

ZOMBICIDE

CZARNA PLAGA



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI



ROZDZIAŁY

KOMPONENTY GRY	3
IEŚIEŃ ŚREDNIOWIECZA!	5
PRZYGOTOWANIE DO GRY	6
OMÓWIENIE GRY	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
SZWENDACZ	18
SPAŚLAK	18
ŁOWCA	18
ABOMINACJA	18
NEKROMANTA	18
FAZA GRACZY	19
RUCH	19
PRZESZUKIWANIE	19
WYWAŻANIE DRZWI	19
NAMNAŻANIE W BUDYNKACH	20
REORGANIZACJA/WYMIANA	20
AKCJE W WALCE	21
ATAK WRĘCZ	21
ATAK DYSTANSOWY	21
RZUCANIE CZARU	21
RZUCANIE ZAKŁĘCIA	22
ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU	22
ZRÓBCIE HAŁAS!	22
BRAK DZIAŁANIA	22

FAZA ZOMBIE	23
ETAP 1 - AKTYWACJA	23
ATAK	23
RZUTY NA PANCERZ	23
RUCH	24
AKTYWACJA ŁOWCÓW	25
ETAP 2 - NAMNAŻANIE	25
KOLOROWE STREFY NAMNAŻANIA	26
KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI	26
KARTY PODWÓJNEGO NAMNAŻANIA	26
SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI	28
NEKROMANCI	29
KRĄG NEKROMANTÓW	31
GRA KRĘGIEM NEKROMANTÓW	31
WALKA	32
ATAK WRĘCZ	33
ATAK DYSTANSOWY	33
KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CEŁÓW	34
BRATOBÓJCZY OGIEŃ	34
PRZEŁADOWYWANIE BRONI	34
RZUCANIE CZARU	35
SMOCZY OGIEŃ	35
KRYPTY	36
STREFY KRYPT I DRZWI	36
ARTEFAKTY Z KRYPT	37
GRA DLA 7+ OCALAŁYCH	37
MISJE	38
MISJA 0: DANSE MACABRE	38
ŁATWA /4+ OCALAŁYCH/ 45 MINUT	
MISJA 1: WIELKIE ŁOWY	40
ŁATWA /6+ OCALAŁYCH/ 60 MINUT	
MISJA 2: CZARNA KSIĘGA	41
ŁATWA /6+ OCALAŁYCH/ 60 MINUT	
MISJA 3: PASTERZE	42
ŚREDNIA /6+ OCALAŁYCH/ 90 MINUT	
MISJA 4: GŁÓD	43
ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH/ ZMIENNY	
MISJA 5: KOMTURIA	44
ŚREDNIA /6+ OCALAŁYCH/ 120 MINUT	
MISJA 6: IN CALIGINE ABDITUS	45
ŚREDNIA /6+ OCALAŁYCH/ 120 MINUT	
MISJA 7: ŚCIEŻKA UMARŁYCH	46
ŚREDNIA /6+ OCALAŁYCH/ 150 MINUT	
MISJA 8: ŚWIĄTYNIA ZŁA	47
TRUDNA /6+ OCALAŁYCH/ 120 MINUT	
MISJA 9: PIĘKIELNA DZIURA	48
TRUDNA /6+ OCALAŁYCH/ 150 MINUT	
MISJA 10: PRÓBA OGNI	49
TRUDNA /6+ OCALAŁYCH/ 180 MINUT	
UMIEJĘTNOŚCI	51
INDEKS	55



9 KAFELKÓW GRY (DWUSTRONNYCH)



65 FIGUREK ZOMBIE



35 Szwendaczy



14 Spaślaków

14 Łowców

6 FIGUREK OCAŁAŁYCH I KARTY OCAŁAŁYCH



Nelly



Ann



Silas



Clovis



Baldric



Samson



1 Abominacja



1 Nekromanta

6 PŁANSZ OCAŁAŁYCH



6 KOŚCI



6 KOLOROWYCH PODSTAWEK OCAŁAŁYCH



48 WSKAŹNIKÓW



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

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

Drzwi Krypty

- Fioletowe x2
- Żółte x2

Strefa Krypty

- Fioletowa x1
- Żółta x1

125 mini KART

71 kart Ekwipunku

- Błyskawica..... x2
- Długi łuk x2
- Inferno x1
- Jabłka x2
- Kolczuga..... x2
- Krótki łuk x1
- Krótki łuk
(ekwipunek początkowy) x1
- Krótki miecz x1
- Krótki miecz
(ekwipunek początkowy) x3
- Kula ognia x2
- Kusza..... x2
- Kusza powtarzalna x2
- Miecz x2
- Miecz dwuręczny x2
- Młot x1
- Młot (ekwipunek początkowy) .. x1
- Niewidzialność x1
- Odparcie..... x1
- Orkowa kusza x1
- Ożeż ty!..... x4
- Pancerz skórzany..... x2
- Pochodnia x4
- Porażenie śmierci x2
- Ręczna kusza x2
- Smocza Żółć..... x4
- Suszone mięso..... x2
- Sztylet..... x4
- Szybkość..... x1
- Tarcza x2
- Topór..... x2
- Tuzin bełtów x3
- Tuzin strzał x3
- Uzdrowienie..... x1
- Woda..... x2
- Wybuch Many..... x1
- Wybuch Many
(ekwipunek początkowy) x1
- Zbroja płytowa x1

54 kart Zombie

(ponumerowanych od 01 do 54)



IESIEŃ ŚREDNIOWIECZA!



Śmierć, krzywda, plaga i wojna to codzienność w tych czasach, ale nic nie przygotowało nas na... Zombię!

Wylaniają się z głębi lasów i pełzającej mgły. Są pionkami nekromantów, którzy wskazując palcem na wioski i gospodarstwa skazują je na zgubę. Zombię kłębią się wokół nas – zagryzając i rozrywając ludzi na strzępy. A my możemy tylko siedzieć i patrzeć w trwodze, jak nasi martwi przyjaciele powstają jako kolejne stwory.

Szerząc chaos i śmierć, inwazja mogłaby się udać, niebawem zagrażając także wielkim miastom. Nawet potężne mury mogą runąć pod naporem hordy zombię. Jednakże nekromanci nie przewidzieli jednego. Głupstwa. Chłopstwa.

Nekromanci padli ofiarą tej samej pychy, co „możni panowie” – zapomnieli, że jesteśmy twardzi. Wytrzymali. I umiemy walczyć. Nekromanci widzieli w nas jedynie gotową porcję świeżych zwłok.

Mylili się.

Nadszedł czas by chwycić za broń i walczyć o nasze życie i wolność! Nadszedł czas **Zombicide!**



**Poznaj inny wymiar
HORRORU - stań po
stronie sił Grzechu
lub walcz w szeregach
F.A.I.T.H.!**

Zombicide: Czarna Plaga jest grą kooperacyjną, przeznaczoną dla jednego do sześciu graczy, którzy stawiają czoła hordom wygłodniałych Zombię, kontrolowanych przez mechanikę gry. Każdy z graczy kontroluje od jednego do sześciu Ocalałych w atakowanym przez Zombię świecie fantasy. Cel jest prosty – wypełnienie celów Misji, przeżycie i zabicie tylu Zombię, 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 Zombię. Im lepsza broń, tym więcej trupów i więcej Zombię, 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 Zombię to świetna zabawa, ale musicie również ratować innych Ocalałych, znaleźć pożywienie i broń, zgłębiać sekrety Nekromantów i wiele, wiele więcej,

Po doświadczeniach zdobytych w **Zombicide: Czarna Plaga** wasza paczka stanie się najlepszą drużyną do eksterminacji Zombię!



ZASADY - ZOMBICIDE



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wybierzcie Misję.
2. Rozłóżcie kafelki planszy.
3. Umieście Drzwi, Cele i inne znaczniki w taki sposób, jak określono w danej Misji.

W *Zombicide: Czarna Plaga* bierze zwykle udział sześciu Ocalałych, przydzielonych graczom według ich uznania. Nowym graczom doradzamy rozpoczęcie przygody z grą z jednym Ocalałym, dla szybszego zrozumienia mechaniki gry. Doświadczony gracz z łatwością pokieruje pełnym zespołem sześciu Ocalałych i sam przezwycięży plagę Zombie!



6

CZARNA PLAGA - ZASADY

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 umocujcie do nich kolorowe podstawki. Weźcie również po 5 plastikowych wskaźników tego samego koloru.

6. Odłóżcie wszystkie karty Ekwipunku z kategorii „Ekwipunek początkowy”: Młot, Wybuch Many, Krótki łuk i trzy karty Krótki miecz. Można je łatwo wyróżnić w talii dzięki ich szarym rewersom.



To jest Ekwipunek początkowy drużyny.

Odłóżcie również karty Ekwipunku z kategorii „Krypta”: Inferno i Orkowa kusza. Te karty mają niebieskie rewersy.



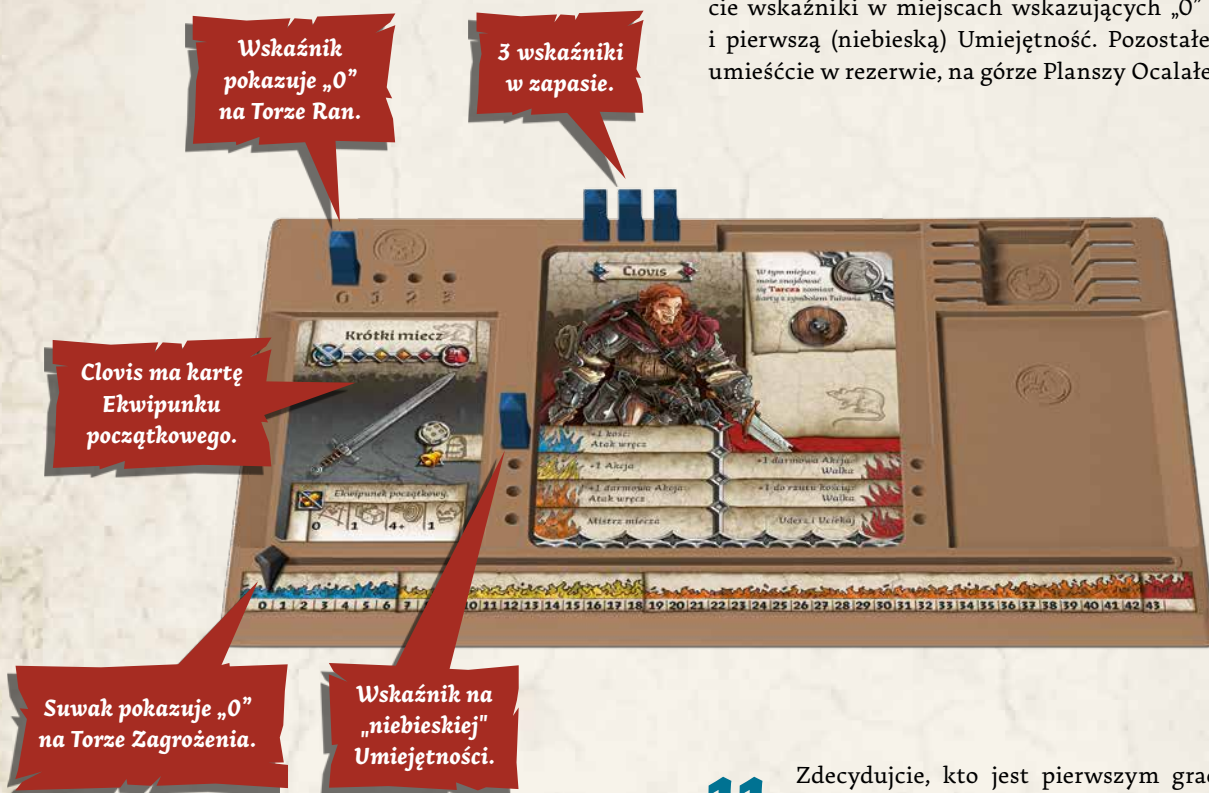
Potężne karty Krypty są zwykle ukryte na planszy jako skarby.

7. Rozdajcie Ekwipunek początkowy bohaterom wedle waszego uznania. *Zombicide: Czarna Plaga* 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 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.





OMÓWIENIE GRY

Zombicide: Czarna Plaga 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. Każdy Ocalały może wykonać trzy Akcje na Turę – niektóre Umiejętności umożliwiają 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 19.

FAZA ZOMBIE

Wszystkie Zombie na planszy się aktywują 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 23.



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.

Spełnienie wszystkich celów Misji oznacza natychmiastową wygraną. Zombicide: Czarna Plaga jest grą kooperacyjną, więc po wypełnieniu celów Misji wygrywają wszyscy gracze.



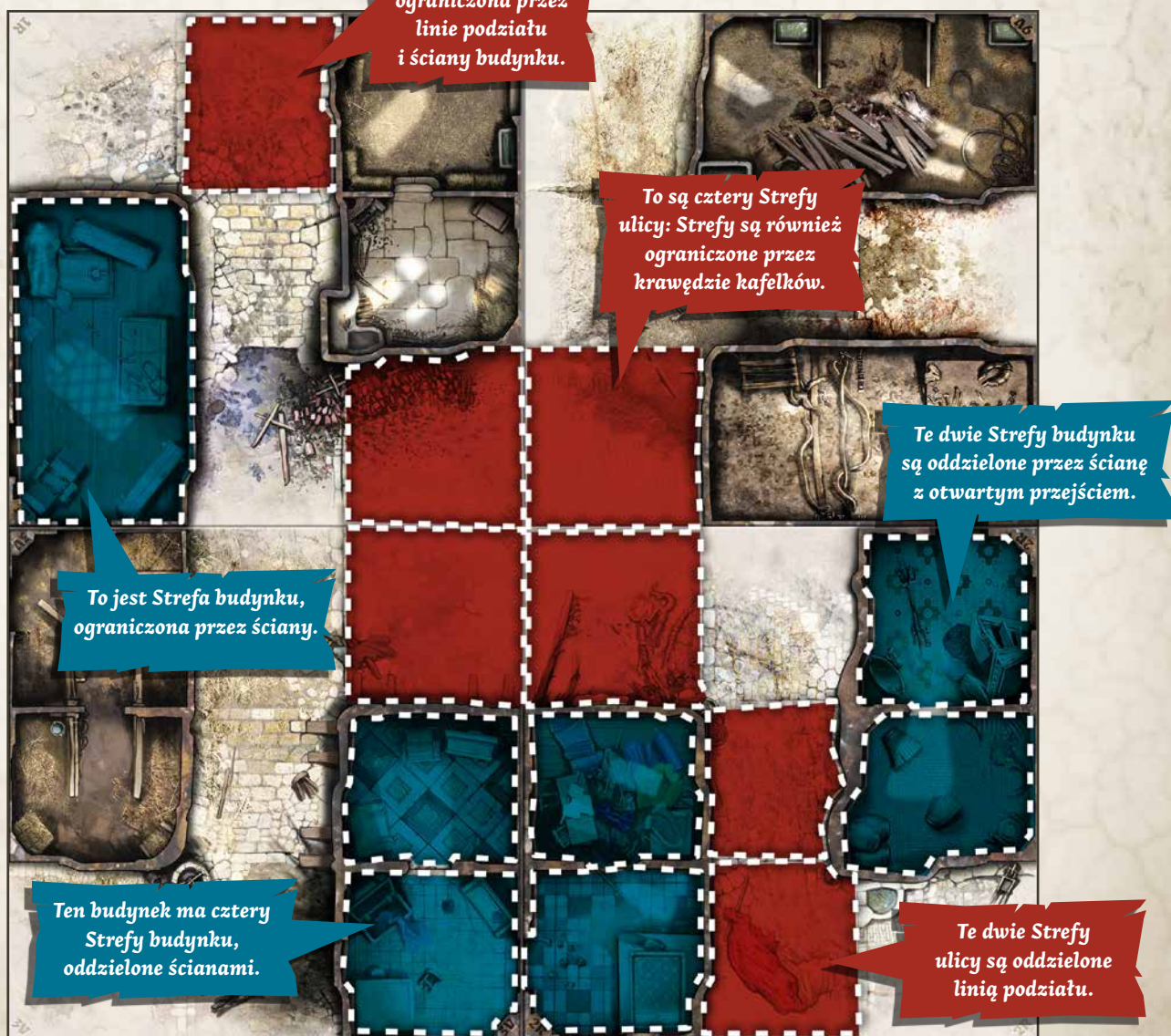


PODSTAWY

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.



POLE WIDZENIA

Skąd mam wiedzieć, czy Zombie mnie widzi lub czy ja go widzę?

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.

UWAGA: 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.

Ann nie widzi tej Strefy, ponieważ drzwi są zamknięte.

Ann widzi pierwszą Strefę w tym budynku przez otwarte drzwi.

Pole Widzenia Ann jest ograniczone do jednej Strefy w budynku.

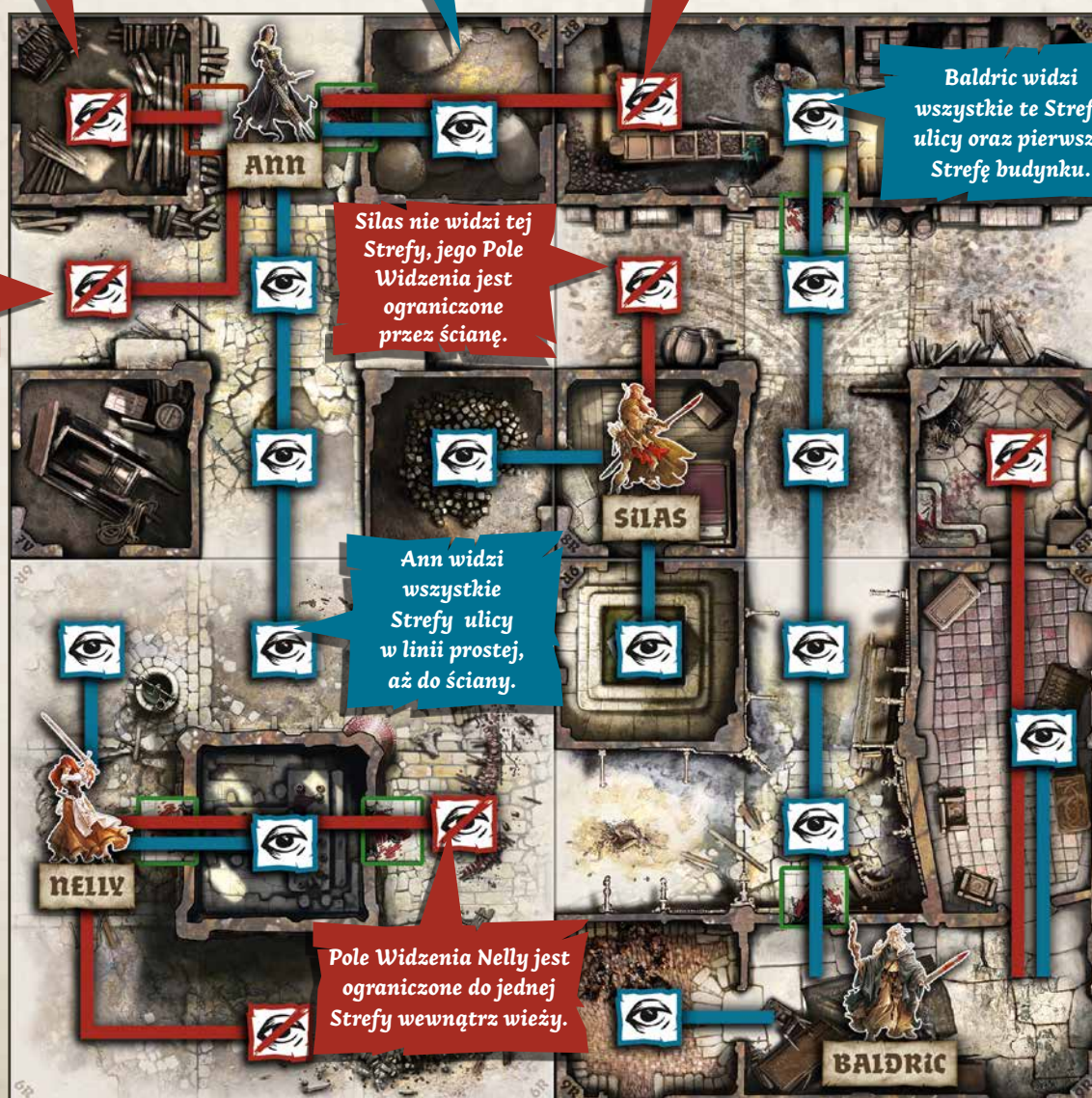
Ann nie widzi tej Strefy, ponieważ widzi jedynie w linii prostej.

