

ZOMBICIDE

ZIELONA HORDA



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MIŚCI



ROZDZIAŁY

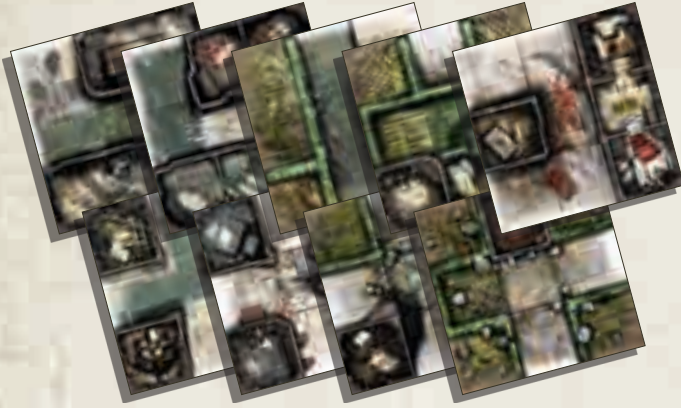
KOMPONENTY GRY	3
ZARAŻLIWY GŁÓD	5
PRZYGOTOWANIE DO GRY	6
OMÓWIENIE GRY	8
FAZA GRACZY	8
FAZA ZOMBIE	8
FAZA KOŃCOWA	8
WYGRANA I PORAŻKA	8
PODSTAWY	9
PRZYDATNE DEFINICJE	9
POLE WIDZENIA	10
PORUSZANIE SIĘ	11
ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU	12
BRÓŃ I CZARY	12
WYWAŻANIE DRZWI, ZABIJANIE ZOMBIE I GŁOŚNY EKWIPUNEK	13
CECHY BOJOWE	14
HAŁAS	15
DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI	16
WYPOSAŻENIE	17
RĘCE	17
TUŁÓW	17
PLECAK	17
ZOMBIE	18
ORK SZWENDACZ	18
ORK SPAŚLAK	18
ORK ŁOWCA	18
ORK ABOMINACJA	18
ORK NEKROMANTA	18
HORDA	19
FAZA GRACZY	21
RUCH	21
PRZESZUKIWANIE	21
WYWAŻANIE DRZWI	21
NAMNAŻANIE W BUDYNKACH	22
REORGANIZACJA/WYMIANA	23
AKCJE W WALCE	23
ATAK WRĘCZ	23
ATAK DYSTANSOWY	23
RZUCANIE CZARU	23
RZUCANIE ZAKLIĘCIA	24
ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU	24
ATAK OBLĘŻNICZY - TREBUSZ	24
PRZEMIESZCZANIE TREBUSZA	24
STRZELANIE Z TREBUSZA	24
ZRÓBCIE HAŁAS!	24
BRAK DZIAŁANIA	24

FAZA ZOMBIE	25
ETAPEL 1 - AKTYWACJA	25
ATAK	25
RZUTY NA PANCERZ	26
RUCH	26
AKTYWACJA ORKÓW ŁOWCÓW	28
ETAPEL 2 - NAMNAŻANIE	28
KOLOROWE STREFY NAMNAŻANIA	29
KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI	29
SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI	29
ORKOWIE NEKROMANCI	30
KRAJ NEKROMANTÓW	32
GRA KRĘGIEM NEKROMANTÓW	32
WALKA	32
ATAK WRĘCZ	33
ATAK DYSTANSOWY	34
KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	34
BRATOBÓJCZY OGIEŃ	35
PRZEŁADOWYWANIE BRONI	35
RZUCANIE CZARU	35
STRZELANIE Z TREBUSZA	35
SMOCZY OGIEŃ	36
BARIERY, ŻYWOPIŁOTY I OBSZARY WODNE .	37
BARIERY	37
ŻYWOPIŁOTY	37
OBSZARY WODNE	37
TRYB KRWISTOCZERWONY	39
GRA DLA 7+ OCALAŁYCH	39
MISJE	40
MISJA 0 - SAMOUCZEK: PRZEKŁĘTA KAPLICZKA .	40
MISJA 1: WYPRAWA DO SMOCZĄ ŻÓŁĆ	41
MISJA 2: ORKOWIE NEKROMANCI?	42
MISJA 3: POZNAJ SWOJEGO WRÓGA	43
MISJA 4: RZĘKA UMARZYCH	44
MISJA 5: OCZYSZCZAJĄCA POWÓDŹ	45
MISJA 6: PRZEŁAMANIE OBLĘŻENIA	46
MISJA 7: CEL NA HORDĘ!	48
MISJA 8: ODSTRZELIWANIE STADA	50
MISJA 9: PODBITA FORTECA	51
MISJA 10: NOWY DOM	52
UMIEJĘTNOŚCI	54
INDEKS	59
TWÓRCY	59
PODSUMOWANIE RUNDY	60



KOMPONENTY GRY

9 KAFELKÓW GRY
(DWUSTRONNYCH)



6 FIGUREK OCALAŁYCH
I KARTY OCALAŁYCH



Asim

Berin

Seli

Rolf

Johannes

Megan



65 FIGUREK ORKÓW ZOMBIE



35 Orków Szwendaczy



14 Orków Łowców



14 Orków Spaślaków



1 Ork Nekromanta



1 Orcza Abominacja

1 MACHINA OBLĘŻNICZA: TREBUSZ



48 WSKAŹNIKÓW



6 KOLOROWYCH
PODSTAWEK OCALAŁYCH



6 PLANSZ OCALAŁYCH



6 KOŚCI



ZASADY - ZIEŁONA HORDA

68 ZNACZNIKÓW

Drzwi

- Niebieskie..... x1
- Zielone..... x1
- Neutralne..... x12

Smocza Żółć..... x4

Punkt wyjścia..... x1

Pierwszy gracz..... x1

Hałas..... x18

Darmowa Akcja..... x1

Gnicie..... x1

Bariera/Żywopłot..... x6

Znaczniki Celów

- Czerwony/niebieski..... x1
- Czerwony/zielony..... x1
- Czerwony/czerwony..... x8

Znaczniki Namnażania

- Czerwony/niebieski..... x1
- Czerwony/zielony..... x1
- Czerwony/Nekromanty – zielony ..x1
- Czerwony/Nekromanty – brązowy ..x1
- Czerwony/Nekromanty – czerwony ..x1
- Czerwony/Nekromanty – fioletowy ..x1
- Czerwony/Nekromanty – szary... x1
- Czerwony/Nekromanty – beżowy..x1
- Czerwony/czerwony..... x4

1 karta Pomocy (Trebusz)



54 karty Zombie (ponumerowane od 167 do 220)



133 MINI KARTY

78 Kart Ekwipunku

- Berdysz (Artefakt z Krypty) ... x1
- Bułat..... x2
- Cios telekinetyczny (Ekwipunek początkowy)..... x1
- Cios telekinetyczny..... x1
- Długi łuk..... x2
- Jabłka..... x2
- Kolczuga..... x2
- Kościane kukri (Artefakt z Krypty) ..x1
- Kościany miecz (Artefakt z Krypty) ..x1
- Krasnoludzki młot..... x2
- Krasnoludzki topór (Artefakt z Krypty)..... x1
- Krótki miecz (Ekwipunek początkowy)..... x3
- Krótki miecz..... x1
- Kusza powtarzalna..... x2
- Kusza..... x2
- Łuk kolczasty (Ekwipunek początkowy)..... x1
- Łuk kolczasty..... x1
- Nordycka tarcza..... x2
- Nordycki miecz (Ekwipunek początkowy)..... x1
- Nordycki miecz..... x1
- Odparcie..... x1
- Ożeż..! Ork Szwendacz!..... x4
- Piorun kulisty..... x2
- Pochodnia..... x4
- Ręczna kusza..... x2
- Sejmitar..... x2
- Smocza Żółć..... x4
- Stalowy łuk..... x1
- Suszone mięso..... x2
- Szybkość..... x1
- Tarcza..... x2
- Topór dwuręczny..... x2
- Topór..... x2
- Tuzin bełtów..... x3
- Tuzin strzał..... x3
- Uzdrowienie..... x1
- Wichura śmierci..... x2
- Woda..... x2
- Wstrząs..... x1
- Wybuch lawy (Artefakt z Krypty) ..x1
- Wzrok z zaświatów..... x1
- Zakrzywiony sztylet..... x4
- Zbroja płytowa..... x1





ZARAŻLIWY GŁÓD

Zachodnie rubieże królestwa to wiecznie zielona kraina, w której słońce i deszcz toczą odwieczną walkę o panowanie nad nieboskłonem. To tutaj dumni osadnicy od pokoleń mozolnie wydzierają bujnej roślinności kolejne piędy urodzajnej ziemi. To tutaj, od bez mała dwóch lat, nieustannie bronimy naszych domów i upraw przed coraz zuchwalszymi napaściami ze strony dzikich sąsiadów.

Przez pokolenia pomiędzy nami i Orkami panował kruchy pokój, a ci urodzeni wojownicy zdawali się skupiać na walkach międzyplemiennych. Ale od czasu, gdy ich populacja wzrosła do tego stopnia, że w oczy zaczęło im zaglądać widmo głodu, zaczęli nas nękać licznymi podjazdami. Zamiast spodziewanej pomocy, ze stolicy doszła nas wieść, że królestwo zmaga się z innym zagrożeniem. Podobno mieszkańcy zapadają na jakąś dziwną chorobę, po której nie umierają, lecz przemieniają się w dziwaczne kreatury. Dacie wiarę? Cóż, musimy sobie radzić sami. Na szczęście od ostatniego ataku Orków minęły już prawie dwa tygodnie. Czyżby odeszli?

Nasza radość nie trwała długo. Orkowie powrócili jeszcze liczniejsi, jeszcze silniejsi, w dodatku jakby inni. Ich przemieniona w zombie armia stanęła u naszych granic. Ich wrodzony głód nie osłabł, lecz teraz łaknęli oni innego rodzaju pożywienia. Wiedzona przez Orków Nekromantów horda ruszyła w naszą stronę, by skruszyć ostatnią przeszkodę na ich drodze po najwyższą władzę.

Wkrótce przekonamy się, czy nasza nieposkromiona determinacja w obronie ziem przodków zdoła przeciwstawić się zielonej hordzie. Nadszedł czas próby. Nadszedł czas Zombicide!

SERIA ZOMBICIDE

Gry z serii Zombicide pozwalają graczom walczyć z Zombie w wielu sceneriach, tworząc w ten sposób unikalny klimat podkreślony dedykowanymi



Ocalałymi, Zombie i innymi elementami.

Zombicide: Czarna Plaga to gra podstawowa osadzona w świecie fantasy. Zarówno Czarna Plaga jak i Zielona Horda zostały osadzone w tym samym uniwersum i w tym samym przedziale czasowym, dzięki czemu są w pełni kompatybilne.

Śmiało sięgnijcie zatem po Wulfsburg - najnowszy dodatek do Zombicide, w którym przyjdzie wam stawić czoła sforcie Wilczych Zombie.

Zombicide: Zielona Horda jest grą kooperacyjną, przeznaczoną dla jednego do sześciu graczy, którzy stawiają czoła hordom wygłodniałych Zombie, kontrolowanych przez mechanikę gry. Każdy z graczy kontroluje od jednego do sześciu Ocalałych w atakowanym przez Zombie świecie fantasy. Cel jest prosty - wypełnienie celów Misji, przeżycie i zabicie tylu Zombie, ilu tylko zdołacie! Stwory są powolne i przewidywalne, ale jest ich mnóstwo. Uważajcie na Abominacje i Nekromantów! Ocalali używają wszystkiego, co wpadnie im w ręce, byle tylko zgładzić Zombie. Im lepsza broń, tym więcej trupów i więcej Zombie, zwabionych zapachem świeżej krwi! Ocalali mogą wymieniać między sobą ekwipunek, a gracze dzielić taktykami. Tylko ścisła współpraca umożliwia wypełnienie celów Misji i przeżycie kolejnego dnia. Potyczki z Zombie to świetna zabawa, ale musicie również ratować innych Ocalałych, znaleźć pożywienie i broń, a także zgłębiać sekrety Nekromantów i wiele, wiele więcej.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze Zombicide: Zielona Horda bierze zwykle udział sześciu Ocalałych, przydzielonych graczom według ich uznania. Każdemu z nowych graczy doradzamy kontrolowanie po jednym Ocalałym, dla szybszego zrozumienia mechaniki gry. Doświadczony gracz z łatwością pokieruje pełnym zespołem sześciu Ocalałych i sam przezwycięży plagę Zombie!

1. Wybierzcie Misję.
2. Rozłóżcie kafelki gry.
3. Umieście Drzwi, Cele i inne znaczniki w taki sposób, jak określono w danej Misji.
4. Niech każdy gracz wybierze dla siebie od 1 do 6 postaci Ocalałych na czas rozgrywki. Możecie siedzieć wokół stołu w dowolnej kolejności. Ponieważ waszym celem jest wspólna wygrana, wszyscy gracze tworzą jeden zespół.
5. Dla każdego Ocalałego wybierzcie po jednej Planszy i umieście na niej kartę Ocalałego. W celu łatwiejszego rozpoznania figurek Ocalałych, przymocujcie do nich kolorowe podstawki. Weźcie również po 5 plastikowych wskaźników tego samego koloru.
6. Odłóżcie wszystkie karty Ekwipunku z kategorii „Ekwipunek początkowy”: 1 Łuk kolczasty, 1 Nordycki miecz, 1 Cios telekinetyczny i 3 karty Krótki miecz. Można je łatwo wyróżnić w talii, dzięki ich szarym rewersom.



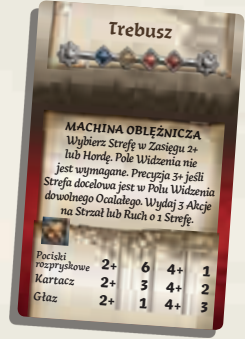
To jest Ekwipunek początkowy drużyny.

Odłóżcie również karty Ekwipunku ze słowem kluczowym „Krypta”: Kościane kukri, Kościany miecz, Krasnoludzki topór, Wybuch lawy, Stalowy łuk i Berdysz. Te karty mają niebieskie rewersy. Odnalezienie Artefaktów z Krypty stanowi zazwyczaj jeden z Celów Misji. Dokładnie zapoznajcie się z opisem Misji, aby poznać dodatkowe zasady specjalne, związane z Artefaktami.



Potężne karty Krypty zdobędziecie, wypełniając Cele Misji.

Umieście kartę pomocy Trebusza w zasięgu wzroku wszystkich graczy. Ta karta ma służyć jako przypomnienie zasad i statystyk Trebusza. Nie należy ona do żadnego z graczy.



Powolny i ociężały Trebusz potrafi być niszczycielski!

7. Rozdajcie Ekwipunek początkowy bohaterom wedle waszego uznania. Zombicide: Zielona Horda jest grą kooperacyjną, dlatego wszystkie decyzje podejmujcie wspólnie. Każdy Ocalały rozpoczyna grę z przynajmniej jedną kartą. Jeżeli na liście Umiejętności początkowych znajduje się dowolna broń początkowa, Ocalały otrzymuje ją od razu, niezależnie od rozdanych kart Ekwipunku początkowego.

8. Przetasujcie karty Zombie i umieśćcie je na jednym stosie, a przetasowane karty Ekwipunku na drugim. Połóżcie oba stosy awersami do dołu, blisko planszy.

9. Umieśćcie figurki przedstawiające wybranych Ocalałych w strefie startowej, wskazanej przez Misję.

10. Niech każdy gracz umieści przed sobą swoje Plansze Ocalałych. Upewnijcie się, że suwak wskazuje „0” na niebieskim obszarze Toru Zagrożenia. Następnie umieśćcie wskaźniki w miejscach wskazujących „0” na Torze Ran i pierwszą (niebieską) Umiejętność. Pozostałe 3 wskaźniki umieśćcie w rezerwie, na górze Planszy Ocalałego.



11. Zdecydujcie, kto jest pierwszym graczem i dajcie mu/jej znacznik Pierwszego Gracza.



Przykładowe przygotowanie do Misji 1.



OMÓWIENIE GRY

Gra w *Zombicide: Zielona Horda* składa się z szeregu Rund, rozgrywanych według poniższej kolejności:

◆ FAZA GRACZY

Rozpoczyna Pierwszy Gracz, aktywując swoich Ocalałych jednego po drugim, w wybranej przez siebie kolejności. Początkowo każdy z Ocalałych może wykonać trzy Akcje na Turę – dopiero nabyte w trakcie gry Umiejętności umożliwiają im wykonywanie dodatkowych Akcji. Ocalały może wykorzystać swoje Akcje do eksterminacji Zombie, poruszania się po planszy lub wykonywania innych zadań, wypełniając różne Cele Misji. Niektóre Akcje są głośne, a hałas przyciąga Zombie!

Po wykonaniu wszystkich Akcji przez Ocalałych Pierwszego Gracza, gracz siedzący po jego/jej lewej stronie rozpoczyna swoją Turę i aktywuje swoich Ocalałych w ten sam sposób. Po tym, jak wszyscy gracze skończą swoje Tury, kończy się Faza Graczy.

Faza Graczy jest omówiona szczegółowo na stronie 21.

◆ FAZA ZOMBIE

Wszystkie Zombie na planszy aktywują się i wydają jedną Akcję albo na zaatakowanie Ocalałego w tej samej Strefie, albo jeżeli nie mają możliwości Ataku, na ruch w kierunku Ocalałych lub źródła Hałasu. Zombie zwane Łowcami mają do wykonania dwie Akcje, czyli mogą dwa razy zaatakować, zaatakować i poruszyć się, poruszyć się i zaatakować lub po prostu wykonać dwa ruchy.

Po wykonaniu wszystkich Akcji przez obecne na planszy Zombie, na wszystkich aktywnych Strefach Namnażania pojawiają się nowe potwory.

Faza Zombie jest omówiona szczegółowo na stronie 25.

◆ FAZA KOŃCOWA

Wszystkie znaczniki Hałasu są usuwane z planszy, a znacznik Pierwszego Gracza należy przekazać kolejnemu graczowi, siedzącemu po lewej stronie. Rozpoczyna się kolejna Runda.

◆ WYGRANA I PORAŻKA

Gracze przegrywają, gdy wszyscy bohaterowie zostaną wyeliminowani lub w przypadku ucieczki zbyt wielu Nekromantów. W przypadku niektórych Misji spełnienie pewnych warunków (np. strata Ocalałego), również oznacza przegraną. Wypełnienie wszystkich celów Misji oznacza natomiast wygraną. *Zombicide: Zielona Horda* jest grą kooperacyjną, więc po wypełnieniu Celów Misji wygrywają wszyscy gracze.



PODSTAWY

PRZYDATNE DEFINICJE

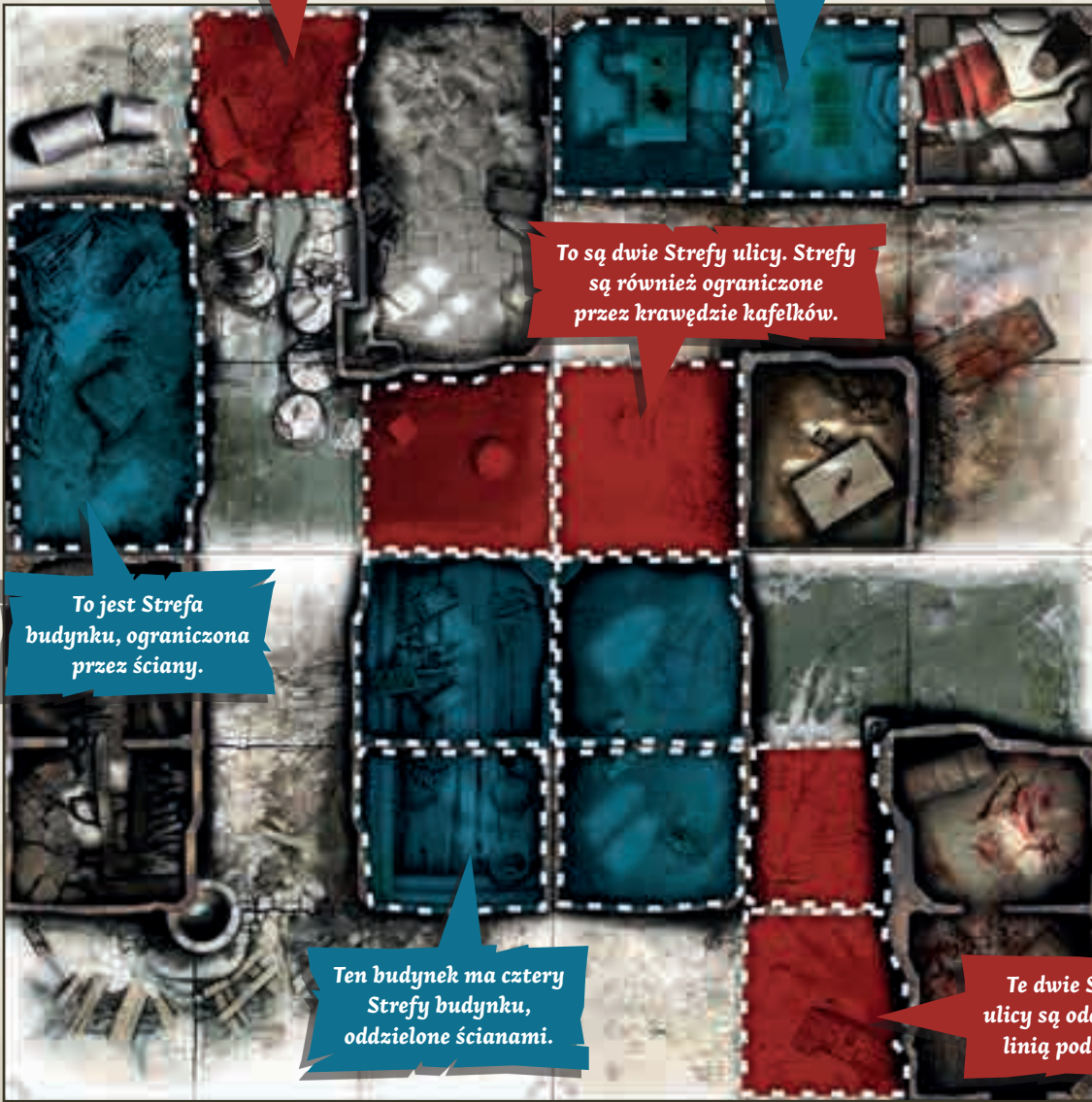
Postać: Ocalały lub Zombie.

