MARVEL ZOMBIES

MARVEL SPIN MASTER GAMES CMON

GRA Z LINII ZOMBICIDE

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY GRY 3

WPROWADZENIE 5

TRYB ZOMBIE / TRYB BOHATERÓW 5

PRZYGOTOWANIE GRY 5

WPROWADZENIE DO GRY 7

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA 7
RUNDY GRY 7
- Faza Graczy 7
- Faza Wrogów 7
- Faza Końcowa 7

PODSTAWY 8

PRZYDATNE DEFINICJE 8
POLE WIDZENIA 9
PORUSZANIE SIĘ 10
ODCZYTYWANIE KARTY POSTACI 10
DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI 11

WROGOWIE 12

SZTURMOWIEC 12
STRAŻNIK 12
SPECJALISTA 12
SUPERBOHATER 12

FAZA GRACZY 13

RUCH 13
OTWORZENIE DRZWI 13
ZYSKANIE CECHY 13
ATAK 14
INTERAKCJA Z CELEM 14
KONIEC TURY 14

FAZA WROGÓW 14

1. AKTYWACJA WROGÓW 14
- Atak 14
- Ruch 15
- Specjaliści i Superbohaterowie 16

2. NAMNOŻENIE WROGÓW 16
- Zwykłe Namnożenie 16
- Zryw! 17
- Dodatkowa Aktywacja! 17
- Eskortowany Postronny! 17
- Specjalna Akcja 17
- Superbohater! 17
- Skończyły się figurki Wrogów 17
- Namnażanie w budynkach 18

WALKA 19

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW 19
POŻERANIE 20

GŁÓD 21

WYGŁODNIENIE 21

POSTRONNI 21

POŻERANIE POSTRONNEGO 21
AKTYWACJA POSTRONNYCH 21
- Walczący Postronni 21
- Bezbronni Postronni 22
- Eskortowani Postronni 22

OBIEKTY INTERAKTYWNE 22

ZNAK AVENGERS 22

MISJE: TRYB ZOMBIE 23

MISJE: TRYB BOHATERÓW 36

INDEKS 43

TWÓRCY 43

PODSUMOWANIE RUNDY 44

KOMPONENTY GRY

87 FIGUREK

6 ZOMBIE BOHATERÓW

Captain America | Iron Man | Wasp | Hulk | Captain Marvel | Deadpool

6 SUPERBOHATERÓW

Black Panther | Doctor Strange | Ms. Marvel | Thor | Scarlet Witch | Spider-Man

9 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW PLANSZY

12 POSTRONNYCH

J. Jonah Jameson | Agent Coulson | Aunt May | Pepper Potts | Sharon Carter | Betty Ross

Mary Jane | Blind Al | Thunderbolt Ross | Hydra Bob | Okoye | Wong

63 AGENTÓW S.H.I.E.L.D.

35 Szturmowców | 14 Strażników | 14 Specjalistów

140 KART

6 KART POSTACI ZOMBIE BOHATERÓW

45 KART CECH ZOMBIE

42 KARTY NAMNAŻANIA

16 KART POSTRONNYCH

6 KART SUPERBOHATERÓW

1 KARTA POMOCY ZNAKU AVENGERS

41 ŻETONÓW

- żeton Znaku Avengers (*nietknięty/zniszczony*) x1

- żetony Drzwi (*otwarte/zamknięte*) x14
- żeton Niebieskich Drzwi (*otwarte/zamknięte*) x1
- żeton Zielonych Drzwi (*otwarte/zamknięte*) x1

- żetony Celu Czerwony/Czerwony .. x7
- żeton Celu Niebieski/Czerwony x1
- żeton Celu Zielony/Czerwony x1

- żeton Pierwszego Punktu Namnażania x1
- żetony Punktów Namnażania Czerwony/Czerwony x5
- żeton Punktu Namnażania Niebieski/Czerwony x1
- żeton Punktu Namnażania Zielony/Czerwony x1

- żeton Wyjścia x1

- żetony Aktywacji x6

6 PLASTIKOWYCH PLANSZ GRACZY

ZAWARTOŚĆ DLA TRYBU BOHATERÓW

W tym pudełku znajdują się także komponenty pozwalające na użycie tych Bohaterów i Postronnych podczas rozgrywek w Trybie Bohaterów. Tryb Bohaterów wymaga posiadania gry podstawowej ***Marvel Zombies: X-Men Resistance***.

12 KART POSTRONNYCH

6 KOLOROWYCH PODSTAWEK

6 KART POSTACI SUPERBOHATERÓW

6 KART ZOMBIE BOHATERÓW

6 KOŚCI

12 WSKAŹNIKÓW

WPROWADZENIE

Ktoś mógłby pomyśleć, że w świecie chronionym przez Superbohaterów, szybko rozprawią się oni z inwazją zombie. Ale kiedy pierwsi członkowie Avengers dołączyli do grona nieumarłych, od razu stało się jasne przed jakim zagrożeniem stanął świat. Zombie Bohaterowie o rozkładających się, niemal nieczułych na otrzymywane obrażenia ciałach, sieją globalne spustoszenie.
Pomimo swojego stanu fizycznego, ci Bohaterowie zachowują pełnię zdolności umysłowych. Przynajmniej dopóki udaje im się zapanować nad Głodem. Głód wzmacnia ich supermoce, ale sprawia także, że jedynie pożeranie żywego ciała powstrzymuje proces zamiany w naprawdę bezmyślne potwory. Zbierzcie więc waszą nieumarłą drużynę, nabierzcie apetytu i odmieńcie oblicze Ziemi! To nie jest świat dla Bohaterów Marvela, to jest świat dla Marvel Zombie!

Marvel Zombies to gra kooperacyjna, w której od 1 do 6 graczy wciela się w Zombie Bohaterów, by wspólnie stawić czoła Agentom S.H.I.E.L.D. oraz żyjącym Superbohaterom, kontrolowanym przez mechanikę gry. Waszym celem jest wypełnienie wyznaczonych przez Misję zadań, pokonanie Wrogów i, co najważniejsze, zaspokojenie Głodu! Eliminowanie Wrogów i pożeranie Postronnych wzmocni wasze moce. Jednak im większe stanowicie zagrożenie, tym więcej sił zostanie wysłanych, by was powstrzymać. Stale rosnący Głód sprawia, że stajecie się silniejsi, a nie zaspokojony pochłonie wasze umysły i ciała. Tylko dzięki współpracy Zombie Bohaterowie odnajdą klucz do swojego ocalenia!

! UWAGA WETERANI ZOMBICIDE!

Zdecydowanie zalecamy uważne przeczytanie WSZYSTKICH tych zasad, ponieważ istnieje wiele różnic (dużych i małych) w odniesieniu do klasycznych zasad Zombicide.

TRYB ZOMBIE / TRYB BOHATERÓW

Zasady zawarte w tej instrukcji dotyczą **Trybu Zombie**, w którym gracze kontrolują wygłodniałych Zombie Bohaterów przeciwko ostatnim żyjącym Superbohaterom. Jednak w ***Marvel Zombies*** można grać także w **Trybie Bohaterów**, z odwróconymi rolami, korzystając z zasad i zawartości podstawowego zestawu *Marvel Zombies: X-Men Resistance*.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybierzcie **Misję**. *Każdą Misję można rozegrać 4 Zombie Bohaterami, a po zastosowaniu dodatkowych instrukcji nawet 5-6 Zombie Bohaterami (kontrolowanymi przez 1-6 graczy). Dowolną Misję można rozegrać z mniejszą liczbą Zombie Bohaterów, ale zwiększa to poziom trudności.*

2. Rozłóżcie **kafelki Planszy** tak, jak zostało to wskazane na mapie Misji.

3. Umieśćcie na Planszy **Punkty Namnażania**, **żetony** oraz **figurki**, zgodnie z opisem danej Misji.

4. O ile nie wskazano inaczej, usuńcie obie karty **Tajnej Misji** z talii Postronnych. Następnie, połóżcie po 1 losowej **karcie Postronnego** (rewersem ku górze) w każdej Strefie oznaczonej ikoną .

Ikona Postronnego

5. Przygotujcie następujące talie kart. Karty poszczególnych typów różnią się rewersami. Potasujcie osobno każdą z talii i połóżcie je zakryte obok Planszy.

   A. Talia Namnażania: te karty sprowadzają Agentów S.H.I.E.L.D. i Superbohaterów, z którymi będziecie walczyć w trakcie gry.

To jest karta Namnażania.

To jest karta Postronnego.

Miejsce na kartę Postronnego.

Karta Postaci w centralnej części planszy gracza.

Wskaźnik na polu „5" Toru Zdrowia.

Wskaźnik na polu „0" Toru Zagrożenia.

Wskaźnik na polu „0" Toru Głodu.

Miejsca na karty Cech Zombie.

Nieaktywowany żeton Aktywacji.

To jest karta Cechy Zombie.

B. Talia Superbohaterów: za każdym razem, gdy z talii Namnażania zostanie dobrana karta Superbohatera, namnażany jest losowy Superbohater z tej talii.
Każdy Superbohater stanowi wyjątkowe wyzwanie!

To jest karta Superbohatera.

C. Talia Cech Zombie: każda z kart przedstawia zdolność, z której może skorzystać Zombie Bohater po zdobyciu nowych mocy.

D. Talia Postronnych: godne uwagi postacie, które mogą pojawić się podczas gry, aby gracze mogli na nie zapolować. Niektórzy Postronni od początku ukrywają się na Planszy, a inni mogą się na niej pojawić w wyniku specjalnych wydarzeń!

E. Karta pomocy Znaku Avengers: stanowi skrót zasad dotyczących tego interaktywnego obiektu.

To jest karta pomocy Znaku Avengers.

6. Zbierzcie tyle **Zombie Bohaterów** iloma zdecydowaliście się grać (4, 5 bądź 6) i dowolnie rozdzielcie ich pomiędzy graczy. Usiądźcie wokół stołu w dowolnej kolejności – wspólnie gracie przeciwko grze, tworząc jedną drużynę.

7. Dla każdego Zombie Bohatera weźcie po 1 **planszy Gracza** i umieśćcie je przed sobą, kładąc na wyznaczonym miejscu kartę Postaci Zombie Bohatera. Upewnijcie się, że strzałka wskaźnika znajduje się na na polu „0" w niebieskim obszarze Toru Zagrożenia.

8. Każdy z Zombie Bohaterów otrzymuje okrągłą **podstawkę** i **2 wskaźniki** w wybranym kolorze. Jeden wskaźnik połóżcie na pierwszym od prawej polu **Toru Zdrowia**, a drugi na polu „0" **Toru Głodu**. Następnie dołączcie kolorową podstawkę do figurki Zombie Bohatera.

9. Umieśćcie figurki reprezentujące wybranych Zombie Bohaterów w Strefie Startowej Zombie Bohaterów, wskazanej na mapie Misji.

10. Każdy z Zombie Bohaterów otrzymuje 1 żeton Aktywacji – umieśćcie go obok planszy Gracza, zieloną (Nieaktywowaną) stroną ku górze.

WPROWADZENIE DO GRY

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Spełnienie wszystkich celów Misji oznacza waszą natychmiastową wygraną. Gra kończy się porażką na koniec rundy, w której został wyeliminowany Zombie Bohater albo został spełniony określony dla danej Misji warunek przegranej. Jest to gra kooperacyjna, więc wszyscy gracze wspólnie zwyciężają albo przegrywają.

RUNDY GRY

Gra w ***Marvel Zombies*** składa się z szeregu rund, rozgrywanych według poniższej kolejności:

FAZA GRACZY

Jest to faza, w której Zombie Bohaterowie wykonują różne Akcje, takie jak poruszanie się po Planszy, Atakowanie i Pożeranie Wrogów!

FAZA WROGÓW

Po tym, gdy wszyscy Zombie Bohaterowie zostaną aktywowani, kończy się Faza Bohaterów i zaczyna się Faza Wrogów. Podczas tej fazy, wszyscy Wrogowie aktualnie znajdujący się na Planszy, spróbują wyeliminować Zombie Bohaterów i zostaną namnożeni nowi Wrogowie.

FAZA KOŃCOWA

Opisy Misji, a także niektóre Umiejętności, wskazują listę efektów, które następują podczas Fazy Końcowej. Najważniejszym z nich jest ten, że jeśli dowolny Zombie Bohater został wyeliminowany, w momencie rozpoczęcia Fazy Końcowej gracze natychmiast przegrywają. W przeciwnym razie, po ukończeniu Fazy Końcowej rozpoczyna się nowa runda gry.

PODSTAWY

Zanim przejdziemy do szczegółów, poniżej opiszemy pewne ogólne zasady gry.

PRZYDATNE DEFINICJE

Wróg: tym wyrazem określamy różnych Agentów S.H.I.E.L.D. i Superbohaterów. Określenie dotyczy Szturmowców, Strażników, Specjalistów oraz Superbohaterów. Nie dotyczy ono Postronnych!
Superbohater: kontrolowany przez mechanikę gry żyjący Superbohater, namnażający się na Planszy i walczący z graczami.
Zombie Bohater: przemieniony w zombie Superbohater kontrolowany przez gracza.

Strefa: Wewnątrz budynku Strefą jest pomieszczenie. Na ulicy Strefa to obszar pomiędzy dwoma przejściami dla pieszych (albo przejściem dla pieszych i krawędzią planszy) oraz ścianami budynków.

POLE WIDZENIA

Pole Widzenia określa czy dwie figurki na Planszy (Zombie Bohaterowie, Wrogowie, Postronni, itp.) widzą się nawzajem.

W Strefach ulicy Pole Widzenia wyznacza się w prostych liniach biegnących równolegle do krawędzi Planszy. Pola Widzenia nie można wyznaczać na ukos. W Polu Widzenia danej figurki znajdują się wszystkie Strefy, przez które można poprowadzić od niej taką linię, zanim ta trafi na ścianę, czy krawędź Planszy.

