



PAKIEŢ KUSZNIKÓW

◆ STRAŻNICY Z KUSZĄ

Tradycyjnie kusznicy byli postrzegani jako oznaka bogactwa i władzy. Szlachta i arystokraci zatrudniali tych mężczyzn i ich kosztowną broń jako straż domową, aby fizycznie zademonstrować swój dobrobyt. Na szczęście, choć byli zatrudnieni jako eksponaty, dobrze znają swoją broń. Kusza może z łatwością przebić pancerz, ciało i kości, a także powalić zombie z dużej odległości bez większego problemu.

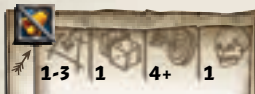
Kusze nie strzelają szybko, ale jeśli użyje się ich w prawidłowy sposób, nawet kilku kuszników może odwrócić losy bitwy.

To pudełko zawiera 12 Strażników z Kuszą, postaci niezależnych (nie kontrolowanych bezpośrednio przez danego gracza), których można używać w *Zombicide: Czarna Plaga*, *Zielona Horda* lub *Biała Śmierć* (wraz z ich rozszerzeniami).

Strażnicy z Kuszą są jak bohaterowie drugoplanowi, pomocnicy drużyny Ocalałych. Ocalali mogą wydawać Akcje, aby wykonać nimi Ruch lub Ataki Dystansowe za pomocą ich kusz. Strażnicy z Kuszami mogą bronić kluczowych pozycji i spowalniać inwazję Zombie, w trakcie gdy Ocalali realizują Cele Misji.

GRANIE ZE STRAŻNIKAMI

Strażnicy z Kuszą z tego rozszerzenia oraz Strażnicy z Białej Śmierci mogą być używani w Czarnej Pladze i Zielonej Hordzie. **Strażnicy oraz Strażnicy z Kuszą różnią się od siebie, ale nadal traktowani są jak Strażnicy.** O ile nie określono inaczej, poniższe zasady mają zastosowanie do obu typów, zdefiniowanych jako „Strażnicy”.



Strażnicy z Kuszą doskonale nadają się do utrzymywania porządku na ulicach i ochrony Celów. Strzeż się jednak Spasłaków!

Pamiętajcie, że Strażnicy z Kuszą nie mogą wykonywać Ataku Wręcz! Posiadają jednak specjalną Akcję Strażnika: Opóźniony Atak Dystansowy, który pozwala im wykonywać Ataki Dystansowe podczas Fazy Zombie.

BIAŁA ŚMIERĆ

Strażnicy z Kuszami mogą zostać zastąpieni dowolnymi standardowymi Strażnikami podczas przygotowania, według uznania graczy.

Akcja Strażnika z Kuszą: Opóźniony Atak Dystansowy



Ta specjalna Akcja Strażnika wykorzystuje karty Opóźnionego Ataku Dystansowego, znajdujące się w pudełku.

Gracz wybierający tę Akcję Strażnika nie wyznacza Strefy ze Strażnikami. Zamiast tego bierze kartę Opóźnionego Ataku Dystansowego spośród tych, które są jeszcze dostępne.

Karty Opóźnionych Ataków Dystansowych pozwalają Strażnikom z Kuszami strzelać podczas Fazy Zombie. Nie są to karty Ekwipunku i nie mogą być wymieniane ani utracane.

Gracz może odrzucić posiadaną kartę Opóźnionego Ataku Dystansowego w dowolnym momencie następnej Fazy Zombie. Następnie może wybrać Strefę ze Strażnikami z Kuszą i rozpatrzyć nimi Atak Dystansowy Strażnika (jak opisano poniżej). **Opóźniony Atak Dystansowy może być zagrany jedynie ze Strażnikami z Kuszą.**

Jeżeli wielu graczy chce zagrać Opóźniony Atak Dystansowy w tej samej Fazie Zombie, rozpatrzenie je w kolejności Tury, idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

Podczas następnej Fazy Końcowej odrzucić wszystkie nieużyte karty Opóźnionego Ataku Dystansowego.

CZARNA PLAGA I ZIELONA HORDA

Przygotowanie do gry

Strażników można użyć w dowolnej Misji, według uznania graczy. **Podczas przygotowania do gry można umieścić do 2 Strażników w każdej Strefie z Celem.** Jeśli nie macie wystarczającej liczby figurek, wybieracie Strefy, do których trafią.

ZASADY DOTYCZĄCE STRAŻNIKÓW

Strażnicy są traktowani jak Ocalali. Są eliminowani, gdy otrzymają 1 Ranę. Każdy z nich liczy się jako znacznik Hałasu oraz może być celem Bratobójczego Ognia. Strażnik nie może być celem Zaklęcia.

Nie mają również swoich własnych Akcji. Zamiast tego używają Akcji zapewnianych przez Ocalałych, aby walczyć z Zombie. Będąc postaciami drugoplanowymi, nikt nimi nie gra i o ile nie określono inaczej, **gra NIE kończy się porażką, gdy Strażnicy zostaną wyeliminowani.**

Dodanie Strażników do Czarnej Plagi i Zielonej Hordy ułatwi rozgrywkę. Jeśli chcecie zachować porównywalne wyzwanie, weźcie pod uwagę, że gra kończy się porażką, gdy Strażnik zostanie wyeliminowany.