Strefa: Wewnątrz budynku Strefą jest pomieszczenie. Na ulicy Strefą jest obszar pomiędzy dwoma liniami podziału (lub linią podziału i krawędzią kafelka) oraz ścianami budynków na ulicy.



To jest Strefa ulicy, ograniczona przez linię podziału i ściany budynku.

Te dwie Strefy budynku są oddzielone przez ścianę z otwartym przejściem.



To są dwie Strefy ulicy. Strefy są również ograniczone przez krawędzie kafelków.

To jest Strefa budynku, ograniczona przez ściany.

Ten budynek ma cztery Strefy budynku, oddzielone ścianami.

Te dwie Strefy ulicy są oddzielone linią podziału.

◆ POLE WIDZENIA

Pole Widzenia określa, czy Postacie widzą siebie nawzajem, np. czy Ocalały widzi Zombie po przeciwnej stronie ulicy, z jednego pomieszczenia do drugiego wewnątrz budynku itd.

Na ulicach Postacie widzą w liniach prostych, które biegną równoległe do krawędzi planszy. Postacie nie widzą po przekątnych. W ich Polu Widzenia znajduje się każda Strefa, przez którą można przeprowadzić taką linię, zanim ta trafi na ścianę budynku lub krawędź planszy.

Znajdująca się w budynku, Postać, widzi wszystkie Strefy, do których z danego pomieszczenia prowadzi otwarte przejście. Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, ściany nie blokują Pola Widzenia pomiędzy dwiema Strefami. W tym przypadku, Pole Widzenia Postaci jest jednak ograniczone do jednej, sąsiadującej Strefy.

Jeżeli Ocalały patrzy na ulicę z budynku lub z ulicy do budynku, jego Pole Widzenia obejmuje wszelkie Strefy ulicy znajdujące się w linii prostej, jednak tylko jedną Strefę w budynku.

UWAGA: Żywopłoty (patrz strona 37) ograniczają Pole Widzenia.

Megan widzi wszystkie Strefy ulicy w linii prostej, aż do ściany.

Pole Widzenia Seli jest ograniczone do jednej Strefy wewnątrz budynku.

Berin nie widzi tych Stref, ponieważ widzi jedynie w linii prostej.

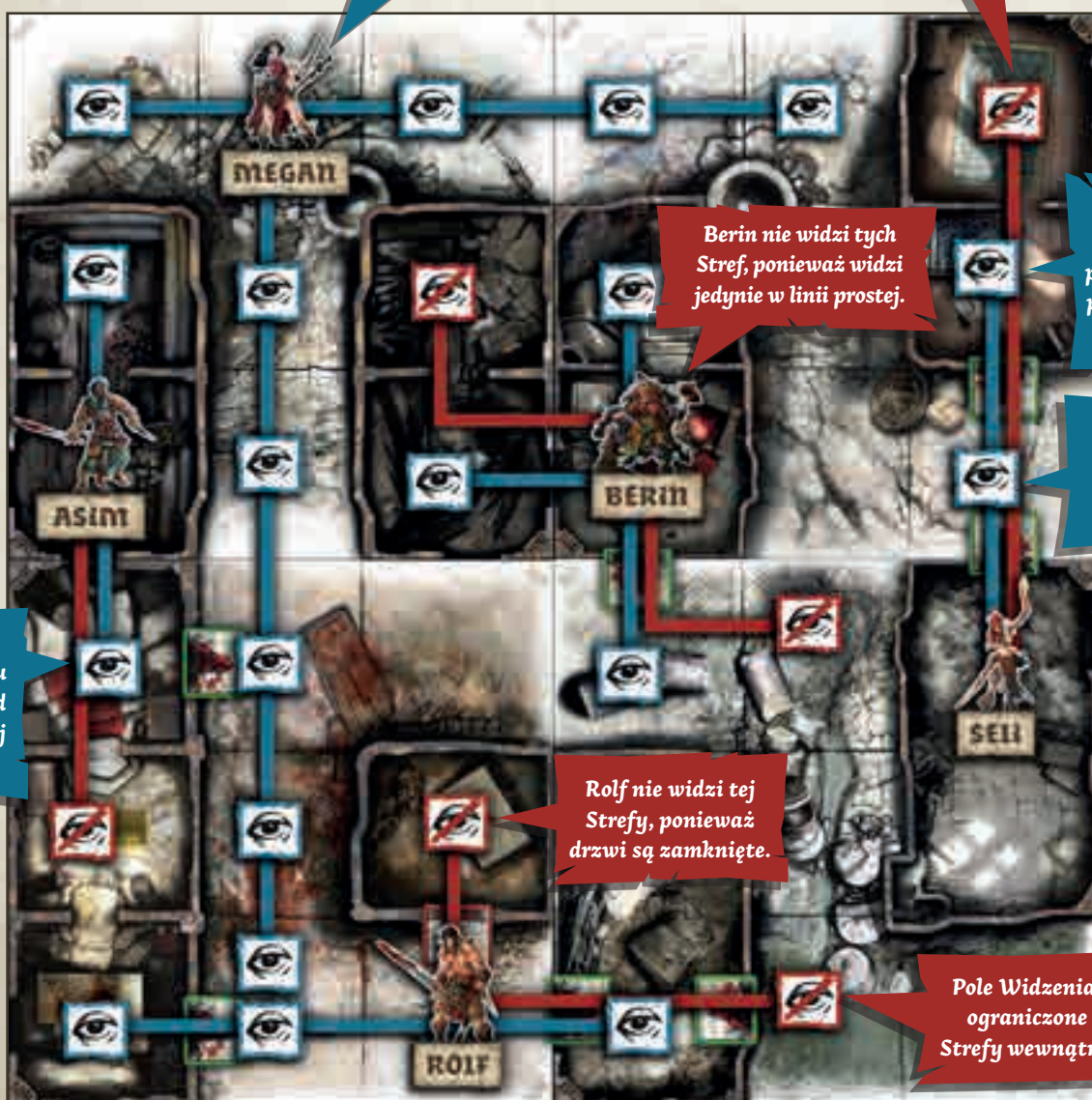
Pole widzenia Seli prowadzi przez ulicę aż do pierwszej Strefy w budynku.

Ze Strefy budynku, Seli widzi tę Strefę ulicy.

Asim widzi Strefy budynku oddalone o 1 od Strefy, w której się znajduje.

Rolf nie widzi tej Strefy, ponieważ drzwi są zamknięte.

Pole Widzenia Rolfa jest ograniczone do jednej Strefy wewnątrz budynku.



Johannes widzi wszystkie Strefy ulicy w linii prostej, jednak Żywopłot ogranicza jego Pole Widzenia.



Pole Widzenia Seli sięga poza otwarte drzwi, jednak jest ograniczone przez Żywopłoty i ściany.

Rolf nie widzi nic poza Strefą, w której się znajduje.

Megan widzi cały ogród, jednak nie widzi ulicy.

✦ PORUSZANIE SIĘ

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami tak długo, jak te Strefy współdzielą przynajmniej jedną krawędź. Naróżniki się nie liczą, co oznacza, że Postacie nie mogą poruszać się po skosie.

Na ulicach Ruch pomiędzy jedną a drugą Strefą nie ma ograniczeń. Aby jednak wkroczyć z ulicy do budynku (lub odwrotnie), Postacie muszą przejść przez drzwi lub przejście.

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami **w budynku** tak długo, jak te Strefy połączone są przejściami. Pozycja figurki w Strefie i układzie ścian nie ma znaczenia, jeśli przylegające Strefy mają wspólne przejście.

UWAGA: Obszary Wodne podlegają specjalnym zasadom Poruszania się (patrz strona 37).

Aby przejść do środkowej Strefy, Asim musi na początek przejść tutaj...



Asim nie może poruszać się na ukos.

... a następnie tutaj.

Seli może wyjść na ulicę przez otwarte drzwi.

Aby znaleźć się tutaj, Seli musi wyważyć drzwi.

Seli może wejść do tej Strefy przez przejście.



ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU

BRÓŃ I CZARY

4 Rkowie Zombie nacierają na krainę targaną wojną od dwóch lat. Straty po obu stronach są ogromne, jednak walka będzie trwała tak długo, aż polegnie ostatni z nas. Patrząc na to optymistycznie, wokół jest dużo pustych domów, a broń jest dostępna niemal wszędzie!

Gra Zombicide: Zielona Horda zawiera wiele kart Ekwipunku. Karty używane przez Ocalałych do eksterminacji Zombie dzielą się na trzy kategorie: Broń do walki wręcz, Broń dystansowa oraz Czary.

- **Broń do walki wręcz** ma Zasięg „0”, dlatego może być stosowana jedynie w tej samej Strefie, w której znajduje się Ocalały. Może być używana do Ataków wręcz (patrz strona 33).



Krasnoludzkie młoty i Nordyckie miecze to broń do walki wręcz, która jest dość pospolita i może zostać użyta do wyważania drzwi (patrz strona 13).

- **Broń dystansowa** może być używana do Ataków dystansowych (patrz strona 34). Atak o Zasięgu „0” za pomocą Broni dystansowej nadal jest Atakiem dystansowym.



Stalowy łuk i Kusze to broń dystansowa. Świetnie nadają się do przerzedzenia szeregów Zombie z bezpiecznej odległości.



- **Czary** występują w formie zwojów. Mają cechy bojowe i mogą być używane do Rzucania Czarów (patrz strona 35). Atak o Zasięgu „0” dla Czaru jest dalej traktowany jako Rzucanie Czarów.



Piorun kulisty i Cios telekinetyczny to Czary, których można użyć, aby razić zarówno bliskie, jak i oddalone cele. Niekiedy przy ich użyciu można uzyskać śmiertelne efekty specjalne.

Niektóre karty Ekwipunku mogą jednocześnie należeć do kilku typów.



Łuk koleczasty jest jednocześnie Bronią do walki wręcz, jak i Bronią dystansową.

WYWAŻANIE DRZWI, ZABIJANIE ZOMBIE I GŁOŚNY EKWIPUNEK

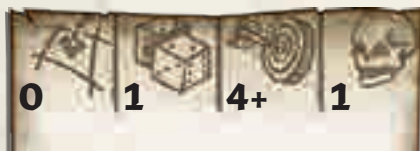


Taki symbol ma Ekwipunek umożliwiający wyważanie drzwi, ale wymagający rzutu kością. Wynik na kości wskazuje minimalną wartość rzutu potrzebną do wyważenia drzwi.



Taki symbol ma Ekwipunek umożliwiający wyważanie drzwi i niewymagający rzutu kością.

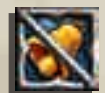
Ekwipunek umożliwiający zabijanie Zombie ma na dole karty Charakterystykę Walki.



Poniższe symbole są związane z Hałasem wywoływanym przez Akcje Ocalałych. Określają one, czy dana Akcja jest głośna czy nie. Hałas przyciąga Zombie!



Ta Akcja jest głośna i powoduje pojawienie się znacznika Hałasu (patrz Hałas, strona 15).



Ta Akcja nie jest głośna i nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu.

MAGICZNY EKWIPUNEK



Klejnoty wskazują Poziom Zagrożenia, na którym musi znajdować się Ocalały, aby móc korzystać z tej karty. Większość kart przedstawia wszystkie cztery klejnoty tak, aby Ocalali mogli używać ich na dowolnym Poziomie Zagrożenia.

Na kartach Magicznego Ekwipunku brakuje niektórych klejnotów – w ten sposób wskazują, że dana karta nie może być wykorzystana przez Ocalałego na niższych Poziomach Zagrożenia (jednocześnie karta może być przechowywana w dowolnym, odpowiednim do tego miejscu)



W grze Zombicide: Zielona Horda występują karty Magicznego Ekwipunku, z których Ocalali mogą korzystać tylko po osiągnięciu danego Poziomu Zagrożenia. Zauważcie, że wszystkie te karty są również Artefaktami z Krypty (patrz strona 6).

CECHY BOJOWE

Broń do walki wręcz, Broń dystansowa oraz większość Czarów używana jest do okaleczania, postrzelenia lub rozczłonkowania Zombie na wiele sposobów.

BRŃ PODWÓJNA: Jeżeli gracz ma taką samą Broń podwójną w każdej Ręce, może użyć ich jednocześnie w jednej Akcji (podwójna Broń dystansowa i Czary muszą być wymierzone w tę samą Strefę).

RĘKA: Aby użyć, należy umieścić ten Ekwipunek w Ręce.

CICHA: Nie powoduje pojawienia się Hałasu podczas Ataku wręcz.

WYWAŻANIE DRZWI: Wyważanie drzwi bez rzutu kością.

ZASIĘG: Minimalna i maksymalna liczba Stref na jaką sięga broń. Wartość „0” wskazuje, że Topór służy tylko do Ataku wręcz.

GŁOŚNA: Podczas wyważania drzwi powoduje pojawienie się znacznika Hałasu.

KOŚCI: Aby użyć tej broni do Ataku wręcz, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

PRECYZJA: Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Gorsze wyniki są porażkami.

OBRAŻENIA: Za każdy sukces zadawane jest Obrażenie. Do ubicia Spaślaka potrzebna jest wartość „2” (lub więcej).

RĘKA: Aby użyć, należy umieścić ten Ekwipunek w Ręce.

CICHA: Użyta podczas Ataku dystansowego nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu.

ZASIĘG: Minimalna i maksymalna liczba Stref będących w zasięgu tej broni. Maksymalny Zasięg o wartości „3” wskazuje, że Długi łuk jest Bronią dystansową.

KOŚCI: Aby użyć tej broni do Ataku dystansowego, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

PRECYZJA: Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Gorsze wyniki są porażkami.

OBRAŻENIA: Za każdy sukces zadawane jest Obrażenie. Do ubicia Spaślaka potrzebna jest wartość „2” (lub więcej).



RĘKA: Aby użyć, należy umieścić ten Ekwipunek w Ręce.

BRÓŃ PODWÓJNA: Jeżeli gracz ma taką samą Broń podwójną w każdej Ręce, może użyć ich jednocześnie w jednej Akcji (podwójna Broń dystansowa i Czary muszą być wymierzone w tę samą Strefę).

CZAR: karty Czarów mają rysunek zwoju.



OBRAŻENIA: Za każdy sukces zadawane jest jedno Obrażenie. Do ubicia Spaślaka potrzebna jest wartość „2” (lub więcej).

GŁOŚNY: użyty podczas walki powoduje pojawienie się znacznika Hałasu. Broń podwójna (lub czary) powodują pojawienie się jednego znacznika Hałasu na Akcję.

PRECYZJA: Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Gorsze wyniki są porażkami.

ZASIĘG: Minimalna i maksymalna liczba Stref będących w zasięgu tego Czaru.

KOŚCI: Aby użyć tego Czaru, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

HAŁAS



- Umieśćcie ten znacznik w Strefie, w której Ocalały rozprzął taką Akcję. Pozostaje on w tej Strefie nawet po opuszczeniu jej przez Ocalałego.
- Pojedyncza Akcja może spowodować pojawienie się tylko jednego znacznika Hałasu, niezależnie od liczby użytych do rzutu kości, zadanych Obrażień i ewentualnego użycia Broni podwójnej.
- Znaczniki Hałasu usuwa się z planszy podczas Fazy Końcowej (patrz strona 8).

Płaza Zombie uciszyła hordy Orków. Ołbrzymie sfory zombie poruszają się powoli i bez hałasu, o ile nie przekraczają Obszarów Wodnych lub nie potkną się o przeszkodę. Jednak ulega to zmianie, gdy usłyszą lub zobaczą ocalałego. Od tej pory Orkowie Zombie tropią swoją ofiarę bez końca, niczym bezduszne powłoki, którymi istotnie są. Często używamy hałasu, by je rozpraszać lub wabić ku ich zgubie.

UWAGA: Każda figurka Ocalałego liczy się również jako znacznik Hałasu. Zombie mają doskonały słuch, a Ocalali i tak nie są w stanie zachować ciszy!

PRZYKŁAD: Berin wydadaj Akcję na wyważenie drzwi Toporem. Jest to bardzo głośny sposób wyważenia drzwi i powoduje pojawienie się znacznika Hałasu. Następnie atakuje Orka Zombie w swojej Strefie, masakrując go w dwóch Atakach wręcz. Topór jest cichą bronią, więc te Ataki wręcz nie czynią żadnego Hałasu. Dwa „hałasy” pozostają w tej Strefie: znacznik Hałasu wywołany wyważeniem drzwi i sama figurka Berina.

W innej strefie, Megan wykonuje dwie Akcje Rzucania Czaru – Wichura śmierci. Chociaż rzucała dwiema kośćmi dla każdej Akcji Rzucania Czaru, otrzymuje jedynie dwa znaczniki Hałasu w swojej Strefie, po jednym za każdą Akcją Rzucania Czaru. Znaczniki Hałasu pozostają w Strefie, w której Megan spowodowała ich pojawienie się; nie przesuwają się po jej ruchu.

Rzucanie Czaru lub wyważanie drzwi jest głośne, a hałas przyciąga Zombie. Każda Akcja wyważania drzwi za pomocą głośnego Ekwipunku lub ataku z jego użyciem powoduje pojawienie się znacznika Hałasu.

DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

Za każdego zabitego Zombie, Ocalały otrzymuje jeden punkt doświadczenia i przesuwają znacznik o jedno miejsce w prawo na swoim Torze Zagrożenia. Wypełnienie niektórych celów Misji zapewnia więcej punktów doświadczenia, tak samo eksterminacja Abominacji.

Na Torze Zagrożenia znajdują się cztery Poziomy Zagrożenia. Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Przedstawiają wszystkie sytuacje, z którymi mogą zmierzyć się Ocalali: od kilku Zombie tu i tam, po całkowite zalanie skłębioną masą tych potworów.

Na każdym Poziomie Zagrożenia Ocalały otrzymuje nową Umiejętność, mającą pomagać mu w wypełnianiu Misji (patrz Umiejętności, strona 54). Umiejętności kumulują się na kolejnych Poziomach Zagrożenia: na poziomie Czerwonym Ocalały ma cztery Umiejętności. Przy odblokowywaniu kolejnych Umiejętności należy umieścić nowe wskaźniki na planszy Ocalałego, aby to zaznaczyć.

- Po zdobyciu przez Ocalałego 7 punktów doświadczenia jego Poziom Zagrożenia zmienia się na Żółty. Zdobywa czwartą Akcję.
- Po zdobyciu przez Ocalałego 19 punktów doświadczenia jego Poziom Zagrożenia zmienia się na Pomarańczowy. Zyskuje jedną z dwóch Umiejętności wskazanych na swojej karcie Ocalałego, wedle wyboru gracza.

• Przy 43 punktach doświadczenia jego Poziom Zagrożenia zmienia się na Czerwony. Gracz wybiera jedną z trzech Umiejętności wskazanych na karcie Ocalałego.

Zdobywanie doświadczenia ma jednak pewne skutki uboczne. Gdy gracz dobiera kartę Zombie przy Namnażaniu, czyta wers odpowiadający najwyższemu Poziomowi Zagrożenia Ocalałego będącego ciągle w grze (patrz Namnażanie Zombie, strona 28). **Im silniejsi Ocalali, tym więcej pojawia się żądnych krwi stworów.**

Powiększenie HORDY!
167

Ork Spaślak x2
Ork Szwendacz x5
Ork Łowca x4
Nikogo nie widać!

Poziom Czerwony:
2 Orków Spaślaków

Poziom Pomarańczowy:
5 Orków Szwendaczy

Poziom Żółty:
4 Orków Łowców

Poziom Niebieski:
Brak Zombie

Asim

W tym miejscu może znajdować się Zakrzywiony sztylet zamiast karty z symbolem tułowia.

Drwina
+1 Akcja
+1 darmowa Akcja: Atak wręcz
+1 darmowa Akcja: Ruch

+1 do rzutu kością: Atak wręcz
Żądza krwi: Atak wręcz
Rozpruwacz: Walka

od 0 do 6 punktów doświadczenia: Poziom Niebieski, Ocalały ma Umiejętność początkową.

od 7 do 18 punktów doświadczenia: Poziom Żółty, Ocalały zdobywa czwartą Akcję.

od 19 do 42 punktów doświadczenia: Poziom Pomarańczowy, gracz wybiera Umiejętność z dwóch dostępnych.

43 punktów doświadczenia: Poziom Czerwony, gracz wybiera Umiejętność z trzech dostępnych.



WYPOSAŻENIE

Każdy Ocalały może mieć do ośmiu kart Ekwipunku, podzielonych na trzy typy gniazd ekwipunku na planszy: dwa gniazda dla Rąk, jedno gniazdo Tułowia oraz pięć gniazd Plecaka. Aby zrobić miejsce na nowe karty, gracz może odrzucić dowolne karty ze swojego wyposażenia w dowolnym czasie, za darmo (nawet podczas Tury innego gracza).

RĘCE



Symbol Ręki wskazuje te karty Ekwipunku, które mogą zostać używane jedynie w gniazdach Rąk.

- Oba gniazda Rąk są przeznaczone dla kart Ekwipunku oznaczonych symbolem Ręki.
- Karta Ekwipunku oznaczona symbolem Ręki może być używana jedynie po umieszczeniu w gnieździe Ręki.

TUŁÓW



Symbol Tułowia wskazuje te karty Ekwipunku, które mogą być używane jedynie w gnieździe Tułowia.

- Gniazdo Tułowia jest przeznaczone dla kart Ekwipunku oznaczonych symbolem Tułowia.

- W tym gnieździe może też znajdować się specjalna karta Ekwipunku przeznaczona dla konkretnego Ocalałego. Taki ekwipunek jest wtedy uznawany za dzierzony w Ręce, symbolizując specjalny Ekwipunek, który może być natychmiastowo używany.