Silas nie widzi tej Strefy, jego Pole Widzenia jest ograniczone przez ścianę.

Baldric widzi wszystkie te Strefy ulicy oraz pierwszą Strefę budynku.

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

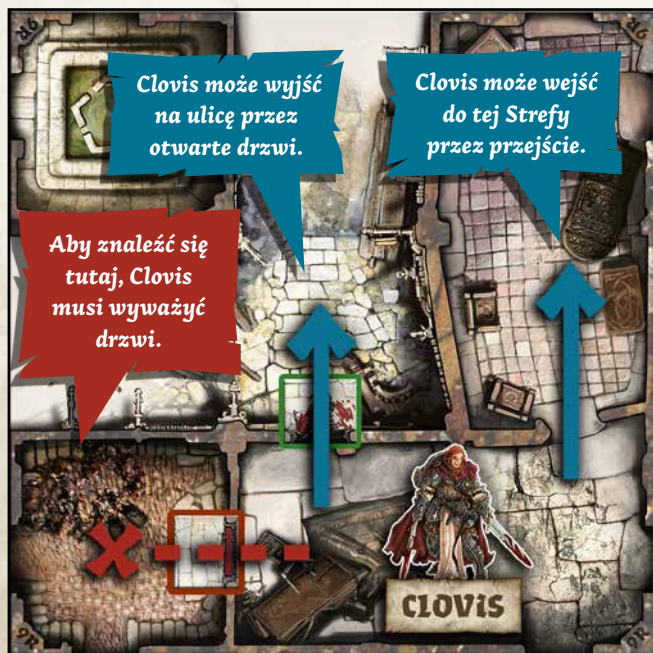
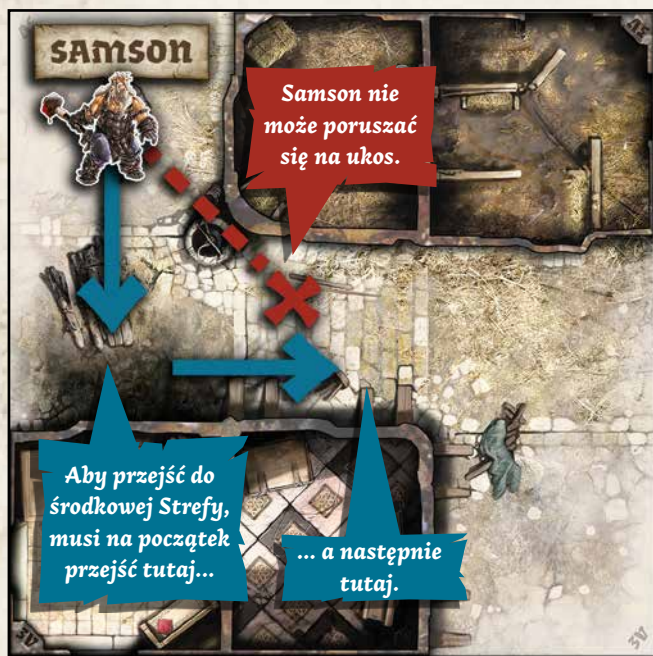
Pole Widzenia Nelly jest ograniczone do jednej Strefy wewnątrz wieży.



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.



ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU

BRÓŃ I CZARY

Udał się do wiejskiej posiadłości króla. Było blisko i chociaż nie mieliśmy pozwolenia na przebywanie na jego włościach, uznaliśmy, że w obecnej sytuacji Jego Wysokość okaże wyrozumiałość. Zamek był całkowicie zniszczony. Zrujnowany. Kilku ocalałych zaszyło się w piwnicach. Wyobraź sobie ich zaskoczenie, gdy na dźwięk ludzkiego głosu otworzyli drzwi i zobaczyli nas, armię wieśniaków uzbrojonych w widły i pochodnie. Siły króla nie dały rady żartocznej hordzie nieumarłych. Ale teraz mieliśmy już po swojej stronie kilku czarodziejów i zbrojnych. I broń. Mnóstwo broni. Po masakrze pozostało tego kupa. Zombi nie używają mieczy.

Gra Zombicide: Czarna Plaga zawiera wiele kart Ekwipunku. Karty używane przez Ocalałych do eksterminacji Zombi 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).



Topór czy miecz? Jest mnóstwo sposobów
na poćwiartowanie Zombi!

• **Broń dystansowa** Może być używana do Ataków dystansowych (patrz strona 33). Atak o Zasięgu „0” za pomocą Broni dystansowej, nadal jest Atakiem dystansowym.



Szybko porzucisz początkowy Krótki łuk na rzecz potężniejszej broni dystansowej.

• **Czary** mają formę zwojów. Mają cechy bojowe i mogą być używane do Rzucania Czarów (patrz strona 35). Atak o Zasięgu „0” dla Czaru jest dalej zaliczany jako Rzucanie Czaru.



Kula ognia i Wybuch Mani są Czarami.

Niektóre karty Ekwipunku mogą jednocześnie należeć do kilku typów.



Orkowa kusza jest jednocześnie Bronią do walki wręcz, jak i Bronią dystansową.

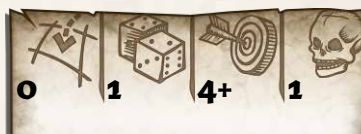
WYWAŻANIE DRZWI, ZABIJANIE ZOMBIE I GŁOŚNY EKWIPUNEK



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 zabicie 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.

CECHY BOJOWE

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



Klejnety wskazują Poziom Zagrożenia, na którym musi znajdować się Ocalały, aby móc korzystać z tej karty. Wszystkie karty w tym pudełku pokazują wszystkie cztery klejnety, aby Ocalali mogli używać ich na dowolnym poziomie. Rozszerzenia będą zawierać karty, na których będzie brakowało niektórych klejnotów – wskazując, że dana karta nie może być stosowana przez Ocalałego na tych Poziomach Zagrożenia (jednocześnie karta może być przechowywana w dowolnym, odpowiednim do tego miejscu).

BROŃ 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 „1” lub więcej wskazuje, że Krótki 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.

BRON PODWÓJNA: Jeżeli gracz ma taką samą Broni podwójną w każdej Ręce, może użyć ich jednocześnie w jednej Akcji (podwójna Broni 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. Broni 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



Stwory polują wypatrując i nasłuchując swoich ofiar. Gdy cię zobaczą, usłyszysz ich powarkiwanie i jeczenie, gdy będą ślinić się na myśl o twoim mózgu. Jednakże gdy jest cicho, ich także nie słychać. Wystarczy odrobina hałasu, a zjawia się, szukając świeżego mięsa. Nie uwierzysz, jak cichy może być umarłak... Chociaż nie, uwierzyłybyś, ale chodzący truposz może być tak cichy, jak ten złożony w grobie. Bez wojennych zawołań. Bez krzyków. Niektórzy ludzie sami się kneblują, żeby nie wykrzyknąć ze zdziwienia (lub przerażenia).

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.

- Umieście ten znacznik w Strefie, w której Ocalały rozparzył 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 Obrażeń i ewentualnego użycia Broni podwójnej.
- Znaczniki Hałasu usuwa się z planszy podczas Fazy Końcowej (patrz strona 8).

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

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

W innej strefie, Baldric wykonuje dwie Akcje Rzucania Czarów – Kuli ognia. Chociaż rzucał trzema kośćmi dla każdej Akcji Rzucania Czarów, otrzymuje jedynie dwa znaczniki w swojej Strefie, po jednym za każdą Akcję Rzucania Czarów. Znaczniki Hałasu pozostają w Strefie, w której Baldric spowodował ich pojawienie się; nie przesuwają się po jego ruchu.

DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

Za każdego zabitego Zombie, Ocalały otrzymuje jeden punkt doświadczenia i przesuwa 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 51). 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 25). **Im silniejsi Ocalali, tym więcej pojawia się żądnych krwi stworów.**



Poziom Czerwony:
2 Spaślaki

Poziom Pomarańczowy:
5 Szwendaczy

Poziom Żółty:
2 Łowców

Poziom Niebieski:
Brak Zombie



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).



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

RĘCE

- 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.



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

TUŁÓW

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

Gniazdo Tułowia jest przeznaczone dla karty Ekwipunku oznaczonej symbolem Tułowia (jak Pancerz) lub karty Ekwipunku przeznaczonej dla konkretnego bohatera (Sztylet dla Nelly).

• 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

• 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.



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

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



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

Zombicide: Czarna Plaga zawiera pięć typów Zombie. Sprytny Ocalały szybko uczy się rozpoznawać ich mocne i słabe strony! Większość Zombie dysponuje jedną Akcją przy każdej Aktywacji (Łowcy mają dwie). Zombie jest eliminowany zaraz po udanym trafieniu ataku o minimalnej wymaganej wartości Obrażeń. Następnie gracz, który zabił Zombie otrzymuje natychmiastowo punkty doświadczenia.

SZWENDACZ



Niegdyś mieszczenie, rzemieślnicy, kupcy i chłopcy - napadnięci znieścacka żałoŝni nieszczęŝnicy. Wczeŝniej zwyczaŝni ludzie ze swoimi nadziejami i marzeniami, a teraz Zombie z jedną intencją. Nazywamy ich Szwendaczami, najgłupszymi i najpospolitszymi. Ale nie zrób błędu i ich nie lekcewaŝ. W duŝej grupie sã bardzo niebezpieczne, a na pewno jest ich mnóstwo.

Min. obrażenia aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

SPAŚLAK



Spaślakami nazywamy te... no, grube. Ale nie jest to zwykły grubasek – bogaty, martwy kupiec czy szlachcic. Jak większość truposzy nie odczuwają bólu. Potrzeba duŝo siły do ich unicestwienia. Lub potężnej broni. Lub czarodzieja. Oczywiście, ogień teŝ się sprawdza. Wykorzystaj dobrze te zasoby i zeŝlij na Spaślaki wieczne potępienie.

Min. obrażenia aby zabić: 2 Obrażenia

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

ŁOWCA



Łowcy sã szybcy. Szybsi niŝ cokolwiek poruszającego się na dwóch nogach. Widziałem, jak przeŝciŝnęły galopującego konia, chociaŝ tylko o piędŝ. Biedni kawalerzyŝci nie mają ŝadnych szans.

Min. obrażenia aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasada specjalna: Kaŝdy Łowca ma dwie Akcje na Aktywację (patrz Aktywacja Łowców, strona 25).



ABOMINACJA

Widziałeŝ juŝ Abominację? Nie? Jesteŝ szczęŝciarzem, kumie.

Rozpoznasz tę bestię, jak tylko ją zobaczysz. Broń się ich nie ima. Pancerz nie powstrzyma. Ucieczka... cóŝ, moŝe pomóc, jeŝeli biegniesz naprawdę szybko. Ale sã nieugięte. Potrzebujesz ognia. Dobrego, gorącego ognia. Tylko to na nie działa.

Min. obrażenia aby zabić: 3 Obrażenia

Zyskane doświadczenie: 5 punktów

Zasady specjalne:

• Ran zadanych przez Abominację nie można uniknąć udanym Rzutem na Pancerz (patrz strona 23).

• Do zabicia Abominacji wymagana jest Broń zadająca 3 obrażenia. W podstawowej wersji gry Zombicide: Czarna Plaga nie ma takiej broni. Aby zabić tego potwora, druŝyna musi wrzucić butelkę ze Smoczą Źółcią do strefy z Abominacją i podpalić ją Pochodnią, tworząc Smoczy Ogień (patrz strona 35). Samson na Poziomie Czerwonym równieŝ moŝe ją zgładzić, używając Broni do walki wręcz, zadającej 2 Obrażenia w połączeniu ze swoją Umiejętnością +1 Obrażenie: Atak wręcz (patrz strona 51).



NEKROMANTA

Wszyscy znamy gawędy opowiadane dzieciom o nekromantach ŝyjących w kniejach, porywających dziatwę, co odeszła za daleko. Były skuteczne, utrzymując dzieciaki w pobliŝu domostw. Nikt nie przypuszczał, ŝe mogą być prawdziwe, nie wtedy. Nie wiemy, skąd się wzięli ani czego chcą... Moŝe pragną zniszczenia wszelkiego ŝycia poza sobą. Jakoŝ sã odporni na plagę – to zrozumiałe, skoro to oni kontrolują krwioŝercze hordy. Zabijaj ich na miejscu, a truchła spal. To jedyny sposób.

Min. obrażenia aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasady specjalne: Specjalne zasady dotyczące Nekromantów szczególowo wyjaŝniono na stronie 29.



Ten znacznik wskazuje Strefę wejŝcia Nekromanty. Nazywany jest znacznikiem Namnaŝania Nekromanty.



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

Siedmiu na jednego? To się nazywa zabawa!

— Samson

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 Zombie, aby opuścić Strefę, Ocalały musi wydać jedną dodatkową Akcję, za każdego Zombie znajdującego się w tej Strefie. Wkroczenie do Strefy, w której znajduje się Zombie, kończy Akcję Ruchu Ocalałego, nawet jeżeli ma on Umiejętność umożliwiającą przechodzenie przez wiele Stref podczas Akcji Ruchu (lub Umiejętność Nieuchwytna, patrz strona 54).

PRZYKŁAD: Silas znajduje się w Strefie z dwoma 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 Zombie, aby opuścić tę Strefę Silas potrzebowałby czterech Akcji.

PRZESZUKIWANIE

Patrz, co znalazłam! Młotowy czarodziej. Ciekawe, czy w jego księdze zaklęć znajdziesz się coś przydatnego...

— Nelly

Możecie Przeszukiwać tylko Strefy budynków i tylko jeżeli nie ma w nich Zombie. Gracz ciągnie kartę z talii Ekwipunku. 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. Pamiętajcie: aby zrobić miejsce na nowe karty, gracz może odrzucić dowolne karty ze swojego wyposażenia w dowolnym momencie, za darmo.

W przypadku wyczerpania talii Ekwipunku przetasujcie wszystkie odrzucone karty Ekwipunku (za wyjątkiem kart Krypty, jak Inferno czy Orkowa kusza, uwzględniając jednak karty Ekwipunku początkowego), tworząc nową talię.

WYWAŻANIE DRZWI

...i wtedy Elvís wynalazł żarty z gatunku „puk-puk”

— Ann

Broń do walki wręcz z symbolem „Wyważanie drzwi” może zostać użyta do wyważania drzwi znajdujących się w pobliżu Ocalałego. Gracz wydaje Akcję i rzuca tyloma 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.



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

UWAGA: Wyważanie drzwi nie jest Atakiem wręcz. Do Akcji Wyważania drzwi nie wliczają się bonusy z Broni podwójnej, bonusy Broni do walki wręcz, takie jak dodatkowa kość do rzutu dla Umiejętności lub Sztyletu. Używa się jedynie samej wartości Kości 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).

Wyważanie drzwi bez symbolu kości.

Wiele Misji zawiera kolorowe drzwi. Zwykle nie można otworzyć tych drzwi przed spełnieniem pewnych warunków, (na przykład: odnalezienie pasującego kolorem Celu). Aby dowiedzieć się więcej, przeczytajcie opis 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. Umieście odpowiednią liczbę i rodzaj Zombie we wskazanej Strefie (patrz Namnażanie, strona 25).

- Jeżeli dobierzecie kartę Dodatkowej Aktywacji, bezzwłocznie wykonajcie akcję wskazaną na karcie.
- Jeżeli dobierzecie kartę Podwójnego Namnażania (patrz strona 26), nie namnażajcie Zombie w tej Strefie, dobierzcie dwie karty, zamiast jednej, dla kolejnej Strefy w budynku.

• Niektóre efekty gry umożliwiają zamknięcie wyważonych drzwi. Ich ponowne wyważanie nie powoduje nowego Namnażania Zombie.

• W przypadku wyczerpania talii Zombie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty, tworząc tym samym nową talię.

W budynkach otwartych od początku gry nigdy nie następuje namnażanie.

REORGANIZACJA/WYMIANA

- Daj mi ten czar, ty nawet nie umiesz czytać!

- To daj mi tę kuszę, zanim kogoś skrzywdzisz.

- Baldric i Silas

Wydając jedną Akcję, Ocalały może zreorganizować karty kary 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!

Zombie namnażają się w budynku od razu po wyważeniu drzwi.

W tym budynku nie ma zamkniętych drzwi, od początku widać jego wnętrze. Tutaj nie namnażajcie Zombie.

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



Nelly wyważa drzwi, ujawniając wnętrze budynku po raz pierwszy.

Dobranie karty Zombie!

Dobranie karty Zombie!

Dobranie karty Zombie!

Dobranie karty Zombie!

AKCJE W WALCE

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

ATAK WRĘCZ



Gdy jesteś wystarczająco silny, dekapitacja staje się jedną z możliwości.

— Elowis

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

ATAK DYSTANSOWY



— Gdzie nauczyłaś się strzelać z kuszy?

— W młodości chodziłam na polowania z ojcem.

— Kłusownictwo jest chyba zakazane na terenach łowieckich władcy?

— Chyba właśnie zastrzeliłam szeryfa.

— Ann i Nelly

Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni dystansowej, aby strzelić do pojedynczej Strefy, znajdującej się w Zasięgu wskazanym na karcie broni (patrz Walka, strona 32). W grze Zombicide: Czarna Plaga, 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



Przez lata udało nam się przekonać lud, że magia jest zarezerwowana dla nielicznych wybrańców. Jasne, niektóre rytuały wymagają pewnych umiejętności, lecz w przypadku zagrożenia, zwykłą kulę ognia może wyczarować nawet najgłupszy adept. W dzisiejszych czasach tylko te czary się liczą.

— Baldric

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



RZUCANIE ZAKŁĘCIA

Staruszk, przyspiesz mnie nieco magicznie, co?
I wybaczyć mój chichot, magia sprawia,
że czuję się jak Elf! – Clovis, do Baldrica.



To są Zaklęcia.



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

- Zaklęcia są rzucone 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 rzucone kilkakrotnie podczas jednej Rundy, jeżeli Ocalali wymieniają je między sobą i rzucają podczas swoich Tur.

ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

Ilu zakonnic potrzeba do zapalenia pochodni?

Jednej. Jesteśmy skuteczne i pozbawione
poczucia humoru.

– Ann i Clovis

Ocalały podnosi znacznik Celu lub aktywuje Cel znajdujący się w tej samej co on Strefie samej Strefie. Powstałe efekty wyjaśnione są w opisie Misji.

ZRÓBCIE HAŁAS!

Ocalały hałasuje, próbując przyciągnąć Zombi. Umieścić jeden znacznik Hałasu w tej Strefie.

BRAK DZIAŁANIA

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



FAZA ZOMBIE

Mimo swej całej zaciętości, *Zombie* są głupie jak but. Mniej więcej wiesz, czego się spodziewać. Chyba że gdzieś w pobliżu czai się Niekromanta. Musisz wtedy być sprytniejszy. Nawet mała, ale zdeterminowana grupa może trzymać z dala hordy głupich potworów. Zachowaj spokój i ciszę, atakuj bez litości – oni nie będą mieć krzty współczucia dla ciebie.

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

ETAP 1 - AKTYWACJA

W zależności od sytuacji, każdy *Zombie* aktywuje 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 Ocalały przeprowadza Atak. Atak *Zombie* zawsze się udaje, nie wymaga rzucania kośćmi i zadaje jedną Ranę. **Ocalali w jednej Strefie dzielą między sobą Rany według swojego uznania, nawet jeżeli oznacza to zadanie wszystkich ran jednemu Ocalałemu.**



Po ewentualnym Rzucie na Pancerz, 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: Grupa siedmiu Szwendaczy jest w tej samej Strefie co dwóch Ocalałych. Do zabicia obu Ocalałych wystarczy sześć *Zombie*, jednak gracze decydują, że wszystkie Rany otrzymuje jeden Ocalały. Przyjacielu, będziemy o tobie pamiętać!