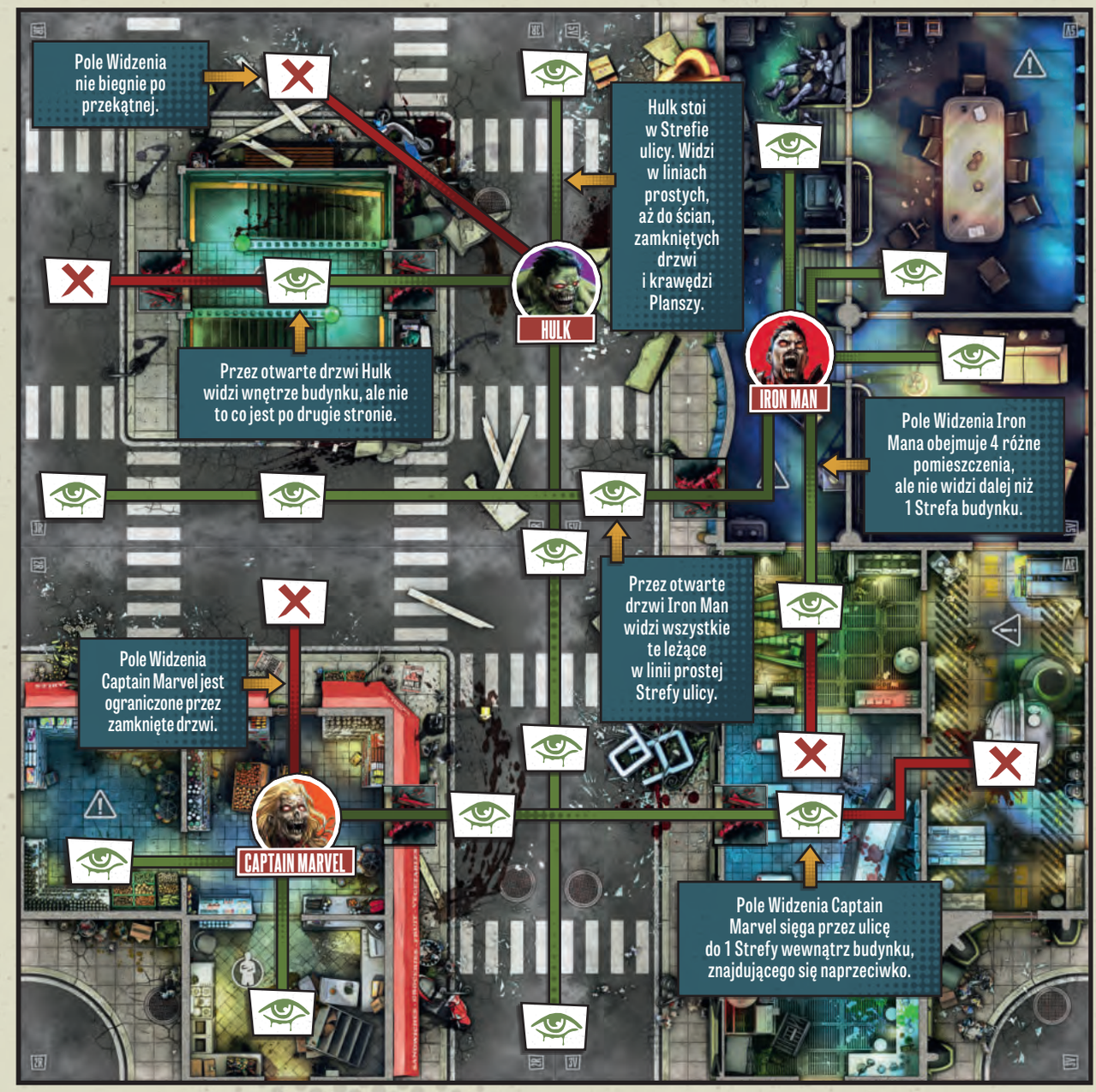
***WAŻNE:** O ile nie wskazano inaczej, wszystkie Umiejętności Zombie Bohaterów, Cechy i Zdolności wymagają Pola Widzenia.*

W Strefach budynku w Polu Widzenia figurki znajdują się wszystkie sąsiadujące pomieszczenia, do których prowadzi otwarte przejście. Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, to ściany nie blokują Pola Widzenia pomiędzy dwoma Strefami. **Pole Widzenia jest ograniczone wyłącznie do sąsiednich Stref.**

Pole Widzenia wyznaczane z wnętrza budynku na Strefy ulicy przebiega w linii prostej przez dowolną liczbę Stref ulicy. Pole Widzenia wyznaczane ze Strefy ulicy do wnętrza budynku obejmuje tylko 1 Strefę tego budynku.

Zamknięte drzwi blokują Pole Widzenia.

Wrogowie, **Postronni** i **Zombie Bohaterowie** nie blokują Pola Widzenia.



PORUSZANIE SIĘ

Figurki takie jak Zombie Bohaterowie, Wrogowie i Postronni mogą poruszyć się ze swojej Strefy do sąsiadującej Strefy. Sąsiadujące Strefy to takie, które współdzielą co najmniej jedną krawędź i nie jest ona w całości zajęta przez przeszkodę (np. ścianę bez otwartego przejścia). Narożniki się nie liczą, co oznacza zakaz ruchu po skosie!

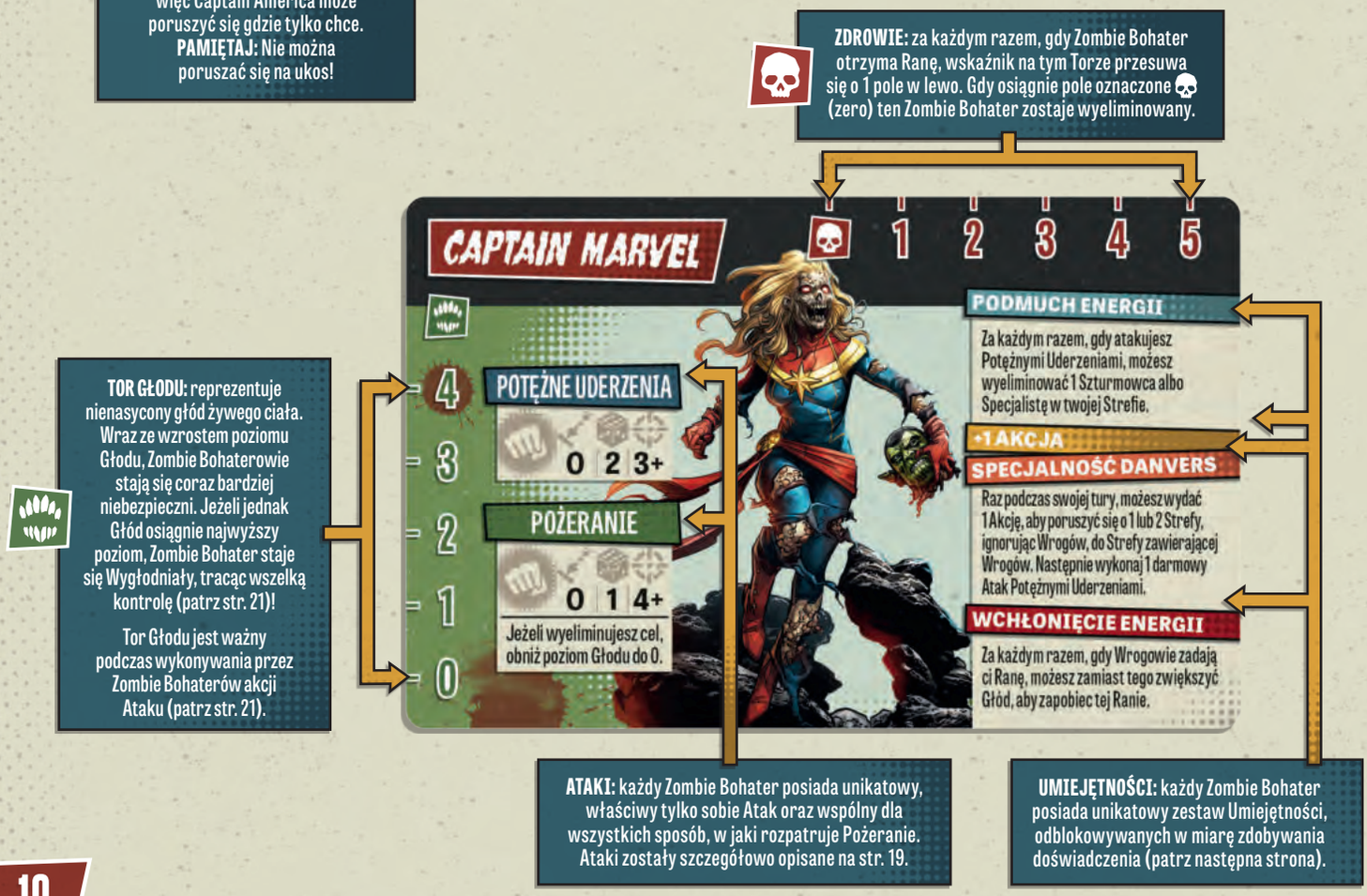
Na Strefach ulicy Ruch pomiędzy jedną pustą Strefą a drugą nie ma ograniczeń. Aby jednak poruszyć się z pomieszczenia na ulicę (albo odwrotnie), figurki muszą przejść przez otwarte drzwi (albo otwarte przejście).

W Strefach budynków figurki mogą poruszać się pomiędzy Strefami tak długo, jak te Strefy są połączone otwartymi przejściami (np. otwartymi drzwiami). Pozycja figurki w Strefie i układzie ścian nie ma znaczenia, jeżeli sąsiadujące Strefy mają wspólne otwarte przejście.

Ruch jest ograniczany przez Wrogów znajdujących w Strefie poruszającego się Zombie Bohatera (patrz str. 13).

ODCZYTYWANIE KARTY POSTACI

Każdy Zombie Bohater posiada unikatową kartę Postaci, zawierającą następujące informacje:



DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

Za każdym razem, gdy Zombie Bohater wyeliminuje Wroga, zdobywa 1 Punkt Doświadczenia (PD). Natomiast w przypadku wyeliminowania Superbohatera, zdobywa po 1 Punkcie Doświadczenia, za każdy punkt jego Wytrzymałości (patrz Superbohaterowie na str. 12). Po zdobyciu Doświadczenia przez Zombie Bohatera, przesuń wskaźnik na jego Torze Zagrożenia o odpowiednią liczbę pól w prawo. Niektóre Misje zapewniają możliwość zdobycia dodatkowych Punktów Doświadczenia.

Na Torze Zagrożenia znajdują się 4 Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Na każdym Poziomie Zagrożenia, Zombie Bohater odblokowuje nową Umiejętność, pomagającą mu w wypełnianiu Misji.

Zdobywanie Doświadczenia ma jednak pewne skutki uboczne. **Gdy dobieracie kartę Namnożenia, przeczytajcie linijkę odpowiadającą najwyższemu Poziomowi Zagrożenia spośród WSZYSTKICH Zombie Bohaterów** (patrz Namnażanie Wrogów, str. 16). Im bardziej niebezpieczni stają się Zombie Bohaterowie, tym większe siły zostaną wysłane, by ich zneutralizować!

Poziom Czerwony: 9 Szturmowców

Poziom Pomarańczowy: 8 Szturmowców

Poziom Żółty: 3 Szturmowców

Poziom Niebieski: 2 Szturmowców

Zombie Bohater rozpoczyna na Niebieskim Poziomie, bez Punktów Doświadczenia (PD) i z jedną Umiejętnością.

Żółty Poziom Zagrożenia osiąga się po zdobyciu 7 Punktów Doświadczenia. Zombie Bohater zyskuje czwartą Akcję, do użycia w każdej swojej turze.

Pomarańczowy Poziom Zagrożenia osiąga się po zdobyciu 19 Punktów Doświadczenia, co odblokowuje kolejną Umiejętność.

Czerwony Poziom Zagrożenia osiąga się po zdobyciu 43 Punktów Doświadczenia. Wszystkie Umiejętności stają się dostępne.

Od samego początku gry Zombie Bohaterowie mogą korzystać ze swoich unikatowych zdolności Ataku oraz Pożerania.

WROGOWIE

W grze są 4 typy Wrogów. Większość Wrogów podczas każdej swojej Aktywacji może wykonać tylko jedną Akcję. Wyjątek stanowią Specjaliści i Superbohaterowie, którzy mają po 2 Akcje na Aktywację. Wróg zostaje wyeliminowany po przydzieleniu mu w pojedynczej akcji Ataku tylu Trafień, ile wynosi jego wartość Wytrzymałości. **Zombie Bohater, który wyeliminował danego Wroga, zdobywa 1 Punkt Doświadczenia. Wyjątek stanowią Superbohaterowie, którzy zapewniają liczbę Punktów Doświadczenia równą ich wartości Wytrzymałości.**

SZTURMOWIEC

Siła wyposażonych w pałki elektrowstrząsowe Szturmowców S.H.I.E.L.D. tkwi w ich liczebności. Miejcie się jednak na baczności. Nigdy nie wiadomo, kiedy mogą otworzyć ogień!

- **Akcje:** 1
- **Wytrzymałość:** 1
- **Nagroda PD:** 1

STRAŻNIK

Noszący ciężkie pancerze i rękawice elektrowstrząsowe Strażnicy S.H.I.E.L.D. stanowią realną przeszkodę w dotarciu do eskortowanych przez nich Postronnych.

- **Akcje:** 1
- **Wytrzymałość:** 2
- **Nagroda PD:** 1

SPECJALISTA

Elitarni Specjaliści S.H.I.E.L.D. są szybcy i zabójczy – ich plecaki odrzutowe pozwalają im dosłownie spadać na karki niczego nie spodziewających się zombie!

- **Akcje:** 2
- **Wytrzymałość:** 1
- **Nagroda PD:** 1

SUPERBOHATER

Każdy Superbohater jest potężny i wyjątkowy, ale wszyscy są równie zdeterminowani do powstrzymania inwazji zombie.

- **Akcje:** 2
- **Wytrzymałość:** X – wartość specyficzna dla danego Superbohatera, przedstawiona na jego karcie Postaci Superbohatera.

- **Nagroda PD:** równa wartości Wytrzymałości.
- Każdy Superbohater posiada także unikatową Zdolność, wymienioną na jego karcie Postaci Superbohatera, która działa dopóki dany Superbohater znajduje się na Planszy.

FAZA GRACZY

Podczas każdej Fazy Graczy, należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Podniesienie poziomu Głodu:** wszyscy gracze przesuwają wskaźnik, na Torze Głodu kontrolowanych przez siebie Zombie Bohaterów, o 1 pole w górę.
2. **Odświeżenie żetonów Aktywacji:** wszyscy gracze odwracają swoje żetony Aktywacji zieloną (Nieaktywowaną) stroną ku górze.
3. **Aktywowanie Zombie Bohaterów:** wszyscy Zombie Bohaterowie są aktywowani, jeden po drugim. W każdej rundzie gracze wybierają kolejność w jakiej aktywują każdego z Zombie Bohaterów. W swojej turze, **na Niebieskim Poziomie Zagrożenia, Zombie Bohater może wykonać do 3 Akcji** (nie wlicza się do tego ewentualnych darmowych Akcji uzyskanych dzięki Umiejętności z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia).

   Dostępne dla Zombie Bohaterów Akcje to:

RUCH

Zombie Bohater przemieszcza się do sąsiadującej Strefy (nie może poruszyć się na ukos, przez ściany, czy zamknięte Drzwi).

- Zombie Bohater musi wydać 1 dodatkową Akcję za każdego Wroga znajdującego się w Strefie, którą ten Zombie Bohater chce opuścić.

  Przykład: Captain America jest w Strefie z 2 Szturmowcami. Aby opuścić tę Strefę, wydaje 1 Akcję Ruchu + 2 dodatkowe Akcje (po 1 za każdego Szturmowca), czyli łącznie 3 Akcje. Gdyby w jego Strefie znajdowali się 3 Wrogowie, Captain America potrzebowałby 4 Akcji (1+3), aby wykonać Ruch.

- Wejście do Strefy, w której znajdują się Wrogowie, kończy Akcję Ruchu Zombie Bohatera (co ma znaczenie dla sposobu rozpatrzenia Umiejętności albo efektów umożliwiających poruszenie się o kilka Stref podczas pojedynczej Akcji Ruchu).

OTWORZENIE DRZWI

Zombie Bohater wyłamuje Drzwi w swojej Strefie. Połóżcie żeton Drzwi, na stronie otwartej, w miejscu uprzednio zamkniętych Drzwi (jeżeli reprezentował je żeton zamkniętych Drzwi, po prostu odwróćcie go na drugą stronę).

Żetony zamkniętych i otwartych Drzwi.

UWAGA: *Nie można ponownie zamknąć Drzwi po ich otwarciu.*

- Niektóre Misje wykorzystują kolorowe Drzwi. Zazwyczaj nie można ich otworzyć zanim nie zostaną spełnione określone wymagania (np. odnalezienie Celu w pasującym kolorze). Przeczytajcie opis Misji, aby poznać jej zasady specjalne.

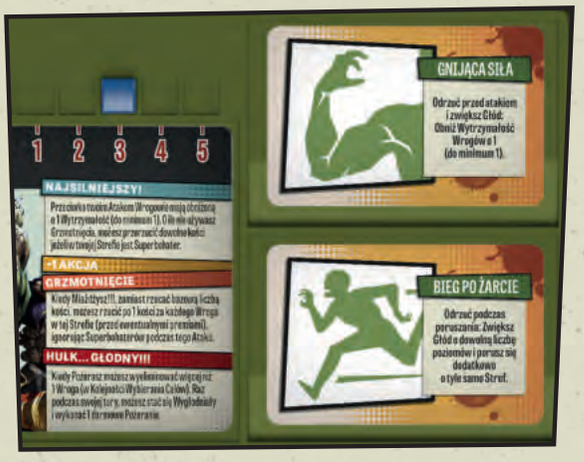
Żetony Niebieskich i Zielonych Drzwi.