- Karta Ekwipunku oznaczona symbolem Tułowia może być używana jedynie po umieszczeniu w gnieździe Tułowia.

PLECAK



Symbol Plecaka wskazuje te karty Ekwipunku, które mogą być przechowywane jedynie w gniazdach Plecaka.

- W gniazdach Plecaka może znajdować się do pięciu kart Ekwipunku dowolnego typu.
- Karty Ekwipunku oznaczone symbolem Tułowia lub Ręki mogą być przechowywane w Plecaku, ale wtedy nie mogą być używane. **Znajdujący się na nich tekst nie może zostać zastosowany do momentu przesunięcia karty do odpowiedniego gniazda wyposażenia.**
- Karta Ekwipunku oznaczona symbolem Plecaka może być przechowywana jedynie w Plecaku i zawsze jest rozpatrywana jako aktywna.

Gniazdo Tułowia jest przeznaczone dla karty Ekwipunku oznaczonej symbolem Tułowia (jak np. Pancierz) lub karty Ekwipunku przeznaczonej dla konkretnego bohatera (np. Kusza dla Johannesesa).

Gniazda Plecaka są przeznaczone do przechowywania wszelakich kart Broni lub Czarów, które nie są używane w danym czasie, jak również kart wspierających, jak np. Tuzin bełtów.

Obie Ręce są przeznaczone przede wszystkim do walki. W gniazdach Rąk mogą znajdować się jedynie karty oznaczone symbolem Ręki, jak Broń lub Czary.

ZOMBIE

Zombicide: Zielona Horda zawiera pięć typów Orków Zombie. Sprytny Ocalały szybko nauczy się rozpoznawać ich mocne i słabe strony! Większość Zombie dysponuje jedną Akcją przy każdej Aktywacji (Łowcy mają po dwie Akcje). Zombie jest eliminowany zaraz po udanym trafieniu podczas Ataku o minimalnej wymaganej wartości Obrażeń. Następnie gracz, który zabił Zombie natychmiast otrzymuje punkty doświadczenia.



ORK SZWENDACZ

Orkowie Szwendacze zwykli być szeregowymi wojownikami w watahach Orków. Plaga zombie odebrała im ich przebiegłość, ale nie siłę. Każdy Szwendacz dorównuje siłą dwóm dorosłym mężczyznom. Co więcej, wiele z nich nadal waleśa się po polach, domach i ruinach.

Zadawane Obrażenia: 2

Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt



ORK SPAŚLAK

Orkowie Spaślaki byli przywódcami, szturmowcami, egzekutorami i... cóż, zwyczajnymi bestiami. Zwróćcie na nich szczególną uwagę: są silni, nawet jak na Orków, co oznacza, że potrafią przebić pięścią dziurę w klatce piersiowej Ocalałego. Jeżeli musicie zbliżyć się do jednego z nich w celu stoczenia walki w zwarciu w niezbadanym budynku, upewnście się że macie na sobie zbroję, a przy sobie czterolistną koniczynę.

Zadawane Obrażenia: 3

Min. obrażenia, aby zabić: 2 Obrażenia

Zyskane doświadczenie: 1 punkt



ORK ŁOWCA

Orkowie Łowcy to tak naprawdę Gobliny – mniejsi i szybsi kuzyni Orków. Już za życia sprawiali wiele kłopotów, a infekcja wszystko pogorszyła. Są szybcy, liczni i bardzo nieprzewidywalni. Wydaje się, że tak jak nasi ludzcy Łowcy, zachowali część swojego instynktu przetrwania i chowają się za swoimi potężniejszymi kuzynami, aby uniknąć odwetu.

Zadawane Obrażenia: 1

Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasada specjalna: Każdy Ork Łowca ma dwie Akcje na Aktywację.



ORK ABOMINACJA

Nie jesteśmy pewni co do pochodzenia Orków Abominacji, jednak wiemy co najlepiej ich określa: nieokreślana moc. Abominacje mają wystarczająco siły, by w mgnieniu oka rozedrzeć rycerza w zbroi na pół. Co więcej, są na tyle wytrzymałe, że tylko ekstremalne obrażenia są w stanie im zaszkodzić. Jak najszybciej wypatrujcie ich wśród wędrujących hord Orków, a następnie zaplanujcie dwie rzeczy: sposób ich unicestwienia oraz trasę ucieczki.

Zadawane Obrażenia: 3

Min. obrażenia, aby zabić: 3 Obrażenia

Zyskane doświadczenie: 5 punktów

Zasady specjalne:

- Nie można uniknąć ran zadanych przez Abominacje udanym Rzutem na Pancierz (patrz strona 26).
- Do zabicia Abominacji wymagana jest Broń zadająca 3 Obrażenia. Aby zabić tego potwora, możesz użyć Trebusza (patrz str. 24), albo rzucić butelkę ze Smoczą Żółcią do strefy z Abominacją i podpalić ją Pochodnią, tworząc w ten sposób Smoczy Ogień (patrz strona 36).



ORK NEKROMANTA

Zło nie zna granic ni koloru. Gdy plaga zombie rozprzestrzeniła się, szybko zauważyliśmy, że niektórzy spośród Orków nie zmieniali się w zdziczałe i bezmózgie maszyny do zabijania. To właśnie oni uśmiechali się ponuro, podczas gdy ich bracia ulegali rozkładowi. Te mroczne kreatury to nekromanci. To oni są wszystkiemu winni. Horda zombie jest ich bronią, służącą szerzeniu chaosu i przejęciu władzy. Gdy tylko zostaną wykryci, od razu uciekają, aby rozprzestrzeniać chorobę w innym miejscu. To oni stanowią wasz główny cel. Zabijcie ich, gdy tylko stanie się to możliwe.

Zadawane Obrażenia: 2

Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasady specjalne: Specjalne zasady dotyczące Nekromantów szczegółowo wyjaśniono na stronie 30.



Ten znacznik wskazuje Strefę wejścia Orka Nekromanty. Nazywany jest znacznikiem Namnażania Nekromanty.

HORDA

Karty Zombie oznaczone symbolem Hordy podlegają specjalnym zasadom Hordy.



OMÓWIENIE ORKÓW ZOMBIE

Zombicide: Zielona Horda wprowadza do gry Orków Zombie. Ci brutalni przeciwnicy funkcjonują w niemal identyczny sposób jak klasyczne, standardowe Zombie z Zombicide: Czarna Plaga. Większość z nich jest fizycznie silniejsza, co przekłada się na zadawane obrażenia oraz skutkuje licznymi ranami otrzymywanymi przez Ocalałych podczas ataku. Orkowie Zombie korzystają z mechaniki Hordy, przez co mogą wkroczyć na planszę w najmniej oczekiwanym momencie. Wszystkie elementy fantasy w świecie Zombicide są kompatybilne: karty Orków Zombie mogą zostać wymieszane z kartami Zombie z innych pudełek wedle uznania graczy.

Horda reprezentuje wzbierający tłum Orków Zombie, gotowych wdrzeć się na planszę i z zaskoczenia, brutalnie zaatakować Ocalałych.

ADNOTACJA: Te efekty nie dotyczą Orków Abominacji i Orków Nekromantów. Karta Ekwipunku „Ożeż!! Ork Szwendacz!” również nie ma wpływu na Hordę.

• Za każdym razem, gdy podczas Namnażania Zombie na planszy, zostaje dobrana karta Zombie z symbolem Hordy, odłóżcie na bok **jedną dodatkową** figurkę Zombie tego samego typu (Ork Szwendacz, Ork Spaślak, albo Ork Łowca). Wszystkie odłożone w ten sposób figurki stanowią Hordę i pozostają poza planszą do momentu pojawienia się Hordy.

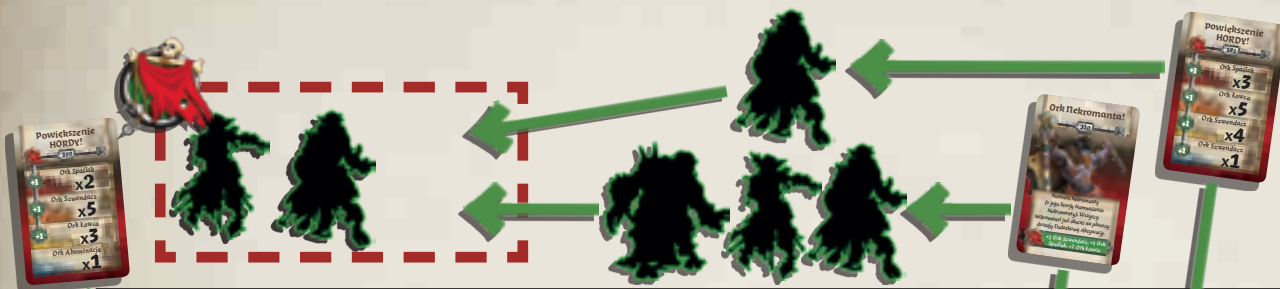
• Za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta Nekromanty z symbolem Hordy (podczas namnożenia lub dodatkowej Aktywacji Nekromanty) gracze dodają do Hordy po jednym Orku Szwendaczu, Orku Spaślaku i Orku Łowcy.

• Gdy zostanie dobrana karta „Wypuścić Hordę!”, cała Horda Zombie namnaża się w Strefie, dla której została dobrana karta Zombie. **Takie wydarzenie kończy Etap Namnażania / kończy namnażanie Zombie w budynku.**



Rozgrywka jest na Niebieskim Poziomie Zagrożenia, podczas Etapu Namnażania w Fazie Zombie (szczegóły na stronie 28). Gracze dobierają kartę dla tej Strefy Namnażania: 1 Ork Szwendacz. Umieszczają jedną figurkę Orka Szwendacza na Strefie Namnażania, a drugą odkładają na bok jako część Hordy.

Następnie gracze dobierają drugą kartę Zombie dla kolejnej Strefy Namnażania: 2 Orków Łowców. Umieszczają 2 figurki Orków Łowców w drugiej Strefie Namnażania oraz odkładają 1 dodatkową figurkę Orka Łowcy na bok, jako część Hordy.



Podczas następnej Rundy, dla pierwszej Strefy Namnażania zostaje dobrany Ork Abominacja. Orkowie Abominacje nie powiększają Hordy o kolejne Zombie.

Karta Orka Nekromanty została dobrana dla drugiej Strefy Namnażania! Umieście na planszy figurkę oraz Strefę Namnażania Orka Nekromanty (zasady dotyczące Nekromanty znajdują się na stronie 30). Pojawienie się Orka Nekromanty dodaje 1 Orka Szwendacza, 1 Orka Łowcę oraz 1 Orka Spaślaka do Hordy. Dla Strefy Namnażania Nekromanty zostaje dobrana trzecia karta Zombie: 1 Szwendacz. Kolejna figurka zostaje dodana do Hordy!



Podczas trzeciej Rundy, dla pierwszej Strefy Namnażania zostaje dobrana karta "Wypuścić Hordę!". Cała Horda zostaje przeniesiona na tę Strefę, co pokazuje napływ Hordy Orków na planszę.

Dobranie karty "Wypuścić Hordę!" zakończyło Etap Namnażania. Nie dobierajcie kolejnych kart!





FAZA GRACZY

Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, każdy gracz aktywuje swoich Ocalałych, w wybranej przez siebie kolejności. Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia każdy Ocalały może wykonać trzy Akcje (nie wlicza się do tego ewentualnych darmowych Akcji uzyskanych dzięki Umiejętności z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia). Możliwe Akcje to:

RUCH

Zwabcie Zombię w wybrane przez siebie miejsce, a następnie uderzcie w nich całą swoją siłą. Jeżeli nie potraficie ich zwabić, wystarczy, że uderzycie w nich całą swoją siłą.

– Rolf

Ocalały przemieszcza się z jednej Strefy do drugiej, ale nie może przechodzić przez zewnętrzne ściany budynku ani zamknięte drzwi. Jeżeli w Strefie, oprócz Ocalałego są także Zombię, aby opuścić Strefę, Ocalały musi wydać dodatkową Akcję, za każdego Zombię znajdującego się w tej Strefie. Wkroczenie do Strefy, w której znajduje się Zombię, kończy Akcję Ruchu Ocalałego, nawet jeżeli ma on Umiejętność umożliwiającą przechodzenie przez wiele Stref podczas Akcji Ruchu (lub Umiejętność Nieuchwytna, patrz strona 55).

PRZYKŁAD: Berin znajduje się w Strefie z dwoma Orkami Szwendaczami. Aby opuścić tę Strefę wydaje jedną Akcję Ruchu, a następnie dwie dodatkowe Akcje (jedną na każdego Szwendacza), czyli łącznie trzy Akcje. Gdyby w Strefie znajdowały się trzy Zombię, aby opuścić tę Strefę Berin potrzebowałby czterech Akcji.

UWAGA: Obszary Wodne podlegają specjalnym zasadom Poruszania się (patrz strona 37). Ocalały musi wykorzystać dodatkową Akcję, aby opuścić Obszar Wodny podczas Akcji Poruszania się. Ta zasada nie dotyczy opuszczania Obszaru Wodnego przez Brzeg. Ocalali korzystający z efektów Zaklęcia Szybkości ignorują efekty Obszarów Wodnych.

PRZESZUKIWANIE

Szukajcie dalej. Nigdy nie wiadomo co uda nam się znaleźć i jak będziemy mogli to wykorzystać.

– Johannes

Możecie Przeszukiwać tylko Strefy budynków i tylko wtedy, gdy nie ma w nich Zombię. Gracz ciągnie kartę z talii Ekwipunku.

Wszystkie karty Orków Zombię w Zombicide: Zielona Horda zawierają symbol Hordy, poza kartami Dodatkowej Aktywacji i karty „Wypuścić Hordę!”.



Pozostałe zestawy Zombicide zawierają karty Zombię z symbolem Hordy, jak np. Skażeni Szwendacze w dodatku „Friends and Foes”. Podlegają oni tym samym zasadom Hordy. Sprawdźcie je.

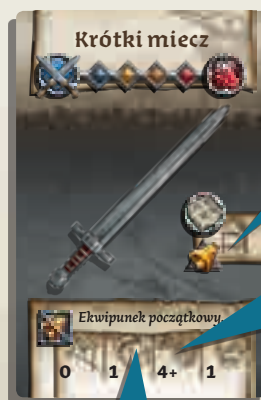
punktu. Może umieścić ją w wyposażeniu Ocalałego lub od razu odrzucić. **W czasie swojej Tury Ocalały może wykonać tylko jedną Akcję Przeszukiwania (nawet jeżeli jest to dodatkowa, darmowa Akcja).**

Po Przeszukiwaniu Ocalały może dowolnie zreorganizować swoje wyposażenie. Aby zrobić miejsce na nowe karty, gracz może odrzucić dowolne karty ze swojego wyposażenia, za darmo. W przypadku wyczerpania talii Ekwipunku, przetasujcie wszystkie odrzucone karty Ekwipunku (uwzględniając karty Ekwipunku początkowego), tworząc w ten sposób nową talię.

WYWAŻANIE DRZWI

Dla ciebie to puste domostwa. Dla mnie, to grobowce. Oba skrywają taką samą ciszę i muszą być otwierane z zachowaniem ostrożności.

– Seli



Symbol wyważania drzwi z ikoną kości

Drzwi zostają wyważone, jeżeli jeden z wyników na kości jest równy lub wyższy od wartości Precyzji wybranej Broni do walki wręcz!

Gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile wskazuje wartość Kości wybranej Broni do walki wręcz.

Broń do walki wręcz z symbolem „Wyważanie drzwi” może zostać użyta do wyważania drzwi znajdujących się w pobliżu Ocalałego. Gracz wydaje Akcję i rzuca tyłoma kośćmi, ile wskazuje wartość symbolu Kości broni: drzwi zostaną wyważone, jeżeli wynik rzutu będzie równy lub wyższy od wartości Precyzji danej broni. Umieśćcie znacznik Hałasu w tej Strefie.

UWAGA: Wyważanie drzwi nie jest Atakiem wręcz. Do Akcji Wyważania drzwi nie wliczają się premie Broni podwójnej ani premie Broni do walki wręcz, takie jak dodatkowa kość do rzutu dla Umiejętności lub Sztyletu. Używa się wyłącznie Kości w liczbie pokazanej na karcie danej broni.



Niektóre bronie mają symbol „Wyważania drzwi” bez symbolu kości. Można ich użyć do wyważania drzwi bez potrzeby rzutu kośćmi. Wystarczy wydać Akcję na Wyważanie drzwi. Umieśćcie znacznik Hałasu, jeżeli użyta broń jest głośna (patrz Odczytywanie karty Ekwipunku, strona 12).



Czar „Cios telekinetyczny” może zostać użyty do wyważania drzwi z odległości.

Zombie namnażają się w tym budynku od razu po wyważeniu drzwi.



Tutaj nie namnażajcie Zombie. Wnętrze pomieszczenia jest ukryte za zamkniętymi drzwiami.

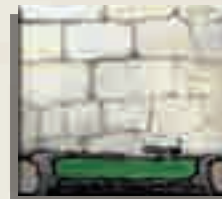
W tym budynku nie ma drzwi, nie namnażajcie Zombie.

Dobranie karty Zombie!

Johannes wyważa drzwi, ujawniając wnętrze budynku po raz pierwszy.

Dobranie karty Zombie!

Wiele Misji korzysta z kolorowych drzwi. Zwykle nie można otworzyć tych drzwi przed spełnieniem pewnych warunków (np. odnalezieniem pasującego koloru Celu). Aby dowiedzieć się więcej, przeczytajcie opis wybranej Misji.



NAMNAŻANIE W BUDYNKACH

Pierwsze otwarcie drzwi do zamkniętego budynku ujawnia wszystkie Zombie we wszystkich pomieszczeniach (pojedynczy budynek rozciąga się na wszystkie pomieszczenia połączone przez przejścia, czasem rozłożone na kilka kafelków). Wskazując wszystkie Strefy w budynku jedna po drugiej (w wybranej przez was kolejności), dobieracie kartę Zombie dla każdej Strefy. Umieśćcie odpowiednią liczbę i rodzaj Zombie we wskazanej Strefie (patrz Namnażanie, strona 28).

- Jeżeli dobierzecie kartę Dodatkowej Aktywacji, bezzwłocznie wykonajcie akcję wskazaną na karcie.
- Po dobraniu karty „Wypuścić Hordę!” (patrz strona 19), wszystkie Zombie składające się na Hordę zostają namnażone w danej Strefie namnażania. Namnażanie w tym budynku kończy się zaraz po pojawieniu się Hordy.
- W przypadku wyczerpania talii Zombie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty, tworząc w ten sposób nową talię.

UWAGA: W budynkach otwartych od początku gry nigdy nie następuje namnażanie.

REORGANIZACJA/WYMIANA

Eeee... jeżeli nie będziesz korzystał z tej zbroi, proszę daj mi ją. Widzę część, której mi brakuje do ukończenia mojej kuszy!

– Johannes

Wydając jedną Akcję, Ocalały może zreorganizować karty w swoim wyposażeniu wedle swojego uznania. Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart z innym Ocalałym (tylko jednym), będącym w tym czasie w tej samej Strefie. Drugi Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

Akcja Wymiany nie musi być sprawiedliwa, Ocalały może oddać wszystkie swoje karty za darmo, jeżeli drugi Ocalały wyrazi na to zgodę!



AKCJE W WALCE

Akcje w walce wykorzystują wszystkie karty Ekwipunku związane z walką: Broń do walki wręcz, Broń dystansową i Czary.

ATAK WRĘCZ



Tam skąd pochodzę nie ma miejsca na żadne subtelności. Uderzamy szybko i z całej siły. Oczywiście, również krzyczymy. Niech zombie usłyszą pieśń mojego ludu!

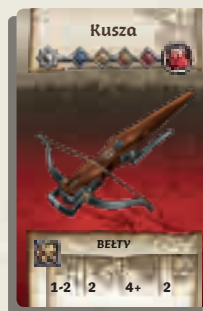
– Rolf

Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni do walki wręcz, aby zaatakować Zombie w swojej Strefie (patrz Walka, strona 32).

ATAK DYSTANSOWY

Projektowanie to mój rodzaj magii. Spójrz na tę kuszę. Potrafię przywołać drewniane belty i skierować je przeciwko swoim wrogom, tak jak ty czynisz to z ogniem i siarką, jednak bez towarzyszącej temu migreny. Co więcej, twoje magiczne zwoje nie są wodoodporne.

– Johannes, do Mezana

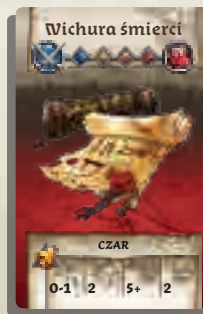


Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni dystansowej, aby strzelić do pojedynczej Strefy, znajdującej się w Zasięgu wskazanym na karcie broni (patrz Walka, strona 32). Gracze strzelają do Stref, a nie do Postaci. Jest to szczególnie istotne dla zasady Kolejności Wybierania Celów (patrz strona 34). Pamiętajcie, że użycie Broni dystansowej o Zasięgu „0” liczy się dalej jako Atak dystansowy.

RZUCANIE CZARU

W pewnym momencie ostrze twojej broni się stępi, a twoja zbroja przemieni się w pył. Skończą ci się strzały i belty. Podczas gdy ty będziesz walczyć o życie gołymi rękami, ja nadal będę mogła przywołać moce żywiołów i uratować wam tyłki. Magia wydaje się staromodna nie bez powodu. Zawsze była i zawsze będzie.

– Mezana do Johannesesa



Ocalały używa Czaru (czaru o cechach bojowych) trzymanego w Ręce do zaatakowania Zombie. Ten atak podlega tym samym zasadom, co Atak dystansowy.

◆ RZUCANIE ZAKŁĘCIA

Nie jestem pewien co do działających tu niewidzialnych mocy, jednak cokolwiek przyzywamy podczas rzucania zaklęć, zdaje się też nie przepadać za zombie!

– Asim



To są Zaklęcia.

Ocalały używa Zaklęcia (czar bez cech bojowych) trzymanego w Ręce. Rozpatrzenie efekty opisane na karcie.