Raz (i tylko raz) podczas każdej ze swoich tur Ocalały może wydać 1 Akcję i wyznaczyć Strefę z 1 lub więcej Strażnikami, a następnie wybrać typ Strażnika (standardowy albo z Kuszą). Strefa nie musi znajdować się w Polu Widzenia tego Ocalałego. Następnie Ocalały wybiera 1 z następujących Akcji do wykonania przez wybranych Strażników. Akcja wykonywana jest jednocześnie. O ile nie określono inaczej, zastosowanie mają standardowe zasady dla odpowiednich Akcji.

Strażnicy mogą być aktywowani w ten sposób kilka razy (przez różnych Ocalałych) w danej Rundzie.

Akcja Strażnika: Ruch

Wybrani Strażnicy w wybranej Strefie wykonują 1 Akcję Ruchu w kierunku tej samej Strefy docelowej.

UWAGA: Gracz może wybrać Strażników danego typu do wykonania Akcji Ruchu, aby rozdzielić grupę Strażników w wybranej Strefie.

Akcja Strażnika: Atak Dystansowy

Wybrani Strażnicy w wybranej Strefie wykonują 1 Atak Dystansowy. Każdy z nich ma do dyspozycji 1 kość. Zbierz wszystkie kości w liczbie równej liczbie wybranych Strażników i rzuć nimi jednocześnie. Ocalały wydający Akcję Strażnika otrzymuje wszystkie odpowiadające jej PA (Punkty Adrenaliny, wcześniej PD). Zasady Kolejności Wybierania Celów nadal mają zastosowanie.

PRZYKŁAD: Clovis wykonuje Akcję Strażnika, nakazując 4 Strażnikom stojącym w tej samej Strefie na pobliskim kafelku strzelać do Zombie znajdujących

się w ich Zasięgu. Ponieważ jest 4 Strażników, rzuca 4 kośćmi za ich Atak Dystansowy wycelowany w Strefę Zombie. Clovis otrzymuje wszystkie PA.

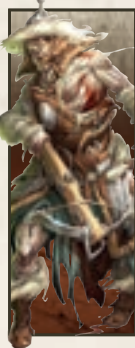
UWAGA: Strażnicy z Kuszą nie posiadają Ataku Wręcz. Nie pozwólcie im utknąć w walce w zwarciu z Zombie, bo ich straciecie!

Akcja Strażnika z Kuszą: Opóźniony Atak Dystansowy

Ta akcja jest rozgrywana w taki sam sposób, jak opisano w rozdziale dotyczącym Zombicide: Biała Śmierć.



KUSZNICZY SZWENDACZE



KUSZNICZY SZWENDACZE

Szwendacze z bronią nie są niczym niezwykłym. Przez większość czasu trzymają ostrze, buzdyczan lub inną broń, której używali za życia. To prawdopodobnie siła przyzwyczajenia. Nie władają nimi skutecznie, a ich pazury i zęby są równie niebezpieczne. Ale są też Kusznicy Szwendacze. Kusze nie są prostą w użyciu bronią, ale te robią to w sposób niezwykły, jak w zegarku, prawie jak marionetki na sznurkach. Są niebezpiecznie celne, a przekłete pociski przebijają się przez zbroję i ciało!

Aby dodać Kuszników Szwendaczy do rozgrywki w Zombicide, dodajcie odpowiednie karty do talii Zombie podczas przygotowania gry. Następnie potasujcie ją.



Gracze mogą dostosować poziom trudności gry, wybierając karty, które wtasują do talii Zombie:

- + Karty Zombie od #577 do #579 Namnażają mniejszą liczbę Kuszników Szwendaczy.
- + Karty Zombie od #580 do #582 Namnażają większą liczbę Kuszników Szwendaczy.

Kuszników Szwendaczy dotyczą poniższe zasady:

Zadawane Obrażenia: 2 (rzut na Pancernik nie jest dozwolony)

Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenia

Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt

Zasady Specjalne:

- + Kuszniczy Szwendacze mają taką samą Kolejność Wybierania Celów jak Szwendacze.
- + Kuszniczy Szwendacze atakują za każdym razem, gdy w momencie aktywacji mają w Polu Widzenia co najmniej jednego Ocalałego w Zasięgu 0-3. Wykonują wtedy Atak Zombie w wyznaczonej Strefie. Jeśli kilka Stref spełnia warunki ataku, wybierają swój Cel zgodnie z następującymi priorytetami:

1. Strefa z największą liczbą Ocalałych.

2. Najgłośniejsza Strefa.

3. Jeśli wszystkie kwalifikujące się Strefy mają taką samą liczbę Ocalałych i Hałasu, gracze dokonują wyboru.

+ **Rzuty na Pancernik nie są dozwolone** w odpowiedzi na atak Kuszników Szwendaczy.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Zombicide: Biała Śmierć, Czarna Plaga i Zielona Horda posiadają różną Kolejność Wybierania Celów. Gracze powinni korzystać z tabeli odpowiadającej grze podstawowej, w którą grają.