RZUTY NA PANCERZ



Pancerz: Ocalali noszący kartę Ekwipunku z Pancerzem w gnieździe Tułowia mogą wykonywać Rzuty na Pancerz, aby uniknąć Ran. Gracz rzuca tyloma kośćmi, ile Ran ma otrzymać Ocalały. Każdy wynik rzutu równy lub wyższy od wartości Pancerza wskazanej na karcie Pancerza anuluje jedną Ranę. Fartowny Ocalały może nawet przyjąć na siebie wszystkie Rany całej drużyny 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 jeden przerzut kości Pancerza. Gracz przerzuca wszystkie kości, a nowy wynik zastępuje poprzedni. W niektórych przypadkach (na przykład dla Pancerza skózanego 5+) Tarcza zapewnia lepszą wartość Pancerza niż sam pancerz: Ocalały może wybrać wartość Pancerza Tarczy, ale nie ma wtedy możliwości przerzucenia rzutu.

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

PRZYKŁAD: Baldric i Clovis są w tej samej Strefie co trzech Szwendaczy. Obaj Ocalali nie odnieśli do tej pory Ran, a Clovis nosi Kolczugę (Pancerz 4+). Szwendacze atakują, każdy zadaje jedną Ranę. Gracze decydują o podziale trzech zadanych Ran pomiędzy Ocalałych:

- Jeden z nich może przyjąć je wszystkie. Oczywiście wyborem jest Clovis, bo jego Kolczuga może anulować zadawane Rany.
- Mogą również dowolnie rozdzielić rany między siebie. Gracze decydują o zadaniu jednej Rany Baldricowi i dwóch Ran Clovisowi. Baldric nie ma Pancerza i dlatego nie może zanegować otrzymanej Rany. Clovis wykonuje dwiema kośćmi Rzut na Pancerz (jedną kością za każdą Ranę), uzyskując 6 i 4. Jeden sukces! Jedna Rana jest anulowana, a Clovis otrzymuje pozostałą Ranę, której odniesieniu Pancerz nie zapobiegł.

RUCH

Stawiając czoła niemożliwemu, wykorzystaj teren na swoją korzyść. Masz po swojej stronie ściany i drzwi. Uważaj tylko na ślepe zaułki!

— Silas

Zombie, które nie zaatakowały, używają swoich Akcji na Ruch o jedną Strefę w kierunku Ocalałych:

1: Zombie wybierają Strefę przeznaczenia.

- Pierwsza jest Strefa z Ocalałymi w Polu Widzenia Zombie, na której znajduje się najwięcej znaczników Hałasu. Pamiętajcie! Każdy Ocalały liczy się jako jeden znacznik Hałasu.

- Jeżeli żaden Ocalały nie jest widoczny, Zombie poruszają się w kierunku najgłośniejszej Strefy.

W obu przypadkach odległość nie ma znaczenia. Zombie porusza się do najgłośniejszego posiłku, który widzi lub słyszy.

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

Jeżeli do najgłośniejszej Strefy nie wiedzie otwarta droga, 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, 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 Zombie, aby każda nowa grupa składała się z jednakowej liczby Zombie tego samego typu!**

Specjalne przypadki dzielenia grup:

- Abominacje i Nekromanci nigdy się nie rozdzielają; zdecydujcie, w którym kierunku się poruszają.
- Jeżeli w zapasie nie ma już figurek Zombie do dodania w przypadku nierównego podziału, zdecydujcie, która grupa Zombie otrzymuje dodatkowe wsparcie oraz w których kierunkach podążają obie z nich. Nie powoduje to dodatkowej Aktywacji (patrz strona 26).



Ann, Nelly i Silas są może głośniejsi, ale to Zombie widzi tylko Baldrica.

To Zombie kieruje się ku trójce Ocalałych.

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

Widząc kilka grup Ocalałych, Zombie zawsze kieruje się w kierunku najgłośniejszej (nie ma znaczenia, że Baldric jest najbliżej).

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

PRZYKŁAD: Grupa składająca się z czterech Szwendaczy, jednego Spaślaka i trzech Łowców porusza się kierunku grupy Ocalałych. Zombie mają do wyboru dwie trasy o tej samej długości, dlatego dzielą się na dwie grupy.

- Dwóch Szwendaczy idzie w jedną stronę, pozostała dwójka w drugą.

- Spaślak dołącza do pierwszej grupy Szwendaczy, a drugi Spaślak dodawany jest z puli rezerwowej do drugiej grupy.

- Trójka Łowców również się rozdziela: dwóch z nich dołącza do pierwszej grupy, a pozostali do drugiej. W celu zachowania równości grup, dodatkowy Łowca dodawany jest z puli rezerwowej do drugiej grupy.

Przetrwanie staje się o wiele trudniejsze dla Ocalałych!

WAŻNE: Nekromanci stosują własne zasady Poruszania się. Zawsze poruszają się w kierunku najbliższej Strefy Namnażania nie będącej Strefą Namnażania Nekromanty (patrz strona 29).

AKTYWACJA ŁOWCÓW

Stwory, które nazywamy „łowcami” wykorzystują swój drapieżny instynkt i nienaturalną szybkość równoważąc brak bystrości. Mogą rozekwać człowieka na strzępy w przeciągu sekund, dlatego zachowaj czujność. Ślij w gotowości wierną kuszę i nie pozwól bestiom podejść do siebie.



Łowcy mają dwie Akcje na Aktywację. Po etapie Aktywacji wszystkich Zombie (łącznie z Łowcami) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, 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 Łowców i jednego Spaślaka znajduje się w odległości jednej Strefy od Ocalałego. Ponieważ w swojej Strefie nie ma żadnego Ocalałego, którego mogliby zaatakować, ich pierwszą Akcją jest Ruch do Strefy z Ocalałym. Następnie Łowcy wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ teraz znajdują się w tej samej Strefie co Ocalały, Atakują go. Każdy Łowca zadaje jedną Ranę, co skutkuje śmiercią Ocalałego.

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

PRZYKŁAD 3: Ocalały jest w tej samej Strefie co trzech Szwendaczy, dwa Spaślaki i dwóch Łowców. Wszystkie Zombie Atakują i zadają łącznie siedem Ran (do zabicia Ocalałego wystarczy trzy Rany). Jako że wszystkie Zombie Atakowały, żadne z nich nie porusza się. Następnie Łowcy rozpatrują swoje drugie Akcje. Nie ma nikogo w pobliżu, więc nie atakują i poruszają się w kierunku kolejnej Strefy z pożywieniem.

ETAP 2 - NAMNAŻANIE

Mówisz, że zalewa nas niekończąca się fala mózgożernych stworów i myślisz, że spanikuję? Żartujesz, to najlepszy dzień mojego życia!

— Clovis



Znaczniki Namnażania Zombie wskazują umiejscowienie Strefy Namnażania.

Mapy Misji wskazują miejsca, w których na koniec każdej Fazy Zombie pojawiają się kolejne stwory. Są to **Strefy Namnażania**. Wskażcie Strefę Namnażania i pociągnijcie kartę Zombie. Przeczytajcie odpowiednią linijkę tekstu na karcie, wskazywaną przez Poziom Zagrożenia Ocalałego o najwyższym poziomie doświadczenia będącego ciągle w grze (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony). Umieście odpowiednią liczbę Zombie wskazanego przez kartę typu.

Inwazja Zombie 01	Poziom Czerwony: 2 Spaślaki
Spaślak x2	Poziom Pomarańczowy: 5 Szwendaczy
Szwendacz x5	Poziom Żółty: 2 Łowców
Łowca x2	Poziom Niebieski: Brak Zombie
Nikogo nie widać!	

Powtórzcie dla każdej Strefy Namnażania.

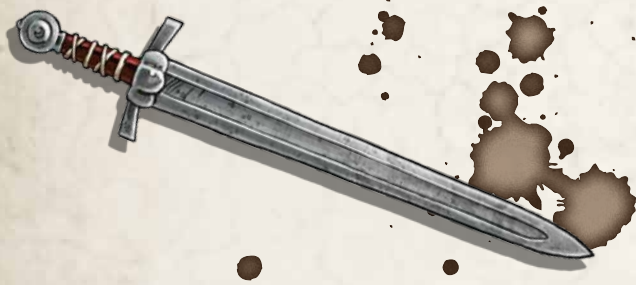
Zawsze rozpoczynajcie od tej samej Strefy Namnażania i kontynuujcie w prawą stronę. W przypadku wyczerpania talii Zombie przetasujcie wszystkie odrzucone karty Zombie, tworząc tym samym nową talię.

PRZYKŁAD: Ann ma 5 punktów doświadczenia, co umieszcza ją na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Clovis ma 12 punktów i jest na Żółtym Poziomie. W celu ustalenia liczby Zombie do namnożenia, przeczytajcie Żółtą linijkę tekstu na karcie – która odpowiada Clovisowi, najbardziej doświadczonemu Ocalałemu.

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.



KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI

Oj... Nie są aż tak przewidywalne.

— Nelly

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 23). Zauważcie, że te karty nie mają żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia!



Na Żółtym, Pomarańczowym i Czerwonym Poziomie Zagrożenia wszyscy Szwendacze są natychmiast Aktywowani.

Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia nic się nie dzieje.

KARTY PODWÓJNEGO NAMNAŻANIA



Brak Zombie, ale podwójne kłopoty w kolejnej Strefie!

Gdy dobierzecie kartę Podwójnego Namnażania, w aktualnie rozpatrywanej Strefie nie pojawiają się Zombie. Przy rozpatrywaniu następnej Strefy Namnażania (podczas Etapu Namnażania) lub Strefy budynku (podczas namnażania w budynku), dobierzcie dwie karty Zombie i rozpatrzenie je jedna po drugiej. Jeżeli jedna z nich jest kolejną kartą Podwójnego Namnażania, najpierw rozpatrzenie zwykłą kartę Namnażania, a następnie kartę Podwójnego Namnażania.

Etap Namnażania! Gracze wybierają tę Strefę Namnażania jako pierwszą. Dobrali kartę Podwójnego Namnażania! Tu nie pojawiają się Zombie...

Etap Namnażania jest rozpatrywany w prawą stronę. Przechodząc do kolejnej Strefy Namnażania!



...Dla tej Strefy Namnażania gracze ciągną dwie karty Zombie.

Ann wyważa drzwi, powodując namnażanie Zombie w budynku! Gracze wybierają tę Strefę jako pierwszą do rozpatrzenia i dobierają kartę Podwójnego Namnażania. Tu nie pojawiają się Zombie...



...Gracze wybierają tę Strefę jako drugą i dobierają dwie karty Zombie, aby wypełnić ją stworami.

- Jeżeli następną dobraną kartą jest karta Podwójnego Namnażania, zastosujcie ją dla kolejnej Strefy Namnażania lub Strefy budynku.
- Jeżeli dobierzecie dwie karty Podwójnego Namnażania w tej samej Strefie, w następnej Strefie namnażacie z czterech kart!

Pierwsza Strefa Namnażania: karta Podwójnego Namnażania. Przejdźmy do kolejnej Strefy po prawej.

Druga Strefa Namnażania: dwie karty Zombie. Pierwsza karta jest standardowa (normalne namnażanie Zombie), kolejna to karta Podwójnego Namnażania.



Trzecia Strefa Namnażania: dwie karty Zombie. Namnażają Zombie w zwykły sposób.

Pierwsza Strefa budynku: karta Podwójnego Namnażania.

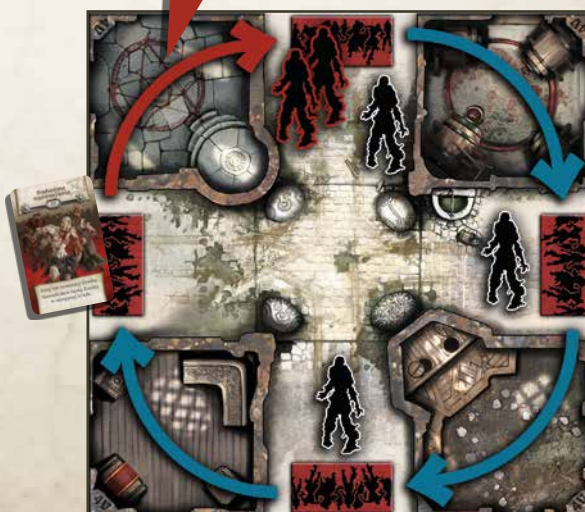


Druga Strefa budynku: gracze ciągną tu dwie karty Zombie. Obie karty to Podwójne Namnażanie! W tej Strefie nie pojawia się Zombie.

Ta Strefa została wybrana jako trzecia: gracze ciągną tu cztery karty Zombie. Namnażają Zombie w zwykły sposób.

- Jeżeli karta Podwójnego Namnażania zostanie dociągnięta w ostatniej Strefie Namnażania lub Strefie budynku, rozpatrzcie ją jako dodatkowe Podwójne Namnażanie w pierwszej Strefie Namnażania lub pierwszej Strefie budynku (nawet jeżeli gracze już namnożyli tam Zombie!).
- Jeżeli podczas rozpatrywania dodatkowego Podwójnego Namnażania gracze dobiorą nową kartę Podwójnego Namnażania, kontynuują rozpatrywanie karty w następnej Strefie Namnażania lub Strefie budynku do czasu, aż przestaną dobierać karty Podwójnego Namnażania.

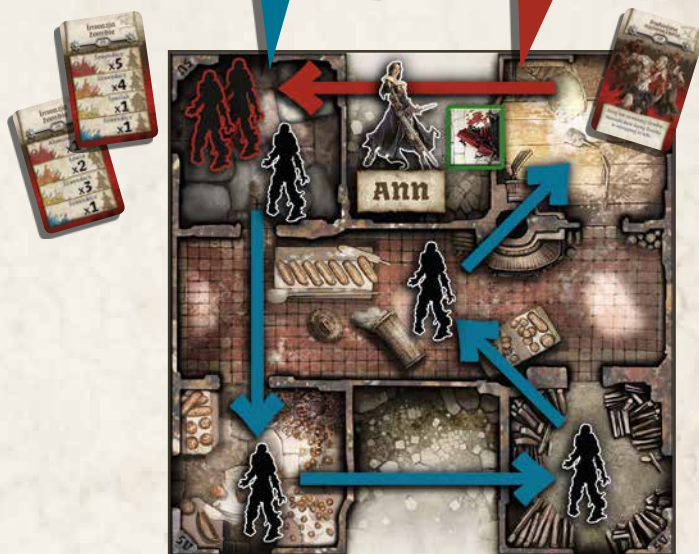
Karta Podwójnego Namnażania zostaje dobrana w ostatniej Strefie Namnażania. Wracamy do pierwszej!





Namnażanie Zombie rozpoczyna się tutaj. Gracze postanawiają rozpatrzyć Namnażanie Zombie w budynku zgodnie z oznaczoną trasą, Strefa po Strefie.

Karta Podwójnego Namnażania zostaje wyciągnięta w ostatniej Strefie budynku. Gracze ciągną dwie karty Zombie dla pierwszej Strefy budynku!



SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

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

Dodatkowe Aktywacje mogą następować jedna po drugiej. Zasada ta jest szczególnie istotna dla *Abominacji* i *Nekromantów*, ponieważ w podstawowym zestawie *Zombicide: Czarna Plaga* 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 wielkości hordy *Zombie* na planszy – w przeciwnym wypadku ryzykujecie, że powstaną przeciw wam!

NEKROMANCI

Będąc najstraszniejszymi pomiotami pośród innych plugastw, Nekromanci spisują się świetnie szerząc spustoszenie i sięgając po władzę. Szkoła im czasu na konfrontacje z Ocalałymi; dlatego zaraz po wykryciu uciekają bez walki. Nekromanci stosują się do specjalnych zasad:

- Dla celów gry Nekromanta traktowany jest jako Zombie.
- Nekromanta posiada własną armię zarażonych. Gdy 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 Nekromanty jest aktywna: namnaża 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. **Jeżeli Nekromanta ucieknie, a na planszy znajduje się łącznie 6 znaczników Namnażania Zombie (obejmuje to znaczniki Namnażania Nekromanty), gracze natychmiast przegrywają grę.**



ETAP 1

- Nekromanta próbuje uciec z planszy. Jeżeli w jego Strefie nie ma żadnego Ocalałego, którego mógłby zaatakować podczas swojej Aktywacji (patrz Faza Zombie, strona 23), przesuwa się o 1 Strefę w kierunku najbliższej Strefy Namnażania (NIE swojej Strefy wejściowej), 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.

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!



ETAP 2

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

- Zabicie 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.

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

Znacznik Namnażania Nekromanty zostaje wymieniony na zwykły znacznik Namnażania Zombie



ETAP 3: Złe zakończenie

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

1- Silas używając łuku zabija Nekromantę.

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



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

Bohaterowie, jak i lotry powstają jako plaga zombie szerząc zarazę na całe królestwo. Niektórzy nekromanci zapisują się na kartach historii wyjątkowo nikczemnie, stając się naszymi zaprzysiężtymi wrogami. Niezwykle podejrzliwie podchodźcie do ich spotkań, jako że łączą się w mrocznym rytuale: nekromanci znikają w wirze energii, jednocześnie przyzywając legiony zombie.

GRA KRĘGIEM

Zasady Kręgu Nekromantów umożliwiają grę wieloma Nekromantami podczas rozgrywek *Zombicide: Czarna Plaga*. Aby móc z nich skorzystać, gracze potrzebują dodatkowych figurek Nekromantów, takich jak te zawarte w dodatkach *Special Guest Boxes* autorstwa Carla Critchlowa, *Naiade* oraz Stefana Kopinskiego (sprzedawane osobno).

1- Stwórzcie własny Krąg Nekromantów podczas Przygotowywania gry: wybierzcie Nekromantów, którym czoła stawiać ma wasza drużyna Ocalałych (im więcej, tym będzie bardziej zabójczo!). Wyciągnijcie sześć zwykłych kart 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 podstawowe figurki Nekromantów oraz figurki Ostokara i To-Me Ku-Pa. Postanawiają wprowadzić do gry wszystkie cztery stwory i w następujący sposób tworzą Krąg składający się z sześciu kart: Zwykły Nekromanta (x3), Ostokar (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: Zwykły Nekromanta, Ostokar i To-Me Ku-Pa są już na planszy. Gracze dobierają zwykłą kartę Nekromanty: umieszczają zwykłego Nekromantę w Strefie,

w której właśnie się namnożył, wraz z jego dodatkową Strefą Namnażania Nekromanty, 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

Każdy dupek może szarżować na wroga z toporem. Ale sprawne i skuteczne uśmiercanie stworów wymaga odwagi i umiejętności. A przy szlachtowaniu zombie nie każdy cios jest tak samo skuteczny. Utnij człowiekowi rękę i masz go z głowy. Odrab rękę zombie, a ono spróbuje dorwać cię drugą. Musisz zadawać szybkie i pewne ciosy albo skończysz jako kolejna poczwara.



**Symbol
Kości**



**Symbol Broni
podwójnej**

Gdy Ocalały atakuje Zombie, używając Broni do walki wręcz, Broni dystansowej lub Rzucając Czar, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi liczba Kości danej broni (lub Czarów).

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



**Symbol
Broni
podwójnej**

**Wartość
kości: 3**

PRZYKŁAD 2: Samson trzyma dwa Sztylety. Są takie same i mają symbol Broni podwójnej, dlatego Samson może zamierzyć się na Zombie oboma jednocześnie. 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**

TRZY RĘCE?

Umieszczając odpowiednią kartę Ekwipunku w gnieździe Tułowa, Ocalały może spowodować sytuację, w której przy rzutach traktowany będzie, jakby trzymał w Rękach trzy karty. Z oczywistego powodu może używać tylko dwóch z nich w jednym czasie. Przed rozpatrzeniem Akcji Ocalałego lub wykonaniem rzutów kośćmi gracz musi wybrać dwie karty z trzech.



**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.

- Łowcy, Szwendacze i Nekromanci muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.
- Spaślaki muszą otrzymać cios zadający 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Liczba trafień broni zadającej 1 Obrażenie nie ma znaczenia. Spaślak przyjmuje takie ciosy bez mrugnięcia.