- Zaklęcia są rzucane na konkretne Postacie lub Strefy (według opisu karty) w zasięgu Pola Widzenia Ocalałego.
- Jeżeli celem jest Ocalały, rzucający może rzucić Zaklęcie na siebie.
- Większość Zaklęć ma dopisek „Raz na Turę”: Ocalały może rzucić je tylko raz w czasie swojej Tury. W przypadku gdy Ocalały posiada kilka egzemplarzy tego samego Zaklęcia, może rzucić każde z nich niezależnie. To samo Zaklęcie może być rzucane kilkakrotnie podczas jednej Rundy, jeżeli Ocalały wymieniają je między sobą i rzucają podczas swoich Tur.



◆ ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

– Spójrz na mapę. Artefakt może znajdować się tutaj, tutaj albo tutaj. Jaki mamy plan?

– Taki sam jak zawsze: wybieramy najkrótszą ścieżkę i zabijamy wszystko co stanie nam na drodze.

– Megan i Rolf

Ocalały podnosi znacznik Celu lub aktywuje Cel znajdujący się w tej samej Strefie. Zaistniałe efekty zostały wyjaśnione w opisie Misji.

◆ ATAK OBLĘŻNICZY - TREBUSZ

Zombicide: Zielona Horda zawiera figurkę Trebusza, którego gracze mogą używać do unicestwiania Zombie z dużych odległości oraz wypełniania Celów Misji. Trebusz to Machina oblężnicza, a nie Postać. Ocalały, aby przeprowadzić Atak oblężniczy wydaje na raz określoną liczbę Akcji.

PRZEMIESZCZANIE TREBUSZA

Koszt Akcji: 3

Ocalały wraz z Trebuszem przemieszczają się do sąsiadującej Strefy. Ta Akcja korzysta ze standardowych zasad Poruszania się, jednak Ocalały nie korzysta w niej z dodatkowych Umiejętności i efektów związanych z Akcją Poruszania. Gdy Trebusz zostanie umieszczony na Obszarze Wodnym, natychmiast zostaje zniszczony. Usuńcie jego figurkę z gry.

STRZELANIE Z TREBUSZA

Koszt Akcji: 3

Ocalały ładuje i strzela z Trebusza, celując w Strefę w Zasięgu 2 i więcej (nie musi się ona znajdować w Polu Widzenia). Strzelanie z Trebusza zostało dokładnie opisane w rozdziale poświęconym Walce (patrz strona 35). Strzelanie z Trebusza nie jest Atakiem i nie korzysta z efektów związanych z Atakowaniem i wynikających z działania Ekwipunku lub Umiejętności. **Strzelanie z Trebusza nie powoduje Hałasu.**

◆ ZRÓBCIE HAŁAS!

Ocalały hałasuje, próbując przyciągnąć Zombie. Umieście jeden znacznik Hałasu w tej Strefie.

◆ BRAK DZIAŁANIA

Ocalały nic nie robi i przedwcześnie kończy swoją Turę. Traci pozostałe Akcje.



FAZA ZOMBIE

Największym zagrożeniem ze strony Orków Zombie jest ich siła. Lecz to nie jedyne niebezpieczeństwo, ponieważ Orkowie zachowali mentalność sfory, a ich hordy wciąż krążą po okolicy w poszukiwaniu swoich ofiar, niemal w całkowitej ciszy. Gdy was dostrzeżą, ich pokretna i wynaturzona dzikość weźmie górę - w mgnieniu oka, banda Orków może rzucić się na wasze pozycje. Płigdy nie lekceważcie bezmózgich kreatur w dużych grupach.

- Mlegan



Po tym, jak gracze aktywują wszystkich swoich Ocalałych, następuje Faza Zombie. Gracze poruszają figurki Orków Zombie według poniższych kroków:

ETAP 1 - AKTYWACJA

W zależności od sytuacji, każdy Ork Zombie aktywuje się i wydaje swoją Akcję albo na Atak, albo na Ruch. Na początek rozpatrzyć wszystkie Ataki, a następnie Ruchy. Używając jednej Akcji, każdy Zombie wykonuje albo Atak, **ALBO** Ruch.

ATAK

Każdy Zombie znajdujący się w tej samej Strefie co Ocalali, przeprowadza Atak. Atak Zombie zawsze się udaje, nie wymaga rzucania kośćmi i zadaje określoną liczbę Ran, w zależności od typu Zombie:

- Ork Szwendacz: 2 Rany
- Ork Spaślak: 3 Rany
- Ork Łowca: 1 Rana
- Ork Abominacja: 3 Rany, bez Rzutu na Pancierz (patrz następna strona)
- Ork Nekromanta: 2 Rany

Ocalali w jednej Strefie dzielą między sobą Rany według własnego uznania, nawet jeżeli oznacza to zadanie wszystkich ran jednemu Ocalałemu.



Każdy udany atak Orka Zombie zadaje odpowiednią liczbę Ran.

Po ewentualnym Rzucie na Pancierz, wskaźnik Toru Ran jest przesuwany o jedno miejsce w prawo za każdą otrzymaną Ranę. **Ocalały jest eliminowany po tym, jak jego Tor Ran osiągnie wartość 3.** Usuńcie figurkę tego Ocalałego i odrzućcie jego Ekwipunek.

Szał pożerania! Zombie walczą w grupach. Wszystkie Zombie znajdujące się w tej samej Strefie co Ocalały biorą udział w Ataku, nawet jeżeli jest ich tak wiele, że jest to gruba przesada.

PRZYKŁAD: W tej samej Strefie co 2 Ocalałych znajduje się grupa 5 Orków Szwendaczy. Do zabicia obu Ocalałych wystarczyłoby jedynie 3, jednak gracze decydują, że wszystkie Rany otrzymuje jeden Ocalały. Będziemy o tobie pamiętać, przyjacielu!

RZUTY NA PANCERZ



Pancerz: Ocalali noszący kartę Ekwipunku z Pancerzem w gnieździe Tułowia mogą wykonywać Rzuty na Pancerz, aby uniknąć Ran. Gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile ataków Zombie dany Ocalały zamierza uniknąć. Każdy wynik rzutu równy lub wyższy od wartości Pancerza wskazanej na karcie Pancerza anuluje jeden wybrany atak, na zasadzie jeden-za-jeden. Fartowny Ocalały może nawet przyjąć na siebie wszystkie ataki Zombie zamiast całej drużyny znajdującej się w danej Strefie i wyjść z tego bez szwanku!

Tarcza: Trzymana w Ręce Tarcza umożliwia stosowanie Rzutów na Pancerz, o ile Ocalały nie nosi prawdziwego pancerza. Jeżeli ma na sobie pancerz, Tarcza umożliwia jedno przetrzucenie kości Pancerza. Gracz przetrzuca wszystkie kości, a nowy wynik zastępuje poprzedni.

Rzuty na Pancerz nie pozwalają uniknąć Ran zadanych przez Abominacje, ani śmierci od Smoczego Ognia.

PRZYKŁAD: Rolf i Seli są w tej samej Strefie co 2 Orków Szwendaczy i 1 Ork Spaślak. Oboje Ocalałych nie odniosło do tej pory Ran, a Seli nosi Kolczugę (Pancerz 4+). Gdy Zombie atakują, każdy Ork Szwendacz zadaje po dwie Rany, natomiast Ork Spaślak zadaje 3 Rany. Gracze decydują o podziale trzech Ataków pomiędzy Ocalałych:

- Jedno z nich może przyjąć je wszystkie. Oczywiście wyborem jest Seli, bo jej Kolczuga może anulować zadawane Rany.

- Mogą również dowolnie rozdzielić Rany między siebie. Gracze decydują o skierowaniu Ataku jednego Orka Szwendacza przeciwko Rolfowi (bez Pancerza), natomiast Atak drugiego Szwendacza oraz Spaślaka przyjmuje na siebie Seli (która nosi Kolczugę 4+). Rolf nie ma Pancerza i dlatego nie może zaniegować dwóch otrzymanych Ran. Seli wykonuje dwiema kośćmi Rzut na Pancerz (jedną kością za każdy Atak Zombie), używając 6 i 4. Jeden sukces! Jeden Atak jest anulowany, a Seli decyduje się na anulowanie ataku Orka Spaślaka i otrzymuje pozostałe dwie Rany od Orka Szwendacza, których odniesieniu Pancerz nie zapobiegł.

RUCH

Zombie nie potrzebują snu, odpoczynku, ni światła dnia. Być może dlatego właśnie przez cały czas są tak powolne. W jakiś sposób, gdzieś głęboko musi tkwić w nich przekonanie, że dorwą cię tak czy inaczej. Po co więc pośpiech?

— Asim

Orkowie Zombie, którzy nie zaatakowali, używają swoich Akcji na Ruch o jedną Strefę w kierunku Ocalałych:

1: Orkowie Zombie wybierają Strefę przeznaczenia.

- Najpierw Ork Zombie porusza się w kierunku Strefy z Ocalałymi w jego Polu Widzenia, na której znajduje się największej znaczników Hałasu. Pamiętajcie! Każdy Ocalały liczy się jako jeden znacznik Hałasu.
- Jeżeli żaden Ocalały nie jest widoczny, Orkowie Zombie poruszają się w kierunku najgłośniejszej Strefy. W obu przypadkach odległość nie ma znaczenia. Ork Zombie porusza się do najgłośniejszego posiłku, który widzi lub słyszy.

2: Orkowie Zombie poruszają się o 1 Strefę do przodu w kierunku Strefy przeznaczenia, wybierając najkrótszą możliwą drogę.

Jeżeli do najgłośniejszej Strefy nie wiedzie otwarta droga, Ork Zombie porusza się w jej kierunku, jak gdyby wszystkie drzwi stały otworem, jednakże zamknięte drzwi w dalszym ciągu je zatrzymują.

Jeżeli istnieje więcej niż jedna droga tej samej długości, Orkowie Zombie rozdzielają się na równe grupy, podążając wszystkimi możliwymi ścieżkami. Rozdzielają się również w przypadku, gdy różne Strefy docelowe zawierają tę samą liczbę znaczników Hałasu. **Jeśli jest to konieczne, dodajcie Orków Zombie, aby każda nowa grupa składała się z jednokowej liczby Orków Zombie tego samego typu!**



Specjalne przypadki dzielenia grup:

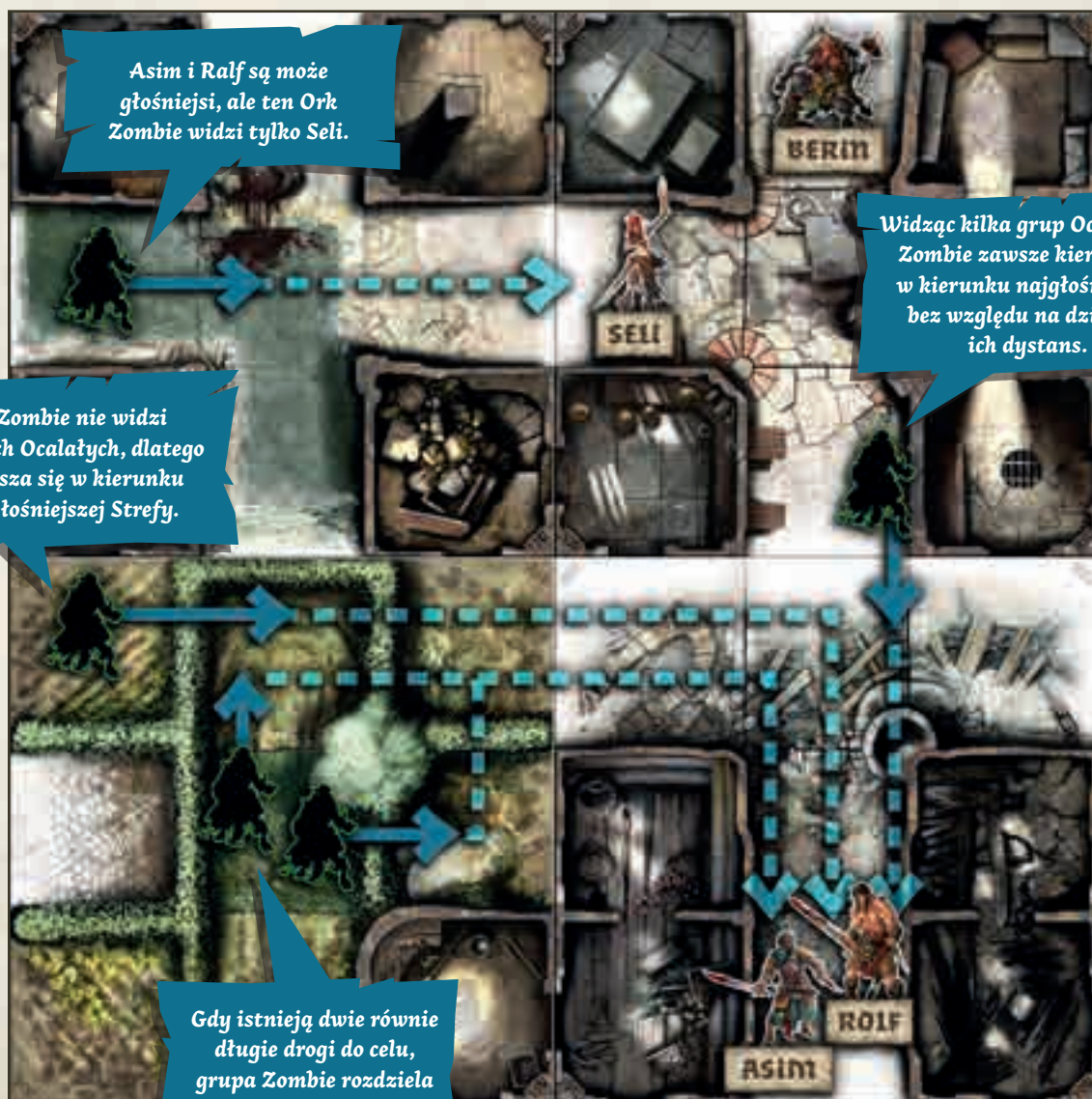
- Orkowie Abominacje i Orkowie Nekromanci nigdy się nie rozdzielają; zdecydujcie, w którym kierunku się poruszają.
- Jeżeli w zapasie nie ma już figurek Orków Zombie do dodania, w przypadku nierównego podziału, zdecydujcie, która grupa Orków Zombie otrzymuje dodatkowe wsparcie oraz w których kierunkach podąży każda z nich. Nie powoduje to dodatkowej Aktywacji (patrz strona 29).

PRZYKŁAD: Grupa składająca się z 4 Orków Szwendaczy, 1 Orka Spaślaka i 3 Orków Łowców porusza się w kierunku grupy Ocalałych. Orkowie Zombie mają do wyboru dwie trasy o tej samej długości, dlatego dzielą się na dwie grupy.

- Dwóch Orków Szwendaczy idzie w jedną stronę, pozostała dwójka w drugą.
- Ork Spaślak dołącza do pierwszej grupy Szwendaczy, a drugi Ork Spaślak dodawany jest z puli rezerwowej do drugiej grupy.
- Trójka Orków Łowców również się rozdziela: dwóch z nich dołącza do pierwszej grupy, a pozostali do drugiej. W celu zachowania równości grup, dodatkowy Ork Łowca dodawany jest z puli rezerwowej do drugiej grupy.

Przetrwanie staje się o wiele trudniejsze dla Ocalałych!.

WAŻNE: Orkowie Nekromanci stosują własne zasady Poruszania się. Zawsze poruszają się w kierunku najbliższej Strefy Namnażania nie będącej Strefą Namnażania Nekromanty (patrz strona 30).



Asim i Ralf są może głośniejsi, ale ten Ork Zombie widzi tylko Seli.

Widząc kilka grup Ocalałych, Zombie zawsze kieruje się w kierunku najgłośniejszej bez względu na dzielący ich dystans.

To Zombie nie widzi żadnych Ocalałych, dlatego porusza się w kierunku najgłośniejszej Strefy.

Gdy istnieją dwie równie długie drogi do celu, grupa Zombie rozdziela się i podąża obiema!

◆ AKTYWACJA ORKÓW ŁOWCÓW

Aorkowie Łowcy to stadni drapieżcy, w najgorszym tego słowa znaczeniu. Poruszają się w watahach z zadziwiającą szybkością, często dokonując niespodziewanych zrywów. Niedługo postrzegaliśmy Gobliny jako złośliwe, zdradzieckie istoty o nieodgadnionym planie. Teraz to potworni biegacze z jednym, jedynym zamiarem: zabić cię.



Orkowie Łowcy mają dwie Akcje na Aktywację. Po etapie Aktywacji wszystkich Orków Zombie (łącznie z Orkami Łowcami) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, Orkowie Łowcy przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji do zaatakowania Ocalałego w swojej Strefie lub Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku.

PRZYKŁAD 1: Na początku Fazy Zombie grupa składająca się z trzech Orków Łowców i jednego Orka Spaślaka znajduje się w odległości jednej Strefy od Ocalałego. Ponieważ w swojej Strefie nie mają żadnego Ocalałego, którego mogliby zaatakować, ich pierwszą Akcją jest Ruch do Strefy z Ocalałym. Następnie Orkowie Łowcy wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ teraz znajdują się w tej samej Strefie co Ocalały, Atakują go. Każdy Ork Łowca zadaje jedną Ranę, co skutkuje śmiercią Ocalałego.

- **PRZYKŁAD 2:** Ork Łowca jest w tej samej Strefie co Ocalały, a Ork Szwendacz znajduje się w Strefie przylegającej do niej. Pierwszą Akcją Orka Łowcy jest zaatakowanie Ocalałego i zadanie mu Rany, a w tym czasie Ork Szwendacz wkracza do tej Strefy, ponieważ widzi w niej Ocalałego. Następnie Ork Łowca wykonuje swoją drugą Akcję. Ponownie Atakuje Ocalałego, zadając mu drugą Ranę.

PRZYKŁAD 3: Ocalały jest w tej samej Strefie co dwóch Orków Szwendaczy, jeden Ork Spaślak i dwóch Orków Łowców. Wszystkie Zombie Atakują i zadają łącznie dziewięć Ran (do zabicia Ocalałego wystarczą trzy Rany). Jako że wszystkie Zombie Atakowały, żadne z nich nie porusza się. Następnie Orkowie Łowcy rozpatrują swoje drugie Akcje. Nie na nikogo w pobliżu, więc nie atakują i poruszają się w kierunku najgłośniejszej Strefy.

◆ ETAP 2 - NAMNAŻANIE

Zainfekowany, czy nie, bez różnicy. Niezależnie od wszystkiego, dobry Ork to martwy Ork... chwila moment..

— Berin

Mapy Misji wskazują miejsca, w których na koniec każdej Fazy Zombie pojawiają się kolejne stwory. Są to **Strefy Namnażania**.



Znaczniki Namnażania Zombie wskazują umiejscowienie Stref Namnażania.

Wskażcie Strefę Namnażania i pociągnijcie kartę Zombie. Przeczytajcie odpowiednią linijkę tekstu na karcie, wskaazywaną przez Poziom Zagrożenia Ocalałego o najwyższym poziomie doświadczenia będącego ciągle w grze (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony). Umieśćcie odpowiednią liczbę Orków Zombie wskazanego przez kartę typu.

Powtórzcie dla każdej Strefy Namnażania.



KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI

Lubię, gdy moi wrogowie stanowią pewne wyzwanie. Dzięki temu utrzymuję czujność.

– Asim



Zawsze rozpoczynajcie od tej samej Strefy Namnażania i kontynuujcie w prawą stronę. W przypadku wyczerpania talii Zombie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty Zombie, tworząc tym samym nową talię.



Pamiętajcie, karty Zombie z symbolem Hordy inicjują zasady Hordy (patrz strona 19). Za każdym razem, gdy Orkowie Zombie zostają namnożeni przy użyciu takiej karty, dołóżcie dodatkowego Orka Zombie tego samego typu do Hordy!

PRZYKŁAD: Asim ma 5 punktów doświadczenia, jest więc na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Seli ma 12 punktów i jest na Żółtym Poziomie. W celu ustalenia liczby Zombie do namnożenia, przeczytajcie Żółtą linijkę tekstu na karcie – która odpowiada Seli, najbardziej doświadczonemu Ocalałemu. Dla powyższej karty zostałyby namnożeni czterej Orkowie Łowcy w Strefie, a jeden Ork Łowca zostałby dodany do Hordy.

KOLOROWE STREFY NAMNAŻANIA



Niektóre Misje zawierają niebieskie i/lub zielone znaczniki Strefy Namnażania. Jeżeli nie określono inaczej, w tych Strefach nie namnaża się Zombie, chyba że wydarzy się konkretne zdarzenie (jak zdobycie Celu w pasującym kolorze), które je aktywuje.

Gdy odkryjecie kartę Dodatkowej Aktywacji, we wskazanej Strefie nie pojawiają się Zombie. Zamiast tego wszystkie Zombie wskazanego typu natychmiastowo otrzymują dodatkową Aktywację (patrz Etap Aktywacji, strona 25). Zauważcie, że te karty nie mają żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia!

SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

Pudełko *Zombicide: Zielona Horda* zawiera wystarczającą liczbę figurek Orków Zombie do przeprowadzenia natarcia na całą planszę. Jednakże może zdarzyć się sytuacja, że graczom zabraknie figurek konkretnego typu, podczas uzupełniania Orków Zombie na planszy lub w Hordzie na skutek namnażania lub zapełniania budynku. W takim przypadku gracze umieszczają na planszy pozostałe figurki (jeśli jakieś zostały), a wszystkie Zombie wskazanego typu od razu rozpatrują dodatkową Aktywację.

UWAGA: Brak możliwości namnożenia Orka Zombie w przypadku rozdzielenia grupy (patrz strona 26) nie inicjuje dodatkowej Aktywacji.

Dodatkowe Aktywacje mogą następować jedna po drugiej. Zasada ta jest szczególnie istotna dla Orków Abominacji i Orków Nekromantów, ponieważ w zestawie *Zombicide: Zielona Horda* znajduje się po jednej figurce obu typów. W niektórych przypadkach Abominacja lub Nekromanta mogą otrzymać szereg dodatkowych Aktywacji podczas jednej Rundy.