WAŻNE: *Pierwsze otwarcie Drzwi do budynku ujawnia wszystkich Wrogów i Postronnych czekających w jego wnętrzu. Zostało to wyjaśnione w sekcji* ***Namnażanie w budynkach na str. 18.***

ZYSKANIE CECHY

Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Cech Zombie i kładzie ją w jednym z dwóch miejsc na Cechy na planszy tego Zombie Bohatera. **Zombie Bohater może wykonać tylko jedną Akcję Zyskania Cechy na turę**, ale inne efekty mogą zapewnić mu dodatkowe karty Cech Zombie.

- **Każdy Zombie Bohater może jednocześnie posiadać do 2 Cech Zombie**. Jeśli posiada już 2 Cechy, to gdy dobiera nową może ją odrzucić, albo zastąpić nią którąś z Cech leżących na jego planszy.
- W przypadku wyczerpania talii Cech Zombie przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię.
- Cechy Zombie posiadają potężne efekty, ale ich karty są **odrzucane po jednokrotnym użyciu**. Każda Cecha Zombie posiada dokładny opis jej efektu – uważnie przeczytajcie tekst karty. Obie posiadane Cechy mogą być użyte jednocześnie, o ile zostały spełnione ich wymagania.



ATAK

Zombie Bohater atakuje Wroga albo Postronnego – muszą oni stanowić prawidłowy cel ataku. Walka została szczegółowo omówiona na str. 19.

INTERAKCJA Z CELEM

Zombie Bohater zdobywa i/albo aktywuje Cel znajdujący się z nim w tej samej Strefie. Odpowiednie, związane z tym działaniem zasady, wyjaśnione są w opisie danej Misji.

Żetony Celów.

KONIEC TURY

Zombie Bohater nie musi wykonywać wszystkich swoich Akcji i jeśli chce, może zakończyć swoją turę wcześniej – niewykorzystane Akcje przepadają.

Kiedy Zombie Bohater ukończy wszystkie swoje Akcje (albo zrezygnuje z ich wykonania), jego tura się kończy. **Odwróć jego żeton Aktywacji na czerwoną (Aktywowaną) stronę, aby to oznaczyć.**

Żeton Aktywacji.

WYGŁODNIENIE

Chociaż Zombie Bohaterowie wciąż zachowują większość funkcji mózgu, nadal mogą zostać zaślepieni swoją żądzą nienasyconego głodu. Gdy Zombie Bohaterowie są Wygłodniali (patrz str. 21) **jedynymi** Akcjami, które mogą wykonywać są **Ruch** i **Pożeranie** (włączając w to darmowe Akcje!).

FAZA WROGÓW

Po tym, gdy wszyscy gracze aktywują swoich Zombie Bohaterów, kończy się Faza Bohaterów i zaczyna Faza Wrogów. Wrogowie nie są kontrolowani przez żadnego z graczy. Sterują nimi zasady gry, a gracze jedynie realizują je, wykonując następujące kroki w poniższej kolejności:

1. **Aktywacja Wrogów:** wszyscy Wrogowie na Planszy aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak na Zombie Bohatera w swojej Strefie albo na Ruch w kierunku najbliższego Zombie Bohatera, o ile nie znajdują się z żadnym w tej samej Strefie. Aktywują się także wszyscy Postronni znajdujący się na Planszy: albo próbują uciec przez Strefę Namnażania, albo polują na Zombie Bohaterów, jeśli są Walczącymi Postronnymi (patrz Aktywacja Postronnych na str. 21).

2. **Namnożenie Wrogów:** po rozpatrzeniu wszystkich Aktywacji, nowi Wrogowie pojawiają się we wszystkich Punktach Namnażania na Planszy.

1. AKTYWACJA WROGÓW

ATAK

Każdy Wróg znajdujący się w tej samej Strefie co Zombie Bohater, wydaje swoją Akcję na wykonanie Ataku. Atak Wroga jest zawsze skuteczny, nie wymaga rzutów kośćmi i zadaje 1 Ranę.

Zombie Bohaterowie znajdujący się w tej samej Strefie przydzielą Rany pomiędzy siebie, według uznania kontrolujących ich graczy, nawet jeśli wszystkie miałby otrzymać jeden Zombie Bohater!

Kiedy Zombie Bohater zostanie zraniony, przesuń wskaźnik na jego Torze Zdrowia o 1 pole w lewo, za każdą otrzymaną przez niego Ranę. Zombie Bohater zostaje wyeliminowany w momencie, gdy wskaźnik na jego Torze Zdrowia znajdzie się na polu oznaczonym symbolem czaszki. Kiedy tak się stanie, gra zakończy się waszą porażką podczas najbliższej Fazy Końcowej!

Wrogowie walczą wspólnie. Wszyscy Wrogowie aktywowani w tej samej Strefie co Zombie Bohater dołączają do Ataku na niego, nawet jeżeli łącznie zadadzą znacznie więcej Ran niż jest potrzebne do jego wyeliminowania.

Przykład 1: Szturmowiec w Strefie z 2 Zombie Bohaterami zadaje 1 Ranę podczas swojej Aktywacji. Gracze wybierają, który z tych Zombie Bohaterów otrzyma tę Ranę.

Przykład 2: Grupa 8 Szturmowców aktywuje się w tej samej Strefie co 2 Zombie Bohaterów. Ponieważ obaj Zombie Bohaterowie posiadają po 5 punktów Zdrowia, gracze postanawiają przydzielić im po 4 Rany.

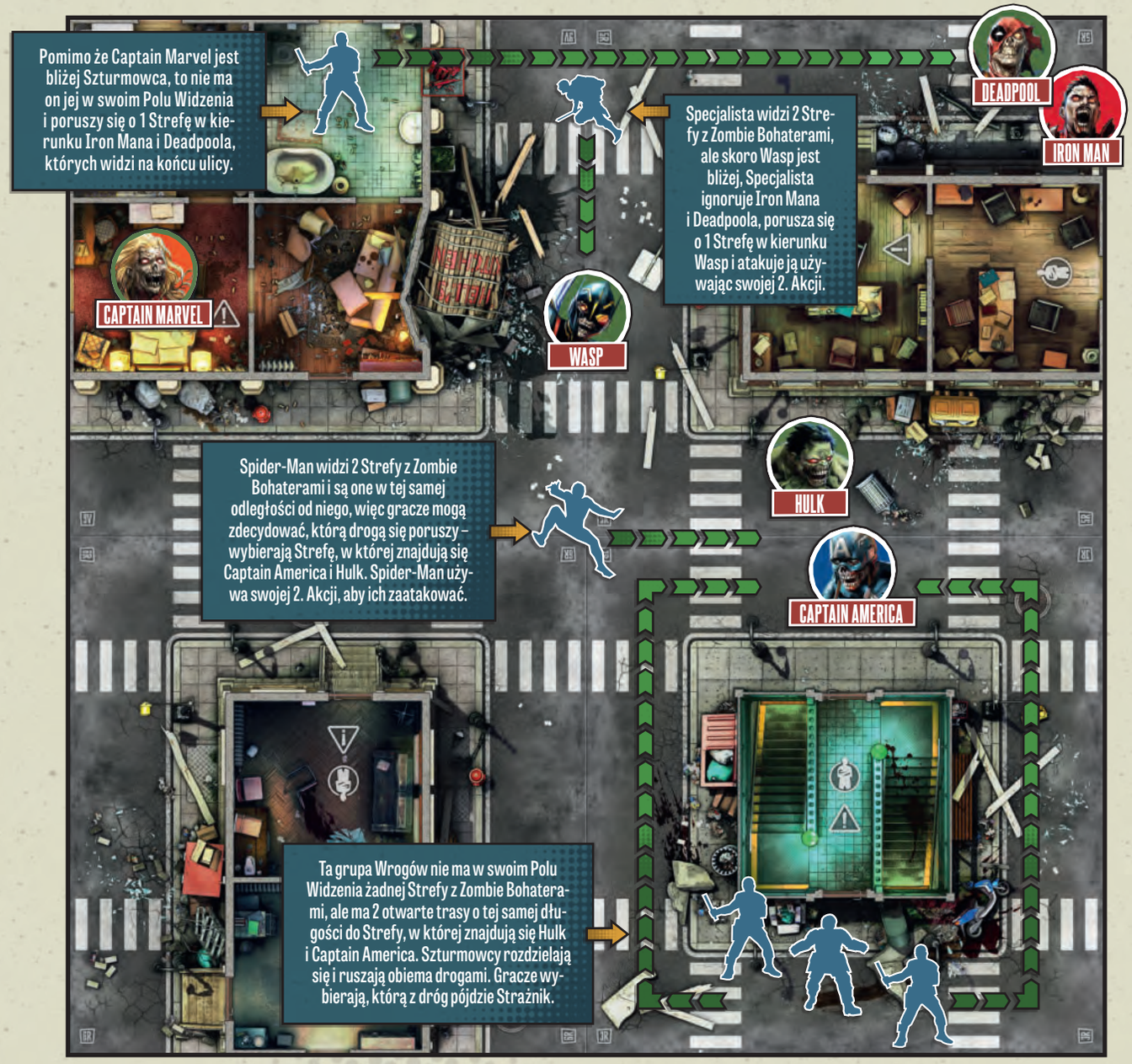
RUCH

Wrogowie, którzy nie wykonali Ataku (ponieważ w ich Strefie nie było żadnego Zombie Bohatera) wydają swoją Akcję na Ruch o 1 Strefę w kierunku Zombie Bohaterów:

- Wrogowie zawsze poruszają się w stronę najbliższej Strefy, znajdującej się w ich Polu Widzenia i zawierającej Zombie Bohaterów.
- Jeżeli Wróg nie posiada w swoim Polu Widzenia żadnego Zombie Bohatera, porusza się w kierunku Strefy z Zombie Bohaterami, do której wiedzie najkrótsza droga z otwartym przejściem. Jeżeli do Strefy z Zombie Bohaterami nie ma żadnej drogi z otwartym przejściem, Wróg się nie porusza.
- Jeżeli jest kilka najbliższych Stref z Zombie Bohaterami albo wiedzie do nich więcej niż jedna trasa o tej samej długości, Wrogowie rozdzielają się na równe grupy (pod względem liczby i typów), podążając wszystkimi możliwymi drogami. Jeżeli nie jest możliwy podział Wrogów na równie liczne grupy, gracze wspólnie decydują, która grupa otrzyma dodatkowego Wroga.
- Wrogowie nie mogą otwierać Drzwi.

Przykład: Grupa 4 Szturmowców, 3 Strażników i 1 Superbohater aktywują się w takiej samej odległości od 2 Stref zajmowanych przez Zombie Bohaterów. Wrogowie chcą dotrzeć do obu Stref, więc rozdzielają się na 2 grupy.

- 2 Sztumowców porusza się jedną z dróg. Pozostali 2 pójdą drugą drogą.
- 2 Strażników porusza się jedną drogą. Ostatni pójdzie drugą drogą (gracze decydują).
- Gracze wybierają drogę, którą pójdzie Superbohater.



SPECJALIŚCI I SUPERBOHATEROWIE

Specjaliści i Superbohaterowie mają po 2 Akcje na Aktywację. Za każdym razem, gdy się aktywują, wydają 1 Akcję na Atak albo Ruch z resztą Wrogów. Następnie wydają swoją 2. Akcję, albo na Atak jeżeli znajdują się w Strefie z Zombie Bohaterem, albo na Ruch jeśli nadal nie udało im się dotrzeć do Strefy z Zombie Bohaterem.

2. NAMNOŻENIE WROGÓW

Mapa Misji wskazuje miejsca, w których namnożą się Wrogowie na koniec każdej Fazy Wrogów. Są to Punkty Namnażania.

Zaczynając od Strefy z żetonem Pierwszego Punktu Namnażania, a następnie kontynuując w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dla każdego Punktu dobierzcie 1 kartę Namnażania i przeczytajcie linię odpowiadającą Poziomowi Zagrożenia Zombie Bohatera o najwyższej wartości Punktów Doświadczenia (Niebieskiemu, Żółtemu, Pomarańczowemu, albo Czerwonemu). Umieśćcie odpowiednią liczbę Wrogów wskazanego przez kartę typu w tej Strefie Namnażania.

Powtórzcie te działania dla każdego **aktywnego** żetonu Punktu Namnażania.

Leżące na Planszy żetony Punktów Namnażania wskazują na Punkty Namnażania. Podczas kroku Namnażania Wrogów zawsze rozpoczynajcie od Pierwszego Punktu Namnażania, oznaczonego „1".

Kolorowe Punkty Namnażania: niektóre Misje wykorzystują Niebieskie i/albo Zielone żetony Punktów Namnażania. Jeżeli nie określono inaczej, w tych Strefach nie namnaża się Wrogów, chyba że wydarzy się konkretne zdarzenie, opisane w zasadach danej Misji. W tych Strefach rozpocznie się namnażanie Wrogów **tylko** wtedy, gdy takie warunki zostaną spełnione.

Jeżeli talia Namnażania się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię.

W talii Namnażania znajdują się różne typy kart Namnażania.

ZWYKŁE NAMNOŻENIE

Przykład: Wasp ma 5 PD, co plasuje ją na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Hulk ma 12 PD i jest na Żółtym Poziomie. Aby ustalić, ilu Wrogów należy namnożyć, przeczytajcie żółty wiersz, odpowiadający Hulkowi, który ma najwięcej Punktów Doświadczenia.

ZRYW!

Gdy gracz dobierze kartę Wroga ze słowem kluczowym „Zryw", Wrogowie umieszczeni na Planszy, dzięki tej karcie, natychmiast rozpatrują Aktywację.

DODATKOWA AKTYWACJA

Gdy gracz dobierze kartę ze słowem kluczowym „Dodatkowa Aktywacja", zamiast namnożenia nowych Wrogów, wszyscy Wrogowie wskazanego typu natychmiast się Aktywują, standardowo rozpatrując swoją Akcję (bądź Akcje).

ESKORTOWANY POSTRONNY!

Gdy gracz dobierze kartę ze słowem kluczowym „Eskortowany Postronny", dobierzcie wierzchnią kartę z talii Postronnych i namnóżcie w tej Strefie wskazanego Postronnego oraz tylu Strażników, ilu zostało wskazane na tej karcie Namnażania.

W celu łatwiejszej identyfikacji, odkrytą kartę Postronnego z wsuniętą pod nią kartą „Eskortowany Postronny" trzymajcie obok Planszy. **Specjalne zasady aktywacji Eskortowanych Postronnych zostały omówione na str. 22.**

Jeżeli talia Postronnych się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię. Wygląda na to, że jeszcze z nimi nie skończyliście.

SPECJALNA AKCJA

W talii Namnażania znajduje się także kilka kart Specjalnych Akcji. Każda dokładnie instruuje co należy zrobić po jej dobraniu.

SUPERBOHATER!

Kiedy gracz dobierze kartę Namnożenia Superbohatera, dobierzcie wierzchnią kartę z talii Superbohaterów i namnóżcie w tej Strefie wskazanego Superbohatera. Pamiętajcie że każdy Superbohater ma unikatową Zdolność, która pozostaje aktywna przez cały czas, gdy jest on w grze oraz określoną wartość Wytrzymałości – odkrytą kartę Superbohatera połóżcie tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.

Jeżeli talia Superbohaterów się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię. Wygląda na to, że tak naprawdę wcale nie zginęli!

SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI WROGÓW

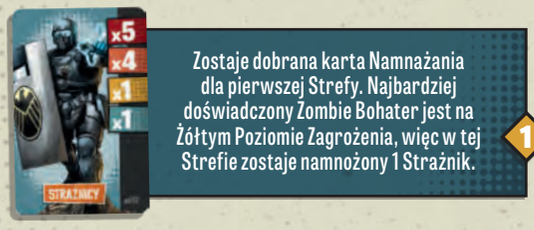
Może się zdarzyć, że podczas umieszczania Wrogów na Planszy, zabraknie wam figurek Wrogów konkretnego typu. W takim przypadku umieśćcie na Planszy pozostałe figurki tego typu (o ile jakieś zostały). Następnie, wszyscy Wrogowie wskazanego typu rozpatrują dodatkową Aktywację. Może nastąpić kilka dodatkowych Aktywacji z rzędu. Stale zwracajcie uwagę na populację Wrogów!

NAMNAŻANIE W BUDYNKACH

Pierwsze otwarcie zamkniętego budynku ujawnia wszystkich Wrogów i Postronnych czekających w jego wnętrzu. Pojedynczy budynek rozciąga się na wszystkie pomieszczenia połączone przez otwarte przejścia (czasem zajmując kilka kafelków). **Zamknięte Drzwi separują budynki.**

Wrogowie czekający w budynku namnażają się wyłącznie w Strefach oznaczonych symbolem ⚠. Dobierzcie i rozpatrzcie po 1 karcie Namnażania dla każdej takiej Strefy (jedna po drugiej), w wybranej przez graczy kolejności. (Sugerujemy rozpoczynać od najdalszej).

Kiedy wszyscy Wrogowie zostaną namnożeni, odkryjcie wszystkie karty Postronnych znajdujące się w tym budynku, zastępując jej odpowiednimi figurkami Postronnych. Odkryte karty Postronnych umieśćcie obok Planszy.



WALKA

Kiedy Zombie Bohater wykonuje Akcję Ataku, to używa albo swojego unikatowego Ataku, albo Pożerania, które jest identyczne dla wszystkich Zombie Bohaterów. Oba rodzaje ataków są przedstawione na karcie Postaci Zombie Bohatera i zawierają następujące informacje:

RODZAJ: w grze występują Ataki Wręcz i Ataki Dystansowe. Odpowiednie symbole pomagają rozróżnić rodzaj Ataku. Niektóre Umiejętności, bądź efekty mogą odnosić się do konkretnego rodzaju Ataku.

ATAK WRĘCZ: jest identyfikowany przez symbol Ataku Wręcz i można go użyć wyłącznie przeciwko celom w tej samej Strefie.

ATAK DYSTANSOWY: jest identyfikowany przez symbol Ataku Dystansowego i może być wycelowany we Wrogów w oddalonych Strefach, znajdujących się w Polu Widzenia.

ZASIĘG: wskazuje odległość w jakiej może znajdować się Strefa będąca celem Ataku.

- Wartość „0" ogranicza Atak Wręcz do Strefy, w której znajduje się atakujący.
- Ataki Dystansowe zazwyczaj wskazują na dwie wartości: pierwsza z nich to Zasięg minimalny. Celem Ataku nie mogą być Strefy bliższe niż to minimum. Ta wartość to zazwyczaj „0", co oznacza że celem mogą być Wrogowie w tej samej Strefie (jest to nadal uznawane za Atak Dystansowy). Druga wartość wskazuje na maksymalny Zasięg Ataku Dystansowego. Jego celem nie mogą być Strefy znajdujące się dalej niż to maksimum.

KOŚCI: każdy Atak wskazuje liczbę kości, którymi rzuca się podczas jego rozpatrywania. Niektóre efekty gry (np. Poziom Głodu, patrz str. 21) mogą dodać do rzutu dodatkowe kości.

PRECYZJA: każdy wynik rzutu kością, równy albo większy od wartości Precyzji danego Ataku, liczy się jako 1 Trafienie.

Aby rozpatrzyć Atak, wykonaj kolejno następujące kroki:

1. **Wybierz Strefę:** wybierz 1 Strefę w Zasięgu wskazanym przez wybrany Atak (pamiętaj: musisz mieć cel w swoim Polu Widzenia).
   - Możesz użyć **Ataku Dystansowego** i wziąć na cel inną Strefę, nawet jeżeli w twojej Strefie są Wrogowie. Wrogowie w Strefach pośrednich także nie wpływają na Atak na docelową Strefę.
   - Podczas rozpatrywania **Ataków Dystansowych** pamiętaj, że **wewnątrz budynków** Pole Widzenia jest ograniczone do sąsiadujących Stref, połączonych otwartym przejściem. **Na ulicach** Pole Widzenia wyznacza się w liniach prostych, które biegną równolegle do krawędzi planszy, i kończy się ono na ścianie albo krawędzi planszy.

2. **Rzuć kośćmi:** jednocześnie rzuć wskazaną liczbą kości, wraz ze wszystkimi dodatkowymi kośćmi zapewnianymi przez Cechy Zombie, Postronnych, Umiejętności, czy poziom Głodu (patrz str. 21).

3. **Przypisz Trafienia:** przydziel wszystkie uzyskane Trafienia celom znajdującym się w zaatakowanej Strefie, **zawsze** przestrzegając Kolejności Wybierania Celów (patrz poniżej).

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Podczas rozpatrywania Ataku (**obojętne Wręcz, czy Dystansowego**), Trafienia muszą zostać przydzielone zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów:

1. Superbohater
2. Strażnik
3. Szturmowiec
4. Specjalista
5. Postronny (**wyłącznie Pożeranie**)

WAŻNE: *Trafienia mogą zostać przydzielone Postronnym wyłącznie podczas Pożerania. Są oni ignorowani przez pozostałe Ataki, ponieważ stanowią zbyt cenne źródło pożywienia, by ryzykować ich wyeliminowanie.*

Trafienia muszą być przypisywane celom, które są pierwsze w Kolejności Wybierania Celów do czasu eliminacji wszystkich takich celów w zaatakowanej Strefie, następnie celom o kolejnym priorytecie do czasu ich eliminacji itd. (tzn. zaczynając od Superbohaterów i kończąc na Specjalistach). Jeżeli kilka celów dzieli tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze sami decydują o sposobie przydzielenia im Trafień.

UWAGA: *Inni Zombie Bohaterowie w zaatakowanej przez ciebie Strefie nie odnoszą żadnych obrażeń, nawet jeśli twój Atak chybił celu. Może i jesteś teraz Zombie, ale wciąż jesteś Bohaterem!*

Wrogowie zostają wyeliminowani, gdy zostaną im przypisane Trafienia w liczbie równej ich wartości **Wytrzymałości**. Pamiętaj że Szturmowcy i Specjaliści mają Wytrzymałość równą 1, Strażnicy mają Wytrzymałość równą 2, a Superbohaterowie taką wartość, jaka została wskazana na ich karcie Postaci.

Wrogowie zostają wyeliminowani **tylko** wtedy, jeżeli wymagana liczba Trafień zostanie im przypisana **w pojedynczej Akcji Ataku**. Jeżeli uzyskana w wyniku rzutu liczba Trafień nie jest wystarczająca do wyeliminowania danego Wroga, to przypisane mu Trafienia nie przechodzą na później. Każdy Atak jest grą o pełną stawkę!

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	NAZWA	LICZBA AKCJI	WYTRZYMAŁOŚĆ	NAGRODA PD
1	Superbohater	2	sprawdź na karcie	równe Wytrzymałości
2	Strażnik	1	2	1
3	Szturmowiec	1	1	1
4	Specjalista	2	1	1
5	Postronny	1	1 (wyłącznie Pożeranie)	0 (patrz Misja)

Przykład: Deadpool wykonuje Atak Wręcz używając Podwójnych Katan (Kości: 3, Precyzja: 4+). W swojej Strefie ma 2 Strażników, 1 Specjalistę oraz 1 Postronnego.

- W pierwszej Akcji Deadpool wyrzuca ⚅, ⚄ i ⚅, uzyskując 3 Trafienia. Zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów eliminuje 1 Strażnika, przydzielając mu 2 Trafienia. Ostatnie Trafienie odbija się od drugiego Strażnika.
- W drugiej Akcji Deadpool wyrzuca ⚄, ⚅ i ⚃, uzyskując 2 Trafienia. Ponieważ wyeliminowanie drugiego Strażnika ponownie wymaga 2 Trafień, Specjalista wychodzi bez szwanku.
- W swojej trzeciej Akcji Deadpool wyrzuca ⚅, ⚅ i ⚁, uzyskując 2 Trafienia. 1 Trafienie wystarcza, by wyeliminować tego Specjalistę. Pozostałe Trafienie nie czyni krzywdy Postronnemu, ponieważ może on być wyeliminowany wyłącznie w efekcie Pożerania.

POŻERANIE

Pożeranie jest specjalnym typem Ataku Wręcz, dostępnym dla wszystkich Zombie Bohaterów. Po wybraniu takiego Ataku, rozpatruje się go tak, jak każdy Atak Wręcz z następującymi wyjątkami:

- Gdy ten Atak zakończy się wyeliminowaniem celu, ten Zombie Bohater **obniża swój poziom Głodu do „0"** (patrz Głód na następnej stronie).
- Każde Pożarcie może wyeliminować tylko **jeden cel**. To oznacza, że wszystkie Trafienia uzyskane w wyniku rzutu, przewyższające wartość Wytrzymałości celu, przepadają – tylko 1 cel może być wyeliminowany.
- W odróżnieniu od zwykłych Ataków, celem Pożerania mogą być Postronni, ale nadal należy przestrzegać Kolejności Wybierania Celów. Pożeranie Postronnych zapewnia Zombie Bohaterom specjalne zdolności (patrz str. 21)!

GŁÓD

Zombie Bohaterowie odczuwają nienasyconą potrzebę pożerania żywego ciała. Głód jest tym, co ich napędza, i chociaż ma wiele wad, zapewnia również potężne korzyści.

- Tor Głodu pokazuje jak głodny jest dany Zombie Bohater.
- Na początku każdej Fazy Graczy poziom Głodu każdego Zombie Bohatera wzrasta o 1.
- Wykonując Ataki (obojętne Wręcz, czy Dystansowe, z Pożeraniem włącznie), Zombie Bohater **musi rzucić dodatkowymi kośćmi, w liczbie równej swojemu poziomowi Głodu**.
- Za każdym razem, gdy Zombie Bohater atakuje, po rozpatrzeniu tego Ataku, **za każdy** wyrzucony symbol (po wszystkich przerzutach) **jego poziom Głodu wzrasta o 1**.
  Zauważcie że każde zakończone sukcesem Pożeranie zawsze obniża poziom Głodu do 0, pozwalając zignorować wszystkie wyrzucone podczas tego Pożerania.
- Gdy wskaźnik na Torze Głodu osiągnie maksimum, Zombie Bohater staje się **Wygłodniały** (patrz następna sekcja).
- Gdy Zombie Bohater jest Wygłodniały, wszystkie efekty, które zwiększałyby jego Głód, po prostu są ignorowane.
- Kilka Umiejętności i efektów wymaga, aby „Zwiększyć Głód", w celu uzyskania korzyści. O ile nie wskazano inaczej, w takich przypadkach poziom Głodu zawsze wzrasta o 1. Jeżeli wskaźnik na Torze Głodu danego Zombie Bohatera osiągnął maksimum, **nie może** on skorzystać z tych efektów.

Przykład: na początku rundy Wasp ma poziom Głodu równy 2. Rozpoczyna się Faza Graczy, automatycznie zwiększając jej Głód do 3. Podczas swojej tury, Wasp atakuje Żądłem Osy, rzucając 5 kośćmi (2 bazowo +3 z Głodu). Wyrzuca , , , oraz , co zwiększa jej Głód do 4. Wasp staje się Wygłodniała!

WYGŁODNIENIE

Jeżeli Zombie Bohater od dawna nie Pożarł żywego ciała, ryzykuje Wygłodnieniem i przemianą w niemal bezmyślną istotę. Gdy Zombie Bohater jest Wygłodniały (poziom Głodu równy 4) stosuje następujące zasady:

- **Jedynymi Akcjami** jakie może wykonywać są **Ruch** i **Pożeranie**. Nie może wykonywać swojego unikatowego Ataku. Oznacza to także, że nie może wchodzić w Interakcję z Obiektami, Otwierać Drzwi, zyskiwać Cech itd., a ponieważ wiele Umiejętności i Zdolności wymaga zwiększenia Głodu albo wykonania zwykłego Ataku, sprawia że stają się one nieużywalne.
- **Na koniec swojej tury**, jeżeli Zombie Bohater nadal jest Wygłodniały, automatycznie **otrzymuje 1 Ranę**.

Zombie Bohater przestaje być Wygłodniały w momencie, gdy jego poziom Głodu spadnie poniżej 4.

POSTRONNI

POŻERANIE POSTRONNEGO

Postronni stanowią dla Zombie Bohaterów ulubiony cel Pożarcia. Postronni są umieszczani w grze podczas przygotowania (patrz str. 5) albo mogą zostać namnożeni przez kartę „Eskortowany Postronny" (patrz str. 17). Postronni posiadają wiele specjalnych zasad wymienionych poniżej.

- Postronni nie mogą zostać wyeliminowani przez zwykłe Ataki. **Jedynym sposobem** wyeliminowania Postronnego jest jego Pożarcie - takie, w którym uzyska się co najmniej 1 Trafienie. Zombie Bohater, który z sukcesem Pożarł Postronnego, zyskuje jego unikatową kartę Postronnego i umieszcza ją na miejscu z lewej strony swojej planszy.
- W przeciwieństwie do Cech Zombie, karty Postronnych nie są zazwyczaj odrzucane po użyciu, ale zapewniają stałe zdolności danemu Zombie Bohaterowi.
- Zombie Bohater może posiadać **jednocześnie tylko 1 kartę Postronnego**. Jeżeli Zombie Bohater Pożre kolejnego Postronnego, może posiadaną kartę albo zastąpić nową kartą, albo odrzucić nową kartę.
- Pożeranie Postronnych zazwyczaj nie nagradza zdobyciem Punktów Doświadczenia, ale zasady specjalne niektórych Misji mogą to zmieniać.

AKTYWACJA POSTRONNYCH

Podczas Fazy Wrogów Postronni zachowują się w różny sposób, w zależności od tego czy posiadają wolę walki (co wskazuje symbol na ich karcie).

WALCZĄCY POSTRONNI

Walczący Postronni aktywnie polują na Zombie Bohaterów podczas Fazy Wrogów. Dysponują 1 Akcją, podobnie jak Szturmowcy, funkcjonując niemal w taki sam sposób (poza tym, że nie wpływają na nich efekty kart Namnażania, tj. Dodatkowa Aktywacja, Zryw itp.). Aktywują się z pozostałymi Wrogami, wykonują Atak albo Ruch, jak zostało to opisane w sekcji Aktywacja Wrogów na str. 14.

BEZBRONNI POSTRONNI

Bezbronni Postronni próbują uciec z Planszy podczas Fazy Wrogów. Oni także dysponują 1 Akcją i aktywują się z pozostałymi Wrogami, stosując większość podstawowych zasad (patrz str. 14). Jednakże nigdy nie atakują. Mogą wykonywać wyłącznie Akcję Ruchu. Zamiast poruszać się w kierunku Zombie Bohaterów, wybierają najkrótszą możliwą drogę do najbliższej Strefy Namnażania (obecność Zombie Bohatera w ich Strefie nie ma wpływu na ich poruszanie). Jeżeli wejdą do Strefy Namnażania, natychmiast są usuwani z Planszy, a ich karta jest odrzucana.

ESKORTOWANI POSTRONNI

Kiedy Postronny zostanie namnożony jako Eskortowany Postronny (patrz str. 17), zachowuje się jeszcze inaczej.