• Abominacje muszą otrzymać 3 Obrażenia (lub więcej), aby zginać. Ponieważ w podstawowej wersji gry *Zombicide: Czarna Plaga* nie ma broni, która zadaje 3 Obrażenia, musicie zniszczyć potwora używając Smoczego Ognia (patrz strona 35) lub może tego dokonać Samson używając Broni do walki wręcz, zadającej 2 Obrażenia w połączeniu z jego Umiejętnością walki wręcz, dającą +1 Obrażenie.

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

Do akcji wkracza Ann i dobija maskarę swoim Młotem. Trafia go tylko raz, jednak młot zadaje 2 Obrażenia, co wystarcza do wyeliminowania Spaślaka!

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

ATAK WRĘCZ

Ocalali trzymający Broń do walki wręcz (broń z maksymalnym Zasięgiem „0”) w Ręce może zaatakować Zombi 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 34).



PRZYKŁAD: Samson atakuje Szwendacza, Łowcę i Spaślaka swoim Mieczem. Wyrzuca ❸ i ❹, co oznacza dwa trafienia. Decyduje, że jego ciosy powalą Łowcę i Szwendacza, ponieważ Obrażenia zadawane przez Miecz nie wystarczają do zabicia Spaślaka. Chociaż Clovis znajduje się w tej samej Strefie co Samson, nie obawia się zadawanych przez niego ciosów.

ATAK DYSTANSOWY



Ocalali 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.
- Chybione strzały mogą powodować Bratobójczy ogień (patrz strona 34), dlatego celujcie uważnie!



Symbol
Zasięgu

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

Pierwsza wartość określa Zasięg minimalny. Ocalali nie może strzelić z broni do Strefy bliższej niż wskazany minimalny Zasięg. W niektórych przypadkach jest to „0”, co oznacza, że Ocalali 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 trafiać cele znajdujące się do trzech Stref od Ocalalego, jednak nie może zostać użyty w tej samej Strefie co ten Ocalali. Ręczna kusza ma Zasięg 0-1, czyli można jej użyć do strzelenia 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 Ocalali 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 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 – Szwendacz
- 2 – Spaślak lub Abominacja
(według wyboru strzelającego)
- 3 – Łowca
- 4 – 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 traień między nimi.

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

(1) Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancerz.

PRZYKŁAD: Nelly uzbrojona w dwie Ręczne kusze (Zasięg 0-1, 2 Kości, Precyzja 3+, Obrażenia 1, Broń podwójna dystansowa) strzela do dwóch Szwendaczy, Spaślaka i dwóch Łowców w sąsiedniej Strefie. Rzuca czterema kośćmi (dwoma za każdą Ręczną kuszę, Broń podwójna) i uzyskuje wyniki: 11, 12, 3 i 4. Ręczna kusza zadaje Obrażenia przy wartościach 3, 4, 5 lub 6, co oznacza trzy trafienia. Dwa pierwsze zabijają obu Szwendaczy, ponieważ mają oni najwyższą Kolejność Wybierania Celów. Ostatni strzał trafia w Spaślaka, ale go nie zabija: do zgładzenia tego stwora potrzeba dwóch Obrażeń.

BRATOBÓJCZY OGIEŃ

Hej! Elf miał ważny powód, prosząc o twoją kuszę!

— Clovis

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 rozlokowują trafienia spowodowane przez Bratobójczy Ogień w dowolny sposób.

Dozwolone są Rzuty na Pancerz, 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: Baldric strzela z Kuszy (2 Kości, Precyzja 4+, Obrażenia 2) do Strefy zawierającej Clovisa i dwóch Szwendaczy. Ocalały wyrzuca 11 i 12: jedno trafienie i jedno pudło! Trafienie zabija Szwendacza, a pudło oznacza, że belt trafił członka jego drużyny. Clovis otrzymuje dwie Rany. Ałaa...

PRZYKŁAD 2: W nagłym wypadku Nelly musi rzucić podwójny Wybuch Many (1+1 Kość, Precyzja 4+, Obrażenia 1) do Strefy, w której znajduje się Ann i Łowca. Wyrzuca 11 i 12, dwa sukcesy! Jedno trafienie wystarcza do zgładzenia Łowcy. Drugie jest tracone. Tylko niecelne strzały przypisywane są Ocalałym, dlatego Ann jest bezpieczna.

PRZYKŁAD 3: Samson strzela z Ręcznej kuszy (Zasięg 0-1, 2 Kości, Precyzja 3+, Obrażenia 1) w swojej własnej Strefie, w której oprócz niego i dwóch Szwendaczy stoi też Silas. Ocalały wyrzuca 11 i 12, jeden sukces i jedno pudło. Trafienie zabija Szwendacza. Nieudany strzał automatycznie trafia Silasa, ponieważ Ocalały nie może trafić sam siebie. Silas otrzymuje jedną Ranę.

PRZEŁADOWYWANIE BRONI

Podczas gdy większość broni może zostać użyta raz za razem, niektóre z nich, jak Ręczna kusza czy Orkowa kusza (użyte do Ataku dystansowego) wymagają wydania jednej Akcji na przeładowanie między oddawanymi strzałami, jeżeli te są oddawane wielokrotnie podczas jednej Rundy. Gracz może obrócić daną kartę do góry nogami 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 Zombie 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 Nelly 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



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

SMOCZY OGIEŃ



Większość problemów można rozwiązać podpalając je.

— Ann



Kałuże Smoczey Żółci można odpalić Pochodnią.

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

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

Kałuża Smoczey Żółci jest następnie usuwana, a Ocalały, który rzucił Pochodnię, zdobywa wszystkie należne punkty doświadczenia.

Używajcie Smoczego Ognia, zastawiając ogniste pułapki na Zombie! Jeżeli wszystkie dostępne znaczniki Smoczey Żółci znajdują się już na planszy, a gracze potrzebują zastawić nową pułapkę, wybierają jeden ze znaczników i przesuwają go do nowej Strefy.



Etap 1: Otoczona przez Zombie Ann rzuca butlę Smoczey Żółci w swojej Strefie. W Strefie umieszczany zostaje znacznik Smoczey Żółci. Potem Ann się odsuwa, przechodząc do innej Strefy.



Etap 2: Wszystkie Zombie podążają za Ann. Zakonnica rzuca swoją Pochodnię w kałużę rozlanej Smoczey Żółci: Smoczy Ogień! Wszystkie Zombie w Strefie ze znacznikiem zostają zlikwidowane. Niech skwierczą w ogniu sprawiedliwości! Ann zdobywa za nie wszystkie punkty doświadczenia!



KRYPTY

STREFY KRYPT I DRZWI

Nasi przodkowie do przechowywania zapasów żywności używali różnych schowków. My odkryliśmy, że używali ich również do skrywania potężnych broni. Jakiego zagrożenia wyczekiwali?



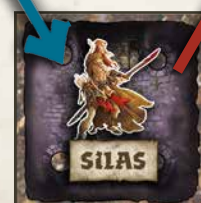
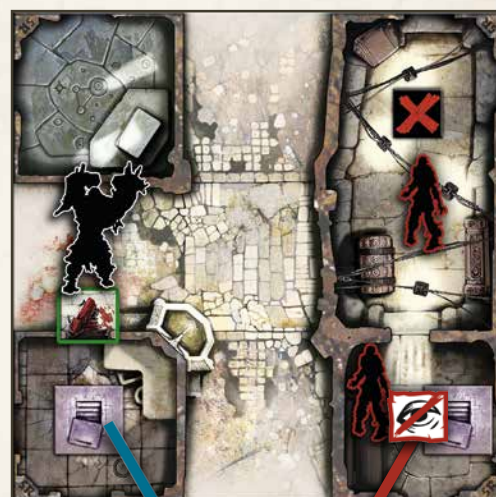
Krypty, tajemne pomieszczenia i podziemne groty są dość pospolite w *Zombicide: Czarna Plaga*. Mogą służyć jako świetne drogi na skróty dla Ocalałych... i Zombie! Zawsze gdy Mapa Misji przedstawia jedno (lub więcej) drzwi do Krypty, umieśćcie znaczniki Strefy Krypty w pasujących kolorach w pobliżu planszy.

- Drzwi Krypty można wywierać w taki sam sposób jak normalne drzwi (chyba że opis Misji mówi inaczej).
- Wyważenie drzwi Krypty zapewnia dostęp do Krypty w odpowiadającym kolorze, jak gdyby były ze sobą połączone. Jednak nie ma Pola Widzenia pomiędzy Kryptą a Strefą, z którą jest połączona.
- Krypty są Strefami budynku. Nie można ich Przeszukiwać. Po odkryciu Krypty nie namnaża się w niej stworów.
- Drzwi Krypty można wyważyć z wnętrza Strefy Krypty.

UWAGA: Misje zawierające Krypty mogą mieć zasady specjalne, szczególnie określające ich działanie. Są one nadrzędne w stosunku do podstawowych zasad.



Etap 1. Silas musi przejść przez fioletową Kryptę, aby zdobyć Smoczą Żółć i Pochodnię, będące Celem Misji. Porusza się i wyważa drzwi fioletowej Krypty. W Krypcie nie namnażają się Zombie, a Silas nie sięga tam wzrokiem.



Etap 2. Silas wkracza do fioletowej Krypty. Wyważa drzwi fioletowej Krypty od wewnątrz, aktywując Namnażanie Zombie w budynku. Są tu dwa Szwendacze! Elf nie widzi tego, co znajduje się po drugiej stronie, dlatego nie może strzelić do tego Zombie.



GRA DLA 7+ OCALAŁYCH

Zombicide: Czarna Plaga ma ciągle powiększającą się galerię, z której gracze mogą wybierać Ocalałych. Wcześniej lub później możecie nabrać 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.



Etap 3. W środku czekają Zombie. Szwendacz wszedł do Krypty przez wyważone drzwi. Silas go zabił, po czym sam wkroczył do budynku i unicestwił drugiego Szwendacza. Droga do Celu jest czysta, jako że Abominacja zamierza wejść do Krypty!

ARTEFAKTY Z KRYPTY

Podczas Przygotowania gry potężne bronie i czary odkładane są na bok (patrz strona 6), aby można było je znaleźć w Kryptach. Nazywane są Artefaktami z Krypt, a ich karty oznaczone są słowem „Krypta”.



Ocalały może wydać Akcję na zdobycie Artefaktu składowanego w Kryptcie. Nie jest to Akcja Przeszukiwania i dlatego można ją wykonać wielokrotnie, jeżeli dana Krypta mieści więcej niż jeden artefakt.

Opis Misji może zawierać dodatkowe zasady specjalne, związane z Artefaktami. Koniecznie je sprawdźcie!

• Za każdego dodatkowego Ocalałego (poza sześcioma standardowymi) 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 każdym 2 dodanych Ocalałych (zaokrąglając w górę). Umieście te dodatkowe znaczniki Namnażania w tych samych Strefach, co już istniejące. 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 każdym 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

* nazwa oryginalna dodatku, może ulec zmianie



MISJE

♦ **MISJA o:**

WPROWADZENIE: DANSE MACABRE

LATWA / 4+ OCALAŁYCH / 45 MINUT



Wojna jest dla nas chlebem powszednim. Hrabiowie i książęta od zawsze walczą między sobą. Dla chłopstwa oznacza to zwykle zmiany w podatkach i czynszach, zakładając, że to przeżyją. Jednak tym razem książę ze swoimi zbrojnymi wyruszył – i już nigdy nie wrócił. Coż, nie do czasu pojawienia się krwiożerczych hord. Jesteśmy pewni, że mnóstwo z tych wytrzymalszych to jego dawni wojowie. Teraz wszystko wokół to okrutny nieład. Teraz wszyscy jesteśmy sobie równi i razem stawiamy czoła temu upiornemu tańcu. Nie czas na społeczną pretensjonalność, gdy hordy wdzierają się za twój próg. Trwamy razem i rzucamy śmierć na kolana. Nasz czarodziej jest tego doskonałym przykładem. W dawnych, spokojnych czasach był jednym z najbogatszych, potężnych i wpływowych ludzi. Teraz jest jednym z nas, czepiając się życia paznokciami. Ma magiczny krąg, mogący przenieść nas daleko z pola bitwy. Lepiej uciec i ponownie ruszyć do ataku niż dać się zarżnąć i stać jednym z tego plugastwa. Ale zawsze istnieje szansa na uratowanie chociaż kilku dusz. Przydałoby się też trochę lepszej broni. Czarodziej przytrzyma krąg w gotowości do ostatniej chwili. Poczciwy z niego człek, nie zadziera nosa.



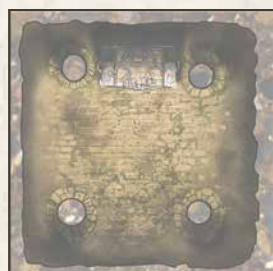
Potrzebne kafelki: **4V i 9R**.

CELE

Użycie magicznego kręgu, teleportując się w bezpieczne miejsce. Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, od warunkiem, że nie ma w niej Zombie.



9R 4V



ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Odłóżcie na bok karty Zombie Nekromanty.
- Umieście losowo znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Umieście Szwendacza, Spaślaka i Łowcę w oznaczonych Strefach.



• **Nie wydaje mi się!** Podczas rozpatrywania kart Zombie Abominacje traktowane są jak Spaślaki.

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

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

• **Przedrzemy się.** Zielona Strefa Namnażania jest nieaktywna do czasu zdobycia zielonego Celu.

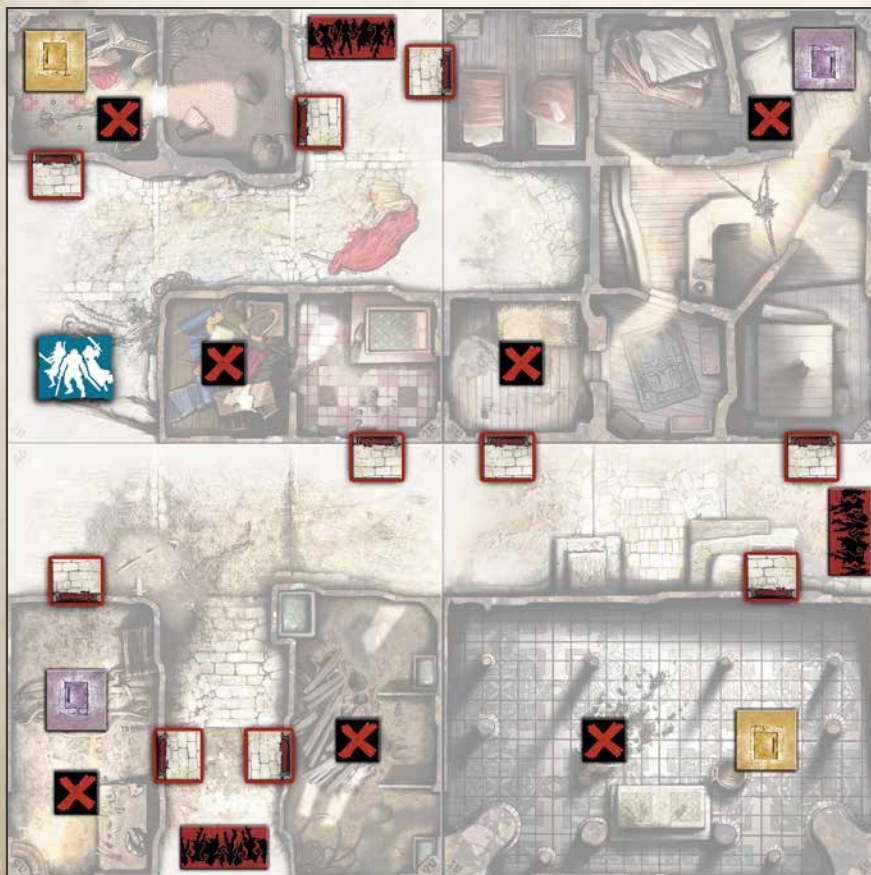
misja 1:

WIELKIE ŁOWY

ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Szybko odkryliśmy punkt wyjścia inwazji zombie. Inni ocalali przyuważyli ogromną bestię włączącą się po ulicach i spaczonego czarodzieja kierującego hordą mającą nas pochłoniąć. Dwa dni poświęciliśmy na zlokalizowanie kryjówki Nekromanty oraz zrozumienie, że ta wstrętna Abominacja nie może zostać uśmiercona za pomocą dostępnych nam broni. Najedźmy laboratorium Nekromanty i ubijmy go wraz z tym plugastwem z pomocą naszego tajemnego wywaru: Smoczego Ognia. Niech rozpoczną się łowy!

Potrzebne kafelki: 1V, 2R, 8V i 9V.



CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w dowolnej kolejności:

- **Zgładźcie bestię i jej pana.** Zabijcie przynajmniej jedną Abominację i przynajmniej jednego Nekromantę.
- **Najedźcie laboratorium.** Zdobądźcie wszystkie Cele.



ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

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

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

• **Podpalić ich!** Odnalezienie niebieskiego Celu oznacza znalezienie laboratorium! Natychmiast umieśćcie Nekromantę w tej Strefie, w której znajdował się niebieski Cel. Jeżeli na planszy znajduje się Nekromanta, zamiast niego umieśćcie Abominację. Jeżeli oba stwory znajdują się już na planszy, nic się nie dzieje (ale w dalszym ciągu otrzymujecie doświadczenie).

2R	8V
9V	1V



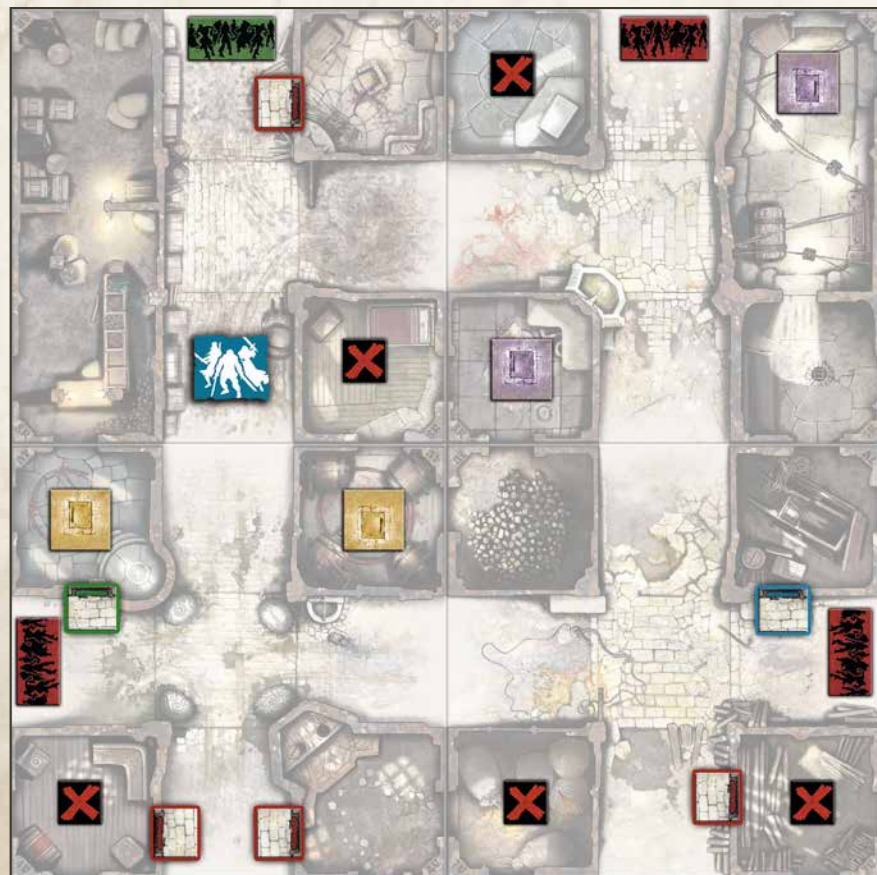
MISJA 2:

CZARNA KSIĘGA

ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Teraz już wiemy. To nie tylko nasza wioska. Plaga zombie ożarnęła całą krainę. Co się dzieje? W laboratorium zgłodzonego przez nas Flekromanty znaleźliśmy niepokojące zapiski, z których większość dotyczy tajemniczej Czarnej Księgi i innych niszczyielskich przedmiotów magicznych. Dokładne poznanie okolic może okazać się pomocne w lepszym zrozumieniu zagrożenia, któremu stawiamy czoło. Oczywiście, wszędzie wokół natrafiamy na zombie – znajome twarze zmienione w wygłodniałe bestie... Chwila, ten wisiał mi kasę!