Jeżeli gracze posiadają dodatkowe figurki Abominacji i Nekromantów, na planszy może jednocześnie wałęsać się wiele figurek tych typów.

Pamiętajcie, aby zawsze pilnować liczby Orków Zombie na planszy (a w szczególności w Hordzie) – w przeciwnym wypadku ryzykujecie, że powstaną przeciwko wam!

ORKOWIE NEKROMANCI

Jako zdrajcy własnej rasy, będąc najstraszniejszymi pomiotami pośród innych plugastw, Nekromanci spisują się świetnie, szerząc spustoszenie i sięgając po władzę. Szkoda im czasu na konfrontację z Ocalałymi, dlatego zaraz po wykryciu uciekają bez walki. Nekromanci stosują się do specjalnych zasad:

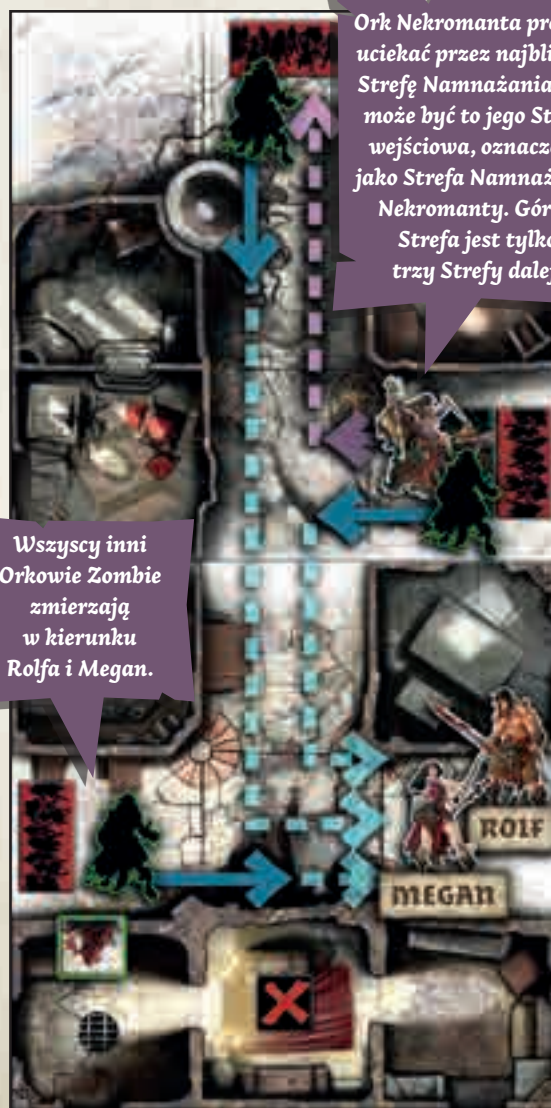
- Dla celów gry Ork Nekromanta traktowany jest jako Zombie.
- Ork Nekromanta posiada własną armię zarażonych. Gdy Ork Nekromanta pojawia się, umieśćcie dodatkowy znacznik Namnażania Zombie (na stronie „Nekromanty”) na jego Strefie wejściowej. Następnie bezzwłocznie rozpatrzenie dla niego normalne Namnażanie Zombie. Od teraz Strefa Namnażania Orka Nekromanty jest aktywna: namnaża Orków Zombie w ten sam sposób, co normalna Strefa Namnażania.
- Każde późniejsze dobranie dodatkowych kart Zombie Nekromanty (bez znaczenia ich typów) skutkuje Dodatkową Aktywacją dla wszystkich Nekromantów znajdujących się na planszy, do czasu aż uciekną lub zginą.

• Za każdym razem, gdy zostaje dobrana karta Orka Nekromanty (podczas namnażania lub ponownej aktywacji Nekromanty) gracze dodają po 1 Orku Szwendaczu, 1 Orku Spaślaku i 1 Orku Łowcy do Hordy (patrz zasady Hordy na stronie 19).

• Ork Nekromanta próbuje uciec z planszy. Jeżeli w jego Strefie nie ma żadnego Ocalałego, którego mógłby zaatakować podczas swojej Aktywacji (patrz Faza Zombie, strona 25), przesuwa się o 1 Strefę w kierunku najbliższej **aktywnej** Strefy Namnażania (NIE swojej Strefy wejściowej lub nieaktywnych Stref Namnażania), ignorując Ocalałych w Polu Widzenia. Jeżeli kilka Stref Namnażania, służących Nekromantom za miejsca ucieczki, znajduje się w tej samej odległości, gracze dokonują wyboru Strefy, którą Nekromanta będzie próbował uciec.

Jeżeli Ork Nekromanta ucieknie, a na planszy znajduje się łącznie 6 znaczników Namnażania Zombie (obejmuje to znaczniki Namnażania Nekromanty), gracze natychmiast przegrywają grę.

Dobrano kartę Zombie Orka Nekromanty! Gracze umieszczają tutaj znacznik Namnażania Nekromanty i odpowiednią figurkę Orka Nekromanty i dodają do Hordy jednego Orka Szwendacza, jednego Orka Spaślaka i jednego Orka Łowcę. Gracze dobierają dodatkową kartę Zombie dla Strefy Namnażania Nekromanty. Od teraz Strefa Namnażania Nekromanty namnaża Zombie w ten sam sposób, co zwykła Strefa Namnażania.



Ork Nekromanta próbuje uciekać przez najbliższą Strefę Namnażania. Nie może być to jego Strefa wejściowa, oznaczona jako Strefa Namnażania Nekromanty. Górna Strefa jest tylko trzy Strefy dalej!

Wszyscy inni Orkowie Zombie zmierzają w kierunku Rolfa i Megan.



- Zabicie Orka Nekromanty spowalnia inwazję. Jeżeli graczom uda się go zabić, wybierają Strefę Namnażania (mogą wybrać Strefę Namnażania danego Nekromanty) i usuwają ją z planszy. Jeżeli nie usuną z planszy znacznika Namnażania Nekromanty, należy go wymienić na zwykły.

- Ork Nekromanta ucieka z planszy zaraz po tym, jak Aktywuje się w Strefie, przez którą próbował uciec. Wymieńcie znacznik Namnażania Orka Nekromanty wprowadzony przez niego na planszę na zwykły znacznik Namnażania Zombie.



1- Megan używając Czarę zabija Orka Nekromantę.

2- Gracze usuwają tę Strefę Namnażania, dzięki czemu nic nie stoi im na przeszkodzie w zdobyciu Celu.

Znacznik Namnażania Nekromanty wymieniany jest na zwykły, czerwony znacznik Namnażania Zombie.



Ork Nekromanta aktywuje się w Strefie Namnażania i ucieka poza planszę. Usunięcie jego figurkę z planszy - umknął by szerzyć plagę Zombie gdzieś indziej.

Znacznik Namnażania Nekromanty wymieniany jest na zwykły, czerwony znacznik Namnażania Zombie.



ETAP 3: Złe zakończenie

ETAP 3: Dobre zakończenie

W szczególnych przypadkach wszystkie znaczniki Namnażania mogą znaleźć się w tej samej Strefie. W takiej sytuacji Nekromanta w dalszym ciągu pojawia się z dodatkowym znacznikiem Namnażania Nekromanty, ale ucieka z planszy zaraz po swojej Aktywacji.



KRĄG NEKROMANTÓW

GRA KRĘGIEM

Zasady Kręgu Nekromantów umożliwiają grę wieloma Nekromantami podczas rozgrywek **Zombicide: Zielona Horda**. Aby móc z nich skorzystać, gracze potrzebują dodatkowych figurek Nekromantów, takich jak te zawarte w dodatkach **Special Guest Boxes** (sprzedawane osobno).

1. Stwórzcie własny Krąg Nekromantów podczas Przygotowywania gry: wybierzcie Nekromantów, którym czoła stawić ma wasza drużyna Ocalałych (im więcej, tym będzie bardziej zabójczo!). Wyciągnijcie sześć kart Orków Nekromantów z Talii Zombie i zamieńcie je na dowolną, wybraną przez was kombinację kart Nekromantów. Umieśćcie wybrane karty w talii Zombie i potasujcie ją. Teraz jesteście gotowi na zmierzenie się z Kręgiem!

PRZYKŁAD: Gracze posiadają dwie figurki Orków Nekromantów oraz figurki Ostokara i To-Me Ku-Pa. Postanawiają wprowadzić do gry wszystkich sześciu Nekromantów i w następujący sposób tworzą Krąg składający się z sześciu kart: Ork Nekromanta (x3), Ostokara (x2) oraz To-Me Ku-Pa (x1). Mogą wybrać dowolną kombinację kart. To-Me Ku-Pa pojawia się jedynie od czasu do czasu, jednak jego zasady specjalne powodują, że gracze długo o nim nie zapomną!

2. Aby namnażać Nekromantów i nimi poruszać, stosujcie klasyczne zasady dotyczące Nekromantów. Używajcie kolorów, aby śledzić Strefy Namnażania konkretnych Nekromantów i określić ich miejsca ucieczek. **Pamiętajcie:** pociągnięcie karty Nekromanty skutkuje Dodatkową Aktywacją dla każdego Nekromanty znajdującego się na planszy, do czasu jego ucieczki lub śmierci.

PRZYKŁAD: Ork Nekromanta, Ostokara i To-Me Ku-Pa są już na planszy. Gracze dobierają kartę Orka Nekromanty: umieszczają Orka Nekromantę w Strefie, w której właśnie się namnożył, wraz z jego dodatkową Strefą Namnażania Nekromanty (nie zapominając o uzupełnieniu Hordy), a wszyscy pozostali trzej Nekromanci otrzymują dodatkową Aktywację. Koniec jest bliższy niż myślicie!

3. Uważajcie na mroczny rytuał! Nekromanci znajdujący się w Zasięgu 0-1 od siebie, uciekają z planszy na koniec Fazy Zombie w taki sam sposób, jak gdyby użyli do ucieczki Strefy Namnażania. Zamieńcie znaczniki Namnażania Nekromanty wprowadzone przez nich na planszę, na zwykłe znaczniki Namnażania Zombie.

4. Działaniami każdego niezwykłego Nekromanty rządzą specjalne zasady, zapisane na jego karcie Zombie. Mają zastosowanie od chwili jego wejścia na planszę, do czasu jego ucieczki lub śmierci.



WALKA

Nie jesteśmy na polu bitwy. Stawiamy czoła zombie w naszych spustoszonych wioskach, lasach i błotnistych terenach. Nie nazywamy tego nawet wojną, raczej stawianiem oporu. Bardzo agresywnego i czynnego oporu przeciwko agresywnemu i czynnemu najeźdźcy.



Symbol Kości

Gdy Ocalały atakuje Zombie, używając Broni do walki wręcz, Broni dystansowej, Machiny oblężniczej lub Rzucając Czar, gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi liczba Kości danej Broni, Machiny lub Czaru.



Symbol Broni podwójnej

Jeżeli aktywny Ocalały ma w Rękach dwie identyczne bronie (lub Czary) z symbolem Broni podwójnej, może użyć ich w tym samym czasie, wydając tylko jedną Akcję. W przypadku Broni dystansowej i Rzucania Czarów, atak musi być wymierzony w tę samą Strefę.

PRZYKŁAD 1: Johannes ma dwie Kusze powtarzalne, po jednej w każdej Ręce. Kusza powtarzalna ma symbol Broni podwójnej, dlatego Johannes może strzelić z obydwu jednocześnie. Umożliwia mu to rzut 6 kośćmi dla jednego Ataku dystansowego, ponieważ Kusza powtarzalna ma wartość Kości 3!

Kusza powtarzalna

Symbol Broni podwójnej

BEŁTY

0-1 3 5+ 1

Wartość kości: 3

PRZYKŁAD 2: Asim trzyma dwa Zakrzywione Sztylety. Są takie same i mają symbol Broni podwójnej, dlatego Asim może jednocześnie zaatakować nimi oboma. Teoretycznie powinien rzucić dwiema kośćmi (jedną na każdy Sztylet). Jednak każdy Sztylet daje bonus w postaci +1 kości do trzymanej w drugiej ręce Broni do walki wręcz. Bonus jednej broni działa na drugą, dlatego liczba kości do rzutu dla każdego Sztyletu to 2, co daje razem 4 kości dla tej Broni podwójnej!



Efekt specjalny

Wartość kości: 1



Symbol Precyzji

Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji broni liczy się jako celny cios.



Symbol Obrażeń

Każdy cios zadaje liczbę Obrażeń określoną przez wartość Obrażeń broni dla pojedynczego celu.

- Orkowie Łowcy, Orkowie Szwendacze i Orkowie Nekromanci muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.
- Orkowie Spaślaki muszą otrzymać cios zadający 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Liczba trafień broni zadającej 1 Obrażenie nie ma znaczenia. Ork Spaślak przyjmuje takie ciosy bez mrugnięcia okiem.
- Orkowie Abominacje muszą otrzymać 3 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Ponieważ nie ma broni, która zadaje 3 Obrażenia, musicie zniszczyć potwora używając Smoczego Ognia (patrz strona 36) lub Trebusza (patrz strona 35).

TRZY RĘCE?

Poprzez umieszczenie odpowiednich kart Ekwipunku w gnieździe Tułowia Ocalały może skutecznie korzystać z 3 kart Ekwipunku, jakby wszystkie z nich trzymał w rękach. Z przyczyn oczywistych, taki Ocalały może na raz korzystać tylko z dwóch takich kart Ekwipunku w danym momencie. Wybierz dowolną kombinację dwóch spośród 3 kart Ekwipunku przed rozpatrzeniem Ataku lub rzutów kośćmi dotyczącymi tego Ocalałego.

PRZYKŁAD: Johannes strzela ze swoich dwóch Kusz powtarzalnych do trzech Orków Szwendaczy towarzyszących Orkowi Spaślakowi i zalicza pięć trafień. Pierwsze trzy strzały wystarczają do wyeliminowania Orków Szwendaczy. Dwa pozostałe ciosy trafiają w Orka Spaślaka, jednak nie likwidują go na miejscu, ponieważ Kusza powtarzalna zadaje jedynie 1 Obrażenie.

Do akcji wkracza Seli i dobija maszkarę swoim Nordyckim mieczem. Trafia go tylko raz, jednak Nordycki miecz zadaje 2 Obrażenia, co wystarcza do wyeliminowania Orka Spaślaka!

Gdyby zamiast jednego Orka Spaślaka Ocalali zamierzaliby się na dwóch Orków Łowców, jeden cios Nordyckim mieczem nie załatwiłby sprawy. Każde udane uderzenie może wyeliminować tylko jeden cel; jeżeli cios zadaje więcej Obrażeń potrzebnych do zabicia Zombie, nadmiarowe Obrażenia są marnowane.

ATAK WRĘCZ



Ocalały trzymający Broń do walki wręcz (broń z maksymalnym Zasięgiem „0”) w Ręce może zaatakować Zombie w swojej Strefie. Każdy wynik rzutu kością równy lub wyższy od wartości Precyzji wskazanej na karcie broni liczony jest jako sukces. Gracz rozdziela swoje trafienia na możliwe cele ataku w tej samej Strefie według własnego wyboru. Nietrafione ciosy zadawane Bronią do walki wręcz nie powodują Bratobójczego Ognia (patrz strona 35).

PRZYKŁAD: Berin atakuje Orka Szwendacza, Orka Łowcę i Orka Spaślaka swoim Sejmitarem. Wyrzuca i , co oznacza dwa trafienia. Decyduje, że jego ciosy powaliły Orka Łowcę i Orka Szwendacza, ponieważ Obrażenia zadawane przez Sejmitar nie wystarczają do zabicia Orka Spaślaka. Chociaż Rolf znajduje się w tej samej Strefie co Berin, nie obawia się zadawanych przez niego ciosów.



ATAK DYSTANSOWY



Ocalały trzymający Broń dystansową (broń o maksymalnym Zasięgu „1” lub większym) w Ręce, może strzelić do widzianej przez siebie Strefy (patrz Pole Widzenia, strona 10), przy założeniu, że Strefa znajduje się w Zasięgu danej broni.

Pamiętajcie:

- Wewnątrz budynku Pole Widzenia ograniczone jest do Stref połączonych otwartym przejściem i znajdujących się maksymalnie 1 Strefę dalej.
- Żywoty blokują Pole widzenia (patrz strona 37).
- Chybione strzały mogą powodować Bratobójczy Ogień (patrz strona 35), dlatego celujcie uważnie!



Symbol Zasięgu

Zasięg broni wskazywany przez jego wartość na karcie to liczba Stref, przez które Ocalały może strzelić.

Pierwsza wartość określa Zasięg minimalny. Ocalały nie może strzelić z broni do Strefy bliższej niż wskazany minimalny Zasięg. W niektórych przypadkach jest to „0”, co oznacza, że Ocalały może zaatakować cele w tej samej Strefie, w której się aktualnie znajduje (jest to dalej uznawane za Atak dystansowy). Druga wartość określa maksymalny Zasięg broni. Broń nie może dosięgnąć celów znajdujących się poza maksymalnym Zasięgiem.

PRZYKŁAD: Długi łuk ma Zasięg 1–3, co oznacza, że może trafić cele znajdujące się do trzech Stref od Ocalałego, jednak nie może zostać użyty w tej samej Strefie, co ten Ocalały. Ręczna kusza ma Zasięg 0–1, czyli można jej użyć do strzelania do celów znajdujących się w tej samej Strefie lub do Strefy przylegającej.

Przy wyborze Strefy do Ataku dystansowego gracze ignorują wszelkie Postacie znajdujące się w Strefach pomiędzy strzelającym a celem. Oznacza to, że Ocalały mogą oddawać strzały przez zajęte Strefy bez narażania na Obrażenia innych Ocalałych lub Zombie. Ocalały może nawet strzelić do innej Strefy, gdy obok niego stoi Ork Zombie!

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Używając Broni dystansowej (nawet o Zasięgu 0), atakujący Ocalały nie wybiera celów trafionych przez udane rzuty kośćmi. Trafienia są przypisywane Postaciom w docelowej Strefie, uwzględniając zasadę Kolejności Wybierania Celów:

- 1 – Ork Szwendacz
- 2 – Ork Spaślak lub Abominacja (według wyboru strzelającego)
- 3 – Ork Łowca
- 4 – Ork Nekromanta

Trafienia są przypisywane celom o najniższym priorytecie do czasu eliminacji wszystkich takich celów, następnie celom o kolejnym priorytecie i tak dalej. Jeżeli kilka celów dzieli tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze sami określają rozkład trafień między nimi.

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

PRZYKŁAD: Seli uzbrojona w dwie Ręczne kusze (Zasięg 0–1, 2 Kości, Precyzja 3+, Obrażenia 1, Broń podwójna dystansowa) strzela do dwóch Orków Szwendaczy, jednego Orka Spaślaka i dwóch Orków Łowców w sąsiedniej Strefie. Rzuca czterema kośćmi (dwoma za każdą Ręczną kuszę, Broń podwójna) i uzyskuje wyniki: 3, 4, 5 i 6. Ręczna kusza zadaje Obrażenia przy wartościach 3, 4, 5 lub 6, co oznacza trzy trafienia. Dwa pierwsze zabijają obu Orków Szwendaczy, ponieważ mają oni najwyższą Kolejność Wybierania Celów. Ostatni strzał trafia w Orka Spaślaka, ale go nie zabija: do zgładzenia tego stwora potrzeba 2 Obrażeń.

BRATOBÓJCZY OGIEN



Ułps.



– Twój (były) najlepszy przyjaciel



Atakując, Ocalały nie może trafić sam siebie. Jednak w sytuacjach awaryjnych może zachodzić potrzeba wykonania Ataku dystansowego lub Rzucenia Czaru do Strefy, w której znajduje się członek drużyny.

W takim przypadku nietrafione rzuty kośćmi automatycznie liczone są jako trafienia w Ocalałych, znajdujących się w docelowej Strefie. Gracze przydzielają trafienia spowodowane przez Bratobójczy Ogień w dowolny sposób. Dozwolone są Rzuty na Pancierz, a sukcesy anulują trafienia Bratobójczego Ognia jeden-do-jednego. Każde pozostałe trafienie zadaje Ocalałemu tyle ran, ile wynosi wartość Obrażeń danej broni (lub Czaru).

Pamiętajcie: Bratobójczy Ogień nie ma zastosowania do Ataku wręcz. **Zabicie Ocalałego nie jest punktowane doświadczeniem.**

PRZYKŁAD 1: Johannes strzela z Kuszy (2 Kości, Precyzja 4+, Obrażenia 2) do Strefy zawierającej Berina i dwóch Orków Szwendaczy. Ocalały wyrzuca  i : jedno trafienie i jedno pudło! Trafienie zabija Orka Szwendacza, a pudło oznacza, że belt trafił członka jego drużyny. Berin otrzymuje dwie Rany. Aaaa...

PRZYKŁAD 2: W nagłym wypadku Megan musi rzucić podwójny Cios Telekinetyczny (1+1 Kość, Precyzja 4+, Obrażenia 1) do Strefy, w której znajduje się Seli i Ork Łowca. Wyrzuca  i , dwa sukcesy! Jedno trafienie wystarcza do zgładzenia Orka Łowcy. Drugie jest tracone. Tylko niecelne strzały przypisywane są Ocalałym, dlatego Seli jest bezpieczna.

PRZYKŁAD 3: Seli strzela z Ręcznej kuszy (Zasięg 0-1, 2 Kości 2, Precyzja 3+, Obrażenia 1) w swojej własnej Strefie, w której oprócz niej i dwóch Orków Szwendaczy stoi też Rolf. Ocalała wyrzuca  i , jeden sukces i jedno pudło. Trafienie zabija Orka Szwendacza. Nieudany strzał automatycznie trafia Rolfa, ponieważ Ocalały nie może trafić sam siebie. Rolf otrzymuje jedną Ranę.

PRZEŁADOWYWANIE BRONI

Podczas gdy większość broni może zostać użyta raz za razem, niektóre z nich, jak Ręczna kusza, wymagają wydania jednej Akcji na przeładowanie między oddawanymi strzałami, jeżeli te są oddawane wielokrotnie podczas jednej Rundy. Gracz może odwrócić daną kartę, zaznaczając, że dana broń nie jest naładowana i musi zostać przeładowana przed kolejnym strzałem. Na koniec Fazy Końcowej Rundy wszystkie takie bronie zostają przeładowane za darmo, dzięki czemu są gotowe do akcji na początku nowej Rundy.