- Eskortowani Postronni zawsze poruszają się w kierunku Zombie Bohaterów, razem ze znajdującymi się w ich Strefie Strażnikami. Jeżeli Strażnicy otrzymają dodatkową Aktywację, Eskortowany Postronny aktywuje się wraz z nimi.
- Walczący Postronni atakują razem z eskortującymi ich Strażnikami.
- Eskortowany Postronny nie porusza się, jeżeli nie ma w swojej Strefie żadnego Strażnika (natomiast Walczący Postronni nadal atakują).
- Jeżeli na koniec Fazy Wrogów w Strefie Eskortowanego Postronnego nie ma żadnego Strażnika, namnóżcie w niej 1 Strażnika.
- Bezbronni Postronni **nie są** usuwani z Planszy, jeżeli poruszając się ze Strażnikami, przechodzą przez Strefę Namnażania.

OBIEKTY INTERAKTYWNE

W niektórych Misjach na Planszy mogą znajdować się Obiekty Interaktywne. Kiedy Zombie Bohater znajduje się w Strefie z Obiektem Interaktywnym, może użyć go do wykonania specjalnego Ataku Dystansowego. Każdy Obiekt Interaktywny jest inny, więc należy zapoznać się z jego kartą pomocy. W ***Marvel Zombies*** znajduje się 1 Obiekt Interaktywny, Znak Avengers, ale w rozszerzeniach mogą pojawić się kolejne.

ZNAK AVENGERS

Rzuć 1 kością za każdego Wroga w Strefie docelowej. Na potrzeby rozpatrzenia tego Ataku ignorowani są Superbohaterowie oraz dodatkowe kości zapewniane przez Głód. Znaku Avengers można użyć tylko dwa razy. Po pierwszym użyciu połóżcie jego żeton w Strefie będącej celem Ataku, Uszkodzoną stroną ku górze, aby pokazać, że został już raz użyty. Po drugim użyciu usuńcie żeton z Planszy.

MISJE: TRYB ZOMBIE

MZ0 – SAMOUCZEK: NARASTAJĄCY GŁÓD

ŁATWA / 25 MINUT

Gdy zostaniecie pokonani przez infekcję, nie ma powrotu. Jedyne, co możecie zrobić, to zaakceptować tę nową egzystencję... Zaakceptować tę nieustanną potrzebę pożerania... Jeśli będziecie się mu opierać zbyt długo, głód doprowadzi was do niekontrolowanego szaleństwa... Nie chcecie ich zjadać, ale musicie zachować zdolność myślenia i spróbować to rozwikłać... A gdyby tylko jednego albo dwóch? Może wtedy uda się wam ułożyć jakiś plan?... Tak... Tylko tę parę, żeby powstrzymać głód...

Potrzebne kafelki: **8R, 3V.**

CELE

Nowa egzystencja. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Pożryjcie wszystkich Postronnych. Gra kończy się waszą porażką, jeśli jakikolwiek Postronny ucieknie z Planszy.
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

ZASADY SPECJALNE

- **Nieupoważnionym wstęp wzbroniony.** Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu. Niebieski Cel zapewnia 5 PD Zombie Bohaterowi, który go zdobył.

8R	3V

MZ1 – GŁÓD

ŁATWA / 25 MINUT

Przemiana była niemal natychmiastowa, a wraz z nią pojawił się niezaspokojony głód. Stale obecny, zawsze popychający was do następnego posiłku. Zapominacie o swojej przeszłości i wszelkich zasadach. Nie macie już przyjaciół ani rodziny. Jeśli żyją, są tylko pożywieniem. Tego głodu nie da się zaspokoić, a jedynie stłumić...

Potrzebne kafelki: **3R, 5R, 8R, 9V.**

CELE

Mogą uciekać, ale ich znajdziemy. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:

- Pożryjcie wszystkich Postronnych. Gra kończy się waszą porażką, jeśli jakikolwiek Postronny ucieknie z Planszy.
- Zdobądźcie wszystkie Cele.

NASTĘPNIE

- Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

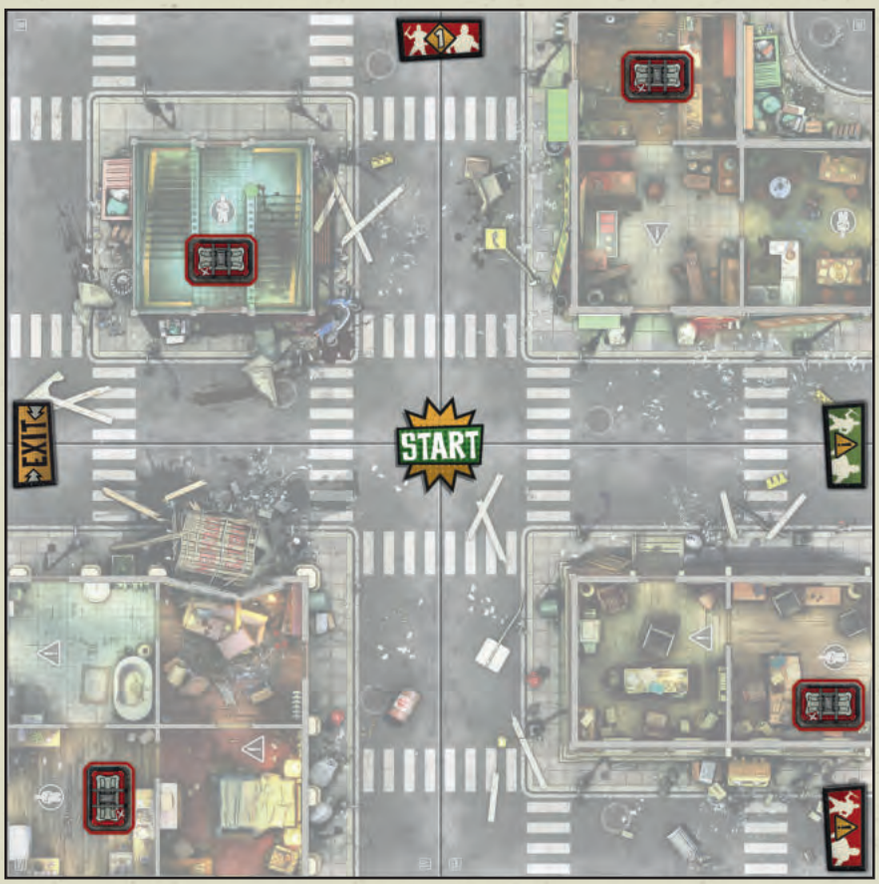
SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Smakuje jak kurczak.** Każdy Postronny zapewnia 5 PD temu Zombie Bohaterowi, który go Pożarł.
- **Bądźcie (przy)gotowani.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.

3R	8R
9V	5R



MZ2 – WIEŻOWIEC AVENGERS

ŁATWA / 45 MINUT

Należący do Avengers wieżowiec jest wprost naszpikowany antenami urządzeń komunikacyjnych i namierzających. Gdybyśmy uzyskali do nich dostęp, odnajdowanie posiłków byłoby bułką z masłem... lub... mózgiem. Ale zostawmy żarty dla Spider-Mana... Niestety okazało się, że budynek został zamknięty, a jego zabezpieczenia wyglądają solidnie. Na szczęście wygląda też na to, że nie wszystkim pracownikom udało się schronić w jego bezpiecznym wnętrzu... Być może któryś z nich ma kartę dostępu...

Potrzebne kafelki: **1R, 2V, 4V, 5V, 6V, 7R.**

CELE

Wejdźcie do wieżowca. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Odnajdźcie Postronnego będącego Celem Tajnej Misji (patrz Zasady specjalne).
2. Zdobądźcie oba Czerwone Cele.
3. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Tajny kod dostępu.** Potasujcie kartę „Tajna Misja #1" razem z 3 innymi losowymi kartami Postronnych i rozmieśćcie je w odpowiednich Strefach na kafelkach 1R, 2V, 4V i 7R. Na kafelkach 5V i 6 V rozmieście kolejne 2 losowe karty Postronnych.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Po przygotowaniu, rozpatrzcie namnażanie w każdym Punkcie Namnażania.

4V	2V
7R	1R
6V	5V

ZASADY SPECJALNE

- **Rumowisko.** Czerwonych Drzwi nie można otworzyć.
- **Znalazłem!** Po odkryciu karty „Tajna Misja #1", Zielony i Niebieski Punkt Namnażania stają się aktywne. Namnóżcie 1 Postronnego w Strefie z kartą „Tajna Misja #1" i wsuńcie tę kartę pod kartę namnożonego Postronnego, aby zaznaczyć że jest on Celem (jeżeli dobierzecie kartę „Uratowany!" zignorujcie ją i dobierzcie kolejną kartę). Zielone i Niebieski Drzwi mogą zostać otwarte dopiero po Pożarciu Postronnego będącego Celem. Jeżeli będący Celem Postronny ucieknie, gra kończy się waszą porażką.
- **To proces uczenia się.** Każdy Postronny zapewnia 5 PD temu Zombie Bohaterowi, który go Pożarł. Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.

MZ3 – OBRONA SANCTUM

ŚREDNIA / 45 MINUT

W Sanctum Sanctorum znajdują się magiczne portale wiodące nie tylko do wszystkich zakątków globu, ale niemal do dowolnego miejsca we wszechświecie. Gdybyśmy tylko mogli uzyskać do nich dostęp, nasze menu stałoby się nieskończone! Oczywiście miejscowy Najwyższy Mag i jego sojusznicy będą próbowali nas powstrzymać... Ale to tylko przekąska przed właściwą ucztą!

Potrzebne kafelki: **1V, 3R, 5R, 6R, 7V, 8R.**

CELE

Obrońcy Sanctum. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Pożryjcie Wonga.
2. Pokonajcie Doctora Strange (patrz Zasady specjalne).
3. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

7V	1V
5R	6R
3R	8R

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Gdzie jest Wong?** Potasujcie kartę „Wong" razem z 4 innymi losowymi kartami Postronnych i rozmieśćcie je w odpowiednich Strefach na kafelkach 1V, 3R, 5R, 6R i 8R. Na kafelku 7V rozmieście kolejną losową kartę Postronnego.
- **Powinien to obejrzeć doktor.** Umieśćcie Doctora Strange we wskazanej Strefie, a jego kartę Superbohatera połóżcie odkrytą obok Planszy.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Nie wychylajcie się.** Postronni są odkrywani tylko wtedy, gdy Zombie Bohater wejdzie do ich Strefy.
- **Zaklęcie ochronne Wonga.** Dopóki Wong nie zostanie Pożarty, za każdym razem gdy Doctor Strange zostanie wyeliminowany, w Fazie Końcowej namnóżcie go z powrotem w jego Strefie początkowej.
- **Magiczna bariera.** Sanctum Sanctorum jest zapieczętowane przez magię Strange'a. Czerwonych Drzwi nie można otworzyć dopóki Doctor Strange nie zostanie wyeliminowany na dobre.

MZ4 – WARTOŚCIOWE NARZĘDZIA

ŚREDNIA / 60 MINUT

W chaosie, który nastąpił po inwazji zombie, ukrywanie i przechowywanie potencjalnie niebezpiecznego sprzętu stało się naglącą potrzebą dla pozostałych przy życiu bohaterów. Teraz, gdy opada kurz, zdobycie tych bezcennych reliktów technologii stało się priorytetem. Lepiej trzymać te zabawki z dala od potencjalnych zagrożeń, czy to żywych, czy innych zombie bohaterów. A jeśli po drodze uda nam się coś przegryźć, to jeszcze lepiej.

Potrzebne kafelki: **1R, 2V, 3R, 4R, 5R, 6V, 7R, 8V, 9V.**

CELE

Wyścig technologiczny. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:
- Każdy Zombie Bohater musi zdobyć co najmniej 1 Cel.
- Każdy Zombie Bohater musi Pożreć co najmniej 1 Postronnego.

NASTĘPNIE
- Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

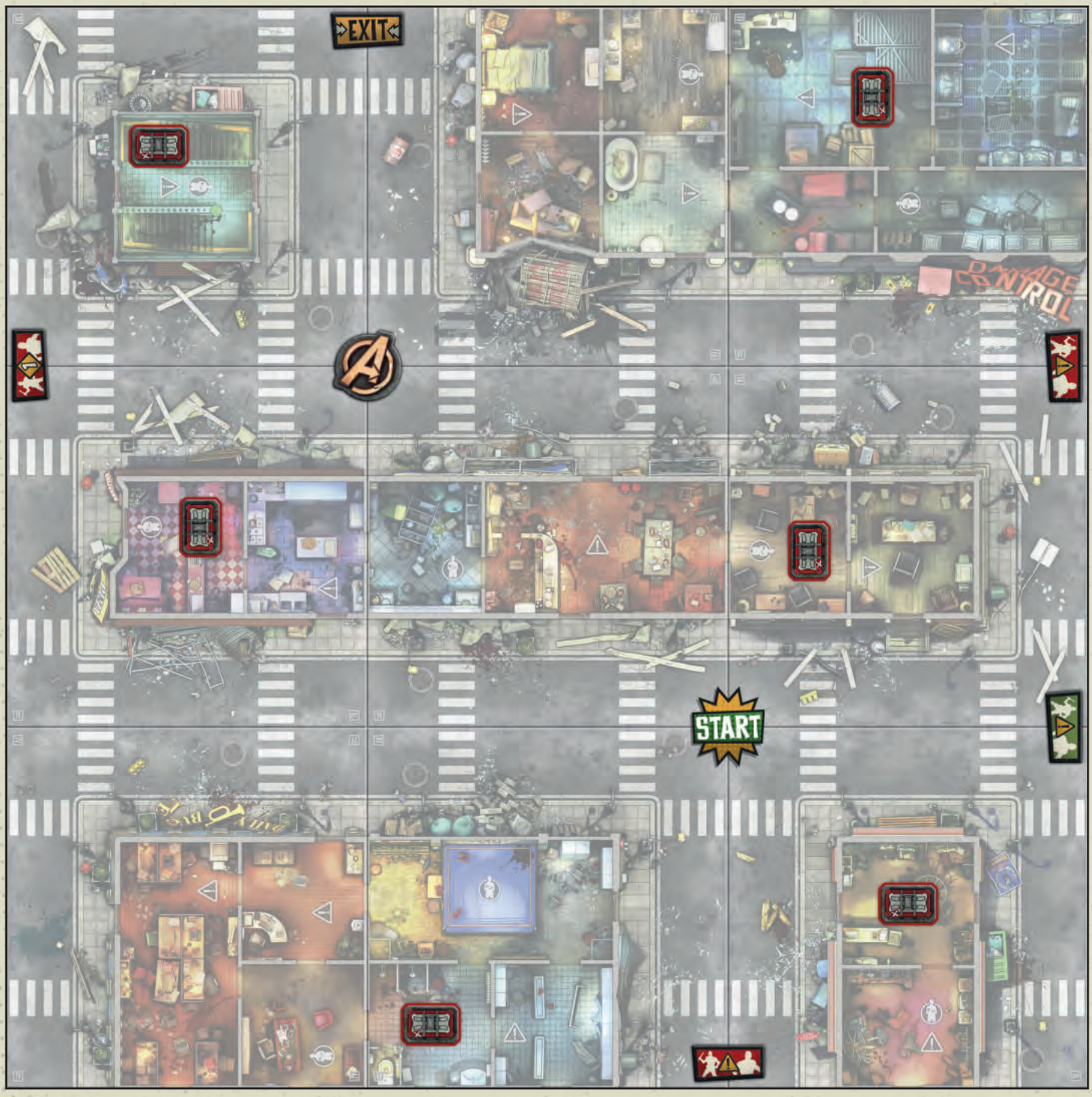
SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Uciekające kąski.** Traktujcie wszystkich Postronnych jak Bezbronnych Postronnych. Przy każdej Aktywacji poruszają się oni o 1 dodatkową Strefę. Każdy Postronny zapewnia 5 PD temu Zombie Bohaterowi, który go Pożarł.
- **Rejestrowanie sprzętu.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.