Potrzebne kafelki: 4V, 5R, 7V i 8R.



CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w dowolnej kolejności:

- **Wykradnijcie Czarną Księgę.** Zdobądźcie Cel znajdujący się w centralnym budynku (kafelki 8R).
- **Odnajdźcie artefakty.** Zabierzcie z Krypt oba Artefakty.
- **Poczujcie moc.** Zdobądźcie Czerwony Poziom Zagrożenia przynajmniej u jednego Ocalałego.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

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

• **Zaginione klucze otwierają zakazane drzwi.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Co do...? Magiczna pułapka!** Zielona Strefa Namnażania jest nieaktywna do czasu zdobycia zielonego Celu.

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

8R	5R
4V	7V



misja 3: PASTERZE

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Nekromanci są wszędzie. Szerzą chaos i sięgają po władzę w całym królestwie! Przeciwno tak wielkiemu zagrożeniu niemal nic nie możemy poradzić. Niemal. Wiemy, że damy radę przetrwać tak długo, jak będziemy zjednoczeni. Planujemy znaleźć i dotrzeć do innych ocalałych, tworząc własną armię. Dotarcie do kolejnej wioski zajęło nam cztery dni. Hordy przypuszczają na nią atak, ale ta ostoja człowieczeństwa jeszcze nie padła. Stańmy do boju i pomóżmy im!

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3V, 4V, 5R i 9V.

3V	1R
4V	2R
5R	9V

CELE

Uratujcie wieśniaków. Uważajcie na nich, niektórzy mogą być zarażeni. Wygrywacie po zdobyciu wszystkich Celów.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:**
 - Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Umieście losowy Artefakt z Krypty w każdej Kryptcie.
- **Ukryci wieśniacy.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Ci są zarażeni!** Niebieskie i zielone znaczniki Celów oznaczają zarażonych ludzi, zmieniających się w Zombie! Zdobądźcie doświadczenie, po czym natychmiast rozpatrzyć Namnażanie Zombie w Strefie Celu.





misja 4: GŁÓD

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / ZMIENNY

Minęło kilka dni. W większości zombie są straszliwie głupie. Lecz nigdy się nie męczą, nie potrzebują pożywienia ani snu. Niestety, my jesteśmy zbyt ludzcy. Potrzebujemy jedzenia i bezpiecznego schronienia.

Pod tym miastem znajduje się wiele krypt. Nauczenni doświadczeniem ludzie mogą zaszyć się gdzieś i trochę odpocząć. Ciągłe jednak musimy robić zapasy na czas planowania kolejnego posunięcia. Ta wojna może potrwać dłużej niż przewidywania wszystkich, nawet Nekromantów.

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3R, 5R, 6R i 8R.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:
1- Znajdźcie jedzenie. Zbierzcie 6 poniżej wymienionych kart jedzenia. Pamiętajcie: Aby wypełnić te zadanie, musicie je mieć w Wyposażeniu:

- Jabłka x2
- Suszone mięso x2
- Woda x2

2- Zabarykadujcie się w Krypcie.

Wygrzycie, gdy wszyscy Ocalałi znajdują się żółtej Krypcie podczas Fazy Końcowej, przy czym nie może być przy was żadnego Zombie.

W tej misji bierze udział 6 Ocalałych. Biorąc pod uwagę cele Misji, czas trwania może być różny.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

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

• **Świece, ubrania, żelazne narzędzia...** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

• **...klucze!** Nie możecie otworzyć żółtych drzwi Krypty do momentu zdobycia niebieskiego Celu.



8R	3R
6R	2R
5R	1R



Strefa
startowa
graczy



Drzwi Krypty
(otwierane
niebieskim
kluczem)



Drzwi



Strefa
Namnażania (5 PKT)



Cele

KOMTURIA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

Stolica została zdobyta. Zgłodzono tysiące ludzi, ale niektóre obszary są ciągle nietknięte. Wydaje się, że Nekromanci są zadowoleni mogą walczyć ze szlachtą w zamku, zostawiając szarych ludzi w potrzasku – na wypadek gdyby hordy zombie potrzebowały posiłków..

Musimy dostać się do środka i nawiązać kontakt z ciągle żywymi ludźmi. Dobrze by było dowiedzieć się czegoś więcej o pladze. Czarna Księga niewiele wyjaśnia w tej sprawie. Jeżeli dowiemy się więcej, będziemy mogli zaplanować jakieś śmiałe posunięcie i zakończyć to wszystko.

Na początek musimy przekraść się przez mury miasta. Kilku upatowanych ocalałych wykryło położenie sekretnej przejścia pod pobliską komturia. Sek w tym, że jest strzeżone. Najwyraźniej Nekromanci też o nim wiedzą. Jeżeli uda nam się pozbyć straż, dostaniemy się do środka i wprawimy w ruch tryby naszego planu.

Potrzebne kafelki: 4R, 5R, 6R, 7R, 8R i 9R.



CELE

Wykorzystajcie podziemne przejście do ucieczki. Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry:

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

Ukryte wskazówki. Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

Zbrojone drzwi. Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego znacznika Celu. Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.



MISJA 6:

IN CALIGINE ABDITUS

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

Znajdujemy się w mieście, ale nie tak blisko Nekromantów, jak byśmy chcieli. Jest upiornie cicho, a przed naszymi oczami zieleje spustoszenie. To nie potrwa długo. Ruszą na nas, jak tylko nas usłyszą. Musimy działać potajemnie.

Elovis i Baloric spostreżeli osobliwe łacińskie pismo na kilku murach. Wygląda na to, że ktoś korzystał z podziemnych przejść do poruszania się po mieście. A Elovis ma rację mówiąc, że nie każdy zna łacinę... Tylko wysoce wykształceni poznają ten język, nie mówiąc o umiejętności pisania. To zapewne Nekromanta!

Moment. Elovis umie czytać?

Potrzebne kafelki: 2R, 3R, 5R, 6R, 8R i 9V.

9V	2R
6R	3R
8R	5R



CELE

To znaczy „ukryte w ciemności”. 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

- **Nekromanci przygotowują scenę. Co za obietnica!**
 - Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Umieśćcie dwa losowe Artefakty z Krypty w żółtej Krypcie.
- **Łacińskie pismo.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Wrota do mroku i śmierci.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.



misja 7: ŚCIEŻKA UMARŁYCH

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 150 MINUT

Nie damy rady przejść dalej niezauważeni. To dobrze, bo palce mnie już swierzbą na myśl o rozczłonkowywaniu zombie i męczy mnie to ciągłe chodzenie na paluszkach.

Na tych murach są mroczne znaki i symbole. Gdzieś tu kryją się Nekromanci. Nie wiemy, nad jakim rytuałem pracują, ale musimy go przerwać. Zobaczmy co się stanie, jeśli zniszczymy te niegodziwe dzieła...

Na nasze szczęście to dzielnica odlewnicza. Ci orkowi płatnerzy znają się na robocie. Nowe zabaweczki!

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



CELE

Powstrzymajcie rytuał. Taki jest plan. Możecie osiągnąć pierwsze dwa Cele w dowolnej kolejności.

• **Zniszczcie rytuał.** Zniszczcie bezbożne teksty, zdobywając wszystkie znaczniki Celów.

• **Zdobądźcie artefakty.** Weźcie z Krypty oba Artefakty. **Następnie** osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:**

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

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

• **Ciężkie drzwi.** Nie możecie otworzyć fioletowych drzwi Krypty do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie otworzyć żółtych drzwi Krypty do momentu zdobycia zielonego Celu.



MISJA 8: ŚWIĄTYNIA ZŁA

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

To centrum mocy nekromancji. Wszędzie można natrafić na przeklęte bożki, a w świątyni zamknięta jest Abominacja. Co więcej, chyba Nekromanci rozgryźli nasz sposób na pozbywanie się największych bestii. Smocza Żółć jest towarem deficytowym, zapasy się skończyły. Ale są jeszcze krypty. We wszystkich starych częściach miasta można na taką natrafić.

Zgładzenie bestii może przyciągnąć do nas Nekromantów. Zombie mogą być tysiące, ale Nekromantów raczej niewielu... Prawda?

Potrzebne kafelki: 1V, 2R, 4R, 5R, 8R i 9V.

CELE

Egzorcyzmy w stylu Ocalałych: **Zombicide!** Aby wygrać, zbierzcie obie bronie z Krypt i zabijcie Abominację.

8R	9V	1V
5R	4R	2R

ZASADY SPECJALNE

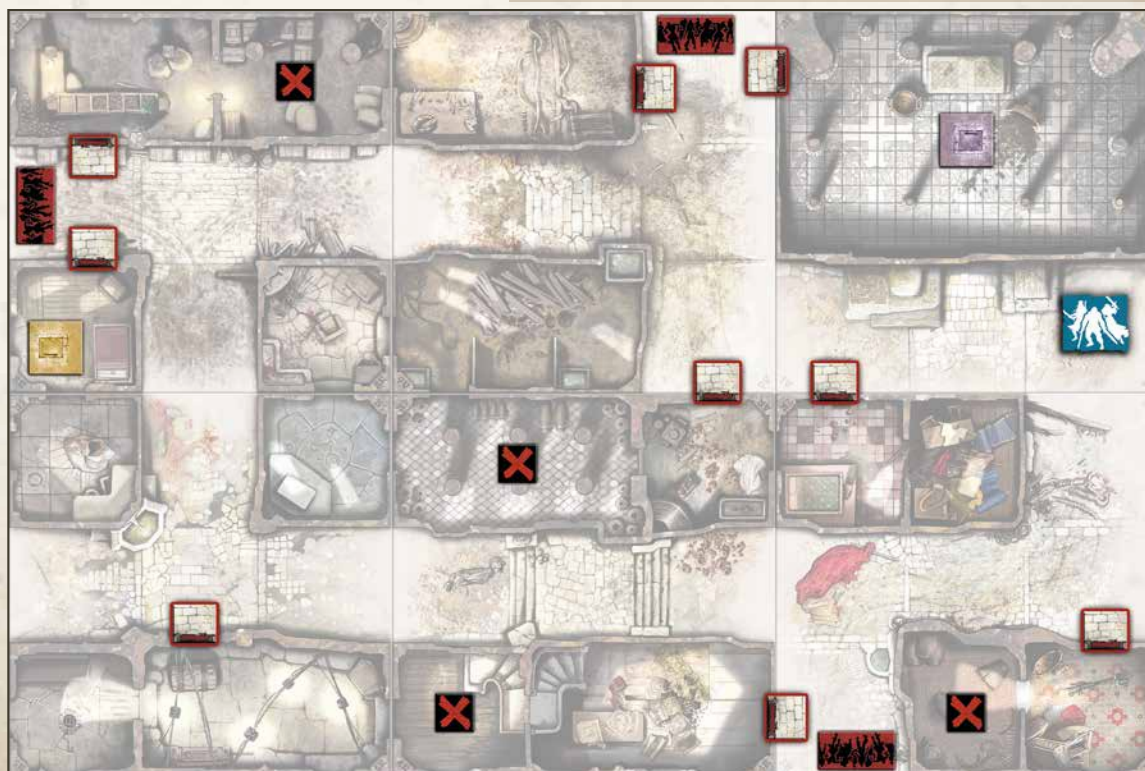
Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Odłóżcie na bok karty Smoczej Żółci i Pochodni. W żółtej Kryptcie umieśćcie po jednej karcie Smoczej Żółci i Pochodni.
- Umieśćcie dwa losowe Artefakty z Krypty w fioletowej Kryptcie.

Zniszczenie przeklętych bożków. Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

Schowki. Nie możecie otworzyć fioletowych drzwi Krypty do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie otworzyć żółtych drzwi Krypty do momentu zdobycia zielonego Celu.

			
Strefa startowa graczy	Strefa Namnażania	Cele (5 PKT)	Abominacja
			
Drzwi		Żółte drzwi Krypty (otwierane zielonym kluczem)	Fioletowe drzwi Krypty (otwierane niebieskim kluczem)
①	②		
2 Artefakty z Krypty	Smocza Żółć + Pochodnia		



misja 9:

PIEKIELNA DZIURA

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 150 MINUT

Myszę, że natrafiliśmy na ostatnie miejsce pobytu naszego Księcia przed upadkiem miasta. Wszyscy szukający jego ochrony zgromadzili się w świątyni, licząc na pomoc bogów, pozostałych żołnierzy i samego Księcia. To jednak nie wystarczyło... Po ogromnym starciu zombie nikogo nie oszczędziły. A teraz świątynia zamieniła się w bezdenną dziurę plującą stworami. Nie mamy wyboru – musimy walczyć z nimi i ostatecznie zniszczyć to przeklęte miejsce.

⊗, czy to przypadkiem nie Książę? Wasza Wysokość, to nic osobistego!

Potrzebne kafelki: 1V, 2R, 6V, 7R, 8V i 9R.

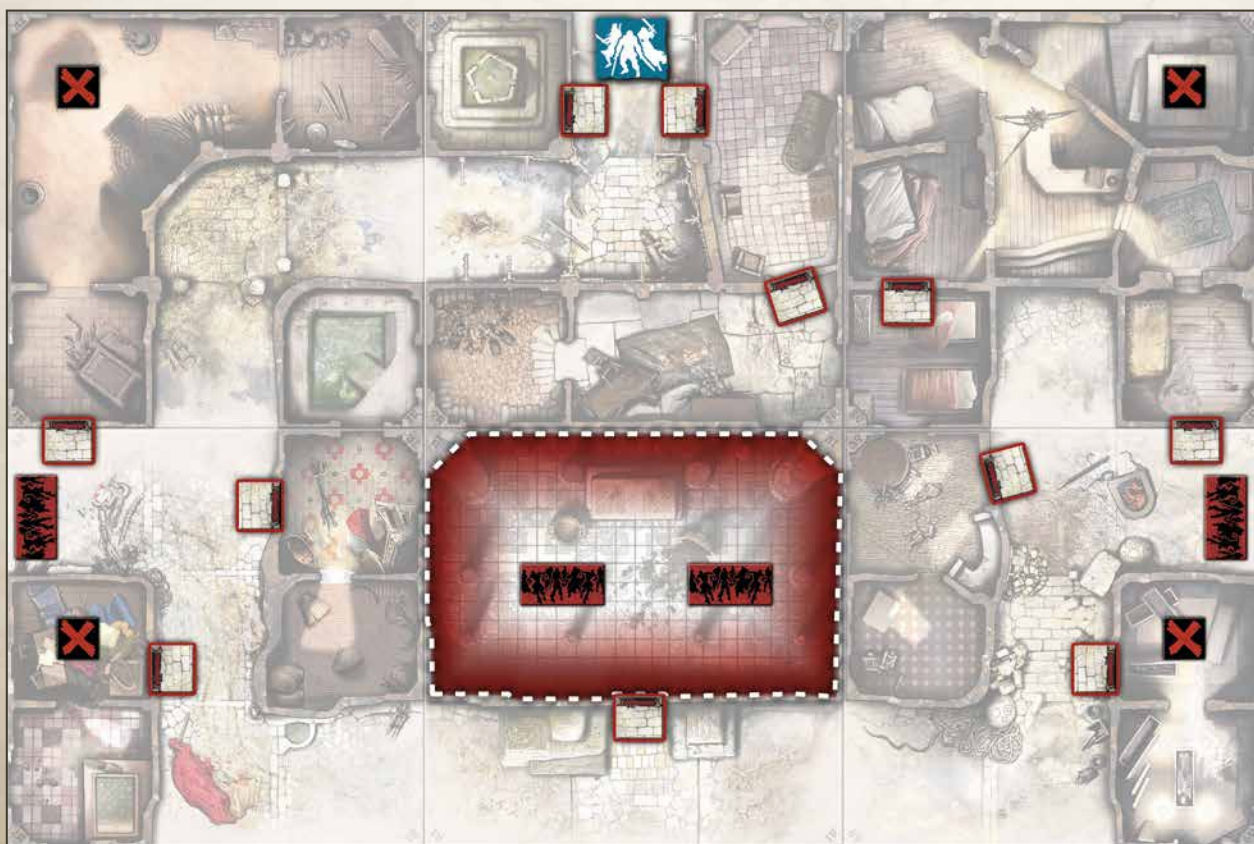
7R	9R	8V
2R	1V	6V

CELE

- Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:
- 1- Zbierzcie je wszystkie w jednym miejscu...** Umieśćcie wszystkie Strefy Namnażania na planszy w Piekielnej Dziurze, oznaczonej Strefie na kafelku 1V. Sprawdźcie zasady dotyczące Nekromantów na stronie 29.
 - 2- ...i przywołajcie smoka.** Stwórzcie Smoczy Ogień w Piekielnej Dziurze.

ZASADY SPECJALNE

• **Na tym polega nasza alchemia.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Pozwala to również graczowi na przeszukanie talii Ekwipunku w poszukiwaniu karty Smoczej Żółci, którą to kartę Ocalały otrzymuje za darmo. Jeżeli w talii Ekwipunku nie ma kart Smoczej Żółci, należy sprawdzić stos kart odrzuconych. Po wyjęciu karty przetasujcie talię Ekwipunku.



MISJA 10: PRÓBA OGNIA

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 180 MINUT

Jesteśmy w centrum miasta. Miejscu, w którym zbierają się wszystkie stwory. Wydaje się, że nie dotarliśmy tu pierwsi. Różni bohaterowie i najemnicy próbowali oczyścić to miejsce przed nami i ponieśli skromną porażkę. Dokonali jednak trudnej sztuki – w pobliskiej szkole magii udało im się zamknąć najbardziej imponującą Abominację, jaką mieliśmy okazję oglądać. Bestia jest w potrzasku i czeka na kogoś – lub na coś – co zerwie jej więzy. Jej ryk nęci pobliskie zombie jak latarnia morska statki.

I ciągle nie ma śladu Flekromantów.

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

CELE

Zgładźcie potwora. Zabijcie Abominację umieszczoną na kafelku 1V.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

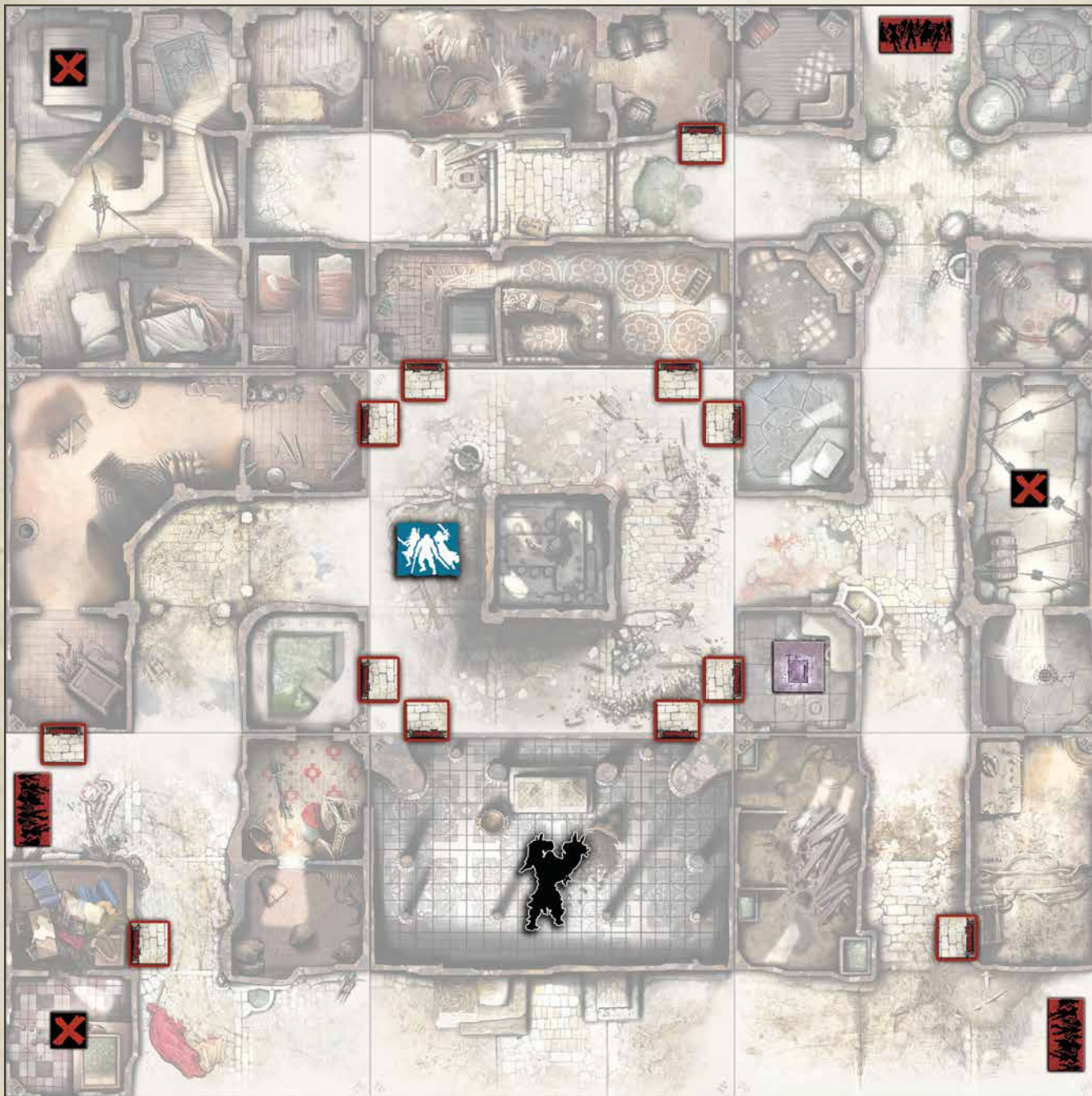
- Umieśćcie losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Odłóżcie na bok wszystkie karty Smoczej Żółci. Umieśćcie je w fioletowej Krypcie.
- Ustawcie Abominację w oznaczonej Strefie.
- Strefa budynku na północnym-wschodzie celowo nie ma drzwi.

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

• **Tu poległ bohater.** Niebieski znacznik Celu to losowy Artefakt z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Zamknięte wrota.** Nie możecie otworzyć fioletowych drzwi Krypty do momentu zdobycia wszystkich Celów.







Strefa startowa graczy



Abominacja



Drzwi Krypty



Cele (5 PKT)



Strefa Namnażania



Drzwi

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





UMIĘJĘTNOŚCI

Każdy Ocalały w grze *Zombicide: Czarna Plaga* posiada specyficzny zestaw 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 używane 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 dowolną dodatkową Akcję przyznawaną przez daną Umiejętność).

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

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

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

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

+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 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.

SPOJRZENIE W PRZYSZŁOŚĆ

Jeżeli graliście we współczesną wersję *Zombicide*, mogliście zauważyć pewne podobne Umiejętności, tu noszące inne nazwy. Chodzi o umiejscowienie w czasie!

- Niszczyciel: [Typ Zombie] stał się Zakutym łbem: [Typ Zombie]

- Ogień ciągły stał się Deszczem żelaza.

- Snajper stał się Sokolim okiem.

Możecie zauważyć również pewne drobne różnice w Umiejętnościach Barbarzyńcy, Ognia ciągłego / Deszczu żelaza i Deszczu many.

+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 Rzucania 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 Strefę za każdym razem, gdy wykonuje Akcję Ruchu. Umiejętność ta kumuluje się z innymi efektami korzystającymi z Akcji Ruchu. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie 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 Zombie 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 mające wpływ na wartość kości, jak +1 kość: Atak wręcz.

Barykada – Za cenę jednej Akcji, Ocalały może zamknąć wyważone drzwi w swojej Strefie. Ponowne ich wyważenie nie powoduje nowego Namnażania Zombie.

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 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 (Ręczna kusza, Orkowa kusza itp.).

Deszcz many – Podczas rozpatrywania Rzucania Czarów Ocalały może zamienić liczbę Kości danego Czarów na liczbę Zombie znajdujących się w docelowej Strefie. Zastosowanie mają nadal mają dalej Umiejętności wpływające na wartość kości, jak +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 mają dalej Umiejętności mające wpływ na wartość kości, jak +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 drwiącego Ocalałego wszystkimi dostępnymi środkami. Wyszysdane Zombie ignorują wszystkich innych Ocalałych. Nie atakują ich i przechodzą przez Strefę z Ocalałymi przy próbie osiągnięcia drwiącego Ocalałego.

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

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

Głośny – Ocalały może spowodować ogromną ilość Hałasu raz na Turę. Strefa, w której Ocalały skorzystał ze swojej Umiejętności, uznawana jest za Strefę z największą liczbą znaczników Hałasu na

całej planszy do następnej Tury Ocalałego. Jeżeli inny Ocalały posiada tę samą Umiejętność, zastosowanie mają efekty ostatniej użytej Umiejętności.

Gnicie – Jeśli Ocalały nie przeprowadził Akcji w walce (Ataku wręcz, Ataku dystansowego lub Rzucania Czarów) i 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 Zombie 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) 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.



Księga zaklęć – Wszystkie Czary i Zaklęcia znajdujące się w Wyposażeniu 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 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, który ma 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 zastosowania dla efektów zabijających wszystkie Postacie w docelowej Strefie (jak Smoczy Ogień).

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. Możecie 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 każdą Aktywność. Ocalały wydaje jedną Akcję: porusza się dwie Strefy w kierunku Strefy, którą ma w Polu Widzenia. Umiejętności związane z Poruszaniem się (jak +1 Strefa na Akcję Ruchu lub Nieuchwytna) są ignorowane, zastosowanie mają jednak kary (jak Zombie stojące w Strefie początkowej). Zombie znajdujące się w Strefach pośrednich są ignorowane.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony przez Czary i Ataki dystansowe. Zignorujcie tego Ocalałego podczas Rzucania Czaru lub strzelania do jego Strefy. Na Ocalałego nadal działają efekty, które skutkują zabicim wszystkich Postaci znajdujących się w docelowej Strefie (jak 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. Obejmuje to Strefy ulicy, Strefy Krypty itd.

Szał: Atak dystansowy – Każda 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 Akcję w walce.

Szarża – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność za darmo tak często, jak ma na to ochotę, podczas każdej swojej Tury: Ocalały przesuwają się do dwóch Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jedno Zombie. Zwyczajne 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.

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

Uderz i uciekaj – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność tuż po rozpatrzeniu Rzucania Czaru, Ataku wręcz lub Ataku dystansowego, który skutkował zabiciem przynajmniej jednego Zombie. Może następnie rozpatrzyć darmową Akcję Ruchu. Jeżeli w jego Strefie znajdują się Zombie, nie wydaje dodatkowej 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 powstania znacznika Hałasu. Należy jednak pamiętać, że pozostałe warunki tej Akcji pozostają w mocy (jak zdobycie odpowiedniego 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 (np. karta Ekwipunku Tuzin strzał).

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 Czaru – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnego Rzucania Czaru. 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 Czaru). 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 odpycha-

ne do wybranej Strefy. Nie jest to uznawane za Ruch. Obie Strefy muszą dzielić drogę bez przeszkód. Zombie nie może przejść przez zamknięte drzwi, wały obronne (patrz rozszerzenie Wulfsburg) lub ściany, ale może zostać wrzucony do Krypty lub wyrzucony z niej.

Zakuty łeb: [Typ Zombie] – Ocalały ignoruje wszystkie Rany zadane przez Zombie konkretnego typu (jak „Szwendacz”, „Łowca” itp.).

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 dzielić drogę bez przeszkód. Ocalały nie może przejść przez zamknięte drzwi lub ściany oraz nie może zostać wciągnięty do Krypty lub wyciągnięty z niej.

Żądza krwi: Atak dystansowy – Wydadźcie 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 – Wydadźcie 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 – Wydadźcie 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 – Wydadźcie 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	19
Aktywacja Zombie	23
Artefakty z Krypt.....	6, 37
Atak dystansowy.....	21, 33
Atak wręcz.....	21, 33
Atak Zombie	23
Bratobójczy ogień	34
Broń do walki wręcz.....	12
Broń dystansowa.....	13
Broń podwójna.....	14, 32
Budynek	9
Cele	22
Cicha	14
Czar.....	13
Dodatkowa Aktywacja.....	26, 28
Doświadczenie.....	16
Ekwipunek.....	12
Ekwipunek początkowy.....	6
Faza Graczy.....	8, 19
Faza Końcowa.....	8
Faza Zombie.....	8, 23
Gniazdo Plecaka	17
Gniazdo Ręki.....	14, 17
Gniazdo Tułowi.....	17
Hałas	13, 15, 22
Kolejność Wybierania Celów.....	34
Komponenty.....	3
Kości	14, 32
Krypty.....	36
Łowca.....	18, 25
Misje	38
Namnażanie.....	20, 25
Nekromanta.....	18, 29
Obrażenia	14, 32
Pancerz	23
Podwójne Namnażanie.....	26
Pole widzenia.....	10
Pomieszczenie	9
Poruszanie się.....	11
Postać	9
Poziom Zagrożenia	16
Precyzja.....	14, 32
Przeładowywanie Broni.....	34
Przeszukiwanie.....	19
Przygotowanie do gry.....	6
Rany	23
Reorganizacja/wymiana.....	20
Ruch Ocalałego	19
Ruch Zombie	24
Rzucanie Czar.....	21, 35
Rzucanie Zaklęcia.....	22

Smoczy ogień.....	35
Spaślak.....	18
Strefa.....	9
Szwendacz.....	18
Tarcza	23
Ulica	9
Umiejętności	16, 51
Walka.....	21, 32
Wypożyczenie.....	17
Wyważanie drzwi.....	13, 19
Zasięg	14, 33
Zombie	18

✦ TWÓRCY ✦

PROJEKTANCI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN i Nicolas RAOULT

PRODUCENT WYKONAWCZY:

Percy DE MONTBLANC i Thiago ARANHA

GRAFIKI:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS i Louise COMBAL

PROJEKT GRAFICZNY:

Mathieu HARLAUT i Louise COMBAL

RZĘBIARZE:

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

KOREKTA:

Thiago ARANHA i Eric KELLEY

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY GRY:

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

SKŁAD POLSKIEJ WERSJI:

Maciej MUTWIL

TŁUMACZENIE:

Agata KRĘŻEL

KOREKTA:

Robert DENINIS, Marek SPYCHALSKI, Rafał SZYMA, Marek GLEGOLA

© 2017 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.

Wyprodukowano w Chinach.

Zombicide: Czarna Plaga

Edycja polska: Styczeń 2018

UWAGA!

GRA DLA GRACZY
OD 14 ROKU ŻYCIA

PODSUMOWANIE RUNDY

ZASADY GRY MAJĄ PIERWSZEŃSTWO PRZED PONIŻSZYM STRESZCZENIEM ZASAD.

1- PIERWSZY ETAP

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

Każda runda zaczyna się od

2- FAZA GRACZY

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

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

Kiedy wszyscy gracze skończą swoje tury

3- FAZA ZOMBIE

ETAP 1 – AKTYWACJA: ATAK LUB RUCH

Wszystkie Zombie wydają jedną Akcję na jedno z dwóch działań:

- Zombie znajdujące się w Strefie z przynajmniej jednym Ocalałym atakują go.
- Zombie, które nie atakują, poruszają się.

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

Nekromanci przestrzegają specjalnych zasad (patrz strona 29).

Wybierzcie 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	MIN. OBRAŻENIA ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	Szwendacz	1	1	1
2	Spaślak / Abominacja (1)	1	2/3	1/5
3	Łowca	2	1	1
4	Nekromanta	1	1	1

(1) Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancierz.

SMOCZE POTWORY

ŚREDNIA / 4+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Zlokalizowanie kryjówki nekromantów nie jest łatwym zadaniem i być może zapadnie nam w pamięć na długo. Żyjący tu krag współpracuje ze smokami. Są gdzieś w pobliżu i ustawili podte zabezpieczenia, by chronić swoją kryjówkę. Są to kałuże smoczej żółci, wyzwalane przez czarną magię, gdy tylko ktoś podejdzie zbyt blisko. Możesz uciekać, ale nie możesz się ukryć, potwory!

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

CELE

- **Wytep krag.** Zdobądźcie wszystkie znaczniki Celu.

ZASADY SPECJALNE

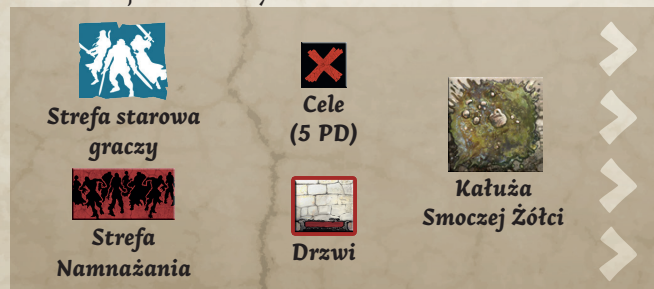
• Przygotowanie do gry:

- Umieście losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Potasuj zielony znacznik celu i dwa czerwone znaczniki celu i połóż je zakryte obok planszy. To jest stos pułapek.
- Umieść znaczniki Smoczej Żółci losowo bez patrzenia na ich stronę ognia/magicznej bariery.

- **Nekromantyczny majątek.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

- **Mistrzowska broń!** W momencie zdobycia niebieskiego znacznika Celu, wybierzcie broń z Artefaktów Krypty i dodajcie ją do Ekwipunku dowolnego Ocalałego.

- **Smok był najwyraźniej chory.** Za każdym razem, gdy Postać zakończy Akcję Ruchu w Strefie (lub przekroczy Strefę) ze znacznikiem Smoczej Żółci, porusza się o jeszcze jedną Strefę w tym samym kierunku. Jeśli jest to niemożliwe (na przykład kolejną Strefę oddziela ściana lub w Strefie są Zombie), ten Ruch zostaje anulowany.



- **Uruchamianie pułapki.** Za każdym razem, gdy Postać (lub grupa Postaci) zakończy Akcję Ruchu w Strefie (lub przekroczy Strefę) ze znacznikiem Smoczej Żółci i po ukończeniu lub anulowaniu obowiązkowego Ruchu, dobierzcie znacznik Celu ze stosu pułapek. Spójrzcie na nią i odłóżcie ją z powrotem na stos, stroną z czerwonym znacznikiem w górę. Po odłożeniu znacznika przetasujcie stos.
- Czerwony: Nic się nie dzieje.
- Zielony: Odwróć znacznik Smoczej Żółci na drugą stronę. Płonąca strona oznacza ognisko w Strefie: każda Postać stojący w tej Strefie lub ją przekraczający podlega efektowi Smoczego Ognia. Strona magicznej bariery oznacza, że nic nie może przejść przez Strefę ani z niej wyjść (Pole Widzenia jest zablokowane). Obydwa efekty kończą się w następnej fazie końcowej. Odwróć znacznik na stronę Smoczej Żółci.

5V	7V
1R	9V
2R	8V



MISJA B2:

GRA - MROCZNA GĘS

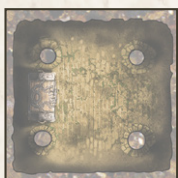
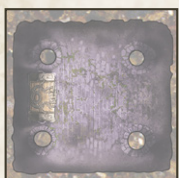
TRUDNA / 4+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Natrafiliśmy na manuskrypt, który wspomniał o Gęsim Dworze i postanowiliśmy dowiedzieć się, o co w tym tak naprawdę chodzi. Odnaleźliśmy domostwo, udało nam się nawet do niego wejść i... zgubiliśmy się. Od dwóch dni krążymy po pokojach, korytarzach, warsztatach i spiżarniach nie mogąc wyjść! Do diabła z tym, ktokolwiek tu mieszkał. Teraz jesteśmy uwięzieni wraz z armią Zombie.

Albo może... to raczej Zombie są tutaj uwięzieni razem z nami?

Wymaga: **Zombicide: Black Plague**.

Potrzebne kafelki: 2V, 4R, 5V, 7R, 8V & 9R.



2V	5V	7R
8V	4R	9R



CELE:

Ucieczka! Osiągnij strefę wyjścia pełnym składem. Dowolny **Ocalały** może uciec przez strefę ze znacznikiem **wyjścia** na koniec swojej tury, tylko jeśli w strefie nie znajdują się **Zombie**

ZASADY SPECJALNE:

• Przygotowanie:

- Umieść losowo niebieski i zielony znacznik celu wśród czerwonych. Wszystkie znaczniki celów muszą być zakryte.
- Umieść losowo Artefakty z Krypty w każdej Kryptcie.

- **Czy to gra w Gęś?** Każdy osiągnięty znacznik celu to 5pkt doświadczenia dla **Ocalałego**, króty go zdobył. Zachowaj zdobyty znacznik na karcie **Ocalałego**. Znacznik nie zabiera miejsca w wyposażeniu.

- **Zasada nr 1: Trening Cardio.** Zdobycie niebieskiego lub zielonego znacznika celu daje dodatkową akcję **Ocalałemu**, który go zdobył. Akcja musi być wykorzystana natychmiast po jej uzyskaniu.

- **Zasada nr 2 : Drzwi.** Nie możesz wyważyć drzwi. By otworzyć drzwi, **Ocalały** musi wydać jedną akcję i odrzucić zdobyty znacznik celu z karty swojego bohatera. Dodatkowo, niebieskie i zielone drzwi mogą zostać otwarte dopiero po zdobyciu wszystkich celów.

- **Zasada nr 3: Krypty.** Nie możesz wyważyć drzwi do krypty. Zamiast tego jeśli **Postać (Ocalały bądź Zombie)** zakończy swój ruch wchodząc w otwarte drzwi prowadzące do krypty natychmiast umieść go w odpowiedniej kryptcie. Nie jest to traktowane jako akcja ruchu. Następnie zamknij drzwi którymi wszedł i automatycznie otwórz drzwi wyjściowe (w tym samym kolorze). Zasada ta nie działa podczas wychodzenia z krypty.

- **Zasada nr 4: Portal.** Za każdym razem gdy **Postać (Ocalały bądź Zombie)** kończy ruch w strefie z magicznym **portalem #1**, **Postać** ta teleportowana jest do strefy zawierającej **żeton portalu #2**. Nie jest to traktowane jako akcja ruchu. Teleportacja odbywa się tylko w kierunku z punktu #1 do punktu #2.

- **Zasada nr 5: Smoczy Ogień.** Na każdą **Postać**, która kończy akcję ruchu w strefie z **żetonem Ognia** działa efekt **Smoczego Ognia**.



MISJA B4:

NAWIEDZONY DOM

TRUDNA / 4+ OCALAŁYCH / 90 MINUT



Dom, który odnaleźliśmy był nawiedzony długo przed tym nim zombie doprowadziły go do ruiny swoimi zgniłymi paluchami i odorem płynów ustrojowych. Te duchy już wcześniej były znane ze swojego temperamentu, ale plaga zombie doprowadziła je do niekończących się ataków gniewu. Nie martwiłoby nas to, gdyby nie fakt, że te durne poltergeisty swój gniew okazują miotając przedmiotami i trzaskając bez przerwy drzwiami, co zwabia do domostwa kolejne zombie, które sprawia, że duchy wściekają się jeszcze bardziej i koło się zamyka. Ale to już koniec! Musimy uciszyć ten niekończący się harmider.

Wymaga: **Zombicide: Black Plague**

Potrzebne Kafelki: **1V, 2R, 3V, 4R, 5R & 6V.**

CELE:

Czystka! Wygrywasz gdy zgładzisz wszystkie Zombie w nawiedzonym domu (centralny budynek z sześcioma drzwiami).

ZASADY SPECJALNE:

• Przygotowanie:

- Niebieski i Zielony znacznik celu umieść losowo wśród pięciu czerwonych i rozmieść na planszy jak poniżej. Wszystkie znaczniki muszą być zakryte.
- Umieść losowo Artefakty z Krypty w obu kryptach.

• **Ofiara dla duchów.** Każdy zdobyty znacznik celu to 5 pkt doświadczenia dla Ocalałego. Umieść zdobyty znacznik na karcie Ocalałego. Znacznik nie zajmuje miejsca w ekwipunku.

• **Nie jesteś tu mile widziany. Nikt nie jest.** Drzwi nie mogą zostać wyważone.

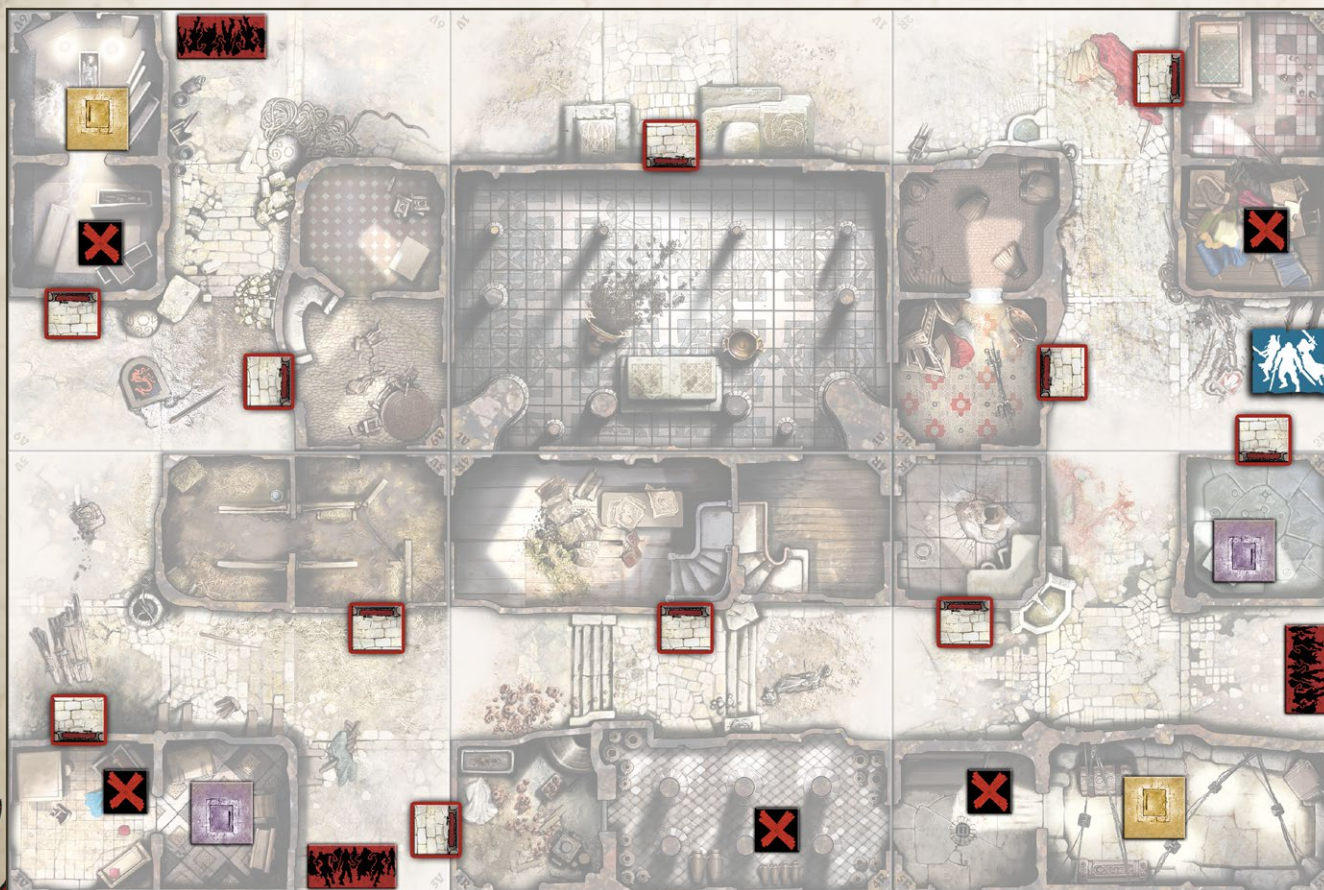
• **Wściekle duchy.** Zawsze gdy zdobędziesz znacznik celu rzuć kością i otwórz drzwi znajdujące się na kaflu odpowiadającym wylosowanej cyfrze (1-6), następnie namnóż Zombie w całym budynku nawet jeśli zrobiłeś to podczas poprzedniego otwarcia. Zombie znajdujący się w domu nie poruszają się w fazie ruchu do momentu wejścia do budynku Ocalałego.



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

• **Okiełznaj duchy.** W każdym momencie w fazie Ocalałych drużyna może odrzucić wszystkie pięć czerwonych znaczników celu lub równocześnie jeden niebieski i jeden zielony znacznik by otworzyć wszystkie drzwi w nawiedzonym domu. Namnóż wówczas Zombie w całym budynku nawet jeśli zrobiłeś to podczas poprzedniego otwarcia. Zombie znajdujący się w domu nie poruszają się w fazie ruchu do momentu wejścia do budynku Ocalałego.

• **Duchy znów zatrzaskują drzwi!** Przed każdą fazą Zombie, zamknij wszystkie drzwi w nawiedzonym domu. Jeżeli drzwi zostaną ponownie otwarte, namnóż Zombie w budynku nawet jeśli zrobiłeś to podczas poprzedniego otwarcia.



NIEBEZPIECZNE PORTALE

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

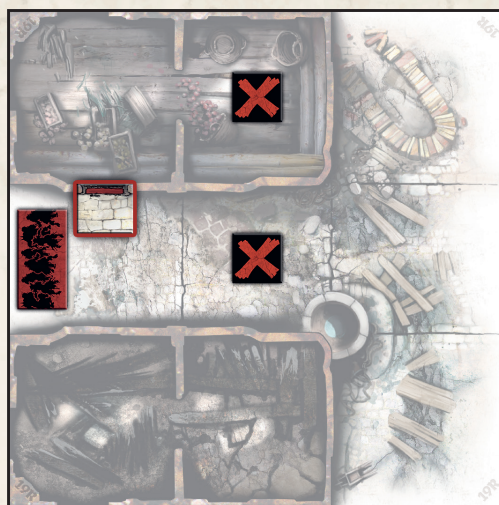
Potęźna, mroczna siła tworzy
szczeliny w całym mieście, dzieląc
je i niszcząc! Tylko zebranie potężnego reliktu,
znanego jako Różdżka Zaprzeczenia, może pomóc
nam odbudować nasze niegdyś piękne miasto!

Wymagane materiały: **Zombicide: Zielona Horda.**

Potrzebne kafelki: **14R, 16R, 19R i 20R.**

20R 19R

14R 16R

**CELE**

Zbiórka! Osiągnijcie wszystkie Cele we wnętrzach i nie straciec żadnego Ocalałego.

ZASADY SPECJALNE

- **Portale.** Czerwone Cele na środku każdego kafelka reprezentują portale. (Nie mogą zostać zebrane). Portale traktowane są jako sąsiednie zarówno dla Ocalałych, jak i Zombie, co oznacza, że Zombie mogą używać portali do ścigania Ocalałych.
- **Gdzie zacząć?** Na początku gry wybierzcie 1 z 4 portali, aby wyznaczyć Strefę startową graczy.
- **Zatrzymać wroga.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Ten Ocalały usuwa dowolną Strefę Namnażania po zdobyciu Celu.
- **Pomoc z dołu.** Każdy osiągnięty niebieski lub zielony znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia i losowy Artefakt z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył.



MISJA B18:

NAEVOK, NEKROMANTA

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 60 MINUT

Ork Nekromanta sieje chaos w małej wsi Zakagonu. Nie jest łatwym celem, dlatego naszym jedynym sposobem na pokonanie go jest zebranie wszystkich ziół potrzebnych do stworzenia mikstury, która zaniekuje jego zaklęcie obronne.

Wymagane materiały: **Zombicide: Zielona Horda.**

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

CELE

Zbierzcie zioła. Osiągnijcie wszystkie Cele.

Pokonajcie Naevoka. Zabijcie Orka Nekromantę, uderzając go 3 razy.

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie Orka Nekromantę we wskazanej Strefie.
- Umieśćcie Orków Szwendaczy, Łowców i Spaślaków w wskazanych Strefach.
- Umieśćcie losowo zielone i niebieskie znaczniki Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Ładnie pachnące zioła.** Każdy osiągnięty Cel to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Po zdobyciu dwustronnego czerwonego znacznika Celu, ten Ocalały otrzymuje dodatkowo Artefakt z Krypty i może dowolnie zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Naevok, Nekromanta.** Figurka Orka Nekromanty reprezentuje Naevoka. Standardowe zasady dotyczące Nekromanty nie są uwzględnione w tej Misji. W zamian:

- Naevok rozpoczyna bez Strefy Namnażania Nekromanty na planszy.
- Karty Zombie Nekromanty aktywują Naevoka. Jednak, bazując na karcie, Horda Zombie namnaża się jak zwykle.
- Naevok teleportuje się zamiast poruszania. Gdy jest aktywowany, namnóżcie Zombie tam, gdzie jest Naevok, a następnie rzućcie dwa razy kostką. Pierwszy rzut reprezentuje kolumnę, do której Naevok się teleportuje, a drugi - rząd. Umieśćcie Nekromantę w tym miejscu (np. jeśli gracze wyrzucili 6, a następnie 5, Naevok poruszy się do Strefy startowej graczy).
- Zaklęcie obronne. Zanim gracze osiągną 4 Cele, Naevok nie może zostać trafiony żadnym atakiem.

• **Druga forma!** Kiedy wszystkie Cele zostaną osiągnięte, Naevok staje się silniejszy i zaczynają obowiązywać nowe zasady:

- Po teleportacji aktywujcie każdego Zombie w Strefie Naevoka i jego sąsiednich Strefach.
- Odłóżcie na bok 3 znaczniki Celów. Reprezentują one zdrowie Naevoka. W każdej rundzie, każdy udany atak wymierzony w Naevoka zabiera 1 znacznik jego zdrowia i przyznaje 2 punkty doświadczenia wszystkim Ocalałym. W jednej rundzie tylko 1 znacznik zdrowia może zostać usunięty. Kiedy ostatni znacznik zdrowia zostaje usunięty, Naevok zostaje pokonany.

19V	17R
20R	18V

Strefa startowa graczy

Cele (5 PD)

Numer kolumny / rzędu

Ork Spaślak

Ork Łowca

Ork Szwendacz

Ork Nekromanta

Otwarte drzwi

Strefa Namnażania



OBROŃA TREBUSZA

Wierzyliśmy, że jesteśmy bezpieczni.
Teraz Orkowie szturmują mur.
Nieprzerwany atak oznacza jedno: trzeba uderzyć
w samo serce ich plemienia! Niestety nie możemy
sami przesunąć Trebusza w odpowiednie miejsce...
Musimy zebrać oddziały z całego miasta, aby
przepchać go na pozycję!

CELE

Naprzód! Miejcie Trebusz na niebieskim Celu na końcu rundy, bez Zombie w jego Strefie, wraz ze wszystkimi żywymi Ocalałymi i Trebuszem.

20V	16V	18V
13V	19V	17V

- **Mój skarb.** W tym scenariuszu Trebusz jest traktowany jak Ocalały z 10 punktami zdrowia. Oznaczajcie jego zdrowie znacznikami Hałasu na jego karcie.

- **Wykorzystana Przewaga.** Każdy osiągnięty czerwony znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Przesuńcie Trebusz o 1 pole w kierunku niebieskiego Celu.
- **Wstrzymanie!** Jeśli Zombie znajduje się na polu sąsiadującym z Barierą na początku Fazy Zombie, połóżcie znacznik Hałasu na Barierze. Jeśli są na niej 2 znaczniki Hałasu, usuńcie Barierę.



OSTATECZNA OBRONA

Umarłaki sforsowały wszystkie postawione przez nas bariery. Nadchodzą z każdej strony... Trzymajcie się, to nasza ostatnia linia obrony!

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

Więcej barykad!

Aby zwyciężyć, usuńcie wszystkie 4 Strefy Namnażania (zobaczcie Zasady specjalne).

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:** Wszystkie drzwi są traktowane jak zwykłe drzwi.
- **Umieszczanie barier.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Żeton Celu jest umieszczany na Planszy Ocalałego – nie zajmuje żadnego gniazda ekwipunku i może być wymieniany jak część wyposażenia.

Ocalaty stojący w Strefie Namnażania może za darmo odrzucić posiadany znacznik Celu, aby otrzymać dodatkowe 10 punktów doświadczenia i usunąć z tej Strefy znacznik Namnażania.

- **Trudne czasy.** Po osiągnięciu Czerwonego Poziomu Zagrożenia Ocalały natychmiast otrzymuje wszystkie 3 Umiejętności Czerwonego Poziomu – nie musi wybierać!



ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 45 MINUT

Wpadliśmy prosto w pułapkę Niekromanty. Ogromna, śmiercionośna ściana kolców zbliża się od tyłu! Czy zdołacie uciec, zanim zostaniecie zmiażdżeni przez kolce (lub zabici przez Orków)?

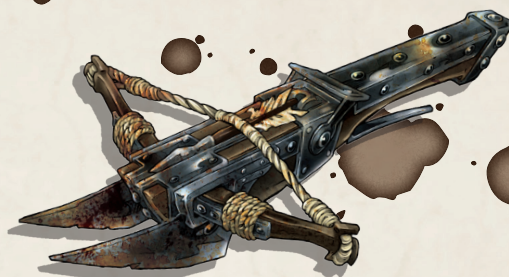
Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda**.
Potrzebne kafelki: **12R, 13R, 15R i 19R**.

CELE

Ucieczka! Gra kończy się wygraną, gdy każdy z Ocalałych dotrze do Strefy Wyjścia, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- **Śmiercionośne Kolce.** Na początku każdej Fazy Zombie, wszystkie Bariery poruszają się jednocześnie o 1 Strefę do przodu, w linii prostej w kierunku przeciwnej strony planszy, ignorując ściany. Każda Postać, Cel lub Strefa Namnażania w ich Strefie zostaje zniszczona. (Punkty doświadczenia nie są przyznawane). Bariery w żaden sposób nie mogą być przekraczane.
- **Spowolnij pułapkę.** Osiągnięty czerwony znacznik Celu zapewnia 5 punktów doświadczenia **wszystkim** Ocalałym. Następnie przesunąć Bariery o 1 Strefę do tyłu.



19R

15R

12R

13R



**Strefa
startowa
graczy**



Barriera



Cele (5 PD)



Zamknięte drzwi



Strefa Namnażania



Strefa Wyjścia

MISIA B22:

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 45 MINUT

Hordy się gromadzą. Nekromanta zbiera wojska, jak mu się tylko podoba. Potrzebujemy pomocy zabójcy, mordercy z zimną krwią, który może przeniknąć przez ich obronę i zabić Nekromantę. Znajdźcie zabójcę i zaprowadźcie go do łóżowiska Nekromanty.

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda.**

Potrzebne kafelki: **12V, 13V, 16V, 17V, 19V i 20V.**

CELE

Zamordować Nekromantę. Sprawcie, aby Ocalały niosący niebieski Cel zakończył swoją Turę w Strefie Wyjścia, podczas gdy wszyscy Ocaleni żyją.



ZASADY SPECJALNE

- **Zorganizowana Horda.** Usunąć wszystkie karty Wypuścić Hordę! z talii Zombie i umieścić je w osobnej talii. Jeśli Horda posiada 5 Zombie, następnym razem, zamiast Namnożyć Zombie do Hordy, dobrać kartę Wypuścić Hordę!
- **Przyłoczenie.** Po dobraniu 4 karty Wypuścić Hordę! przegrywacie grę.
- **Śmiercionośny Sztylet.** Osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

16V	12V
20V	13V
19V	17V



TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / ZMIENNY

Wygląda na to, że jedyną drogą ucieczki jest tajne wyjście w kuchni. Oprócz kasających zombie i wielu zamkniętych drzwi, mamy jeszcze jeden poważny problem: nie wiemy, które z tych zombie ma przy sobie klucze! Wygląda na to, że będziemy musieli zabić wszystkie zombie, by je znaleźć.

Zaraz. To żaden problem!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga**.

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

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Otwórzcie zamknięte drzwi. Zabijcie Zombie, aby zdobyć klucze i otworzyć troje zamkniętych drzwi (ZOBACZCIE Zasady specjalne).

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

UWAGA: Czas rozegrania tej Misji zależy od szczęścia, a więc jest zmienny.

ZASADY SPECJALNE:

• **Zamknięte!** Nie możecie otworzyć niebieskich i zielonych drzwi, dopóki nie zdobędziecie znaczników Celu w odpowiednich kolorach. Czerwone drzwi w budynku ze Strefą Wyjścia (rozciągającym się na kafelkach 2V i 5R) mogą zostać otworzone wyłącznie przez Ocalałego posiadającego 2 czerwone Cele.

• **Klucz do... zielonych Drzwi.** Za każdym razem, gdy wykonując Akcję w walce Ocalały zabije co najmniej 1 Szwendacza, ten Ocalały rzuca kością. Przy wyniku 5 lub 6 otrzymuje dodatkowe 5 punktów doświadczenia oraz zielony znacznik Celu. Teraz możecie otworzyć zielone Drzwi.

• **Klucz do... niebieskich Drzwi.** Po otwarciu zielonych drzwi, za każdym razem, gdy wykonując Akcję w walce Ocalały zabije co najmniej 1 Szwendacza, ten Ocalały rzuca kością. Przy wyniku 5 lub 6 otrzymuje dodatkowe 5 punktów doświadczenia oraz niebieski znacznik Celu. Teraz możecie otworzyć niebieskie Drzwi.

• **Klucz do... czerwonych Drzwi.** Po otwarciu niebieskich drzwi, za każdym razem, gdy wykonując Akcję w walce Ocalały zabije co najmniej 1 Szwendacza, ten Ocalały rzuca kością. Przy wyniku 4, 5 lub 6 otrzymuje dodatkowe 5 punktów doświadczenia oraz jeden czerwony znacznik Celu. Po zebraniu w ten sposób dwóch czerwonych znaczników Celu, będziecie mogli otworzyć ostatnie drzwi prowadzące do Wyjścia.



MISIA B24:

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / 60 MINUT

Znaleźliśmy *trebusz!* Byłby on świetnym sprzętem do obrony! Niestety obecnie brakuje mu jednego koła. Musimy znaleźć sposób, aby przeprowadzić maszynę do naszego obozu.

Wymagane materiały: **Zombicide: Zielona Horda.**

Potrzebne kafelki: **12R, 13V, 14R, 16R, 19R i 20R.**

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Znajdźcie brakujące koło. Zdobądźcie niebieski Cel.

2- Eskortujcie Trebusz. Przeprowadźcie go do Strefy Wyjścia.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:**

- Umieśćcie losowo niebieskie i zielone znaczniki Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

- Umieśćcie Zombie we wskazanych Strefach.

• **Zepsuty.** Przed osiągnięciem niebieskiego znacznika Celu Trebusz nie może zostać poruszony.

• **To nie koło, ale zawsze coś.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyć zielonego znacznika Celu zapewnia Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył i może on przeorganizować swoje wyposażenie za darmo. Zdobyć niebieskiego znacznika Celu pozwala poruszyć Trebusz.

- **Na polowanie.** Zielona Strefa Namnażania aktywuje się, gdy zielony Cel zostaje zdobyty.

13V	12R
20R	14R
16R	19R



PODZIELONA IMPREZA

Eksplorowaliśmy okolice potencjalnych
ocalałych i wpadliśmy w pułapkę. Ktoś
próbował zaprojektować magiczne urządzenie
teleportujące, ale poniósł porażkę. Jesteśmy
teraz rozdzieleni po całym obszarze, a orkowie
zombie zbliżają się. Stoimy zjednoczeni, a jednak
rozdzieleni... Musimy szybko znów połączyć siły!

Potrzebne kafelki: **13R, 14R, 16R, 17R, 19R i 20R.**

Ponowne zjednoczenie. Odnosicie zwycięstwo, kiedy wszyscy Ocalali staną w Strefie Wyjścia bez Zombie w tej Strefie.

• **Przygotowanie do gry:**

Rozmieście Ocalałych losowo w trzech Strefach startowych graczy tak równomiernie, jak to możliwe (2 Ocalałych na każdą Strefę, jeśli gracze z 6 Ocalałymi).

• **Zamknijcie kwatery.** Ocalali rozpoczynają grę w pomieszczeniach. Nie namnażajcie w pomieszczeniach startowych po otwarciu ich drzwi. Natomiast namnażajcie normalnie w pozostałych częściach budynku, jeśli drzwi prowadzące do niego zostały właśnie otwarte.

20R	13R
14R	16R
19R	17R



✦ **MISJA B26:**

BRONŃ W DŁOŃ

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 45 MINUT

Kiedy niebezpieczeństwo ze strony zombie rośnie, wielu szlachciców zleciło kowalom stworzenie najlepszej broni dla nich i ich rodzin, aby przetrwać najazd. Oczywiście bronie te musiały zostać dostarczone do nowych posiadaczy, a wielu zaginęło w wyniku działań zombie. Odkryliśmy właśnie taki konwój. Oczywiście kierował się do królewskiego domu i z pewnością zawierał najlepszą dostępną broń. Czas chwycić broń w dłoń!

Wymagany materiał: **Zombicide: Zielona Horda**.
Potrzebne kafelki: **13V, 14V, 16V, 17V, 19V i 20V**.

13V	16V	17V
20V	14V	19V

CELE

Uzbrojeni i gotowi. Odnosicie zwycięstwo gdy zdobędziecie wszystkie Cele i cała 6 Ocalałych zgromadzi się w jednej Strefie.



ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowywanie się.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 15 punktów doświadczenia i losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył (jeśli jest jakaś dostępna). Następnie ten Ocalały może dowolnie zreorganizować swoje wyposażenie.
- **To jest moje.** Każdy Ocalały może nieść jednocześnie tylko jedną Broń z Krypty.

**Strefa startowa graczy**

**Cel (5 PD)**

**Drzwi**

**Strefa Namnażania**





MISJA B28:

ZEWNĘTRZNA PLAGA

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / 90 MINUT

Pozostawiane wszędzie stosy trupów gniją i ropieją, a powietrze pełne jest śmierci i Plagi. Nie możemy dłużej zwlekać, jeśli nie chcemy, by i nas pochłonęła Plaga tak, że powstałibyśmy jako potwory.

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga.**

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

CELE

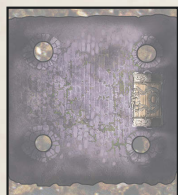
Przeżyją najsprawniejsi. Osiągniecie Strefę Wyjścia co najmniej 1 Ocalałym. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieście dwa losowe Artefakty z Krypty w fioletowej Kryptcie.

• **Zamknięte drzwi.** Dowolny Ocalały może poświęcić 1 Akcję, aby wyważyć drzwi. Nie jest potrzebny sprzęt do wyważania drzwi. Niektóre Strefy budynków oddzielone są drzwiami. Dla potrzeb Namnażania uważa się je za osobne budynki.

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



Strefa startowa graczy



Drzwi



Strefa Namnażania



Strefa Wyjścia



Fioletowe drzwi Krypty



Żółte drzwi Krypty (połączone ze sobą)

• **Ograbione budynki.** Każde pomieszczenie można przeszukać tylko raz.

• **Tajne przejście.** Żółte drzwi Krypty tworzą tajne przejście prowadzące do drugich żółtych drzwi Krypty. Każdy Ocalały może poświęcić 1 Akcję, aby przemieszczać się między pomieszczeniami z tymi drzwiami. Zombie również mogą poruszać się między obiema Strefami za pomocą tego przejścia, ale nie ma Pola Widzenia między tymi połączonymi Strefami.

• **Zainfekowanie.** Za każdym razem, gdy dochodzi do Namnożenia, należy Namnożyć Zombie na poziomie o jeden wyższym od aktualnego Poziomu Zagrożenia (maksymalnie: Poziom Czerwony).

• **Wyjście Nekromanty.** Czerwona Strefa Namnażania jest nieaktywna.



B28

MISJA- CZARNA PLAGA

MISJA B29:

LABIRYNT KLUCZY

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 180 MINUT

Nikt nigdy nie wyszedł żywy, 'Będziecie tego żałować!' - mówili. Pomimo ich ostrzeżeń, wtłoczyli się i w końcu zostajecie uwięzieni w legendarnym Labiryncie Kluczy. Być może eksploracja starożytnego labiryntu podczas apokalipsy zombie nie była najmądrzejszym pomysłem. Ale przy odrobinie szczęścia macie nadzieję, że znajdziecie skarb i użyjecie go, aby wydostać się żywi!



Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga.**

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

CELE

Ucieczka z Labiryntu Kluczy. 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 dwa Artefakty z Krypty w Kryptcie.

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

- Nie możecie wyważyć czerwonych drzwi do momentu zdobycia czerwonego znacznika Celu.

- Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego znacznika Celu.

- Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego znacznika Celu.

• **Nadchodzą!** Zielona Strefa Namnażania jest nieaktywna do momentu zdobycia zielonego znacznika Celu. Niebieska Strefa Namnażania jest nieaktywna do momentu zdobycia niebieskiego znacznika Celu.

• **Zamknięte pokoje.** Strefy budynków oddzielone są drzwiami wewnętrznymi. Dla potrzeb Namnażania uważa się je za osobne budynki.



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



MISJA B30:

DOTYK TREBUSZA

ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Mówią, że Nekromantów nie da się zabić. Nigdy w to nie wierzyłem, ale teraz, gdy stanęliśmy twarzą w twarz z jednym z nich, nadszedł czas, aby wystawić tę opowieść na próbę! Nic nie przetrwa uderzenia Trebusza w twarz!



Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda**.
Potrzebne kafelki: 12R, 14R, 15R, 17R, 18R i 20R.

CELE

Zabij to, czego nie da się zabić. Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- Zbudujcie Trebusz.** Zdobydźcie wszystkie znaczniki Celu i zagrajcie je w wyznaczonej Strefie, by zbudować Trebusz.
- 2- Zburz to.** Zniszcz Strefę Namnażania Nekromanty (patrz poniżej).

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieśćcie figurkę Trebusza obok planszy.

• **Zbieranie materiałów.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Następnie umieszcza się go na Planszy Ocalałego. Nie zajmuje on miejsca w Ekwipunku i można go wymieniać jak karty Ekwipunku. Jeśli znacznik Celu zostanie odrzucony lub utracony, gracze przegrywają.

• **Zgromadzenie.** Dowolny Ocalały może poświęcić 1 Akcję w wyznaczonej Strefie na kafelku 14R, by zagrać znacznik Celu z Planszy Ocalałego. Po zagranie wszystkich trzech znaczników Celu, Trebusz jest złożony i gotowy do aktywacji. Ustaw jego figurkę w wyznaczonej Strefie!

• **Powrót w cień!** Nekromanty nie można zabić. Natomiast, Trebusza można używać do namierzania, strzelania i usunięcia Strefy Namnażania Nekromanty. Jest uważany za ostatni w Kolejności Wybierania Celów i jest usuwany z gry po otrzymaniu 1 Obrażenia.

12R	18R	14R
15R	17R	20R



Strefa
startowa
graczy



Cele (5 PD)



Drzwi



Strefa
Namnażania



MISJA - ZIELONA HORDA

B30

MISJA B31:

PŁOŃ, DZIECIŃO, PŁOŃ!

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 120 MINUT

*Znaleźliśmy kryjówkę nekromantów pełną...
cóż... nekromantów.*

Wygląda na to, że każdy budynek zawiera cenne materiały badawcze i chemikalia. Moglibyśmy spędzić tygodnie, studiując wszystko, co powinniśmy wiedzieć o planach naszych wrogów lub moglibyśmy się po prostu dobrze bawić, puszczając to wszystko z dymem. Łapcie swoje pianki!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **12V, 13V, 15V, 16V, 19V i 21V.**

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Płonie stodoła, płonie aż strach. Zdobądźcie wszystkie Cele.

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

13V	21V	16V
12V	19V	15V



ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród 4 czerwonych znaczników Celu. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Umieśćcie 6 znaczników Hałasu obok planszy. Używa się ich jako trwałych znaczników Hałasu (patrz poniżej).
- Dowolnie wybierzcie Strefę Wyjścia, dostosowując w ten sposób poziom trudności misji do waszych potrzeb.

• Cenne, łatwopalne artefakty. Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobywanie niebieskiego lub zielonego znacznika Celu zapewnia temu Ocalałemu losową broń z Krypty. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

Kiedy Ocalały opuszcza budynek, umieść znacznik Celu z powrotem na swoim miejscu, a na nim umieść trwały znacznik Hałasu. Znacznika Celu nie można zdobyć po raz kolejny, a znacznik Hałasu nie jest usuwany podczas Fazy Końcowej. Ten stos znaczników reprezentuje ognisko. Z wyjątkiem Widmowych Wędrowców, każda Postać stojąca w Strefie lub przekraczająca ją, zostaje natychmiast wyeliminowana (punkty doświadczenia nie są przyznawane).

• Nekromanci są wszędzie, więc nie zastanawiaj się. Dodaj co najmniej 3 dodatkowe karty Zombie Nekromanty do talii Namnażania, poza standardowymi 6. Ich liczba i kombinacja zależy od graczy. Zasada, że gracze przegrywają grę, jeśli Nekromanta ucieknie po tym, jak na planszy znajduje się 6 lub więcej Stref Namnażania Zombie, nie ma zastosowania.

MISJA - ZIELONA HORDA

B31

MISJA B32:

NAGŁA ZAMIANA

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 60-90 MINUT

Krażą plotki o magicznych kamieniach teleportacyjnych. Zamierzamy je odnaleźć i spróbować okiełznać ich mistyczne moce. W końcu Zombicide nigdy się nie kończy, a my będziemy potrzebować wszelkiej pomocy, jaką możemy uzyskać!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga.**

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

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- **Znajdźcie kamienie.** Zdobądźcie wszystkie znaczniki Celu.
- 2- **Przetestujcie je.** Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieście po 3 Ocalałych w każdej Strefie startowej graczy (po prawej i lewej stronie planszy), w dowolnej kombinacji, wybranej przez graczy.

• **Znajdowanie kamieni.** Zdobyć znacznika Celu, aktywuje efekt w zależności od jego koloru:

- **Czerwony znacznik Celu:** Wszystkie Zombie po przeciwnej stronie planszy zostają wyeliminowane. Punkty doświadczenia nie są przyznawane za eliminację Zombie, ale każdy Ocalały otrzymuje 5 punktów doświadczenia za zdobycie celu.

- **Niebieski i zielony znacznik Celu:** Ocalały, który zdobył znacznik Celu, natychmiast zamienia pozycję z Ocalałym po przeciwnej stronie mapy, jeśli to możliwe.



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

Strefa startowa graczy

Cele (5 PD)

Drzwi

Strefa Namnażania

Strefa Wyjścia



MISJA - CZARNA PLAGA

B32

MISJA B40:

LATAJĄCA PLAGA (CZĘŚĆ 1.)

ŚREDNIA / 1 OCALAŁY / 60 MINUT

Nekromanci zgromadzili zwłoki smoków z różnych krain, tworząc jedno, gigantyczne, latające, nieumarłe paskudztwo. Ta potworność wznosi się teraz nad miastami, siejąc śmierć i terrork. Nasz obóz został zniszczony, a nasi przyjaciele albo uciekli, albo zginęli. Teraz nieliczni, którzy pozostali, są rozproszeni i pogrążeni w rozpacz. Cóż, nie do końca. Nadal mamy ducha Zombicide.

Potrzebne materiały: Zombicide: Czarna Plaga, Zombicide: Zielona Horda, Nie zazna spokoju, kto przekłęty.

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

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

1- **Do broni!** Zdobądźcie wszystkie znaczniki Celu.

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

Wszyscy Ocalałi, którzy opuszczą planszę, zostają zachowani na potrzeby kolejnych Misji.

17R 15R
13V 16R



ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Wybierzcie dowolnie 5 Ocalałych i umieście ich obok planszy wraz z ich Planszami Ocalałych.
- Umieście Orka Szwendacza we wskazanej Strefie.
- W budynkach z wyważonymi drzwiami nie stosuje się Namnażania Zombie.

• **Dołącz do sprawy!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Kiedy czerwony znacznik Celu zostanie zdobyty, wybierz 1 Ocalałego z odłożonych obok planszy i umieść go w Strefie, w której znacznik Celu został zdobyty. Uratowany Ocalały otrzymuje wybrany przez gracza Ekwipunek Początkowy i może natychmiast wykonać darmową Akcję Reorganizacji lub Wymiany.

• **To są grube drzwi.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego znacznika Celu.

• **Zostaliśmy zauważeni!** Jeśli żaden Ocalały nie osiągnął Czerwonego Poziomu Zagrożenia, Ocalały, który zdobędzie zielony znacznik Celu natychmiast zdobywa wystarczającą liczbę punktów doświadczenia, aby osiągnąć Czerwony Poziom Zagrożenia. Pozwala to również graczowi na przeszukanie talii Ekwipunku (lub stosu kart odrzuconych) i dobranie dowolnej karty Ekwipunku, może on za darmo zreorganizować swój Ekwipunek. Po wyjęciu karty przetasujecie talię Ekwipunku.



MISJA B41:

LATAJĄCA PLAGA (CZĘŚĆ 2.)

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 120 MINUT

Przeżyliśmy pierwszy atak Smoka. Dzięki nowo poznanym przyjacielom możemy pomścić naszych poległych towarzyszy i pozbyć się Latającej Plagi. Oczywiście do tego zadania będziemy potrzebować odpowiedniej broni: Balisty!



15V	20R
13V	17R
14R	12R



Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Zombicide: Zielona Horda, Nie zazna spokoju, kto przeklęty.**

Potrzebne kafelki: 12R, 13V, 14R, 15V, 17R i 20R.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- Przygotujcie się!** Każdy Ocalały musi posiadać broń z Krypty. Nie musi być umieszczona wgnieździe wyposażenia.
- 2- Zdobądźcie Balistę!** Zdobądźcie zielony znacznik Celu (patrz Zasady specjalne).
- 3- Wyruszamy!** Osiągnijcie Strefę Wyjścia z 6 Ocalałymi (lub więcej) i Balistą. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie. Uciekający Ocalały może zabrać ze sobą Balistę z tej Strefy.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Gracze wybierają Ocalałych spośród tych, którzy zostali zachowani z Misji: Latająca Plaga (Część 1.). Ci, którzy nie zostali wybrani, są umieszczani obok planszy, tworząc pulę posiłków.
- Umieśćcie obok planszy dodatkowych 2 dostępnych Ocalałych. Nie jest problemem, jeśli żaden nie jest dostępny.
- Usuńcie 6 kart Abominacji z talii Zombie (dowolnie wybrane przez graczy). Potasujcie je i odłóżcie zakryte obok planszy, tworząc talię Abominacji.

• **Legendarne bronie.** Każdy osiągnięty czerwony znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla **każdego** Ocalałego. Ocalały, który zdobył znacznik Celu, otrzymuje również losową broń z Krypty. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. **Następnie**, natychmiast odkryjcie wierzchnią kartę z talii Abominacji i rozpatrzcie dla najbliższej Strefy Namnażania.

• **Będziemy potrzebować czegoś większego.** Kiedy Zielony Cel zostanie zdobyty, zastąpcie go Balistą.

• **Wzmocnienie.** Kiedy Ocalały zostanie wyeliminowany, można go zastąpić innym Ocalałym z puli posiłków. Umieszczany jest on w strefie innego Ocalałego. Nowy Ocalały zaczyna bez Ekwipunku i z taką liczbą punktów doświadczenia, jaka jest potrzebna do osiągnięcia bieżącego Poziomu Zagrożenia. Kiedy niebieski znacznik Celu zostanie zdobyty, dodajcie dodatkowych nie wybranych Ocalałych do puli posiłków. Można ich natychmiast użyć do zastąpienia wyeliminowanych Ocalałych. Gdy Ocalały zostanie wyeliminowany i nie można go zastąpić, wliczając w to dodatkowych Ocalałych, którzy zostali zdobyty dzięki niebieskiemu Celowi, gracze przegrywają.

MISJA B45:

POMYLKA BALDRICA

TRUDNA / 1 OCALAŁY (BALDRIC) / 60 MINUT

Ludzie widzą czarodziejów rzucających zaklęcia i czyniących cuda, ale nie rozumieją, że potrzeba dużo czasu i nauki, by móc tego dokonać. Uzdrowiciele i uczeni są potrzebni pomiędzy bitwami. W przeciwnym razie wszyscy, którzy przeżyją, umrą w ciągu trzech miesięcy z powodu utraty krwi, zangreny lub chorób.

Nelly pomagała mi przygotowywać składniki lekarstw i zaklęć, kiedy... cóż, schrzaniłem. Przebudziłem Widmowych Szwendaczy. Teraz zwabiają do nas więcej zombie. Gdzie jest Nelly? Muszę ją ostrzec, zanim będzie za późno! Zebranie komponentów zajęło nam tyle czasu, że nie możemy ich teraz stracić!

Czy pomyliłem recepturę, użyłem zepsutych składników lub przez pomyłkę praktykowałem nekromancję? Po namyśle stwierdzam, że nie chcę wiedzieć.

Potrzebne materiały: Zombicide: Czarna Plaga, Nie zazna spokoju, kto przeklęty.

Potrzebne kafelki: 2V, 6R, 7R i 9V.



6R	2V
9V	7R

Strefa startowa graczy

Nelly

Widmowi Szwendacze

Cele (5 PD)

Strefa Wyjścia

Wywarzone drzwi

Drzwi

Strefy Namnażania



MISJA - CZARNA PLAGA

B45



CELE

Jest to jednoosobowa Misja, rozgrywana Baldriciem. Aby zwyciężyć, osiągnij poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- Zdobądź wszystkie znaczniki Celu.
- 2- Osiągnij Strefę Wyjścia Baldriciem i Nelly. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Umieść Baldrica w Strefie startowej graczy. Nelly i 2 Widmowych Szwendaczy umieść w wyznaczonych Strefach.
- Umieść obok planszy Planszę Ocalałego wraz z Kartą Nelly i 1 losowym Ekwipunkiem początkowym. Nie uczestniczy ona w grze, dopóki nie zostanie aktywowana (patrz poniżej).
- Wtasuj wszystkie karty Widmowych Szwendaczy do talii Zombie.

• **Krucze drzwi.** Rzuty kością przy wywarzaniu drzwi automatycznie kończą się sukcesem.

• **Drzwi wewnętrzne.** Niektóre Strefy budynków oddzielone są drzwiami wewnętrznymi. Dla potrzeb Namnażania uważa się je za osobne budynki.

• **Właściwe magiczne narzędzia do tego zadania!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla **każdego** Ocalałego.

- Za każdym razem, gdy Baldric zdobędzie czerwony znacznik Celu, otrzymuje także Zakłęcie Bojowe lub Zakłęcie wybrane przez gracza z talii Ekwipunku. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Przetasuj talię Ekwipunku, jeśli była przeglądana.
- Ilekroć Baldric zdobędzie niebieski znacznik Celu, otrzymuje także Zakłęcie Inferno (Artefakt z Krypty). Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Pośpiesz się!** Obie czerwone Strefy Namnażania stają się aktywne natychmiast po zdobyciu pierwszego czerwonego znacznika Celu.

• **Znaleziono klucz!** Nie możesz wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego znacznika Celu.

• **Ostrzeżenie Nelly.** Nelly jest nieaktywna (ale nadal może otrzymywać Rany), dopóki Baldric nie wyda Akcji w jej Strefie, aby ją aktywować. Zaczyna ona z taką liczbą punktów doświadczenia, jaka jest potrzebna do osiągnięcia bieżącego Poziomu Zagrożenia. Gracz kontroluje obu Ocalałych. Nelly wykonuje swoje Akcje po zakończeniu Tury Baldrica.