- Jeżeli taka broń zostanie użyta, a następnie przekazana innemu Ocalałemu bez uprzedniego przeładowania, w dalszym ciągu musi zostać przeładowana, zanim nowy właściciel będzie mógł z niej skorzystać do eksterminacji Zombi podczas tej Rundy.
- W przypadku, gdy Ocalały używa dwóch identycznych Broni podwójnych wymagających przeładowywania, do tej czynności wystarczy jedna Akcja.

- Ocalali mogą wystrzelić z jednej Broni podwójnej do wybranej Strefy, a następną Akcją poświęcić na oddanie strzału z drugiej Broni podwójnej, do innej Strefy.

PRZYKŁAD: Na początku swojej Tury Seli trzyma w Rękach dwie Ręczne kusze. W swojej pierwszej Akcji strzela z obu broni, używając drugiej Akcji przeładowuje je, a następnie strzela ponownie w Akcji trzeciej. Ręczne kusze nie są naciągnięte. Podczas Fazy Końcowej obie Ręczne kusze zostają za darmo przeładowane.

RZUCANIE CZARU

Ocalały wyposażony w Czar (czar o cechach bojowych) w Ręce, może cisnąć nim w widzianą przez siebie Strefę (biorąc pod uwagę Zasięg czaru). Podczas Rzucania Czaru obowiązują te same zasady, co w przypadku Ataku dystansowego.



STRZELANIE Z TREBUSZA

Kosztem trzech Akcji, Ocalały znajdujący się w tej samej Strefie co Trebusz, może go załadować i wystrzelić z niego. Na strzelanie z Trebusza nie wpływają efekty wynikające z Umiejętności lub związane z Akcjami w walce. **Strzelanie z Trebusza nie powoduje Hałasu.**

1. Gracz wybiera za cel **dowolną** Strefę na planszy w Zasięgu 2 lub więcej (może to również być Strefa budynku). Pole Widzenia nie jest wymagane.

2. Gracz wybiera rodzaj amunicji, którą ma zamiar użyć (wszystkie 3 rodzaje są zawsze dostępne), a następnie przeprowadza atak:

- **Pociski rozpryskowe.** 6 kości. Precyzja 4+. Obrażenia 1.
- **Kartacz.** 3 kości. Precyzja 4+. Obrażenia 2.
- **Głaz.** 1 kość. Precyzja 4+. Obrażenia 3.

Precyzja zostaje zwiększona do 3+ jeżeli dowolny Ocalały (niekoniecznie ten strzelający z Trebusza!) ma Strefę wybraną na cel w swoim Polu Widzenia.

3. Rozpatrzenie trafień i obrażeń podlega standardowym zasadom. Należy stosować zasady Kolejności Wybierania Celów oraz Bratobójczego Ognia.

Bombardowanie Hordy: Trebusz może zostać wycelowany w Hordę. W takim przypadku, traktujcie wszystkie Zombie odłożone do Hordy jako znajdujące się w jednej Strefie. W przypadku Hordy nie uwzględnia się Pola Widzenia, należy jednak stosować reguły Kolejności Wybierania Celów.

SMOCZY Ogień

Gdy wszystko inne zawiedzie, zdej się na smoki.

— Megan



Kałuże Smoczej Żółci można odpalić Pochodnią.

Aby utworzyć kałużę Smoczej Żółci w Zasięgu 0-1 od Ocalałego, gracz musi odrzucić z Ręki kartę Smoczej Żółci.



Aby potem podpalić rozlaną Smoczą Żółć w Zasięgu 0-1, gracz musi odrzucić z Ręki Pochodnię, tworząc tym samym Smoczy Ogień: każda Postać i Machina obłożnica w Strefie z tym znaczkiem zostaje unicestwiona/zniszczona, bez rozpatrywania jej progu Obrażeń, wartości Pancerza czy pozostałych Ran. **Smoczy Ogień jest cichy.**

Kałuża Smoczej Żółci jest następnie usuwana, a Ocalały, który rzucił Pochodnię, zdobywa wszystkie należne punkty doświadczenia. Używajcie Smoczego Ognia, zastawiając ogniście pułapki na Zombie! Jeżeli wszystkie dostępne znaczki Smoczej Żółci znajdują się już na planszy, a gracze potrzebują zastawić nową pułapkę, wybierają jeden ze znaczników i przesuwają go do nowej Strefy.



Otoczony przez Zombie Asim rzuca butlę Smoczej Żółci w swojej Strefie. W Strefie umieszczany zostaje znaczek Smoczej Żółci. Potem Asim się odsuwa, przechodząc do innej Strefy.



Wszystkie Zombie podążają za Asimem. Ocalały rzuca swoją Pochodnię w kałużę rozlanej Smoczej Żółci: tworząc Smoczy Ogień! Wszystkie Zombie w Strefie ze znaczkiem zostają zlikwidowane. Asim zdobywa za nie wszystkie punkty doświadczenia!



BARIERY, ŻYWOPŁOTY i OBSZARY WODNE

Zombicide: Zielona Horda zawiera kafelki z obszarami wiejskimi i kilkoma budynkami. Wysokie Żywopłoty okalają pola i ogrody. Burzowa pogoda w tym obszarze stworzyła różnorodne pod względem kształtu i rozmiaru Obszary Wodne, otoczone łagodnymi Brzegami lub wysokimi Skarpami.

◆ BARIERY

Bariery są umieszczane na granicy dwóch sąsiednich Stref i nie pozwalają na poruszanie się pomiędzy tymi Strefami, jednak nie blokują Pola Widzenia. Bariery przydają się podczas zastawiania pułapek na Zombie i przerzedzenia ich liczebności za pomocą Ataków dystansowych.

• Ocalali nie mogą przemieszczać się przez Bariery. Niemniej jednak, mogą nadal przeprowadzać przez Bariery Akcje (Rzucenie Czarą, Atak dystansowy, itp) oraz używać Umiejętności (Skok, itp) przy uwzględnieniu reguł Pola Widzenia.

• Bariery to przeszkody uniemożliwiające Ruch podczas Fazy Zombie. Zombie zmieniają swoją trasę i próbują dotrzeć do swojej docelowej Strefy poprzez obejście Bariery. Jeżeli Zombie nie może dotrzeć do swojej docelowej Strefy żadną ścieżką, Zombie znajdujący się w Strefie przylegającej do Bariery niszczą ją, nie ponosząc żadnych kosztów, przed wykonaniem Etapu Ruchu. Przed poruszeniem Zombie usuńcie znacznik Bariery z planszy.

• Cele Misji mogą zawierać dodatkowe reguły dla Bariery.

◆ ŻYWOPŁOTY

Zawsze bądź przygotowany do walki podczas przechodzenia przez Żywopłoty - nigdy nie wiesz, co może za nimi czyhać! Nie poprzestań na byciu Ocalałym, zostań Drapieżnikiem!

- Rolf

Niektóre Żywopłoty zostały nadrukowane na kafelki planszy, ale są również dostępne jako znaczniki, aby móc dostosować jej rozkład według wskazówek z opisu Misji. Żywopłoty odgrywają kluczową rolę podczas Poruszania się, Ataków dystansowych i określania kierunku poruszania się Zombie, poprzez znaczące ograniczanie Pola Widzenia. Dosłownie pozwalają Ocalałym bawić się z Zombie w chowanego.

• Żywopłoty ograniczają Pole Widzenia (zarówno Ocalałych jak i Zombie). Postaci znajdujące się w Strefie wieży (patrz rozszerzenie *Wulfsburg*) nie podlegają tej regule.

• Rzuć kością za każdym razem, gdy Ocalały przekracza Żywopłot do Strefy, która nie znajduje się w Polu Widzenia żadnego Ocalałego. Przy wyniku **1**, dodaj jednego Orka Szwendacza do Strefy docelowej (krążył po okolicy niezauważony). To Namnożenie nie ma wpływu na Hordę, jednak może zainicjować dodatkowe Aktywacje, jeżeli skończyły się figurki (patrz strona 29).

• Dodatkowe Żywopłoty mogą zostać utworzone poprzez umieszczenie znaczników Żywopłotów na granicy pomiędzy dwoma Strefami. Używaj ich w strategiczny sposób, aby urozmaicić swoje ulubione Misje lub stworzyć swoje własne i zarazem unikatowe Misje!

◆ OBSZARY WODNE

Obszary Wodne reprezentują Strefy, w których Postacie stoją po pas w wodzie. Większość z nich łączy się ze Strefami lądowymi poprzez Brzeg lub Skarpę.

Brzeg to łagodne przejście pomiędzy Obszarem Wodnym a lądem. Ich granice zostały przedstawione jako stopniowe i nieregularne nabrzeże. Jest delikatne i spienione.

Skarpa zostały przedstawione jako stromy podział pomiędzy Obszarem Wodnym a lądem. Ich granice zostały przedstawione jako stromy, ciemny klif.



Ciemny i stromy klif! Toż to Skarpa, na którą Zombie nie potrafią się wspiąć! Aby opuścić Obszar Wodny przez Skarpę, Ocalali wydają dodatkową Akcję.

To jest Obszar Wodny, który spowalnia Ocalałych.

Łagodne i stopniowe zejście? To jest Brzeg! Łatwa droga dla każdego.

Postacie mogą poruszać się ze Strefy lądowych do Obszarów Wodnych zgodnie ze standardowymi regułami, bez żadnych ograniczeń. Niemniej, wykonanie Akcji Poruszania się z Obszaru Wodnego charakteryzuje się innymi skutkami w zależności od Strefy docelowej i rodzaju brzegu Obszaru Wodnego:

OPUSZCZANIE OBSZARU WODNEGO:			
	DO INNEGO OBSZARU WODNEGO	PRZEZ BRZEG	PRZEZ SKARPE
OCALAŁY	Wydaj dodatkową Akcję.	Brak dodatkowych wymagań.	Wydaj dodatkową Akcję.
ZOMBIE	Brak dodatkowych wymagań.	Brak dodatkowych wymagań.	Zombie nie mogą opuścić Obszaru Wodnego przez Skarpę. Wybierzcie inną trasę.

- Pozostałe elementy na zwykłych granicach mają zastosowanie: ściany ograniczają Poruszanie się i Pole Widzenia, Żywopłoty ograniczają Pole Widzenia, itd.
- Ocalali korzystający z Zaklęcia Szybkości ignorują efekty Obszarów Wodnych.
- Machiny oblężnicze zostają zniszczone w momencie wkroczenia do Obszaru Wodnego. Usuńcie ich figurki z gry.
- Smoczy Ogień (dowolnego pochodzenia) nie ma żadnego efektu na Obszarach Wodnych.
- Postaci poruszające się ze Strefy lądowej do Obszaru Wodnego, czy to przez Brzeg, czy też Skarpę, postępują zgodnie ze standardowymi regułami poruszania się, bez dodatkowych ograniczeń.

Poniższe przykłady przedstawiają zasady Brzegów i Skarp otaczających Obszary Wodne oraz ich wpływ na rozgrywkę.



Brzeg to jedyna dostępna trasa dla obu tych Orków Zombie, aby dotrzeć do Rolfa. Nie mogą oni przekroczyć Skarp!

To Zombie może przekroczyć Skarpę aby przejść ze Strefy lądowej do Obszaru Wodnego, ale nie na odwrót.

Ork Zombie dociera do Skarp, która dzieli go od Asima. Zombie wybiera trasę dookoła, która wiedzie przez Brzeg i południowe drzwi, aby dotrzeć do swojego celu.

Ork Zombie w podobnej sytuacji, jednak znajduje się przy Brzegu. Może dotrzeć do Megan w linii prostej.





TRYB KRWISTOCZERWONY

Może i Zombie są silni, ale są martwi, i z tego co mi wiadomo, martwi nie potrafią korzystać z własnego doświadczenia. Z drugiej strony nas, Ocalałych, pozostała garstka i przerwamy by wziąć odwet, uczyć się... i ewoluować.

– Seli

Tryb Krwistoczerwony pozwala Ocalałym na dalsze zdobywanie punktów doświadczenia po przekroczeniu Czerwonego Poziomu 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: Zielona Horda (poza tymi zawierającymi nawiasy, jak np. Rozpoczyna z [Ekwipunek]).

PRZYKŁAD: Seli właśnie zdobyła 43. punkt doświadczenia, osiągając Poziom Czerwony. Posiada następujące Umiejętności: Skok (Niebieski), +1 Akcja (Żółty), +1 darmowa Akcja: Atak Wręcz (Pomarańczowy) oraz +1 darmowa Akcja: Ruch (Czerwony).

Gracz przesuwa wskaźnik doświadczenia z powrotem na początek toru, a gra trwa dalej. Seli 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 „Uderz i uciekaj”. Osiągając ponownie Poziom Czerwony, gracz wybiera nową Umiejętność spośród dwóch pozostałych dla tego Poziomu i wybiera Umiejętność „Niestrudzony myśliwy”. Wskaźnik doświadczenia powraca do pozycji początkowej.

Po trzecim powrocie wskaźnika na początek toru doświadczenia Seli 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: „Wynik 6: +1 Kość do Walki”. Wskaźnik doświadczenia wraca do pozycji startowej.

Od teraz Seli dalej zdobywa punkty doświadczenia i otrzymuje wybraną przez gracza Umiejętność za każdym razem, gdy osiąga Poziom Pomarańczowy, a następnie kolejną Umiejętność osiągając Poziom Czerwony.



GRA DLA 7+ OCALAŁYCH

Zombicide ma ciągle powiększającą się galerię, z której gracze mogą wybierać Ocalałych. Wcześniej lub później możecieabrać ochoty na wypróbowanie rozgrywki z udziałem ponad sześciu Ocalałych. W tym celu potrzebujecie dodatkowych plansz Ocalałych, plastikowych znaczników i kart Ekwipunku początkowego, które zawarte są w sprzedawanych osobno rozszerzeniach do gry, takich jak *Wulfsburg* i *Hero Box*.

Gra ze zwiększonym składem Ocalałych (lub graczy!) jest stosunkowo prosta. Przestrzegajcie tych wytycznych i dostosujcie je do pożądanego poziomu wyzwania.

• Za każdego dodatkowego Ocalałego (poza sześcioma standardo-



wymi) dodajcie z dodatku jedną dodatkową kartę Ekwipunku początkowego do puli kart, która zostanie rozdysponowana między Ocalałymi podczas Przygotowania gry.

• Dodajcie 1 dodatkowy znacznik Namnażania Zombie za każdych 2 dodanych Ocalałych (zaokrąglając w górę). Umieśćcie te dodatkowe znaczniki Namnażania w tych samych Strefach, co już istniejące, lub w dowolnej, nowej Strefie Namnażania, jeżeli posiadacie kilka dostępnych. Tak! Oznacza to, że niektóre Strefy będą miały dwa, a nawet trzy razy większy współczynnik namnażania stworów!

• W przypadku rozgrywki z udziałem sześciu Ocalałych, po umieszczeniu sześciu znaczników Namnażania Zombie na planszy, gra kończy się porażką po udanej ucieczce Nekromanty. Limit znaczników Namnażania jest podniesiony o 1 za każdych 2 Ocalałych powyżej standardowej wielkości drużyny (zaokrąglając w górę).

LICZBA OCALAŁYCH	DODATKOWE ZNACZNIKI NAMNAŻANIA	LIMIT ZNACZNIKÓW NAMNAŻANIA
do 6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9



MISJE

◆ MISJA 0 - SAMOUCZEK: PRZEKLĘTA KAPLICZKA

LATWA / 4+ OCALAŁYCH / 45 MINUT

W poszukiwaniu świeżej wody, natknęliśmy się na emanującą mroczną energią, zbezczeszczo-
ną kapliczkę druidów. Fluczmy cma do płomienia, tak zastępy
zombie ciągną w to miejsce, zagrożając wszystkim w okolicy.
Jesteśmy ocalałymi, jesteśmy łowcami. Pokrzyżowanie pla-
nów nekromantów i zabijanie zombie to nasz obowiązek. Ale
też przyjemność, której nie umiem się oprzeć. Przepraszam
mamo, nie tak mnie wychowałaś!

Potrzebne kafelki: 16R, 17R, 18R i 20V.

20V	16R
18R	17R



CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

1 – Zapobiegnięcie inwazji w tej okolicy. Aby tego dokonać, zniszczcie 3 Strefy Namnażania (niebieską, zieloną oraz czerwoną).

2 – Przygoda czeka! 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:** Umieście losowo zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Wezwani przez Nekromantę:** Niebieska i zielona Strefa Namnażania są aktywne od początku gry. Niebieska Strefa Namnażania zostaje usunięta zaraz po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu. Zielona Strefa Namnażania zostaje usunięta zaraz po zdobyciu zielonego znacznika Celu.

• **Zniszczenie przeklętej kapliczki:** Dowolna Machina oblężnicza (np. Trebusz) może zostać użyta do zniszczenia czerwonej Strefy Namnażania, która jest ostatnia w Kolejności Wybierania Celów i zostaje usunięta z gry po otrzymaniu 1 obrażenia



MISJA 1:

WYPRAWA PO SMOCZĄ ŻÓŁĆ

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Smocza Żółć staje się coraz trudniejsza do zdobycia. Na próżno szukaliśmy jej u miejskich alchemików i ich dostawców w pobliskich wioskach. Jedzenia również zaczyna brakować... Może najwyższy czas przenieść się na wieś, gdzie rolnicy mają swoje pola i uprawy. Przynajmniej nie umrzemy z głodu. Styszeliliśmy o pewnej wiosce leżącej tuż przy granicy z terytorium Orków. Była broniona przez kilka fortec ze względu na swoje strategiczne znaczenie w produkcji Smoczej Żółci. Jeśli gdzieś mogą być jakieś jej zapasy, to właśnie tam.

No i pozostają jeszcze Orkowie, ale oni przecież są zbyt zajęci radzeniem sobie z zombie, żeby nam przeszkodzić, prawda?

Potrzebne kafelki: 12V, 13V, 15V, 17R, 18V i 20V.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

1 - Znajdźcie Smoczą Żółć i wszystko, co ma jakąkolwiek wartość. Zbierzcie 4 karty Smoczej Żółci i zdobądźcie wszystkie Cele.

2 - Spakujcie wszystko i odejdźcie. Misja kończy się powodzeniem, gdy wszyscy Ocalałi znajdą się w tej samej Strefie, w której nie ma żadnego Zombie.



ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Potasujcie razem 4 karty Smoczej Żółci i 3 losowe Artefakty z Krypty i rozłóżcie je na oznaczonych Strefach. Karty o innych kolorach rewersów nie stanowią problemu: sami je wybieracie!

• **Składniki alchemiczne.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

• **To, po co tu przybyliście.** Ocalały może wydać jedną Akcję, aby zdobyć kartę w swojej Strefie (w taki sam sposób, jak znacznik Celu). Następnie, ten Ocalały może dowolnie zreorganizować swoje wyposażenie.

15V	13V
12V	18V
17R	20V



◆ MISJA 2:

ORKOWIE NEKROMANCI?

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 30-90 MINUT

Nasza wyprawa do wioski boleśnie udowodniła nam, że Orkowie nie są odporni na działanie zarazy. Tak jak ludzie mogą zamienić się w zombie, tylko.. zieleńsze i o wiele, wiele potężniejsze! Lub liczne i zwinne, jeżeli mówimy o Goblinach.

W naszym obozie pojawiło się kilka hipotez:

Optymistyczna: Orkowie, zajęci walką z zombie, na jakiś czas dadzą nam spokój.

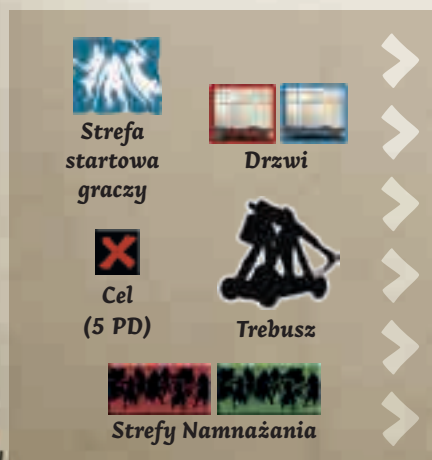
Pesymistyczna: Orkowie wykorzystają tę okazję, aby nas zaatakować.

Realistyczna: Zielona horda, składająca się z setek lub tysięcy Orków, to łatwy cel dla plagi zombie. Wkrótce będziemy musieli stawić czoła zainfekowanej armii.

Zamiast czekać bezczynnie na to, co nam los przyniesie, postanowiliśmy wyjść zagrożeniu naprzeciw i w спустoszonych wiosce odnaleźliśmy dziwną kryjówkę Nekromanty. Jesteśmy przygotowani na najgorsze: jedyną rzeczą gorszą od Orków Zombie... Orków Nekromantów!

Potrzebne kafelki: 14V, 15V, 16V i 20V.

16V	20V
14V	15V



CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

1 – Odnajdźcie klucz do kryjówki Nekromanty. Zdobywajcie Cele do momentu odnalezienia niebieskiego.

2 – Przeszukajcie dom. Misja kończy się powodzeniem, gdy Ocalały znajduje się w budynku za niebieskimi drzwiami i nie ma tam żadnego Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród 5 czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte (w sumie 7 znaczników Celów). Potasujcie je, a następnie umieście 3 z nich na odpowiednich Strefach na planszy. Pozostałe 4 znaczniki umieście obok planszy (nie odkrywając ich), tworząc w ten sposób stos Celów.

• **Praemblematy Orków Nekromantów.** Do czego służą? Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Czy to jest Ork Nekromanta?** Za każdym razem, gdy Ocalały zabija Nekromantę, doберите znacznik Celu ze stosu obok planszy. Ocalały otrzymuje 5 punktów doświadczenia, a znacznik Celu zostaje odkryty.

• **Klucz Nekromanty.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu.

• **Oho, sługusy Nekromanty!** Po zdobyciu zielonego Celu zostaje aktywowana zielona Strefa Namnażania.