3R	9V	6V
7R	4R	5R
2V	8V	1R



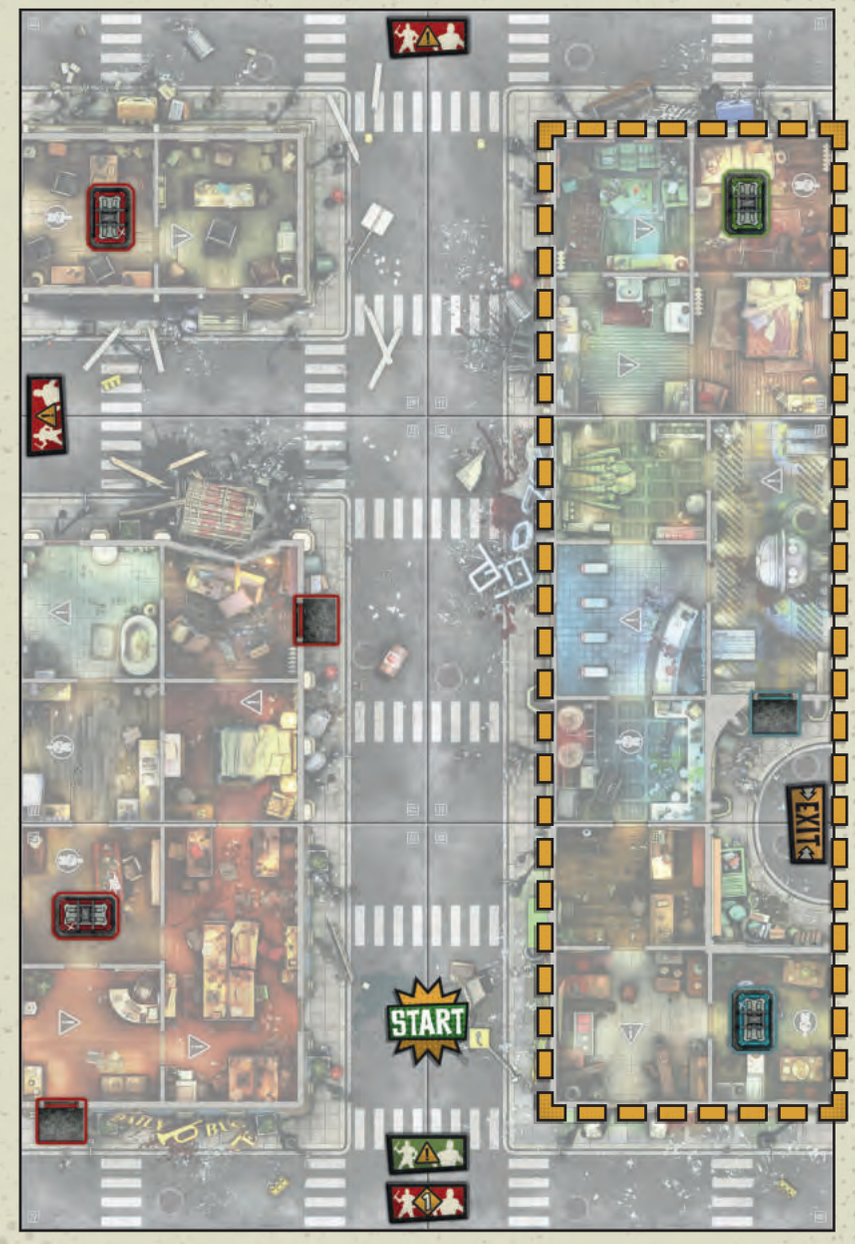
MZ5 – SZALEŃSTWO W OSCORP

ŚREDNIA / 45 MINUT

Naukowcy zespołu badawczo-rozwojowego Oscorp wcisnęli przycisk alarmowy, gdy tylko zombie bohaterowie zaczęli pustoszyć miasto. Myśleli, że będą bezpieczni w budynku laboratorium, przynajmniej dopóki to wszystko „nie wybuchnie". Niewiele im to pomoże. Jedynie zamienili się w puszkowaną żywność! Teraz znajdźmy duży otwieracz do puszek i posprzątajmy to miejsce!

Potrzebne kafelki: **2V, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.**

5R	4V
9V	3V
2V	8R



CELE

Mięsny czwartek. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie oba Czerwone Cele.
2. Zdobądźcie Zielony i Niebieski Cel.
3. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Podwójne zabezpieczenie.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Oscorp.** Zaznaczony budynek reprezentuje siedzibę Oscorp. Jego Drzwi mogą zostać otwarte dopiero po zdobyciu obu Czerwonych Celów.
- **Wymagana akredytacja.** Czerwonych Drzwi nie można otworzyć.
- **Tajne wyjście.** Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego i Zielonego Celu.
- **Tajne eksperymenty.** Po zdobyciu Niebieskiego albo Zielonego Celu, Zombie Bohater który go zdobył zyskuje 5 PD. Może także dobrać 1 kartę Postronnego i położyć ją na swojej planszy.

MZ6 – NAJAZD NA HELL'S KITCHEN

ŚREDNIA / 60 MINUT

Doszły nas słuchy o dużej grupie ocalałych, ukrywających się w Hell's Kitchen. Po przybyciu na miejsce poczuliśmy, że z tym miejscem jest coś nie tak. Czy to możliwe, że zastawiono na nas pułapkę? Nie żeby to miało jakiekolwiek znaczenie. Czymże jest banda agentów S.H.I.E.L.D. wobec Najpotężniejszych (Zombie) Bohaterów?

Potrzebne kafelki:
2R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9R.

7R	5R
3R	9R
6R	2R

CELE

Najazd. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie wszystkie Czerwone Cele i odnajdźcie Wyjście.
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Błędne informacje.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Prawdziwe informacje.** Potasujcie karty „Tajna Misja #1" i „Tajna Misja #2" z 4 innymi losowymi kartami Postronnych i rozmieśćcie je na Planszy.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zaznaczony Czerwony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami.

ZASADY SPECJALNE

- **Informatorzy.** Po odkryciu karty „Tajna Misja #1" albo „Tajna Misja #2", gracze mogą odkryć dowolny żeton Celu na Planszy, aby sprawdzić czy jest Niebieski albo Zielony. Następnie dobierzcie nową kartę Postronnego.
- **Tajna droga ucieczki.** Po zdobyciu Zielonego Celu, umieśćcie w tej Strefie żeton Wyjścia.
- **Na ratunek!** Po zdobyciu Niebieskiego Celu, natychmiast namnóżcie 1 Superbohatera w Niebieskim Punkcie Namnażania, który od tego momentu staje się aktywny. Po zdobyciu Zielonego Celu, natychmiast namnóżcie 1 Superbohatera w Zielonym Punkcie Namnażania, który od tego momentu staje się aktywny.
- **Cenne informacje.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.

MZ7 – DZIEL I PODBIJAJ

TRUDNA / 120 MINUT

„Miasto jest nasze! Czas na ucztę! Pożremy wszystkich wedle starej dobrej strategii: dziel i rządź! Podzielimy się i rozpoczniemy podbój... nie... zdaje się, że to szło jakoś inaczej... Chyba wypadło mi to z głowy, razem z częścią mózgu".

Potrzebne kafelki:
1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V.

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

CELE

Brzuch pełen mózgów. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:

- Każdy Zombie Bohater musi Pożreć co najmniej 1 Postronnego.
- Każdy Zombie Bohater musi osiągnąć Czerwony Poziom Zagrożenia.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Podział.** Rozmieśćcie równe grupy Zombie Bohaterów z 2 Strefach Początkowych.
- **Dzień Thora.** Umieśćcie Thora we wskazanej Strefie, a jego kartę Superbohatera połóżcie odkrytą obok Planszy.
- **Bingo.** Umieśćcie losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony i Niebieski Punkt Namnażania są używane wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami.

ZASADY SPECJALNE

- **Podbój.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył. Po zdobyciu Niebieskiego albo Zielonego Celu WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Bóg piorunów.** Jeżeli Thor zostanie wyeliminowany przez Zombie Bohatera na Niebieskim albo Żółtym Poziomie Zagrożenia, podczas następnej Fazy Końcowej namnóżcie go w jego początkowej Strefie.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Niebieski i Zielony Punkt Namnażania stają się aktywne po zdobyciu Celów w odpowiadających im kolorach.

MZ8 – ZASADZKA S.H.I.E.L.D.

TRUDNA / 30 MINUT

Ścigaliśmy oddział agentów S.H.I.E.L.D. do pozornie opuszczonego budynku. Wpadliśmy do środka, niczym na podwieczorek. Ale nagle zostaliśmy otoczeni potężnym polem siłowym. Ha! Więc to wszystko było podstępem, żeby nas tu uwięzić? Muszą być naprawdę zdesperowani...

Potrzebne kafelki: **1V, 2V, 4V, 6V.**

6V	1V
4V	2V

CELE

Rozbicie tarczy. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Odnajdźcie i zdobądźcie Niebieski Cel.
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Kontrola Tarczy.** Umieśćcie Niebieski Cel wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Uwięzieni!** Nie umieszczajcie kart Postronnych, ani nie dobierajcie kart Namnażania dla pomieszczeń znajdujących się na kafelku, na którym rozpoczynają grę Zombie Bohaterowie.
- **Czatownicy!** Umieśćcie po 1 Strażniku i 2 Szturmowcach w każdej z dwóch sąsiadujących Stref (jak pokazano na mapie Misji).
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zaznaczony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami.

ZASADY SPECJALNE

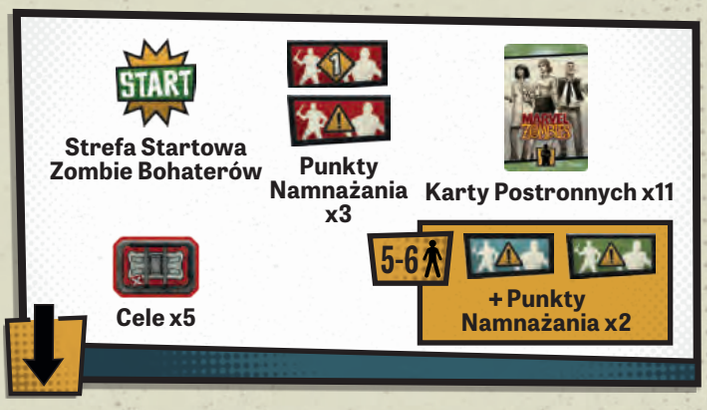
- **Bariera z tarcz.** Zombie Bohaterowie nie mogą wyjść na ulice inaczej niż tylko przez Niebieskie Drzwi (patrz poniżej).
- **Wyposażenie S.H.I.E.L.D.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Wyłączenie generatora tarczy.** Po zdobyciu Niebieskiego Celu WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD. Po jego zdobyciu można otworzyć Niebieskie Drzwi.
- **Czekali na nas.** Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny po otwarciu Drzwi dających dostęp do jego kafelka. Zielony Punkt Namnażania staje się aktywny po otwarciu Drzwi dających dostęp do jego kafelka.

MZ9 – KONTROLA POPULACJI

TRUDNA / 60 MINUT

Głód jest wszechogarniający i niemal opróżniliśmy całe miasto... Zanim ruszymy dalej, być może znaleźliśmy ostatnią kryjówkę wciąż żyjących cywilów. Ostatni superbohaterowie, którzy pozostali w mieście, zebrali się tutaj, aby uratować te ostatnie, cenne kąski. To bez znaczenia. Wkrótce albo dołączą do nas, albo staną się częścią naszej diety!

Potrzebne kafelki: **1R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9V.**



CELE

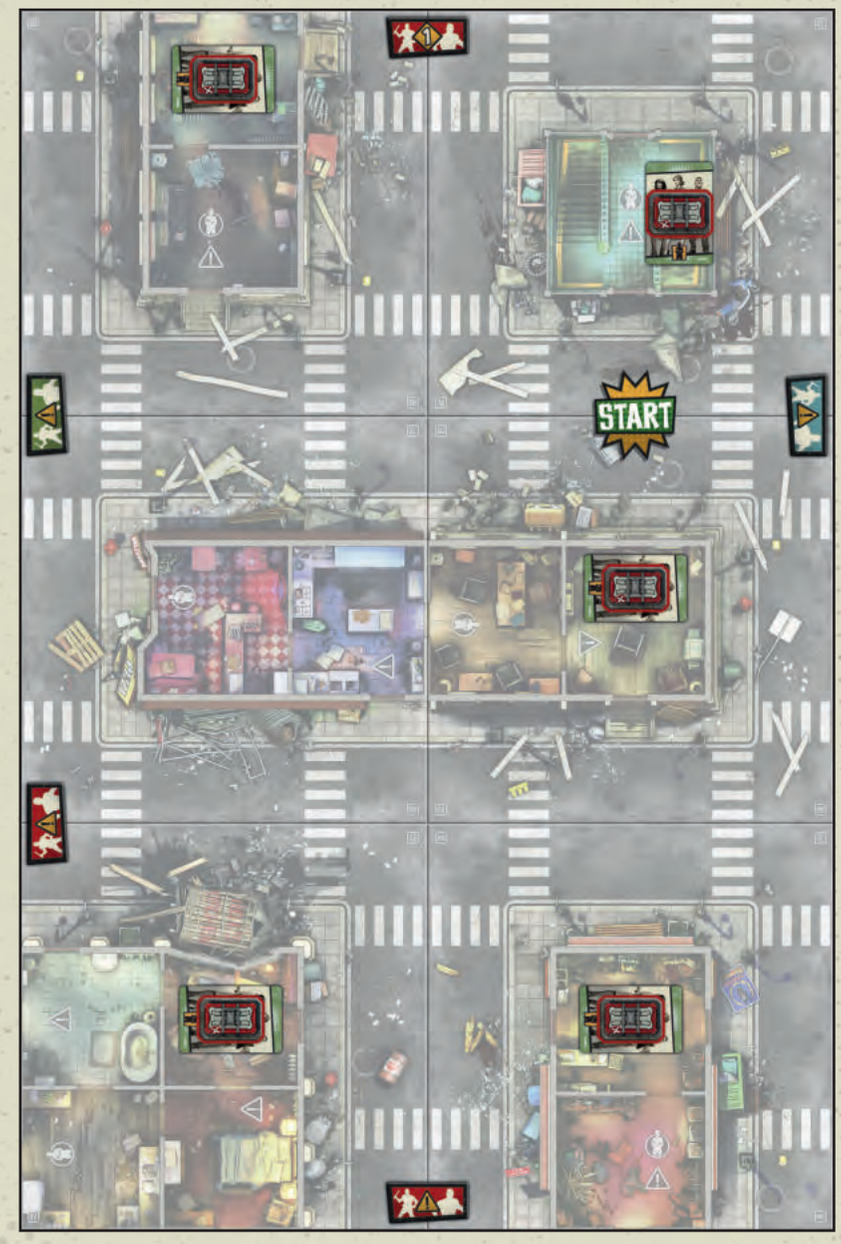
Czyszczenie talerzyka. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Pożryjcie wszystkich 5 Postronnych będących Celami (patrz Zasady specjalne).
2. Wyczyśćcie Planszę z Superbohaterów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Resztki.** Usuńcie 2 karty „Uratowany!" z talii Postronnych, a następnie umieśćcie po 1 karcie Postronnego pod każdym żetonem Celu. Następnie wtasujcie karty „Uratowany!" z powrotem do talii Postronnych.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony i Niebieski Punkt Namnażania są używane wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami. Są one aktywne od początku gry.

6R	3R
7R	5R
9V	1R



ZASADY SPECJALNE

- **Resztki.** Kiedy Zombie Bohater zdobędzie Cel zyskuje 5 PD. Następnie odkryjcie kartę Postronnego leżącą pod tym Celem i zastąpcie ją figurką tego Postronnego. To jest Postronny będący Celem. Połóżcie żeton Celu na jego karcie, by o tym pamiętać.
- **Jeżeli nie potrafili ich ochronić, to ich pomszczą.** Za każdym razem gdy DOWOLNY Postronny zostanie Pożarty, namnóżcie 1 Superbohatera w Strefie tego Postronnego.

MZ10 – BILET DO MULTIVERSUM

BARDZO TRUDNA / 120 MINUT

Zastanówmy się: po co ograniczać do tego świata, skoro wiemy, że istnieje nieskończona liczba multi-versów, które tylko czekają na pożarcie? Niestety, żywi przejrzeli nasz plan i desperacko próbują nas powstrzymać, ukrywając części potrzebne do zbudowania międzywymiarowego portalu (a może sami chcą z niego skorzystać?). Na szczęście Stark zna miejsce gdzie zdobędziemy lokalizator. Z nim łatwo odnajdziemy części i już wkrótce będziemy mogli rozpocząć wieloświatową ucztę!

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V, 9V.**

CELE

Zbudowanie portalu. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:
- Zdobądźcie wszystkie Cele.
- Zdobądźcie wszystkie karty „Tajnej Misji".

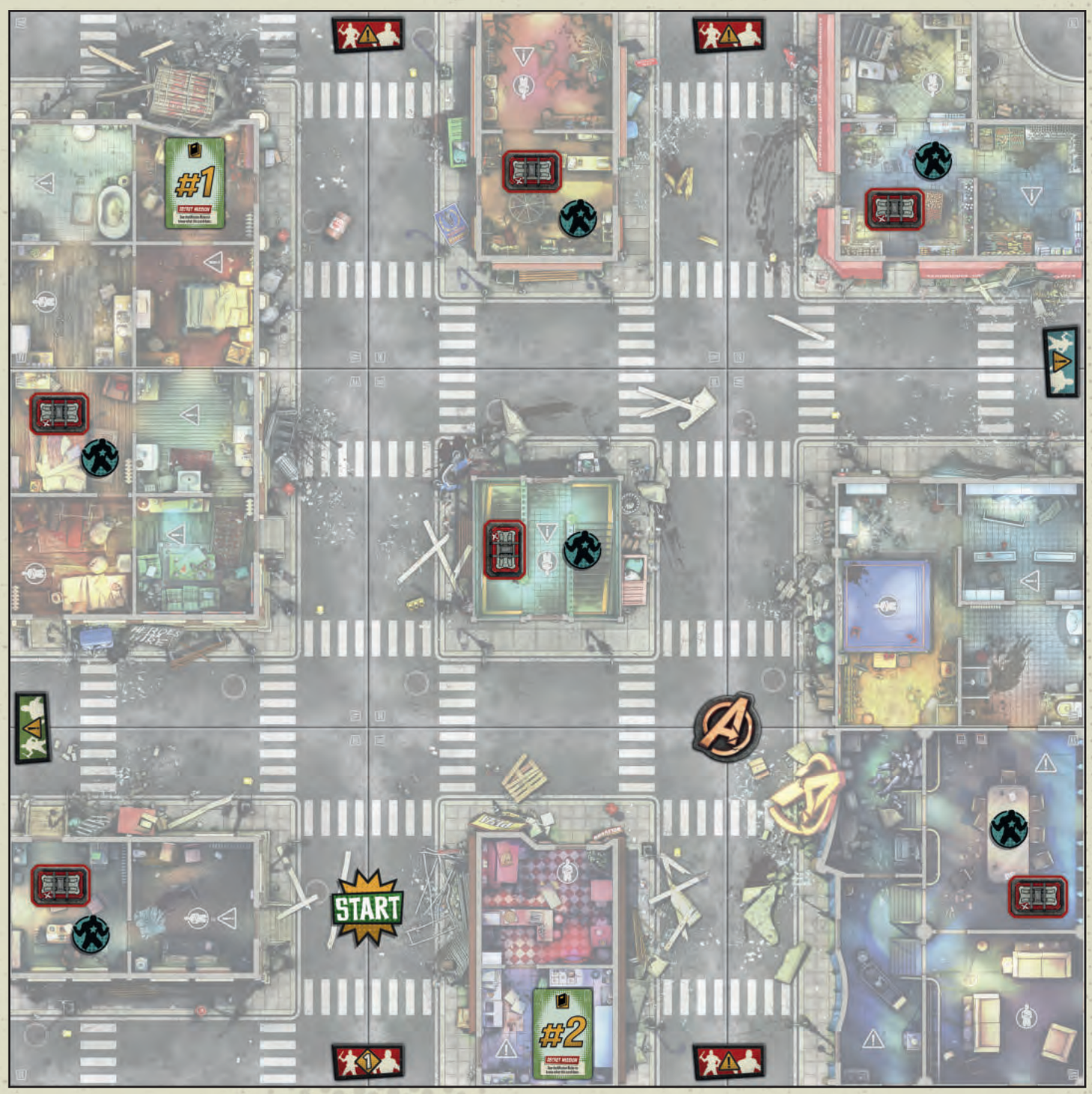
SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Lokalizator części.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte. Połóżcie 2 karty „Tajna Misja" odkryte tak, jak wskazano to na mapie Misji.
- **Posiłki.** Usuńcie wszystkie 6 kart Superbohaterów z talii Namnażania.
- **Gwardziści.** Umieśćcie 6 Superbohaterów we wskazanych Strefach.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony i Niebieski Punkt Namnażania są używane wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Zombie Bohaterami. Są one aktywne od początku gry.

9V	1R	2R
4V	3R	8V
6R	7R	5V

ZASADY SPECJALNE

- **Cisi strażnicy.** Żaden z Superbohaterów nie aktywuje się i ich Zdolności są nieaktywne, dopóki nie zostaną otwarte Drzwi do ich budynku.
- **Części, których potrzebujemy.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Rozpaczliwa obrona.** Za każdym razem, gdy Zombie Bohater awansuje na nowy Poziom Zagrożenia, umieśćcie 3 Szturmowców w najbliższej mu Strefie Namnażania.
- **Tajna Misja #1:** Zakłócenia. Kiedy zostanie zdobyty Niebieski Cel, można zdobyć kartę „Tajna Misja #1", kosztem wydania Akcji w jej Strefie. Od momentu, w którym karta „Tajna Misja #1" zostanie zdobyta, ignorujcie specjalną zasadę Rozpaczliwej obrony.
- **Tajna Misja #2:** Ulepszenia. Kiedy zostanie zdobyty Zielony Cel, można zdobyć kartę „Tajna Misja #2", kosztem wydania Akcji w jej Strefie. Od momentu, w którym karta „Tajna Misja #2" zostanie zdobyta, wszystkie Ataki Zombie Bohaterów (poza Pożeraniem) zyskują +1 kość.



MISJE: TRYB BOHATERÓW

Aby można było rozegrać te Misje, wymagane są zasady i komponenty znajdujące się w zestawie podstawowym ***Marvel Zombies: X-Men Resistance***.

MH1 – STREFA ZERO

ŚREDNIA / 45 MINUT

Słyszeliśmy doniesienia o superbohaterach zamieniających się w pożerające ludzi potwory, ale kto by w to uwierzył? Jednak kiedy tylko przybyliśmy na miejsce, natychmiast zostaliśmy zaatakowani i rozdzieleni. To szaleństwo. Musimy się przegrupować i znaleźć rozwiązanie. Z pewnością musi być jakiś sposób, abyśmy mogli to powstrzymać.

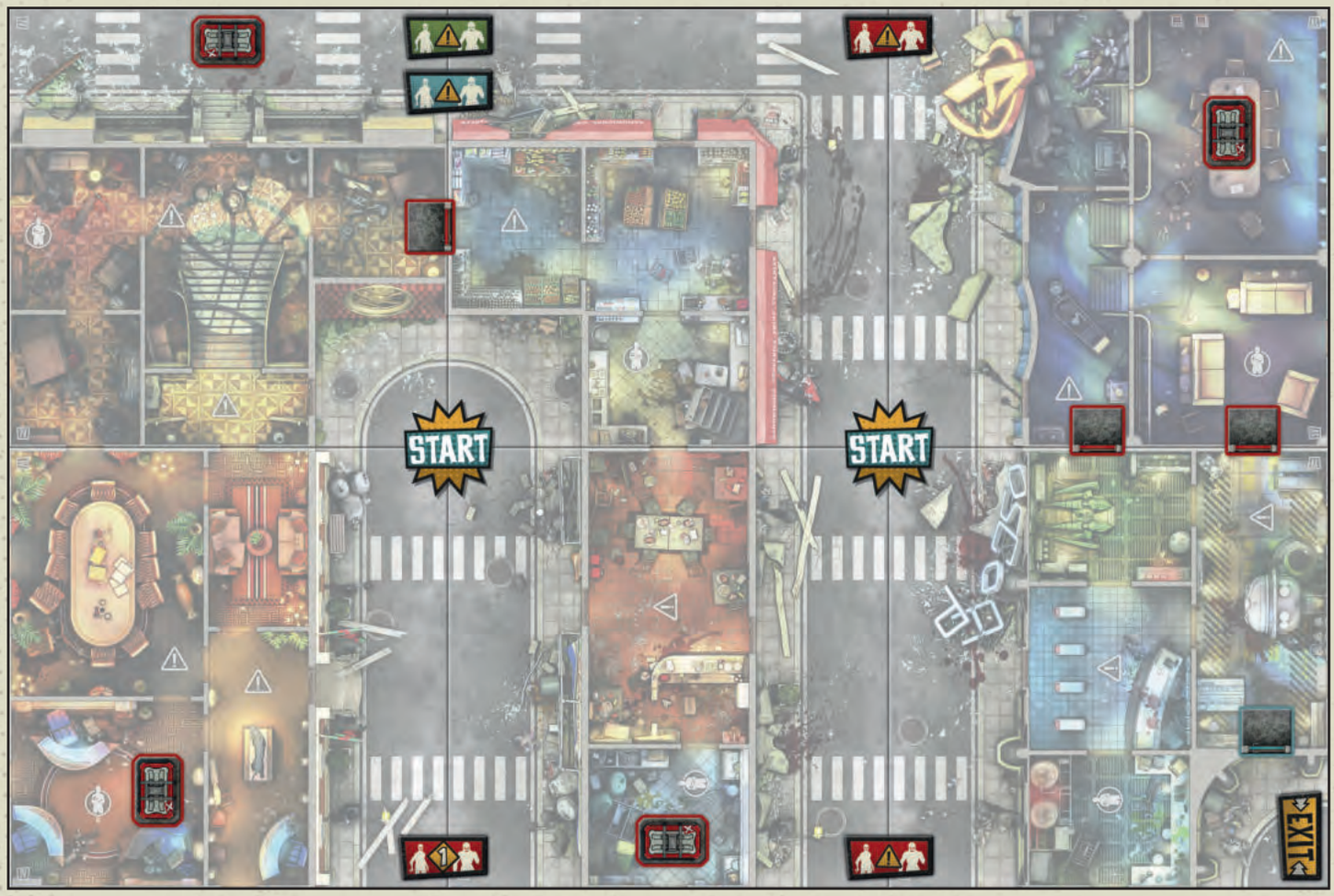
Potrzebne kafelki: **1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V.**

CELE

W samą porę. Ucieknijcie wszystkimi Superbohaterami przez Strefę Wyjścia. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Czy ktoś ma mapę?** Umieśćcie 1 Superbohatera w jednej ze Stref Startowych a pozostałych Superbohaterów w drugiej.
- **Zgubione klucze.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **5-6 Superbohaterów.** Przed rozpoczęciem gry, dobierzcie po 1 karcie Namnażania dla każdego aktywnego Punktu Namnażania.



ZASADY SPECJALNE

- **Zbieranie wskazówek.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Tajne tylne wejście.** Niebieskie i Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego i Zielonego Celu.
- **Usłyszeli nas!** Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny po zdobyciu Niebieskiego Celu. Zielony Punkt Namnażania staje się aktywny po zdobyciu Zielonego Celu.

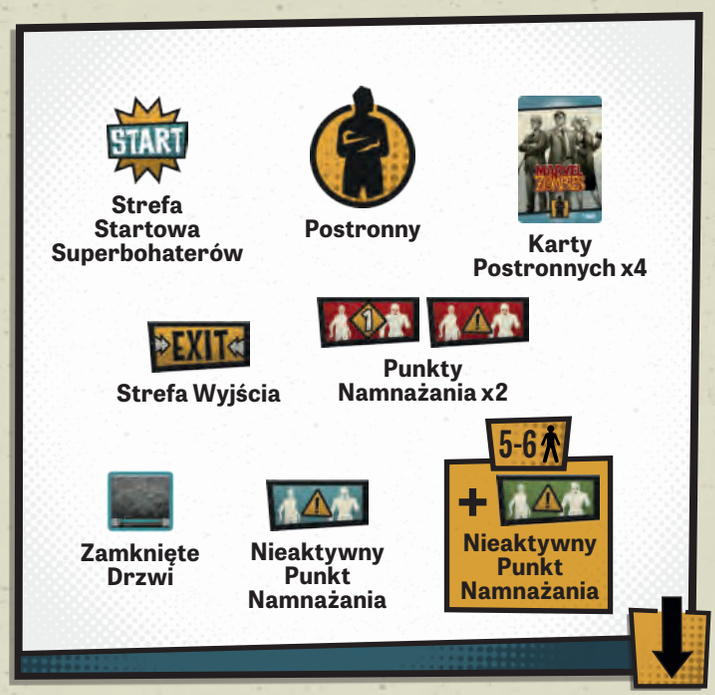
7V	2R	5V
1V	4R	3V

MH2 – OPERACJA RATUNKOWA

ŁATWA / 25 MINUT

To było błaganie o pomoc, desperackie wezwanie na częstotliwości alarmowej. Cywile potrzebują naszej pomocy. Są bezbronni wobec hord zombie i, co gorsza, naszych dawnych towarzyszy. To ostateczny test dla nas jako superbohaterów. Nie możemy zawieść! Musimy się tam dostać i MUSIMY ich ratować!

Potrzebne kafelki: **2R, 3V, 7V, 8R.**



CELE

Droga ucieczki. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności.

1. Uratujcie Postronnego będącego Celem (patrz Zasady specjalne).
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Superbohaterami. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Uwięziony.** Umieśćcie losowego Postronnego w zaznaczonej Strefie. To jest Postronny będący Celem. Połóżcie żeton Celu na jego karcie, aby o tym pamiętać.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Superbohaterami.

7V	8R
3V	2R

ZASADY SPECJALNE

- **Nie ma gdzie uciekać.** Postronny będący Celem nie może się poruszać. Gdy ten Postronny zostanie uratowany, WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD. Gracze natychmiast przegrywają jeżeli ten Postronny zostanie Pożarty albo odrzucony.
- **Zatłoczony budynek.** Niebieski i Zielony Punkt Namnażania stają się aktywne po otwarciu Niebieskich Drzwi.

MH3 – SYMBOL NADZIEI

ŁATWA / 45 MINUT

Wieżowiec Avengers to coś więcej niż tylko baza operacyjna. W tych niespokojnych czasach jest ostatnim azylem bezpieczeństwa dla wszystkich nadal przebywających w mieście. Musimy rozgłosić, że to jest nasz bastion i że każdy, kto żyw, powinien się tutaj schronić! Stawimy czoła śmierci i nie cofniemy się o krok!

Potrzebne kafelki: **2V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V.**

CELE

Naprawa nadajnika. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie Niebieski i Zielony żeton Celu.
2. Przesuńcie Znak Avengers do Strefy Wyjścia.

2V	5V
6R	7R
9V	4V

ZASADY SPECJALNE

- **Potrzeba napraw.** Superbohaterowie nie mogą wejść w interakcję ze Znakiem Avengers dopóki nie zostaną zdobyte oba Cele: Niebieski i Zielony.
- **Zbieranie części.** Po zdobyciu Niebieskiego albo Zielonego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD. Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Nadajnik:** Znak Avengers może być rzucony tylko raz. Przebywając w Strefie ze Znakiem Avengers, Superbohater może wydać 1 Akcję, aby poruszyć się o 1 Strefę zabierając ze sobą Znak do tej nowej Strefy.
- **Iskierka nadziei.** Niebieski i Zielony Punkt Namnażania są aktywne od początku gry. Niebieski Punkt Namnażania jest usuwany po zdobyciu Niebieskiego Celu. Zielony Punkt Namnażania jest usuwany po zdobyciu Zielonego Celu.
- **5-6 Superbohaterów.** Przed rozpoczęciem gry rozpatrzcie Namnażanie w każdym Punkcie Namnażania. W każdej Fazie Wrogów podczas kroku Namnażania, dobierzcie 1 dodatkową kartę Namnażania dla Pierwszego Punktu Namnażania.

MH4 – PLANY STARKA

ŁATWA / 25 MINUT

Najwyraźniej Tony Stark wymyślił jakiś plan powstrzymania tej infekcji przy użyciu nano-robotów. Nie znamy szczegółów a od jakiegoś czasu bezskutecznie próbujemy się z nim skontaktować... Zanim jednak straciliśmy z nim kontakt, zapewnił nas, że przekazuje plany dwóm osobom, którym „może zaufać". Nasze lokalizatory pokazują, że są one bezpieczne w pobliskich bunkrach, ale kto wie, jak długo. Musimy uratować tych współpracowników Starka. Ich i posiadane przez nich informacje!

Potrzebne kafelki: **1R, 3V, 6R, 7R, 8R, 9R.**

CELE

Ucieczka. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Uratujcie oboje Uwięzionych Postronnych (patrz Zasady specjalne).
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Superbohaterami. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

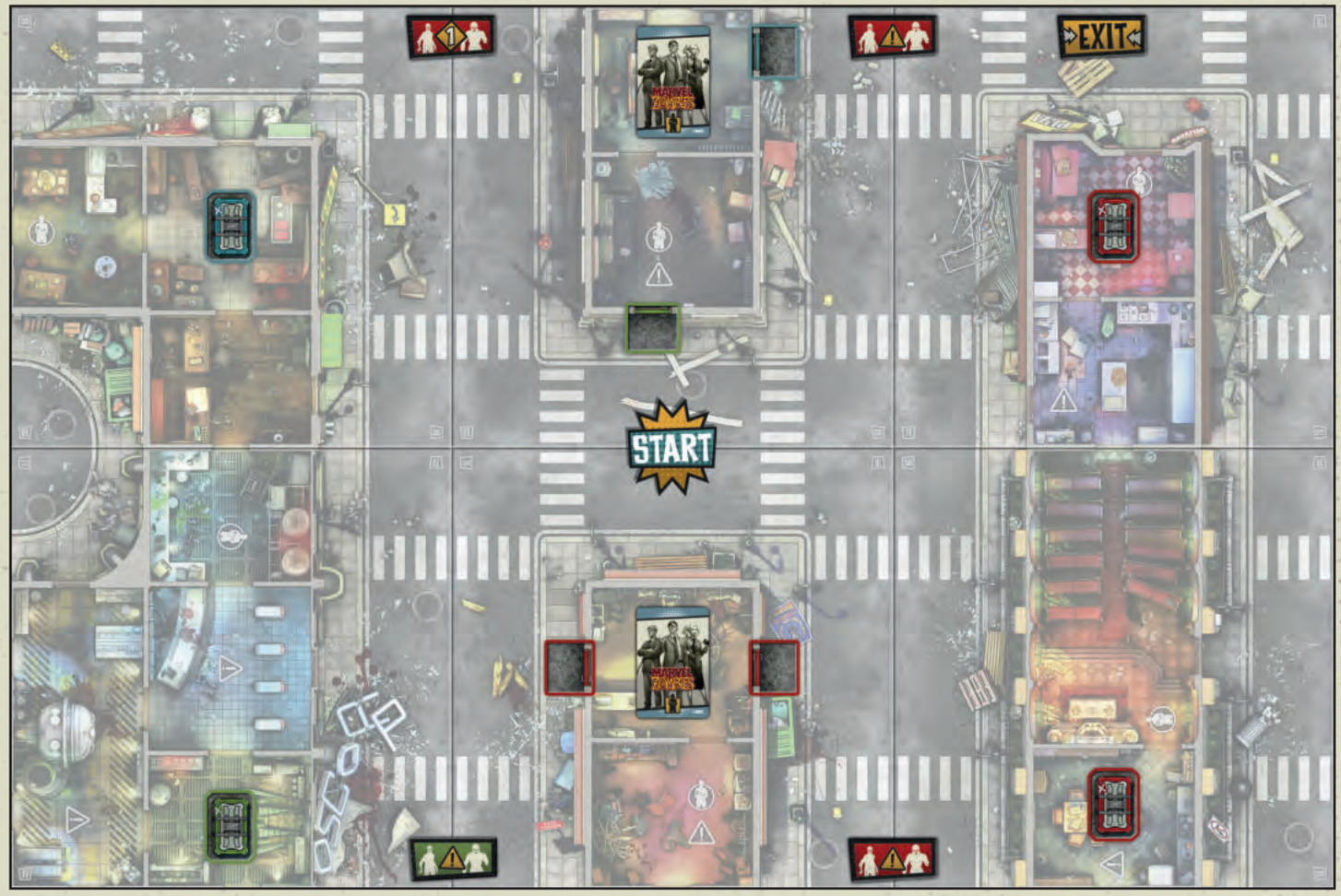
SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Uwięzieni.** Usuńcie 2 karty „Pożarty!" z talii Postronnych. Następnie, umieśćcie 2 losowe karty Postronnych w zaznaczonych Strefach. To są Uwięzieni Postronni. Nie umieszczajcie innych kart Postronnych pozostałych pomieszczeniach budynków z Uwięzionymi Postronnymi.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Superbohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

8R	6R	7R
3V	1R	9R

ZASADY SPECJALNE

- **Zamknięci.** 2 pary Czerwonych Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie obu Czerwonych Celów. Niebieskie i Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie obu Celów: Niebieskiego i Zielonego.
- **Klucze do drzwi.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Za późno.** Gracze przegrywają jeżeli którykolwiek z Uwięzionych Postronnych zostanie Pożarty albo odrzucony. Po odkryciu kart Uwięzionych Postronnych umieśćcie na nich żetony Celu, aby ułatwić ich identyfikację.



MH5 – DALEKI STRZAŁ

TRUDNA / 90 MINUT

Któż mógłby się spodziewać, że będzie tak źle? Niespełna 48 godzin temu to byli nasi przyjaciele i sojusznicy! A teraz wszyscy stali się tymi... tymi drapieżnymi, niemal bezmyślnymi istotami... Otrzymaliśmy wiadomość od S.H.I.E.L.D. Tuż za miastem tworzą strefę ewakuacyjną... Pozostało nam zebrać wszystkich ocalałych i wszelkie potrzebne nam zapasy i wynosić się stąd!

Potrzebne kafelki:
2V, 3V, 4V, 6V, 8V, 9V.

3V	6V
4V	9V
2V	8V

CELE

Łatwiej powiedzieć niż zrobić.
Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie wszystkie Cele.
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Superbohaterami. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Niesamowite kłopoty.** Umieśćcie Hulka we wskazanej Strefie, a jego kartę Zombie Bohatera połóżcie odkrytą obok Planszy.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony i Niebieski Punkt Namnażania są używane wyłącznie w rozgrywkach z 5 albo 6 Superbohaterami. Są one aktywne od początku gry.
- **Przytłoczenie.** Przed rozpoczęciem gry rozpatrzcie Namnażanie w każdym Punkcie Namnażania.

ZASADY SPECJALNE

- **Żałośni bohaterowie.** Jeżeli Hulk zostanie wyeliminowany, połóżcie jego figurkę i ignorujcie go na potrzeby wszystkich efektów gry. Podczas najbliższej Fazy Końcowej, postawcie go z powrotem. Hulk może zostać wyeliminowany na dobre jedynie przez Superbohatera na Pomarańczowym albo Czerwonym Poziomie Zagrożenia.
- **Ależ ty mnie denerwujesz.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył. Każde zdobycie Czerwonego Celu powstrzymuje Hulka przed aktywacją w bieżącej rundzie.
- **Zbieranie zapasów.** Niebieski i Zielony Cel zapewniają 5 PD Superbohaterowi, który go zdobył. Następnie ten Superbohater dobiera za darmo kartę Bohaterskiej Cechy.

INDEKS

Akcje ... 13
Aktywacja Wrogów ... 14
Atak Dystansowy ... 19
Atak Wręcz ... 19
Atak Wroga ... 14
Bezbronni Postronni ... 22
Cechy ... 13
Drzwi ... 13
Eskortowani Postronni ... 22
Faza Graczy ... 13
Faza Końcowa ... 7
Faza Wrogów ... 14
Głód ... 21
Karta Postaci ... 10
Kolejność Wybierania Celów ... 19
Komponenty ... 3
Kości ... 19
Namnażanie Wrogów ... 16
Obiekty Interaktywne ... 22
Omówienie gry ... 7
Podstawowe zasady ... 8
Pole Widzenia ... 9
Poruszanie się ... 10
Postronni ... 21
Poziom Zagrożenia ... 11
Pożeranie ... 20
Precyzja ... 19
Przygotowanie gry ... 5
Punkty Doświadczenia ... 11
Rany ... 14
Rozdzielanie grupy ... 15
Ruch ... 13
Ruch Wroga ... 15
Skończyły się figurki Wrogów ... 17
Specjalista ... 12
Strażnik ... 12
Strefa ... 8
Superbohater ... 12
Szturmowiec ... 12
Trafienia ... 19
Typy Wrogów ... 12
Walczący Postronni ... 21
Walka ... 19
Wygłodniały ... 21
Wytrzymałość ... 20
Zasięg ... 19
Zdobywanie Celu ... 14
Znak Avengers ... 22
Zombie Bohater ... 8
Zryw ... 17
Zwycięstwo i porażka ... 7

WERSJA POLSKA:
Zespół PORTAL GAMES
Przekład: Robert DENINIS
Skład: Bartosz MAKŚWIEJ

Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów

TWÓRCY

PROJEKT GRY
Michael SHINALL i Fábio CURY

AUTORZY ORYGINALNEGO PROJEKTU
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT i David PRETI

ROZWÓJ GRY
Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO i Toi VON GLEHN

KIEROWNIK PRODUKCJI
Thiago ARANHA

PRODUCENT WYKONAWCZY I KOORDYNATOR LICENCJI
Mike BISOGNO

PRODUKCJA
Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

DYREKTOR ARTYSTYCZNY
Mathieu HARLAUT

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY
Marco CHECCHETTO

ILUSTRACJE
Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN i Simon TESSUTO

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO
Marc BROUILLON

PROJEKT GRAFICZNY
Max DUARTE, Matteo CERESA, Louise COMBAL i Júlia FERRARI

RZEŹBIARZE
BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS i Edgar RAMOS

RENDERING
Edgar RAMOS

KOREKTA
Jason KOEPP i Hervé DAUBET

WYDAWCA
David PRETI

TESTERZY
Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO i Simon SWAN

Specjalne podziękowania dla Briana Ng z MARVEL, bez którego nie byłoby to możliwe.

WIEK 14+ | 1-6 GRACZY | MARVEL © MARVEL | SPIN MASTER GAMES | CMON | CE | UKCA

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/marvel-zombies/

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

WYPRODUKOWANO W CHINACH Zawartość może różnić się od ilustracji. Spełnia wymagania bezpieczeństwa CPSC.

PODSUMOWANIE RUNDY TRYB ZOMBIE

1. FAZA GRACZY

1. ZWIĘKSZENIE POZIOMU GŁODU

2. ODŚWIEŻENIE ŻETONÓW AKTYWACJI

3. AKTYWACJA ZOMBIE BOHATERÓW

Zombie Bohaterowie aktywują się w dowolnej kolejności. W swojej turze, każdy Zombie Bohater może wykonać 3 Akcje (początkowo).

- **RUCH:** wymaga wydania 1 dodatkowej Akcji za każdego Wroga w opuszczanej Strefie.
- **OTWARCIE DRZWI:** gdy budynek zostaje otwarty po raz pierwszy, namnóżcie w jego Strefach ⚠ i odkryjcie Postronnych.
- **ZYSKANIE CECHY:** tylko raz na turę.
- **INTERAKCJA Z OBIEKTEM**
- **ATAK:** użyj unikatowego **Ataku** Zombie Bohatera albo **Pożerania**.
  - Rzuć tyloma dodatkowymi kośćmi, ile wynosi twój poziom Głodu.
  - Przydziel Trafienia (z pojedynczego Ataku) w liczbie równej wartości Wytrzymałości celu, aby go wyeliminować, **zawsze** przestrzegając Kolejności Wybierania Celów.
  - Każdy wyrzucony symbol zwiększa twój Głód o 1.
  - Pożeranie może wyeliminować pojedynczy cel, a zakończone sukcesem obniża poziom Głodu do 0.

WYGŁODNIAŁY: dopóki poziom Głodu Zombie Bohatera wynosi 4 jest on Wygłodniały.

- Jednymi Akcjami które może wykonywać są Ruch lub Pożeranie.
- Na koniec swojej tury otrzymuje 1 Ranę.

2. FAZA WROGÓW

1. AKTYWACJA WROGÓW

Wszyscy Wrogowie i Postronni aktywują się i wydają swoje Akcje albo na Atak, albo na Ruch, w zależności od sytuacji. Specjaliści i Superbohaterowie wykonują po 2 Akcje.

- **ATAK:** Każdy Wróg znajdujący się w Strefie z Zombie Bohaterem wykonuje Atak, zadając 1 Ranę.
- **RUCH:** Wrogowie, którzy nie Atakowali, używają swojej Akcji na Ruch o 1 Strefę w kierunku najbliższego Zombie Bohatera.

2. NAMNOŻENIE WROGÓW

Zaczynając od Pierwszego Punktu Namnażania i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dobierzcie i rozpatrzcie po 1 karcie Namnażania dla każdego Punktu Namnażania. Przeczytajcie wiersz odpowiadający Zombie Bohaterowi o najwyższym Poziomie Zagrożenia.

POSTRONNI: Pożarcie ich zapewnia ich zdolności.

- **WALCZĄCY :** aktywują się tak, jak Szturmowcy.
- **BEZBRONNI:** aktywują się podobnie do Szturmowców, ale nigdy nie atakują i poruszają się w kierunku najbliższej Strefy Namnażania, aby przez nią uciec.
- **ESKORTOWANI:** poruszają się wyłącznie w eskorcie swoich Strażników. Walczący Postronni atakują razem ze swoimi Strażnikami. Pozbawieni eskorty, namnażają 1 Strażnika.

3. FAZA KOŃCOWA

Rozpatrzcie wszystkie efekty, które mają miejsce podczas Fazy Końcowej.

Jeżeli jakikolwiek Zombie Bohater został wyeliminowany, gracze przegrywają. W innym wypadku rozpocznijcie nową rundę.

MENU CELÓW

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	NAZWA	LICZBA AKCJI	WYTRZYMAŁOŚĆ	NAGRODA PD
1	SUPEBOHATER	2	sprawdź na karcie	równe Wytrzymałości
2	STRAŻNIK	1	2	1
3	SZTURMOWIEC	1	1	1
4	SPECJALISTA	2	1	1
5	POSTRONNY	1	1 (wyłącznie Pożeranie)	0 (patrz Misja)