MISJA 3:

POZNAJ SWOJEGO WROGA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Wciąż nie potrafimy uwierzyć w to, co napotkaliśmy. Opkowie Nekromanci! Musimy znaleźć ich więcej! Po pierwsze po to, aby oszacować ich liczebność, a po drugie, by lepiej poznać naszego wroga i nauczyć się z nim walczyć...

Potrzebne kafelki: 14R, 15V, 17R, 18V, 19R i 20R.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1 - **Wejdźcie do kryjówki Nekromanty.** Odnajdźcie niebieski, a następnie zielony Cel.
- 2 - **Zniszczcie filakteria Nekromanty.** Zdobądźcie obydwie Cele znajdujące się za niebieskimi i zielonymi drzwiami.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:** Weźcie 10 znaczników Celów, łącznie z niebieskim i zielonym.
- Umieście 2 czerwone Cele w budynkach z zamkniętymi niebieskimi i zielonymi drzwiami tak, jak pokazano na mapie.
- Potasujcie pozostałe znaczniki Celów nie odkrywając ich. Losowo umieście 4 z nich w pozostałych oznaczonych Strefach, a z ostatnich 4 znaczników utwórzcie zakryty stos obok planszy.



- **Skrzynia skarbów.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia i losowy Artefakt z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył.

- **Odbieramy to, co nasze.** Ocalały, który zabije Nekromantę zdobywa Cel ze stosu, wraz z odpowiednimi premiami (5 punktów doświadczenia i losowy Artefakt z Krypty).

- **Zapieczetowane drzwi.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.

20R	15V
19R	17R
14R	18V



◆ MISJA 4:

RZĘKA UMARŁYCH

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

4 odkryliśmy przeznaczenie dziwnych prae-
emblematów i totemów Orków, które
znaleźliśmy podczas naszej drugiej misji. Orkowie
Nekromanci używają ich jako przynęty i ściągają
nieumarłych w kierunku rzeki. Niesione silnym
nurtem zombie trafiają prosto do Nekromantów,
wcielających je w szeregi coraz liczniejszej hordy.

Na nasze nieszczęście, rzeka utworzyła w kilku
miejscach moczary i zalata liczne wioski w regionie.
Utknęliśmy i nie jesteśmy w stanie zlokalizować hordy.
Na tę chwilę, najlepiej będzie zabarykadować drogi do
rzeki, odcinając Nekromantów od nieswieżych
dostaw.

Potrzebne kafelki: 12R, 14R, 15V, 18V, 19R i 20V.

15V	14R
20V	12R
18V	19R



CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w dowolnej kolejności:

- **Zniszczcie przynętę na Zombie.** Zdobądźcie wszystkie Cele.
- **Odetnijcie napływ rekrutów.** Zgromadźcie wszystkie znaczniki Stref Namnażania w Strefie oznaczonej jako Nurt Rzeki.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:** Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród 5 czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte. Rozmieście je na odpowiednich Strefach na planszy.
- **Zniszczenie przynęt na Zombie.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Przerwanie łańcucha dostaw!** Po osiągnięciu niebieskiego i zielonego Celu, znacznik Strefy Namnażania może zostać przeniesiony do wskazanej Strefy.



MISJA 5:

OCZYSZCZAJĄCA POWÓDŹ

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Nasza podróż przywiodła nas do leżącej tuż przy granicy małej wieży strażniczej. Oczywiście, Orkowie Zombie zmiażdżyli lokalny garnizon i nadal roją się w okolicy. To jednak nie jest celem naszego przybycia. W wieży znajduje się trebusz! Jest również i tama, która zgromadzi rezerwy wody dla okolicznej wioski. Gdybyśmy mogli użyć trebusza do zniszczenia tamy, powódź oczyszczałaby to miejsce ze wszystkich Orków Zombie.

Potrzebne kafelki: 13R, 14R, 15R, 16V, 19V i 20R.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

1 - Dotrzyć do Trebusza. Trebusz znajduje się w małej, ufortyfikowanej wieży. Odnajdźcie niebieski i zielony Cel i wyważcie odpowiadające im drzwi.

2 - Przetrywajcie powódź. Użyjcie Trebusza i dotrzyćcie wszystkimi Ocalałymi do Strefy Wyjścia podczas tej samej Tury. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

14R	20R
13R	15R
19V	16V



ZASADY SPECJALNE

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

• **Szczęśliwe znalezisko.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia i losowy Artefakt z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Drzwi fortocy.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.

• **Powódź miasta.** Dowolny Ocalały może wykorzystać swoje 3 Akcje, aby strzelić z Trebusza (bez wybierania celu) i wywołać powódź. Aby ukończyć Misję:

- Wszyscy Ocalali muszą znaleźć się w Strefie Wyjścia (nie może być przy was żadnego Zombie).

- Ocalały strzelający z Trebusza musi być w stanie dotrzeć do Strefy Wyjścia podczas tej samej Tury.



◆ MISJA 6: PRZEŁAMANIE OBLĘŻENIA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Teraz, gdy przejęliśmy kontrolę nad Erebuszem, musimy poćwiczyć. Zabicie kilku Zombie bezpośrednim trafieniem może być zabawne, ale lepiej byłoby go użyć w bardziej... strategiczny sposób. Dobrze wycelowany stukilogramowy kawał skały może tworzyć dziury w ziemi lub ogromne sterty gruzu, których zombie nie będą w stanie przekroczyć. Odnaleźliśmy wioskę i kamieniołom, zaopatrujący królewski garnizon w pociski przeciw Orkom. To jest idealne miejsce do ćwiczeń. Jest tam nawet gotowy do użycia Erebusz!

Potrzebne kafelki: 12V, 14R, 15R, 17V, 19V i 20R.

12V	14R	15R
20R	17V	19V



CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

1 – Znajdźcie amunicję. Zdobądźcie wszystkie Cele.

2 – Prosto do celu. Za pomocą Machiny oblężniczej usuńcie wszystkie znaczniki Stref Namnażania (patrz Zasady specjalne).

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieśćcie losowo zielony znacznik Celu wśród 4 czerwonych Celów. Rozmieście je na odpowiednich Strefach na planszy, a następnie odkryjcie.

• **Amunicja.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

• **To, że masz paranoję...** Zielony znacznik Strefy Namnażania nie może zostać przemieszczony.

• **... nie oznacza, że nikt cię nie ściga.** Po zdobyciu zielonego znacznika Celu, aktywuje się zielona Strefa Namnażania.

• **Ćwiczenia oblężnicze.** Po zdobyciu wszystkich Celów, dowolna Machina oblężnicza (np. Trebusz) może zostać wykorzystana do celowania w, strzelania do i usuwania żetonów Stref Namnażania. Strefy Namnażania są ostatecznie w Kolejności Wybierania Celów i zostają usunięte z gry po otrzymaniu 1 Obrażenia.



◆ MISJA 7: CEL NA HORDĘ!

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Umiejętność strzelania z trebusza to dopiero pierwszy krok na drodze do pełnego opanowania sztuki posługiwania się tą machiną. Prawdziwy mistrz obłąńczy wie również jak budować i naprawiać trebusze – my musimy nauczyć się tego samodzielnie. Oba odnalezione przez nas trebusze zostały zniszczone – pomimo swoich okazałych rozmiarów, to bardzo delikatne maszyny! Nie lubią wilgoci czy deszczu. Ulewy uszkodziły nasz pierwszy Trebusz, a drugi straciliśmy podczas przeprawy przez rzekę. Musimy się nauczyć jak dbać o nasze nowe zabawki.



Na szczęście udało nam się znaleźć, ukryty na farmie, rozmontowany trebusz. W samą porę, aby w walce z ogromną hordą zombie, przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę. Odbudujmy tę machinę i obróćmy hordę w zombie-miazgę!

Potrzebne kafelki: 13V, 14R, 15V, 16V, 17V i 20V.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1 – Zdobądźcie części Trebusza.** Zdobądźcie wszystkie dwustronne czerwone Cele.
- 2 – Odbudujcie Trebusz.** Aby tego dokonać, wydajcie jedną Akcję jako Ocalały w Strefie z zielonym znacznikiem Celu. Nie może się tam znajdować żadne Zombie.
- 3 – Niebo spada nam na głowy!** Misja kończy się sukcesem, gdy w Hordzie nie ma żadnych Zombie – albo Horda została wypuszczona na mapę, albo strzelaliście z Trebusza w Hordę, aż została całkiem wyeliminowana.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Umieśćcie zielony znacznik Celu w wyznaczonej Strefie.

• **Części Trebusza (choć niekoniecznie).** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Nie można zdobyć zielonego Celu.

• **Co za widok!** Pamiętajcie, że nie możecie zdobyć zielonego Celu. Gdy wszystkie 3 dwustronne czerwone Cele zostaną zdobyte, Ocalały znajdujący się w Strefie z zielonym Celem (nie może tam być żadnego Zombie) może wydać Akcję aby zbudować Trebusz. Następnie, wymieńcie znacznik zielonego Celu na figurkę Trebusza. Ten Ocalały otrzymuje 5 punktów doświadczenia.

• **Ooo, ale błyszczysz! Ooo... chwilunia.** Po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu, Ocalały otrzymuje 2 losowe Artefakty z Krypty (oprócz 5 punktów doświadczenia) i może dowolnie zreorganizować swoje wyposażenie. Ponadto niebieska Strefa Namnażania staje się aktywna.

• **Fortyfikacje.** Bariery nie mogą być przesuwane ani niszczone w standardowy sposób. Zombie korzystające z Dodatkowych Aktywacji w Strefach z Barierami niszczą je, zamiast wykonywania Akcji Ruchu lub Ataku. Usunięcie znacznik Bariery.



15V	20V	13V
17V	16V	14R

			
Strefa startowa graczy	Drzwi	Miejsce odbudowy Trebusza	Cel (5 PD)
			
Strefy Namnażania	Bariery		



◆ MISJA 8:

ODSTRZELIWANIE STADA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Teoretycy wojskowi znają wiele sposobów zabezpieczenia flanki piechoty przed szarżą konnicy. Jeden z nich stanowią Chevaux de frise, coś co zwyczajni ludzie nazywają „spiczastymi barierkami”. Nieważne. Okazuje się, że zombie są zwyczajnie zbyt głupie, by pojąć jak je przesunąć i, o ile nie ma innej drogi, po prostu starają się je obejść. Rozstawiajcie je z głową, a będziecie w stanie trzymać zombie z dala od obszaru, którego zamierzacie bronić. Bariery mogą być również użyte do zapędzenia zombie do wybranej strefy. Na przykład w zasięg pocisków trebusza.

Pokażę wam.

Potrzebne kafelki: 12V, 15V, 19V i 20R.

CELE

Cele

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:
1 – Zapędźcie Zombie w kozi róg. Użyjcie Barier do zablokowania czerwonych Stref Namnażania, aby zgromadzić Zombie w jednym miejscu.

2 – Uwolnijcie Trebusz. Misja kończy się sukcesem, gdy wszyscy Ocalali znajdują się w Strefie z Trebuszem i nie ma w niej żadnego Zombie



ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Umieśćcie 2 Spaślaków, 2 Łowców i 4 Szwendaczy w Strefie z Trebuszem. Te Zombie są ignorowane podczas etapu Ruchu w Fazie Zombie, do momentu wyważenia niebieskich drzwi.

• Napływ Zombie:

- Niebieska Strefa Namnażania jest aktywna od początku gry.
- Tylko Strefy Namnażania Nekromantów mogą być usuwane po zabiciu Nekromanty.

• **Zamknięte!** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu.

• **Tutaj stał bohater.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia i wybrany Artefakt z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo, Ocalały może dowolnie zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Przesuwanie Barier.** Ocalały znajdujący się w Strefie z Barierą może wydać jedną Akcję, aby wziąć ją ze sobą. Bariera ląduje wtedy na Planszy Ocalałego, ale nie zajmuje żadnego gniazda ekwipunku. Pod koniec swojej Akcji, Ocalały może umieścić posiadaną Barierę na granicy Strefy, w której się znajduje. Ocalały musi do końca Tury rozmieścić wszystkie posiadane przez siebie Bariery.

• **Zablokować im drogę!** Bariery nie mogą zostać zniszczone. Strefa Namnażania zostaje zamknięta, gdy z każdej strony jest zablokowana przez Bariery i/lub ściany. Przeniesienie znacznik Strefy Namnażania do niebieskiej Strefy Namnażania. Uwięzione Zombie zostają tam dopóki droga nie zostanie odblokowana albo wszystkie nie zostaną wyeliminowane.



MISJA 9:

PODBITA FORTECA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Teraz, gdy nauczyliśmy się używać barier i trebuszy, może moglibyśmy znaleźć jakieś spokojne miejsce, zgromadzić zapasy jedzenia i przetrwać nadchodzącą zimę w przyjemnym, ciepłym i wolnym od zombie miejscu? Łatwiej powiedzieć niż zrobić. Znaleźliśmy niezliczoną ilość ufortyfikowanych miejsc nadających się do przetrwania szturm, ale żadnego zdolnego przetrwać atak zombie. Poddita forteca stojąca przed nami jest tragicznym przykładem podobnej porażki. Tak czy inaczej, zbadamy ją. Będziemy patrzeć... i uczyć się.

Potrzebne kafelki:

12R, 13R, 15R, 16R, 17R i 20V.

CELE

Zbadajcie to miejsce. Osiągnijcie Strefę Wyjścia. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

12R	17R
16R	20V
13R	15R



ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Rozmieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu na wyznaczonych miejscach na mapie. Wszystkie znaczniki muszą być zakryte.
- Rozmieście losowo 6 zakrytych kart Artefaktów z Krypty na oznaczonych Strefach. Wydadź jedną Akcję w takiej Strefie, aby podnieść kartę.

• **Nieźle znaleźnisko!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Zaryglowane drzwi.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.

• **Przyciąganie niepożądaney uwagi.** Zielona Strefa Namnażania jest nieaktywna do czasu zdobycia zielonego Celu.

• **Wzmocnione Bariery.** Bariery nie mogą zostać zniszczone.



◆ **MISJA 10:** **NOWY DOM**

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Wiemy już wszystko co konieczne by przetrwać i zwyciężyć. Odnaleźliśmy spokojne miejsce, w którym możemy odpocząć, przynajmniej przez jakiś czas. Zbudowaliśmy nasz własny trebusz. Teraz pozostaje nam tylko wykorzystanie barier do ufortyfikowania naszego nowego domu przed atakiem zombie.

Przyjdą po nas. To nieuniknione.

Potrzebne kafelki: 14R, 15V, 16V, 17R, 19R, i 20V.

CELE

Ufortyfikujcie swój przyszły dom. Misja kończy się powodzeniem, gdy:

- Na kafelkach 14R i 19R nie będzie żadnych Stref Namnażania.
- Rozstawicie Bariery w taki sposób, aby blokowały wszystkie dojścia do kafelków 14R i 19R. Mapa pokazuje w jakich miejscach na ulicach mają się znaleźć Bariery. Dodatkowo będziecie musieli zablokować te drzwi, które wyważyliście!



ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** pod każdym znacznikiem Celu połówicie losową zakrytą kartę Artefaktu z Krypty.

• **Szczęśliwy dzień!** Po zdobyciu każdego z Celów, Ocalały otrzymuje:

- 5 punktów doświadczenia.
- Artefakt z Krypty, znajdujący się pod zdobytym znacznikiem Celu. Ocalały może dowolnie zreorganizować swoje wyposażenie.
- Bariery (patrz Mobilne Bariery).

• Mobilne Bariery.

- Bariery nie mogą zostać zniszczone.
- Ocalały znajdujący się w Strefie z Bariery może wydać jedną Akcję, aby wziąć ją ze sobą. Bariery ląduje wtedy na Planszy Ocalałego, ale nie zajmuje żadnego gniazda ekwipunku. Pod koniec swojej Akcji, Ocalały może umieścić posiadaną Bariery na granicy Strefy, w której się znajduje. Ocalały musi do końca Tury rozmieścić wszystkie posiadane przez siebie Bariery.

20V	17R	16V
15V	19R	14R



 Strefa startowa graczy	 Trebusz	 Strefa Namnażania
 Drzwi	 Cel (5 PD)	 Miejsce rozstawienia Bariery

▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼





UMIĘJĘTNOŚCI

Każdy Ocalały w grze *Zombicide: Zielona Horda* posiada zestaw szczególnych Umiejętności, których efekty opisane zostały poniżej. W przypadku konfliktu z zasadami ogólnymi, nadrzędne są zasady Umiejętności specjalnych.

Efekty poniższych Umiejętności i/lub bonusów są natychmiastowe i mogą być użyte w Turze, w której zostały otrzymane. Oznacza to, że jeżeli jedna Akcja powoduje podniesienie Poziomu Zagrożenia Ocalałego i zdobycie Umiejętności, Umiejętność ta może zostać natychmiastowo użyta, jeżeli Ocalały ma chociaż jedną Akcję do wykorzystania (Ocalały może również użyć dowolnej dodatkowej Akcji przyznawanej przez daną Umiejętność).

+1 Akcja – Ocalały posiada dodatkową Akcję, którą może przeznaczyć na co tylko chce.

+1 darmowa Akcja: Atak dystansowy – Ocalały ma jeden dodatkowy darmowy Atak dystansowy. Akcja ta może być stosowana jedynie jako Atak dystansowy.

+1 darmowa Akcja: Atak wręcz – Ocalały ma jeden dodatkowy darmowy Atak wręcz. Akcja ta może być stosowana jedynie do Ataku wręcz.

+1 darmowa Akcja: Przeszukiwanie – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję Przeszukiwania. Akcja ta może zostać użyta do Przeszukiwania, ale Ocalały może w dalszym ciągu wykonywać tylko jedno Przeszukiwanie na Turę.

+1 darmowa Akcja: Ruch – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję Ruchu. Akcja ta może być wykorzystana jedynie jako Akcja Ruchu.

+1 darmowa Akcja: Rzucanie Czarów – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję Rzucania Czarów. Akcja ta może być stosowana jedynie do Rzucania Czarów.

+1 darmowa Akcja: Rzucanie Zaklęcia – Ocalały ma jedno dodatkowe darmowe Rzucanie Zaklęcia. Akcja ta może być stosowana jedynie do Rzucania Zaklęcia.

+1 darmowa Akcja: Walka – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję w walce. Akcja ta może być stosowana jedynie do Ataku wręcz, Ataku dystansowego lub Rzucania Czarów.

+1 do maksymalnego Zasięgu – Maksymalny Zasięg Broni dystansowej Ocalałego oraz jego Czarów jest zwiększany o 1.

+1 do rzutu kością: Atak dystansowy – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu każdą kością dla Ataków dystansowych. Wynik maksymalny to zawsze 6.

+1 do rzutu kością: Atak wręcz – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu każdą kością dla Ataków wręcz. Wynik maksymalny to zawsze 6.

+1 do rzutu kością: Rzucanie Czarów – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu każdą kością dla Rzucania Czarów. Wynik maksymalny to zawsze 6.

+1 do rzutu kością: Walka – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu każdą kością dla Akcji w walce (Atak wręcz, Atak dystansowy lub Rzucanie Czarów). Wynik maksymalny to zawsze 6.

+1 kość: Atak dystansowy – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów przy rozpatrywaniu Akcji Ataku dystansowego. Każda podwójna Broń dystansowa otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości dla Podwójnego Ataku dystansowego.

+1 kość: Atak wręcz – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów przy rozpatrywaniu Akcji Ataku wręcz. Każda podwójna Broń do walki wręcz otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości dla Podwójnego Ataku wręcz.

+1 kość: Rzucanie Czarów – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów przy rozpatrywaniu Akcji Rzucanie Czarów. Każdy podwójny Czar otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości dla Podwójnego Rzucania Czarów.

+1 kość: Walka – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów w Walce (Atak wręcz, Atak dystansowy lub Rzucanie Czarów). Każda Broń podwójna (lub czar) otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości na Podwójną Akcję w walce.

+1 Obrażenie: [Ekwipunek] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie używając wskazanego Ekwipunku.

+1 Obrażenie: [Typ] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie rozpatrując efekt wskazanego typu Akcji w walce (Rzucanie Czarów, Atak wręcz lub Atak dystansowy).

+1 Strefa na Ruch – Ocalały może przemieszczać się o jedną dodatkową Strefą za każdym razem, gdy wykonuje Akcję Ruchu. Umiejętność ta kumuluje się z innymi efektami korzystającymi z Akcji Ruchu. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombię kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

2 Strefy na Akcję Ruchu – Gdy Ocalały wydaje jedną Akcję na Ruch, może poruszyć się o jedną lub dwie Strefy. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombię kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Barbarzyńca – Podczas rozpatrywania Ataku wręcz Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni do walki wręcz, liczbą Zombie przebywających w docelowej Strefie. Zastosowanie mają nadal Umiejętności wpływające na wartość kości, jak np. +1 kość: Atak wręcz.

Broń do pary! – Gdy Ocalały wykonuje Akcję Przeszukiwania i dobiera kartę ekwipunku z symbolem Broni podwójnej, może natychmiastowo wziąć drugą kartę tego samego typu z talii Ekwipunku. Po wyjęciu karty przetasujcie talię.

Co za smród – Ta Umiejętność może zostać wykorzystana raz na Turę. Ocalały otrzymuje darmową Akcję Przeszukiwania Strefy (może być to nawet Krypta lub Strefa ulicy), jeżeli w tej samej Rundzie zabił Zombie. Akcja ta może zostać użyta do Przeszukiwania, ale Ocalały może w dalszym ciągu wykonywać tylko jedno Przeszukiwanie na Turę.

Czarownik – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję. Akcja ta może być stosowana jedynie do Rzucania Czarów lub Rzucania Zaklęcia.

Darmowe przeładowanie – Ocalały za darmo przeładowuje broń, która tego wymaga (np. Ręczna kusza).

Deszcz many – Podczas rozpatrywania Rzucania Czarów Ocalały może zamienić liczbę Kości danego Czarów na liczbę Zombie znajdujących się w docelowej Strefie. Zastosowanie mają nadal Umiejętności wpływające na wartość kości, jak np. +1 kość: Rzucanie Czarów.

Deszcz żelaza – Podczas rozpatrywania Ataku dystansowego Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni dystansowej, liczbą Zombie przebywających w docelowej Strefie. Zastosowanie mają nadal Umiejętności wpływające na wartość kości, jak np. +1 kość: Atak dystansowy.

Drwina – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybiera Strefę widzianą przez Ocalałego. Wszystkie Zombie znajdujące się w wybranej Strefie natychmiastowo otrzymują dodatkową Aktywację: próbują osiągnąć drzwi Ocalałego wszystkimi dostępnymi środkami. Wyszyczone Zombie ignorują wszystkich innych Ocalałych. Nie atakują ich i przechodzą przez Strefę z Ocalałymi przy próbie osiągnięcia drzwi Ocalałego.

Dwa fronty – Gdy Ocalały wyposażony jest w Podwójne Czary lub Podwójną Broń dystansową, może podczas jednej Akcji wycelować każdy czar/ broń w różne Strefy.

Farciarz – Ocalały może jeden raz przetrzucić wszystkie kości dla każdej Akcji (lub Rzutu na Pancerz). Nowy wynik zastępuje poprzedni. Umiejętność ta kumuluje się z efektami innych Umiejętności (np. 1 przetrzut kości na Turę) i Ekwipunku, które umożliwiają przetrzucanie rzutów.

Gnicie – Jeśli Ocalały nie przeprowadził Akcji w walce (Ataku wręcz, Ataku dystansowego lub Rzucania Czarów), nie wystrzelił z Machiny obłąkanej, ani nie spowodował pojawienia się znacznika Hałasu, na koniec swojej Tury, umieszcza znacznik Gnicia obok swojej podstawki. Jak długo ma ten znacznik, tak długo jest całkowicie ignorowany przez wszystkie Zom-



bie i sam nie jest uznawany za znacznik Hałasu. Zombie go nie atakują, przechodzą obok nawet go nie zauważając. Jeśli Ocalały przeprowadzi dowolną Akcję w walce (Atak wręcz, Atak dystansowy lub Rzucanie Czarów), wystrzeli z Machiny obłąkanej lub spowoduje pojawienie się znacznika Hałasu, traci znacznik Gnicia. Nawet mając znacznik Gnicia Ocalały w dalszym ciągu musi wydać dodatkowe Akcje na wydostanie się ze Strefy zawierającej Zombie.

Kompania braci: [efekty gry] – Ocalały może użyć tej Umiejętności, gdy znajduje się w tej samej Strefie co przynajmniej jeden inny Ocalały. Gdy Umiejętność Kompanii braci jest aktywna, każdy Ocalały w tej Strefie (łącznie z Ocalałym posiadającym tę Umiejętność) otrzymuje premie z tytułu wskazanej Umiejętności lub wskazanego efektu gry.

Księga zaklęć – Wszystkie Czary i Zaklęcia znajdujące się w wyposażeniu Ocalałego uznawane są za trzymane w Ręce. Przy korzystaniu z tej Umiejętności można by łatwo uznać, że Ocalały trzyma w Ręce kilka Czarów i Zaklęć jednocześnie. Z oczywistego powodu może używać tylko dwóch identycznych Podwójnych Czarów w jednym czasie. Przed rozpatrzeniem Akcji Ocalałego lub wykonaniem rzutów kośćmi gracz musi wybrać dowolną kombinację kart.

Łomot – Za każdym razem, gdy Ocalały zgładzi ostatniego Zombie w danej Strefie, otrzymuje 1 darmową Akcję Ruchu do natychmiastowego wykorzystania.

Łowca głów: [Typ Zombie] – Ocalały zyskuje podwójną wartość punktów doświadczenia za każdym razem, gdy zabije Zombie konkretnego typu.

Mistrz miecza – Ocalały traktuje całą Broń do walki wręcz, jak gdyby miała symbol Broni podwójnej.


Nadludzka siła – Wartość Obrażeń używanej przez Ocalałego Broni do walki wręcz wynosi „3”.

Niestrudzony myśliwy – Ocalały rozgrywa dodatkową Turę za każdym razem, gdy ze stosu Zombie wyciągana jest karta Dodatkowej Aktywacji. Wykonuje ją przed Zombie, które mają Dodatkową Aktywację. Jeżeli kilku Ocalałych wybrało tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność dodatkowych Tur.

Nieuchwytna – Ocalały nie wydaje dodatkowych Akcji podczas wykonywania Akcji Ruchu ze Strefy zawierającej Zombie. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Oburęczny – Ocalały traktuje wszystkie Czary, Broń do walki wręcz i Broń dystansową, jak gdyby miały symbol Broni podwójnej.

Pewna ręka – Ocalały może ignorować innych wybranych przez siebie Ocalałych po oddaniu niecelnych trafień Czarów lub Ataku dystansowego. Umiejętność ta nie ma zastosowa-



nia dla efektów zabijających wszystkie Postacie w docelowej Strefie (jak np. Smoczy Ogień).

Podwójne zakłęcie – za każdym razem, gdy Ocalały rzuca Zakłęcie, może za darmo wybrać dodatkowy cel dla tego samego Zakłęcia. Najpierw wyznacza oba cele, a następnie rozpatruje każde użycie jedno po drugim, w dowolnej kolejności.

Przeszukiwanie: +1 karta – Ocalały dobiera dodatkową kartę podczas Akcji Przeszukiwania.

Przychylność losu – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności raz na Turę podczas dobierania karty Ekwipunku. Może zignorować i odrzucić tę kartę, a następnie dobrać nową kartę Ekwipunku.

Regeneracja – Na koniec każdej Rundy, gracz usuwa wszystkie Rany zadane Ocalałemu. Jeżeli Ocalały został wyeliminowany z gry, Regeneracja nie ma zastosowania.

Rozpoczyna z [Ekwipunek] – Ocalały rozpoczyna grę ze wskazanym Ekwipunkiem; dana karta jest automatycznie przypisywana do niego podczas Przygotowania do gry.

Rozpruwacz: Atak dystansowy – Gracz używa tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Ataku dystansowego. Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, wydając jedną Akcję można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie. Ocalały otrzymuje doświadczenie za unicestwienie tego stwora.

Rozpruwacz: Atak wręcz – Gracz używa tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Ataku wręcz. Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, wydając jedną Akcję można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie. Ocalały otrzymuje doświadczenie za unicestwienie tego stwora.

Rozpruwacz: Rzucanie Czaru – Gracz używa tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Rzucania Czaru. Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, wydając jedną Akcję można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie. Ocalały otrzymuje doświadczenie za unicestwienie tego stwora.

Rozpruwacz: Walka – Gracz używa tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Akcji w walce (Atak wręcz, Atak dystansowy lub Rzucanie Czaru). Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, wydając jedną Akcję można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie. Ocalały otrzymuje doświadczenie za unicestwienie tego stwora.

Skok – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Ocalały wydaje jedną Akcję; porusza się dwie Strefy w kierunku Strefy, którą ma w Polu Widzenia. Umiejętności związane z Poruszaniem się (jak np. +1 Strefa na Akcję Ruchu lub Nieuchwytna) są ignorowane, zastosowanie mają jednak kary (jak Zombie w Strefie początkowej). Zignoruj wszystko w Strefach pośrednich.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony przez Czary i Ataki dystansowe (Ataki obłączone nadal jednak mają zastosowanie). Zignorujcie tego Ocalałego podczas Rzucania Czaru lub strzelania do jego Strefy. Na Ocalałego nadal działają efekty, które skutkują zabiciem wszystkich Postaci znajdujących się w docelowej Strefie (jak np. Smoczy Ogień).

Sokole oko – Ocalały może bez ograniczeń wybierać cele wszystkich swoich Czarów i Ataków dystansowych. Niecelne trafienia nie ranią Ocalałych.

Sprint – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na Turę. Gracz wydaje jedną Akcję Ruchu Ocalałego: może poruszyć go o dwie lub trzy Strefy, zamiast standardowej jednej. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Strzał z bliska – Ocalały może rozpatrzyć Atak dystansowy lub Rzucanie Czaru w swojej Strefie, bez uwzględniania minimalnej wartości Zasięgu. Podczas rozpatrywania Rzucania Czaru lub Ataku dystansowego o Zakresie „0” Ocalały może dowolnie wybrać cele i zgładzić dowolny typ Zombie. W tym celu jego Czary i Broń dystansowa w dalszym ciągu muszą zadać wystarczającą liczbę Obrażeń. Niecelne trafienia nie ranią Ocalałych.

Szabrownik – Ocalały może Przeszukiwać każdą Strefę, w której nie znajdują się Zombie. Obejmuje to Strefy ulicy, Obszary Wodne itd.

Szał bitewny – Za każdym razem, gdy Ocalały zabije przynajmniej jedno Zombie za pomocą Ataku wręcz, otrzymuje dodatkową kość do kolejnego Ataku wręcz. Powyższa premia kumuluje się, jeżeli Ocalały zabije przynajmniej jedno Zombie podczas każdego następnego Ataku wręcz i ma zastosowanie do końca Aktywności tego Ocalałego.

Szał: Atak dystansowy – Broń dystansowa noszona przez Ocalałego zyskuje +1 kość za każdą Ranę zadaną Ocalałemu. Podwójna Broń dystansowa otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości za każdą Ranę i Podwójny Atak dystansowy.

Szał: Atak wręcz – Broń do walki wręcz noszona przez Ocalałego zyskuje +1 kość za każdą Ranę zadaną Ocalałemu. Każda Podwójna Broń do walki wręcz otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości za każdą Ranę i Podwójny Atak wręcz.

Szał: Rzucanie Czaru – Czary noszone przez Ocalałego uzyskują +1 kość za każdą Ranę zadaną Ocalałemu. Każdy Podwójny Czar otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości za każdą Ranę i Podwójne Rzucanie Czaru.

Szał: Walka – Cała Broń i Czary noszone przez Ocalałego zyskują +1 kość, za każdą Ranę zadaną Ocalałemu. Każda Broń podwójna (lub Czar) otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości za każdą Ranę i podwójną Akcją w walce.

Szarża – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność za darmo tak często, jak ma na to ochotę, podczas każdej swojej Tury: Ocalały przesuwa się do dwóch Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jedno Zombie. Standardowe zasady dotyczące Poruszania się pozostają w mocy. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Taktyk – Tura Ocalałego może zostać przeprowadzona w dowolnym momencie Fazy Graczy – przed lub po Turze innego Ocalałego. Jeżeli kilku Ocalałych wybrało tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność swoich Tur.

To wszystko na co was stać?! – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności za każdym razem, gdy ma otrzymać Rany. Gracz odrzuca jedną kartę Ekwipunku z wyposażenia Ocalałego za każdą Ranę, którą ten ma otrzymać. Każda odrzucona karta Ekwipunku neguje jedną Ranę.

Transmutacja – Ocalały może korzystać z tej Umiejętności dowolną ilość razy podczas każdej swojej Tury. Wydaj Akcję i odrzuć kartę Ekwipunku ze swojego Wyposażenia: dobrać nową kartę Ekwipunku. To nie jest Akcja Przeszukiwania. Karty „Ożeż!!” są rozpatrywane zgodnie ze standardowymi regułami.

Twardziel – W każdej Fазie Zombie Ocalały ignoruje pierwszą otrzymaną Ranę.

Uderz i uciekaj – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność tuż po rozpatrzeniu Rzucania Czar, Ataku wręcz lub Ataku dystansowego, który skutkowało zabicim przynajmniej jednego Zombie. Może następnie rozpatrzyć darmową Akcję Ruchu. Jeżeli w jego Strefie znajdują się Zombie, nie wydaje dodatkowych Akcji w celu wykonania tej darmowej Akcji Ruchu.

Urodzony przywódca – Podczas swojej Tury, Ocalały może dać innemu członkowi swojej drużyny darmową Akcję, którą ten może przeznaczyć na co tylko chce. Akcja ta musi zostać wykorzystana podczas kolejnej Tury wybranego Ocalałego, w przeciwnym razie zostaje utracona.



Włamanie – W celu wyważenia drzwi Ocalały nie rzuca kośćmi i nie potrzebuje do tego Ekwipunku (jednak w dalszym ciągu musi przeznaczyć na to jedną Akcję). Ocalały korzystając z tej Umiejętności nie powoduje pojawienia się znacznika

Hałasu. Należy jednak pamiętać, że pozostałe warunki tej Akcji pozostają w mocy (jak zdobycie wymaganego Celu). Co więcej, Ocalały zyskuje jedną dodatkową darmową Akcję, którą może wykorzystać jedynie do wyważenia drzwi.

Wynik 6: +1 kość do Ataku dystansowego – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnego Ataku dystansowego. Gracz tak długo może rzucać dodatkową kością, jak długo uzyskuje wartość „6”. Przed rzutem dodatkową kością dla tej Umiejętności należy zastosować pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości.

Wynik 6: +1 kość do Ataku wręcz – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnego Ataku wręcz. Gracz tak długo może rzucać dodatkową kością, jak długo uzyskuje wartość „6”. Przed rzutem dodatkową kością dla tej Umiejętności należy zastosować pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości.

Wynik 6: +1 kość do Rzucania Czar – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnego Rzucania Czar. Gracz tak długo może rzucać dodatkową kością, jak długo uzyskuje wartość „6”. Przed rzutem dodatkową kością dla tej Umiejętności należy zastosować pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości.



Wynik 6: +1 kość do Walki – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnej Akcji w walce (Atak wręcz, Atak dystansowy lub Rzucanie Czar). Gracz tak długo może rzucać dodatkową kością, jak długo uzyskuje wartość „6”. Przed rzutem dodatkową kością dla tej Umiejętności należy zastosować pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości (np. karta Ekwipunku „Tuzin strzał”).

Wypad! – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierzcie Strefę w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Wszystkie Zombie znajdujące się w Strefie Ocalałego są odpychane do wybranej Strefy. Nie jest to uznawane za Ruch. Obie Strefy muszą dzielić drogę bez przeszkód. Zombie nie może przejść przez zamknięte drzwi, mury obronne (patrz rozszerzenie Wulfsburg) lub ściany, ale może zostać wrzucony do Krypty lub wyrzucony z niej (patrz Zombicide: Czarna Plaga), zostać wrzucony lub wyrzucony z Obszaru Wodnego, a nawet przejść przez Barierę i Żywopłot.

Zakuty łeb: [Typ Zombie] – Ocalały ignoruje wszystkie Rany zadane przez Zombie konkretnego typu (jak „Szwenn

dacz”, „Łowca” itp.). Dla przykładu, „Zakuty Łeb: Szwendacz” odnosi się do Orka Szwendacza.

Zbawca – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierzcie Strefę zawierającą przynajmniej jedno Zombie w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Wybierzcie Ocalałych w wybranej Strefie, którzy mają zostać przeciągnięci do Strefy Ocalałego z tą Umiejętnością (bez kary związanej z opuszczaniem Strefy z Zombie). Nie jest to Akcja Ruchu. Ocalały może odmówić uratowania i pozostać w wybranej Strefie, jeżeli kontrolujący go gracz tak postanowi. Obie Strefy muszą być połączone drogą bez przeszkód. Ocalały nie może przejść przez zamknięte drzwi lub ściany oraz nie może zostać wciągnięty do Krypty lub wyciągnięty z niej (patrz Zombicide: Czarna Plaga). Ocalały może jednak przekraczać Bariery i Żywopłoty.

Żądza krwi: Atak dystansowy – Wydajcie Ocalałym jedną Akcję: Ocalały przesuwa się do dwóch Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jedno Zombie. Następnie otrzymuje jeden darmowy Atak dystansowy do natychmiastowego wykorzystania.

Żądza krwi: Atak wręcz – Wydajcie Ocalałym jedną Akcję: Ocalały przesuwa się do dwóch Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jedno Zombie. Następnie otrzymuje jeden darmowy Atak wręcz do natychmiastowego wykorzystania.

Żądza krwi: Rzucanie Czaru – Wydajcie Ocalałym jedną Akcję: Ocalały przesuwa się do dwóch Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jedno Zombie. Następnie otrzymuje jedno darmowe Rzucanie Czaru do natychmiastowego wykorzystania.

Żądza krwi: Walka – Wydajcie Ocalałym jedną Akcję: Ocalały przesuwa się do dwóch Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jedno Zombie. Następnie otrzymuje jedną darmową Akcję w walce (Atak wręcz, Atak dystansowy lub Rzucanie Czaru).

Żelazna skóra – Ocalały może wykonywać Rzuty na Pancerz o wartości 5+, nawet jeżeli w gnieździe Tułowia nie nosi Pancerza. Ocalały noszący Pancerz dodaje 1 do wyniku rzutu każdą kością dla Rzutów na Pancerz. Wynik maksymalny to zawsze 6.





INDEKS

Abominacja.....	18
Akcje.....	21
Aktywacja Zombie.....	25
Artefakty z Krypt.....	6, 13
Atak dystansowy.....	23, 34
Atak Oblężniczy.....	24, 35
Atak wręcz.....	23, 33
Atak Zombie.....	25
Bariera.....	37
Bratobójczy ogień.....	35
Broń do walki wręcz.....	13
Broń dystansowa.....	12
Broń Podwójna.....	14, 32
Budynek.....	9
Cele.....	24
Cicha.....	14
Czar.....	12
Dodatkowa Aktywacja.....	27, 29
Doświadczenie.....	16
Ekwipunek.....	12
Ekwipunek początkowy.....	6
Faza Graczy.....	8, 21
Faza Końcowa.....	8
Faza Zombie.....	8, 25
Gniazdo Plecaka.....	17
Gniazdo Ręki.....	14, 17
Gniazdo Tułowia.....	17
Hałas.....	13, 15, 24
Horda.....	19
Kolejność Wybierania Celów.....	34
Kości.....	14, 32
Łowca.....	18, 28
Misje.....	40
Namnażanie.....	22, 28
Nekromanta.....	18, 30
Obrażenia.....	14, 33
Obszar Wodny.....	37
Orkowie Zombie.....	18
Pancerz.....	26
Pole Widzenia.....	10
Pomieszczenie.....	9
Poruszanie się.....	11
Postać.....	9
Poziom Zagrożenia.....	16
Precyzja.....	14, 33
Przeladowywanie Broni.....	35
Przeszukiwanie.....	21
Przygotowanie do gry.....	6
Rany.....	25
Reorganizacja/wymiana.....	23
Ruch Ocalałego.....	21
Ruch Zombie.....	26

Rzucanie Czarą.....	23, 35
Rzucanie Zaklęcia.....	24
Smoczy Ogień.....	36
Spaślak.....	18
Strefa.....	9
Szwendacz.....	18
Tarcza.....	26
Trebusz.....	24, 35
Ulica.....	9
Umiejętności.....	16, 54
Walka.....	23, 32
Wyposażenie.....	17
Wyważanie Drzwi.....	13, 21
Zasięg.....	14, 34
Żywopłot.....	37

◆ TWÓRCY ◆

PROJEKTANCI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, oraz Nicolas RAOULT

PRODUCENT WYKONAWCZY:

Thiago ARANHA

GRAFIKI:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS, oraz Louise COMBAL

PROJEKT GRAFICZNY:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL, oraz Marc BROUILLON

RZEźBIARZE:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO, Rafal ZELAZO. **RN Estudio:** Carlos GARCIA and Rafael NAVAJAS. **Bigchild Creatives:** Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO, oraz Lua GARO

KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ:

Jason KOEPP oraz Colin YOUNG

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY GRY:

Leo ALMEIDA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, oraz Rafal ZELAZO.

SKŁAD POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ:

Maciej MUTWIL

TŁUMACZENIE:

Michał WŁÓCZKO

KOREKTA:

Robert DENINIS, Marek SPYCHALSKI, Arek MAJ, Jakub Łapot

© 2018 Portal Games Sp. z O.O.

© 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 Ltd. Logo CMON oraz Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. GRA PRZEZNACZONA DLA GRACZY POWYŻEJ 14 ROKU ŻYCIA.

PODSUMOWANIE RUNDY

ZASADY GRY MAJĄ PIERWSZEŃSTWO PRZED PONIŻSZYM STRESZCZENIEM ZASAD.

Każda runda zaczyna się od:

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 (gracz wydaje dodatkową Akcję, jeżeli w tej strefie znajdują się Zombie).

• **Przeszukiwanie (1x na Turę):** Jedynie Strefy budynku, w których nie ma Zombie. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku.

• **Wyważanie drzwi:** 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 Czar:** wymaga zastosowania Czar.
- **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.

• **Atak obłąnaczy:**

- **Przemieszczenie Trebusza (3 Akcje):** Nie może wejść do

Obszaru Wodnego.

• **Strzelanie z Trebusza (3 Akcje):** Wybierz Strefę w Zasięgu 2 lub Hordę. Pole Widzenia nie jest brane pod uwagę. Precyzja 3+ o ile dowolny Ocalały ma wybraną Strefę w swoim Polu Widzenia. Wybierz:

- **Pociski rozpryskowe.** 6 kości. Precyzja 4+. Obrażenia 1.
- **Kartacz.** 3 kości. Precyzja 4+. Obrażenia 2.
- **Głaz.** 1 kość. Precyzja 4+. Obrażenia 3.

Kiedy wszyscy gracze skończą swoje Tury:

FAZA ZOMBIE

ETAP 1 – AKTYWACJA: ATAK LUB RUCH

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.

Nekromanci przestrzegają specjalnych zasad (patrz strona 30).

Każdy Zombie kieruje się najpierw w kierunku widzianego przez siebie Ocalałego, a jeżeli żadnego nie widzi, kieruje się Hałasem. Wybiercie najkrótszą drogę. Jeżeli istnieje kilka ścieżek tej samej długości, podzielcie Zombie na równe grupy.

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

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	ZADAWANE OBRAŻENIA	MIN. OBRAŻENIA ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	Ork Szwendacz	1	2	1	1
2	Ork Spaślak / Ork Abominacja *	1	3	2/3	1/5
3	Ork Łowca	2	1	1	1
4	Ork Nekromanta	1	2	1	1

* Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancerz.