

The cover art for Zombicide: White Death depicts a chaotic battle scene in a snowy, medieval-style town. In the center, a woman with white hair and a red sash fights a zombie. To her left, a man with a beard and a tiger's head on his chest (the character Tiger) is in combat. In the foreground, a zombie with glowing green eyes and a large, bloody mouth is prominent. To the right, a man with a beard and a blue cape (the character Kurosaki) holds a large, bloody sword. The background shows snow-covered buildings and a castle tower. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized, red and white font with a skull in the letter 'O'. Below it, the subtitle 'BIAŁA ŚMIERĆ' is written in a smaller, black font on a white banner.

ZOMBICIDE

BIAŁA ŚMIERĆ

ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISSI



ROZDZIAŁY

KOMPONENTY GRY	3
CIEMNE SŁOŃCE NA HORYZONCIE	5
PRZYGOTOWANIE DO GRY	6
OMÓWIENIE GRY	9
FAZA GRACZY	9
FAZA ZOMBIE	9
FAZA KOŃCOWA	9
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA	9
PODSTAWY	10
PRZYDATNE DEFINICJE	10
POLE WIDZENIA	11
PORUSZANIE SIĘ	12
ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU	12
BRŃ I CZARY BOJOWE	12
ZABIJANIE ZOMBIE I GŁOŚNY EKWIPUNEK	13
CECHY BOJOWE	14
HAŁAS	15
ADRENALINA, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI	16
WYPOSAŻENIE	17
RĘCE	17
TUŁÓW	17
PLECAK	17
ZOMBIE	18
SZWENDACZ	18
SPAŚLAK	18
ŁOWCA	18
ABOMINACJA KHAN	18
NEKROMANTA PROFANATOR	19
PUNKT NAWIGACYJNY	20
STREFY SPLUGAWIENIA	20
FAZA GRACZY	21
RUCH	21
PRZESZUKIWANIE	21
REORGANIZACJA/WYMIANA	21
AKCJE W WALCE	22
ATAK WRĘCZ	22
ATAK DYSTANSOWY	22
RZUCANIE CZARU	22
RZUCANIE ZAKŁĘCIA	23
ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU	23
AKCJE STRAŻNIKA	23
AKCJA STRAŻNIKA: RUCH	23
AKCJA STRAŻNIKA: ATAK WRĘCZ	23
AKCJA STRAŻNIKA: ATAK DYSTANSOWY	24
AKCJA STRAŻNIKA: PRZESUNIĘCIE KOTŁA / WYLANIE Z KOTŁA	24
UMIEJĘTNOŚCI STRAŻNIKA	24
AKCJE KOTŁA	24
PRZESUNIĘCIE KOTŁA	24
WYLANIE Z KOTŁA	25
ZRÓBCIE HAŁAS!	25
BRAK DZIAŁANIA	25

FAZA ZOMBIE	25
ETAP 1 - AKTYWACJA	25
ATAK	25
RUCH	27
ZOMBIE I CHODNIKI STRAŻY	28
ETAP 2 - NAMNAŻANIE	28
KARTA DODATKOWEJ AKTYWACJI	29
KARTA OBLĘŻENIA ZOMBIE	29
SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI	29
WALKA	30
ATAK WRĘCZ	31
BRONIE DRZEWOWE	31
ATAK DYSTANSOWY I RZUCANIE CZARÓW	31
KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	32
BRATOBÓJCZY OGIEŃ	32
ZAMROŻENIE	33
LOKACJE SPECJALNE	34
CHODNIKI STRAŻY	34
DRABINY LINOWE	35
STREFY ZNISZCZEŃ	35
CECHY EKWIPUNKU	36
PANCERZ	36
SZTYLET I UDERZENIE MOCY	36
MOŻNA UŻYĆ Z PLECAKA	36
BRŃ DRZEWOWA	36
PRZEŁADOWANIE	36
SHASHKA	37
POCHODNIA + SMOCZA ŻÓŁĆ = SMOCZY OGIEŃ	37
UMIEJĘTNOŚCI ZAPEWNIANE PRZEZ EKWIPUNEK ...	37
DODATKOWE TRYBY GRY	38
GRANIE Z KILKOM ABOMINACJAMI	38
TWORZENIE TALII ABOMINACJI	38
FESTIWAL ABOMINACJI	38
GRANIE Z KILKOM NEKROMANTAMI	38
TRYB KRWISTOCZERWONY	38
GRA DLA 7+ OCALAŁYCH	39
KARTY UMIEJĘTNOŚCI STRAŻNIKÓW ...	39
MISJE	40
SAMOUCZEK: PRZYGOTOWANIE DO BITWY	40
MISJA 1: BIJCIE NA ALARM!	41
MISJA 2: OSTATNIE KSIĘGI	42
MISJA 3: DZIEDZICTWO ŚWITU	43
MISJA 4: SPALONA ZIEMIA	44
MISJA 5: CESARZOWA CIERNI	45
MISJA 6: O JEDEN MUR ZA DALEKO	46
MISJA 7: REGALIA	47
MISJA 8: ŚCIANA BOHATERÓW	48
MISJA 9: OBROŃCY KRÓLESTWA	49
MISJA 10: OSTATNIA POZYCJA	50
UMIEJĘTNOŚCI	51
INDEKS	55
PODSUMOWANIE RUNDY	56

2

BIAŁA ŚMIERĆ - ZASADY



KOMPONENTY GRY

6 FIGUREK OCALAŁYCH I KART OCALAŁYCH



Jenia



Ogon



Yasuke



Lorna



Dragomir



Sarnaï

9 KAFELKÓW GRY (DWUSTRONNYCH)



65 FIGUREK ZOMBIE



x5



x5



x5



x5



x5



x5



x5

35 Szwendaczy



x7



x7



x7



x7



1 Nekromanta Profanator



x4



x4



x4

12 FIGUREK STRAŻNIKÓW

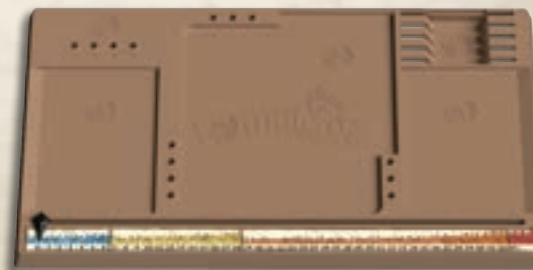
6 KOLOROWYCH PODSTAWEK OCALAŁYCH



6 KOŚCI



6 PŁANSZ OCALAŁYCH



48 WSKAŹNIKÓW



x8

x8

x8

x8

x8

x8

ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

3

64 Znaczniki

Punkt Nawigacyjny x1

Kocioł x4

Wyjście/Flaga x1

Pierwszy Gracz x1

Zamrożenie x6

Drabina Linowa x2

Hałas x18

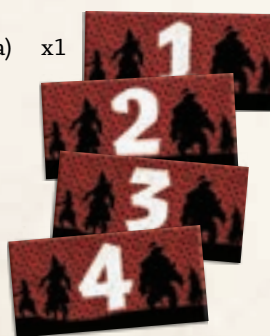
Cel x11

- ♦ Czerwony/Niebieski x1
- ♦ Czerwony/Zielony x1
- ♦ Czerwony/Czerwony x9

Namnażanie Zombie x5

- ♦ Strefa Namnażania nr 1 (Początkowa) x1
- ♦ Strefa Namnażania nr 2 x1
- ♦ Strefa Namnażania nr 3 x1
- ♦ Strefa Namnażania nr 4 x1
- ♦ Strefa Namnażania Profanatora x1

Splugawienie x15



161 Mini KART

72 karty Ekwipunku

- ♦ Krótki Łuk (Ekwipunek Początkowy) .. x1
- ♦ Pika (Ekwipunek Początkowy)..... x2
- ♦ Shashka (Ekwipunek Początkowy)..... x2
- ♦ Uderzenie Mocy (Ekwipunek Początkowy) x1
- ♦ Błyskawica..... x2
- ♦ Burza Lodowa..... x2
- ♦ Ciężka Zbroja..... x2
- ♦ Dezintegracja..... x2
- ♦ Gizarma x2
- ♦ Halabarda..... x2
- ♦ Jabłka x2
- ♦ Katana..... x2
- ♦ Kusza..... x2
- ♦ Leczenie..... x1
- ♦ Łuk Wojenny x2
- ♦ Miecz x2
- ♦ Odparcie x1
- ♦ Ognisty Pocisk x2
- ♦ Ożeż! 1 Łowca! x1
- ♦ Ożeż! 1 Spaślak!..... x1
- ♦ Ożeż! 1 Szwendacz!..... x1
- ♦ Ożeż! 2 Szwendaczy!..... x1
- ♦ Pochodnia x4
- ♦ Potrójna Kusza..... x2
- ♦ Skok x1
- ♦ Smocza Żółć..... x4
- ♦ Solone Mięso x2
- ♦ Sprint x1
- ♦ Sztylet..... x2
- ♦ Tarcza Bojowa..... x2
- ♦ Wielki Miecz x2
- ♦ Wielki Topór..... x2
- ♦ Włócznia x2
- ♦ Woda..... x2
- ♦ Zakrzywiony Łuk..... x2
- ♦ 47. Furia Aykay x1
- ♦ Błogosławieństwo Baby Jagi .. x1
- ♦ Burzowa Kusza x1
- ♦ Królewska Halabarda x1
- ♦ Lodowy Łuk..... x1
- ♦ Ostrze Derwisza x1
- ♦ Partyzana x1
- ♦ Tłuczek Baby Jagi x1

- ♦ 1 karta Pomocy (Akcje Strażnika)
- ♦ 14 kart Umiejętności Strażnika

9 kart Abominacji

9 kart Nekromanty

56 kart Zombie (od 429 do 484)

BIAŁA ŚMIERĆ - ZASADY



CIEMNE SŁOŃCE NA HORYZONCIE

W intergrad, Brama Słońca.

Przez wieki nazwa ta niosła ze sobą aurę prestiżu i bogactwa. Z tego miasta, jak głoszą legendy, słońce wschodziło każdego ranka i przynosiło nowe życie zamrażniętej krainie. Królowie i generałowie uważali Wintergrad za drzwi na Wschód. Było to również skrzyżowanie wielu szlaków handlowych, przynoszących bogactwo, ale i przestępczość wzdłuż drogi.

A potem nadeszły zombie.

Do dziś Wintergrad pozostaje polem bitwy, symbolem wiecznej wojny pomiędzy żywymi i umarłymi. Imperia i królestwa upadły, a wraz z nimi ich przywódcy. Khanowie, barbarzyńscy przywódcy Dalekiego Wschodu, a także większość ich armii to teraz zombie, dowodzone przez przerażających Nekromantów Profanatorów. Potwory oblegają miasto, chcąc zdobyć jego bogactwa i tajemnice. Jeśli im się powiedzie, na horyzoncie wzejdzie ciemne słońce.

Pozostałości kilku armii połączyły siły i zebrały się w Wintergradzie, aby utworzyć ostatnią linię obrony przed zarażonymi. Czy odważycie się do nich dołączyć? Nadszedł czas, aby powstać i zabłyśnąć. Teraz jest czas na odwagę, na stawienie oporu. Nadszedł czas na... **Zombicide!**

SERIA FANTASY

Seria *Zombicide* pozwala graczom walczyć z Zombie w wielu różnych sceneriach (fantasy, współczesność, sci-fi i inne), tworząc unikalną atmosferę dzięki dedykowanym Ocalałym, Zombie i innym aspektom.



Biała Śmierć jest grą podstawową w świecie fantasy, podobnie jak gry podstawowe: *Czarna Plaga* i *Zielona Horda*. Gry podstawowe są głównym źródłem rozrywki. Każda z nich posiada własne reguły, które są samowystarczalne i kompatybilne z innymi w tej samej serii. Gracze mogą je swobodnie mieszać i dopasowywać według własnego uznania!

Zombicide: Biała Śmierć to gra kooperacyjna, w której od 1 do 6 graczy stawia czoła hordom Zombie kontrolowanym przez mechanikę gry. Każdy gracz kontroluje od 1 do 6 Ocalałych w mieście obleżonym przez Zombie. Po wybraniu Misji najważniejsza jest po prostu dobra zabawa przy realizacji jej celów, przetrwanie i zabicie jak największej liczby Zombie! Choć Zombie są powolne i przewidywalne, to jest ich naprawdę dużo. Uważajcie również na Abominacje oraz Nekromantów! Ocalali używają do zabijania Zombie wszystkiego, co wpadnie im w ręce.

Im lepsza broń, tym większy licznik zabójstw (czy w przypadku chodzących trupów, można w ogóle mówić o zabójstwie?), co prowadzi do pojawiania się większej liczby Zombie, zwabionych zapachem (nie)świeżej krwi. Ocalali mogą wymieniać się przedmiotami, a gracze koordynować działania taktyczne. Tylko dzięki współpracy gracze mogą zwyciężyć! Walka z Zombie to świetna zabawa, a ocalali będą mieli wiele do zrobienia podczas eksploracji obleżonego Wintergradu: ratowanie innych Ocalałych, ochrona ważnych terenów, neutralizowanie strasznych zagrożeń i wiele, wiele więcej!

ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

5



PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grach z serii *Zombicide* zwykle bierze udział sześciu Ocalałych, przydzielonych graczom według ich uznania. Początkującym graczom doradzamy grę w 6 osób, z których każda kontroluje 1 Ocalałego, dla szybszego zrozumienia mechaniki gry. Doświadczony gracz z łatwością pokieruje pełnym zespołem sześciu Ocalałych i sam obroni miasto Wintergard!

1. Wybierzcie Misję.
2. Rozłóżcie kafelki gry.
3. Umieście Strefy Namnażania, znaczniki oraz figurki, zgodnie z opisem danej Misji.

UWAGA: Zwróćcie uwagę na ponumerowane Strefy Namnażania. Zombie będą się Namnażać w kolejności rosnącej.

4. Wybierzcie wskazaną liczbę Ocalałych i przydzielcie ich graczom. Wszyscy gracze tworzą jedną drużynę, która współpracuje ze sobą, aby wygrać z grą. Możecie siedzieć wokół obszaru gry w dowolnej kolejności.

5. Dla każdego Ocalałego weźcie po jednej planszy Ocalałego i umieśćcie 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. Przygotujcie następujące talie kart. Karty poszczególnych typów różnią się od siebie kolorem rewersu. Każdą z talii potasujcie osobno i umieśćcie zakrytą w pobliżu.

♦ **Ekwipunek:** Wyposażenie i Broń, które Ocalali znajdują w trakcie gry.



To jest karta Ekwipunku.

Kolor podstawki Lorny pasuje do koloru wskaźników na planszy tego Ocalałego.

Wskaźnik pokazuje „0” na Torze Ran.

3 wskaźniki w zapasie.

Lorna ma kartę Ekwipunku Początkowego - Shashka.

Suwak pokazuje „0” na Torze Zagrożenia.

Wskaźnik na Niebieskiej Umiejętności.

6

BIAŁA ŚMIERĆ - ZASADY

♦ **Zombie:** Wrogowie, z którymi będziecie musieli się zmierzyć. Im więcej Zombie zabijecie, tym więcej ich powstanie – w różnych kształtach i rozmiarach!



To jest karta Zombie.

♦ **Bronie z Krypty:** Te spektakularne bronie można znaleźć w przeróżnych okolicznościach. Abominacje i Nekromanci upuszczają je po tym, jak zostaną wyeliminowani. Specjalne Zasady wybranej Misji mogą zapewnić wam dodatkowe okazje do ich zdobycia!



To jest karta Broni z Krypty.



Ta Misja jest przygotowana do gry. Zombicide czas zacząć!

ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

7

- ♦ Umieśćcie kartę **Abominacji Khana** oraz **Nekromanty Profanatora** tak, by były widoczne dla każdego z graczy. Te karty nie należą do żadnego z graczy, mają jedynie przypominać im o zasadach i umiejętnościach tych Postaci.



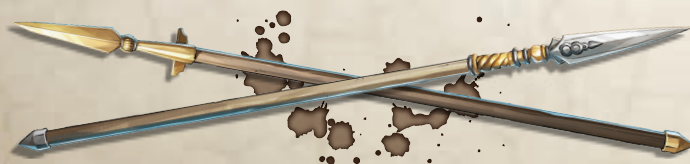
7. Rozdajcie Ekwipunek Początkowy Ocalałym wedle własnego uznania. Biała Śmierć to gra kooperacyjna, dlatego wszystkie decyzje podejmujecie wspólnie. Każdy Ocalały rozpoczyna grę z przynajmniej jedną kartą Ekwipunku Początkowego. Jeżeli na liście Umiejętności Początkowych Ocalałego znajduje się dowolna Broń, Ocalały otrzymuje ją od razu, niezależnie od rozdzielania kart Ekwipunku Początkowego.

8. Umieśćcie figurki przedstawiające wybranych Ocalałych w Strefie Startowej (lub Strefach) wskazanej przez Misję.

9. Każdy z graczy kładzie przed sobą swoje plansze Ocalałych. Upewnijcie się, że strzałka wskaźnika Adrenaliny znajduje się na polu „0” na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Następnie umieśćcie wskaźnik na polu „0” Toru Ran i kolejny wskaźnik w gnieździe wskazującym pierwszą (Niebieską) Umiejętność. Kolejne 3 wskaźniki umieśćcie w gniazdach zapasowych w górnej części planszy Ocalałego. Ekwipunek Początkowy może być umieszczony w gnieździe Ręki, Plecaka lub Tułowia (jeśli pasuje) na planszy Ocalałego (str. 17).

UWAGA: W Białej Śmierci Ocalali od samego początku mają 2 Umiejętności na Poziomie Niebieskim. Druga z nich powiązana jest ze Strażnikami, specjalnymi postaciami, które nie należą do żadnego z graczy (str. 23).

10. Zdecydujcie, kto zostanie Pierwszym Graczem - ta osoba otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.



ZMIANY WZGLĘDEM WCZEŚNIEJSZYCH EDYCJI FANTASY

Gracze zaznajomieni z *Zombicide: Czarna Plaga* lub *Zielona Horda* znajdą poniżej zmiany dotyczące przygotowania oraz ogólnych zasad gry.

- ♦ Kafelki gry mają nadrukowane miejsca, na których umieszcza się znaczniki Celu.
- ♦ W Białej Śmierci nie używa się Drzwi. W związku z tym, w budynkach nie Namnażają się Zombie.
- ♦ Strefy Namnażania zostały ponumerowane od 1 do 4, dla ułatwienia Kroku Namnażania (str. 28). Nekromanta Profanator Namnaża się w swojej Strefie Namnażania Profanatora (str. 19).
- ♦ W Białej Śmierci nie używa się kolorowych Stref Namnażania.
- ♦ Gra nie kończy się już porażką, gdy na planszy znajduje się 6 lub więcej Stref Namnażania.
- ♦ Zombie nadal korzystają z Pola Widzenia oraz Hałasu, aby wybrać swoją Strefę docelową. Jednak teraz preferują otwarte drogi prowadzące do celów, które mogą osiągnąć (str. 27). Pozwala to uniknąć sytuacji, w której Zombie stoją nieruchomo na zatłoczonych wałach, podczas gdy samotni Ocalali stoją obok nich na ulicy.
- ♦ W tej edycji Zombie nie dzielą się na wiele grup podczas Ruchu.
- ♦ Spaślaki mają teraz wyższą Kolejność Wybierania Celów niż Szwendacze.
- ♦ Gdy skończy się określony typ Zombie, zamiast natychmiast rozpatrywać dodatkową Aktywację wszystkich Zombie wskazanego typu, pojawi się Abominacja lub otrzyma dodatkową Aktywację.
- ♦ Abominacje i Nekromanci upuszczają Bronie z Krypty w Strefie od razu po eliminacji (str. 7).
- ♦ Smocza Żółć i Pochodnia mogą zostać wyrzucone z wyposażenia w trakcie jednej Akcji, aby stworzyć Smoczy Ogień o Zasięgu 1 w Polu Widzenia (str. 37). Smocza Żółć nie może już być rzucana samodzielnie w celu utworzenia kałuży Smoczej Żółci.
- ♦ Broń dystansowa nie ma typu Amunicji. W tej edycji nie ma kart Ekwipunku „Tuzin Strzał” czy „Tuzin Bełtów”.
- ♦ Punkty Doświadczenia (PD) zostały zastąpione przez Punkty Adrenaliny (PA). Działają w ten sam sposób.
- ♦ Strefa Startowa Graczy została zastąpiona przez Strefą Startową Ocalałych. Działają w ten sam sposób.
- ♦ Umiejętności „Zbawca” oraz „Wypad” mogą być teraz używane, nawet bez czystej drogi między obiema Strefami.

8

BIAŁA ŚMIERĆ - ZASADY



OMÓWIENIE GRY



Gdy osiedlaliśmy się w Wintergradzie, dotaczając do ruchu oporu przeciwko Profanatorom, spodziewałem się starożytnego miasta w płomieniach, z bohaterскими ocalałymi prowadzącymi bataliony przeciwko niezliczonym ilościom zombie. Rzeczywistość rozmyła moje wspaniałe marzenia. Większość Wintergradu to już piekło. Jego bogactwa leżały rozrzucone na ziemi i nikt nawet nie dbał o to, by je pozbiierać. Nie posiadały już wartości. Bataliony, o których śniłem, były tylko resztkami dumnej armii, wyczerpanymi żołnierzami, którzy przeszli przez piekło w tę i z powrotem.

Ale w jednym miałem jednak rację: niezliczone zombie.

Gra w *Zombicide: Biała Śmierć* składa się z szeregu Rund, rozgrywanych według poniższej kolejności:

FAZA GRACZY

Rozpoczyna Pierwszy Gracz, aktywując swoich Ocalałych jednego po drugim, w wybranej przez siebie kolejności. Początkowo każdy Ocalały może wykonać 3 Akcje na Turę – dopiero nabyte w trakcie gry Umiejętności umożliwiają im wykonywanie dodatkowych Akcji. Ocalały może wykorzystać swoje Akcje do zabijania Zombie, poruszania się po planszy lub wykonywania innych zadań, wypełniając różne Cele Misji.

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

Faza Graczy została szczegółowo opisana na stronie 21.

FAZA ZOMBIE

Wszystkie Zombie na planszy aktywują się i wydają jedną Akcję albo na zaatakowanie Ocalałego znajdującego się w tej samej Strefie, albo, jeżeli nie mają możliwości Ataku, na Ruch w kierunku Ocalałych lub źródła Hałasu.

Zombie zwane Łowcami mają do wykonania 2 Akcje, czyli mogą albo dwa razy zaatakować, albo zaatakować i poruszyć się, albo poruszyć się i zaatakować albo po prostu wykonać dwa ruchy.

Gdy wszystkie obecne na planszy Zombie wykonają już swoje Akcje, we wszystkich aktywnych Strefach Namnażania pojawiają się nowe Zombie.

Faza Zombie została szczegółowo opisana na stronie 25.

FAZA KOŃCOWA

Wszystkie znaczniki Zamrożenia i Hałasu są usuwane z planszy. Następny gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Rozpoczyna się kolejna Runda.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Wypełnienie wszystkich celów Misji oznacza wasze natychmiastowe zwycięstwo.

Gra kończy się porażką, gdy którykolwiek z Ocalałych zostanie wyeliminowany, gdy przynajmniej jeden z Celów Misji nie może zostać zrealizowany, lub gdy zostanie spełniony określony warunek porażki.

Zombicide: Biała Śmierć jest grą kooperacyjną, więc wszyscy gracze wspólnie zwyciężają lub ponoszą porażkę.

ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ



PODSTAWY

Pozналиśmy podstawowe zasady bardzo szybko. Najcenniejszą rzeczą było samo życie. Dopóki oddychamy, bitwa będzie trwać. Musieliśmy zdobyć najlepszą broń, jaką mogliśmy znaleźć i zawsze być w ruchu. Nasi wrogowie mogli zaatakować skądkolwiek. Nekromanta Profanator splugawił swoją czarną magią całe miasto. Porażka, odwrót czy poddanie się nigdy nie było opcją. I tak nie zamierzaliśmy uciekać przed zombie! Za dużo chwały do zdobycia dzięki temu nowemu wyzwaniu!

PRZYDATNE DEFINICJE

Postać: Ocalały lub Zombie.

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



To jest Strefa Ulicy, wyznaczona przez linię podziału i ściany.

To jest Strefa Budynku, wyznaczona ścianami.

Te dwie Strefy Budynku są oddzielone ścianą z otwartym przejściem.

Ten budynek ma cztery Strefy Budynku oddzielone ścianami.

Tu znajdują się dwie Strefy Ulicy, oddzielone linią podziału.

Tu znajdują się dwie Strefy Ulicy, oddzielone krawędzią kafelka.

10

BIAŁA ŚMIERĆ - ZASADY

POLE WIDZENIA

Pole Widzenia określa czy Postacie widzą siebie nawzajem, na przykład: czy Ocalały widzi Zombie po drugiej stronie otwartych drzwi, czy widzą się z sąsiednich pomieszczeń, wzdłuż ulicy itd.

W Strefach Ulicy 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.

W Strefach 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 dwoma Strefami. **Pole Widzenia Postaci jest jednak ograniczone do jednej, sąsiadującej Strefy.**

- Jeżeli Ocalały patrzy ze Strefy Budynku na Strefy Ulicy, to jego Pole Widzenia obejmuje wszelkie Strefy Ulicy znajdujące się w linii prostej.
- Jeżeli Ocalały patrzy ze Strefy Ulicy do wnętrza budynku, to jego Pole Widzenia obejmuje tylko jedną Strefę w tym budynku.

UWAGA: Chodniki Straży (str. 34) i Ruiny (str. 35) mają specjalne zasady dotyczące Pola Widzenia.

Pole Widzenia Ogona jest ograniczone przez ścianę.

Ogon może zobaczyć pierwszą Strefę tego budynku.

Pole Widzenia Ogona ograniczone jest do 1 Strefy w budynku.

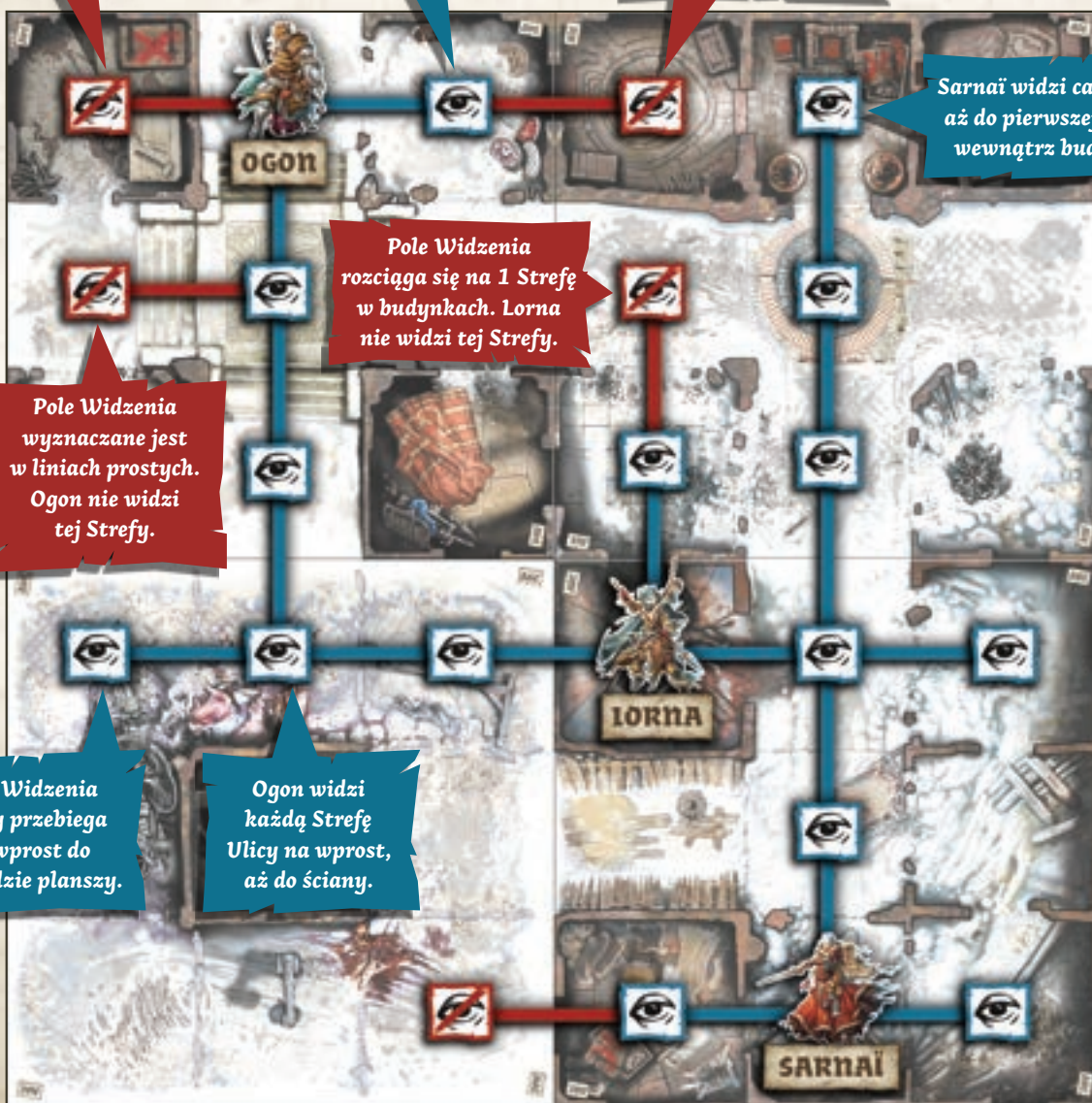
Sarnał widzi całą ulicę, aż do pierwszej Strefy wewnątrz budynku.

Pole Widzenia rozciąga się na 1 Strefę w budynkach. Lorna nie widzi tej Strefy.

Pole Widzenia wyznaczone jest w liniach prostych. Ogon nie widzi tej Strefy.

Pole Widzenia Lorny przebiega na wprost do krawędzi planszy.

Ogon widzi każdą Strefę Ulicy na wprost, aż do ściany.



◆ PORUSZANIE SIĘ

Z tego co mogłem zauważyć, wszystkie budynki zostały w jakiś sposób uszkodzone. Tu i ówdzie wzniesiono stosy, by spalić zwłoki, ale było ich zbyt wiele i nie starczyło czasu. Wintergrad był polem bitwy. W większości miejsc każdy mógł podnieść broń z gruzów lub z zimnych (lub jeszcze nie zimnych) zwłok. Nieistotne kiedy, dniem czy nocą, mogliśmy słyszeć gwizdy z oddali. Oznaczało to, że dystrykt jest atakowany i potrzebuje wsparcia. Za każdym razem biegliśmy.

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami, o ile te Strefy współdzielą co najmniej 1 krawędź. Narożniki się nie liczą, co oznacza, że Postacie nie mogą poruszać się po skosie.

Na ulicach Ruch pomiędzy jedną Strefą a drugą nie ma ograniczeń. Aby jednak poruszyć się z budynku na ulicę (lub odwrotnie), Postacie muszą przejść przez otwarte przejście.

W budynkach Postacie mogą poruszać się pomiędzy Strefami tak długo, jak te Strefy połączone są otwartymi przejściami. Pozycja figurki w Strefie i układzie ścian nie ma znaczenia, jeśli przylegające Strefy mają wspólne otwarte przejście.

UWAGA: Chodniki Straży (str. 34) mają własne zasady Ruchu.

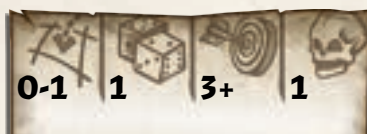
◆ ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU

BROŃ I CZARY BOJOWE

Zdobycie broni było łatwizną. W końcu, całe armie, żywych czy umarłych, walczyły w środku tego ogromnego miasta! Większość z tych broni wymagała konserwacji lub była już uszkodzona. Wiedzieliśmy również, że zwoje z czarami nie przetrwają długo w tak trudnych warunkach. Każdy musiał nauczyć się walczyć tym, co miał pod ręką. Styl miał drugorzędne znaczenie, ważniejsza była wydajność.

Zacząłem więc walczyć z zombie, jakby nikt nie patrzył!

W *Zombicide: Biała Śmierć* znajdziecie wiele kart Ekwipunku. Te, których Ocalały mogą użyć do eliminacji Zombie, mają u dołu karty wymienione Cechy Bojowe:



Bronie dzielą się na 3 kategorie: **Broń do Walki Wręcz**, **Broń Dystansową** i **Czary Bojowe**. Odpowiednie symbole tych kategorii pomagają rozróżnić rodzaj Ataku danej Broni.

 **Broń do Walki Wręcz** jest oznaczona symbolem Walki Wręcz. Większość z nich ma Zasięg 0, dlatego może być używana jedynie w tej samej Strefie, w której znajduje się Ocalały. Jednakże, niektóre z nich to **Broń Drzewcowa**. Ich długa rękojeść pozwala Ocalałym na zadawanie Obrażeń jak przy Ataku Wręcz w Zasięgu 1 (i tylko w Zasięgu 1), z dala od Zasięgu Zombie (str. 36). W obu przypadkach, Broń do Walki Wręcz używana jest przy Ataku Wręcz (str. 31).



 **Czary Bojowe** mają charakterystyczny wygląd zwoju i są używane do Rzucania Czarów (str. 31).



ZABIJANIE ZOMBIE I GŁOŚNY EKWIPUNEK

Ekwipunek, który pozwala Ocalałym zabijać Zombie, ma Cechy Bojowe wymienione na dole karty:



Karty Ekwipunku posiadają również symbole odpowiadające Hałasowi. Definiują czy Akcja Walki wywołuje Hałas czy nie. Hałas przyciąga Zombie!

 **Broń Dystansowa** używana jest do Ataków Dystansowych (str. 31).



Ta Akcja jest głośna i powoduje pojawienie się znacznika Hałasu (str. 15).



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

CECHY BOJOWE

Broń do Walki Wręcz, Broń Dystansowa i Czary Bojowe posiadają Cechy Bojowe, używane do ranienia, strzelania czy eliminowania Zombie na różne sposoby.

BRON PODWÓJNA: Jeżeli Ocalały ma taką samą Broń Podwójną w każdym gnieździe Ręki, może użyć ich jednocześnie w jednej Akcji (wszystkie Ataki Dystansowe i Czary Bojowe muszą być wymierzone w tę samą Strefę).

RĘKA: Aby użyć, umieść ten Ekwipunek w gnieździe Ręki.

CICHA: Nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu podczas Walki Wręcz.

OBRAŻENIA: Obrażenia zadawane za każdy sukces. Wielokrotne sukcesy nie kumulują wartości Obrażeń.

KATEGORIA BRONI: Ten Ekwipunek jest Bronią do Walki Wręcz.

PRECYZJA: Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Niższe wyniki to chybienia.

ZASIĘG: Minimalna i maksymalna liczba Stref, na jaką sięga dana Broń. Wartość 0 wskazuje, że można jej użyć wyłącznie w Strefie tego Ocalałego.

KOŚCI: Aby użyć tej Broni do Ataku Wręcz, rzuć tyloma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

RĘKA: Aby użyć, umieść ten Ekwipunek w gnieździe Ręki.

CICHA: Nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu podczas Ataku Dystansowego.

KATEGORIA BRONI: Ten Ekwipunek jest Bronią Dystansową.

OBRAŻENIA: Obrażenia zadawane za każdy sukces. Wielokrotne sukcesy nie kumulują wartości Obrażeń.

ZASIĘG: Minimalna i maksymalna liczba Stref, na jaką sięga dana Broń. Wartość 0-1 wskazuje, że można jej użyć w Strefie tego Ocalałego (nadal traktuje się to jako Atak Dystansowy) albo o 1 Strefę dalej (w Polu Widzenia).

KOŚCI: Aby użyć tej Broni do Ataku Dystansowego, rzuć tyloma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

PRECYZJA: Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Niższe wyniki to chybienia.



BRON PODWÓJNA: Jeżeli Ocalały ma taką samą Broń Podwójną w każdym gnieździe Ręki, może użyć ich jednocześnie w jednej Akcji (wszystkie Ataki Dystansowe i Czary Bojowe muszą być wymierzone w tę samą Strefę).

RĘKA: Aby użyć, umieść ten Ekwipunek w gnieździe Ręki.

GŁOŚNY: Powoduje pojawienie się znacznika Hałasu podczas Rzucania Czaru Bojowego. Podwójna głośna Broń powoduje pojawienie się pojedynczego znacznika Hałasu dla każdej z Akcji.

KATEGORIA BRONI: Ten Ekwipunek jest Czarem Bojowym.

ZASIĘG: Minimalna i maksymalna liczba Stref, na jaką sięga dana Broń. Wartość 0-1 wskazuje, że można jej użyć w Strefie tego Ocalałego (nadal traktuje się to jako Atak Dystansowy) albo o 1 Strefę dalej (w Polu Widzenia).

KOŚCI: Aby użyć tej Broni do Rzucania Czaru Bojowego, rzuć tyloma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

OBRAŻENIA: Obrażenia zadawane za każdy sukces. Wielokrotne sukcesy nie kumulują wartości Obrażeń.

PRECYZJA: Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Niższe wyniki to chybenia.

HAŁAS

Nie możemy działać w ciszy zbyt długo. W tym momencie cisza oznacza śmierć lub porażkę. A to nie jest nasze przeznaczenie! Ale i tak nie mogą powstrzymać się od nucenia piosenek.



Trzymanie się razem lub rzucanie Czarów powoduje Hałas, a Hałas przyciąga Zombie. Każda Akcja Ataku przy użyciu głośnego Ekwipunku powoduje pojawienie się znacznika Hałasu.

- Umieśćcie znacznik Hałasu w Strefie, w której Ocalały rozpatrzył 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, uzyskanych trafień lub ewentualnego użycia Broni Podwójnej.
- Znaczniki Hałasu usuwa się z planszy podczas Fazy Końcowej (str. 9).

UWAGA: Każda figurka Ocalałego liczy się również jako 1 znacznik Hałasu. Ocalali nie potrafią zachowywać się cicho!

PRZYKŁAD: Lorna wydaje swoją pierwszą Akcję, aby użyć Miecza do zabicia Szwendacza w swojej Strefie. Miecz jest cichą Bronią i nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu.

W swojej drugiej Akcji Lorna rzuca Czar Bojowy „Burza Lodowa”. Jest to głośna Broń. Pomimo rzutu kilkoma kośćmi, nasza bohaterka wydała tylko jedną Akcję, dlatego w Strefie Lorny pojawia się jeden znacznik Hałasu. Lorna wydaje swoją trzecią Akcję na Ruch. Znacznik Hałasu pozostaje w Strefie, w której się pojawił i nie podąża dalej za Lorną.

ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

15

ADRENALINA, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

Za każdego zabitego przez Ocalałego Zombie, otrzymuje on 1 Punkt Adrenaliny (PA) i przesuwają wskaźnik o jedno miejsce w prawo na swoim Torze Zagrożenia. Niektóre efekty gry, takie jak zdobycie znacznika Celu, zjedzenie posiłku lub eliminacja Abominacji, zapewniają dodatkowe PA.

Na Torze Zagrożenia znajdują się 4 Poziomy Zagrożenia: **Niebieski**, **Żółty**, **Pomarańczowy** i **Czerwony**. Na każdym Poziomie Zagrożenia Ocalały otrzymuje nową Umiejętność (str. 51), pomagającą mu w wypełnianiu Misji. Umiejętności z różnych Poziomów Zagrożenia kumulują się. Za każdym razem po odblokowywaniu kolejnej Umiejętności, umieść nowy wskaźnik na planszy Ocalałego, aby to zaznaczyć.

- Ocalały rozpoczyna grę na **Poziomie Niebieskim**, mając 0 Punktów Adrenaliny i 2 Umiejętności (większość Ocalałych z innych gier Zombicide posiada tylko 1).
- Żółty Poziom** osiąga się po zdobyciu 7 Punktów Adrenaliny. Ocalały zyskuje czwartą Akcję.
- Pomarańczowy Poziom Zagrożenia** osiąga się po zdobyciu 19 Punktów Adrenaliny. Wybierz jedną z 2 Umiejętności przypisanych do tego Poziomu.
- Czerwony Poziom Zagrożenia** osiąga się po zdobyciu 43 Punktów Adrenaliny. Wybierz jedną z 3 Umiejętności przypisanych do tego Poziomu.

Przypływ Adrenaliny ma jednak pewne skutki uboczne. **Gdy dobieracie kartę Zombie przy ich Namnażaniu, przeczytajcie wiersz odpowiadający najwyższemu Poziomowi Zagrożenia spośród wszystkich Ocalałych (str. 28).** Im silniejszy Ocalali, tym więcej pojawi się Zombie.

Ta karta Zombie Namnaża Szwendaczy.



Poziom Czerwony: 8 Szwendaczy

Poziom Pomarańczowy: 6 Szwendaczy

Poziom Żółty: 4 Szwendaczy

Poziom Niebieski: 2 Szwendaczy



0 do 6 PA: Poziom Niebieski, Ocalały posiada dwie Umiejętności Początkowe.

7 do 18 PA: Poziom Żółty, Ocalały zyskuje czwartą Akcję.

19 do 42 PA: Poziom Pomarańczowy, Ocalały wybiera jedną z dwóch dostępnych Umiejętności.

43 PA: Poziom Czerwony, Ocalały wybiera jedną z trzech dostępnych Umiejętności.



16

BIŁA ŚMIERĆ - ZASADY

WYPOSAŻENIE

Każdy Ocalały może mieć do 8 kart Ekwipunku, podzielonych na 3 typy gniazd Ekwipunku na planszy Ocalałego: 2 gniazda Rąk, 1 gniazdo Tułowia i 5 gniazd Plecaka. Aby zrobić miejsce na nowe karty, gracze mogą odrzucać dowolne karty z wyposażenia swojego Ocalałego w dowolnym momencie, za darmo (nawet podczas Tury innego gracza).

RĘCE



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

- Oba gniazda Rąk są zarezerwowane wyłącznie dla kart Ekwipunku z symbolem Ręki.
- Karta Ekwipunku z symbolem Ręki może być użyta tylko wtedy, gdy znajduje się w gnieździe Ręki.

TUŁÓW



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

- Gniazdo Tułowia jest zarezerwowane wyłącznie dla kart Ekwipunku z symbolem Tułowia.
- W tym gnieździe może też znajdować się specjalna karta Ekwipunku (lub typ Ekwipunku) przeznaczona dla konkretnego Ocalałego. Taki ekwipunek jest wtedy uznawany za dzierzony w Ręce, symbolizując specjalny Ekwipunek, który może być natychmiast użyty.
- Karta Ekwipunku z symbolem Tułowia może być użyta tylko wtedy, gdy znajduje się w gnieździe Tułowia.

PLECAK

W gniazdach **Plecaka** może znajdować się do 5 kart Ekwipunku. Cechy i efekty gry opisane na kartach Ekwipunku nie mogą być użyte, dopóki nie zostaną one przeniesione do gniazda Ręki.

Ekwipunek, w którego opisie napisano że „Można użyć z Plecaka”, może być użyty zarówno z gniazda Ręki, jak i z gniazda Plecaka.

TRZY RĘCE?

Umieszczenie właściwej karty Ekwipunku w gnieździe Tułowia sprawia, że Ocalały może traktować trzy karty w taki sposób, jakby trzymał je w gniazdach Rąk. W tym samym momencie może jednak korzystać tylko z 2 z nich. Wybierz dowolną kombinację 2 z tych 3 przed rozpatrzeniem każdej odpowiedniej Akcji lub rzutu z udziałem tego Ocalałego.

Gniazdo Tułowia jest zarezerwowane albo dla karty Ekwipunku z symbolem Tułowia, takiej jak zbroja, albo dla wymienionej karty Ekwipunku (w przypadku Yasuke jest to Katana).

Gniazda Plecaka są przewidziane do przechowywania kart Ekwipunku, którego Ocalały aktualnie nie używa. Ocalały nie może użyć Lancy, dopóki nie przeniesie jej do gniazda Ręki. Karta Ekwipunku Jabłka, na której napisano „Można użyć z Plecaka”, nawet w Plecaku zapewnia Ocalałemu swój efekt.



Ręce są używane do Walki. W tych gniazdach można umieszczać wyłącznie karty z symbolem Ręki, na przykład Broń lub Czary.

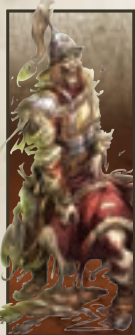
ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

17

ZOMBIE

Nikt nie jest do końca pewny skąd nadchodzą **Zombie**. Pytaliśmy ocalałych z wszystkich kierunków i wygląda na to, że potwory rzuciły się na żywych wszędzie w tym samym momencie. Najbardziej splugawieni to Nekromanci Profanatorzy. Czy naprawdę zniszczyli całe imperium, aby służyć dowolnej intrydze, która tylko przyszła im do głowy? Gdy schwytamy któregoś żywego, zapytamy go o to. Szczerze mówiąc, jest to mało prawdopodobne w naszym obecnym nastroju. Wiecie, ten nastrój to **Zombicide!**

Gra **Zombicide: Biała Śmierć** zawiera pięć typów Zombie. Większość z nich ma do dyspozycji jedną Akcję przy każdej Aktywacji (Łowcy mają 2). Zombie jest eliminowany zaraz po udanym trafieniu podczas Ataku o minimalnej wymaganej wartości Obrażeń. Następnie atakujący go natychmiast otrzymuje Punkty Adrenaliny.



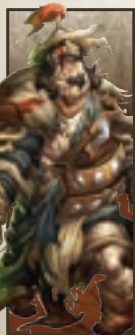
SZWENDACZ

Szwendacze to najczęściej spotykane Zombie, szeregowi żołnierze zainfekowanej armii. Nie są tak inteligentni ani silni jak dawniej, ale jest ich mnóstwo. Nie dajcie się przytłoczyć!

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskana Adrenalina: 1 punkt



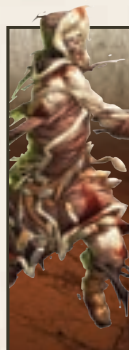
SPAŚLAK

Spaślaki są oddziałami uderzeniowymi armii Zombie. Ze względu na swój pancerz i masę, po prostu znoszą większość obrażeń i walczą dalej pomimo wielu otrzymanych trafień. Chwyć za najcięższą broń i daj z siebie wszystko, jeśli chcesz ich zabić!

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 2 Obrażenia

Zyskana Adrenalina: 1 punkt



ŁOWCA

Łowcy są prawdziwym zagrożeniem. W ciągłym stanie szatu poruszają się dwa razy szybciej niż inni zarażeni, nieustannie ścigając swoją ofiarę. Zajęło nam trochę czasu, aby dowiedzieć się, że kiedyś byli najbardziej dzikimi żołnierzami, podżegaczami wojennymi i fanatykami.

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

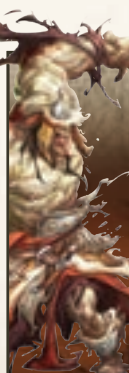
Zyskana Adrenalina: 1 punkt

Zasady Specjalne:

- Łowcy mają 2 Akcje na Aktywację. Po etapie Aktywacji wszystkich Zombie (łącznie z Łowcami) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, Łowcy przechodzą ponownie etap Aktywacji (str. 25) i używają swoich drugich Akcji do zaatakowania Ocalałego w swojej Strefie albo Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku.

PRZYKŁAD 1: Na początku Fazy Zombie Łowca znajduje się w tej samej Strefie co Ocalały. Łowca wydaje swoją pierwszą Akcję, aby Zaatakować Ocalałego i zadać mu 1 Ranę. Następnie Łowca wykonuje drugą Akcję i ponownie Atakuje, znowu zadając 1 Ranę.

PRZYKŁAD 2: Grupa składająca się z 2 Łowców i 1 Spaślaka znajduje się w odległości 1 Strefy od Ocalałego. Ponieważ w swojej Strefie nie mają żadnego Ocalałego, którego mogliby zaatakować, pierwszą Akcją Zombie jest Ruch do Strefy Ocalałego. Następnie Łowcy wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ teraz znajdują się w tej samej Strefie co Ocalały, Atakują go. Każdy Łowca zadaje po 1 Ranę.



ABOMINACJA KHAN

Khanowie byli niegdyś wodzami wschodnich plemion barbarzyńskich. Każdy z nich był doświadczonym wojownikiem, jeźdźcem i władcą. Sama wzmianka o ich obecności czasami wystarczała, by ich wrogowie się poddali! Teraz Khanowie to Abominacje, potwory zombie przesiąknięte mroczną magią Nekromantów Profanatorów. Nic nie może ich powstrzymać na ich morderczej ścieżce, ani broń, ani mury. Jedyнным sposobem na pokonanie tych niegdyś dzielnych wojowników jest powalenie ich z bezbożną siłą, wylanie na nich kotła ognistej smoły lub wezwanie smoczego ognia.

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 3 Obrażenia, Kocioł lub Smoczy Ogień

Zyskana Adrenalina: 5 punktów

Zasady Specjalne:

- ♦ Rzut na Pancerz (str. 26) nie chroni przed Ranami zadawanymi przez Abominację.
- ♦ Do zabicia Abominacji wymagana jest Broń zadająca 3 Obrażenia. Zauważcie, że w *Zombicide: Biała Śmierć* nie ma Broni, która zadaje 3 Obrażenia. Wyższą liczbę zadawanych Obrażeń można uzyskać dzięki Umiejętnościom (np. +1 Obrażenie) lub specjalnym zasadom Misji. Smoczy Ogień (str. 37) lub Kotły (str. 24) również mogą zabić Abominację.
- ♦ Po wyeliminowaniu Abominacji umieśćcie w jej Strefie zakrytą losową Broń z Krypty (jeśli jest dostępna). Każdy Ocalały w tej Strefie może wydać Akcję, aby wziąć Broń z Krypty. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- ♦ Abominacje ignorują mury obronne i nie potrzebują schodów, aby wspinać się na Chodniki Straży lub aby je opuścić (str. 34).

Jeśli gracze wyłącznie w *Zombicide: Biała Śmierć*, Abominacja Khan pojawia się domyślnie za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta Zombie wskazująca na Abominację. Użycie kart pomocy Abominacji Khana. Dodatkowe zasady (str. 38) szczegółowo opisują sposób grania z kilkoma Abominacjami w rozgrywce.

NEKROMANTA PROFANATOR

Nekromanci są luźnymi przywódcami legionów Zombie. „Łuźni”, ponieważ nie wydają bezpośrednich rozkazów, a Zombie nie zawsze za nimi podążają. W jakiś sposób jednak Nekromanci kierują zainfekowane stado do następnego celu i czekają, aby zebrać wszystko, co pozostało. Ich główną rolą jest obleżenie miasta, aby rozprzestrzenić wszędzie splugawienie Zombie.

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskana Adrenalina: 1 punkt

Zasady Specjalne:

- ♦ Na potrzeby zasad gry, Nekromanci traktowani są jak Zombie.
- ♦ Nekromanta posiada własną zainfekowaną armię. Połóżcie Strefę Namnażania Profanatora w jego Strefie Wejścia. **Strefa Namnażania Profanatora Namnaża Zombie jako ostatnia podczas kroku Namnażania** (str. 28), włączając w to Rundę gry, w której została umieszczona na planszy.
- ♦ Nekromanci Profanatorzy umieszczają znacznik Splugawienia w swojej Strefie Wejścia, tworząc Strefę Splugawienia.

- ♦ Za każdym razem, gdy Nekromanta Profanator miałby się poruszyć (w tym podczas dodatkowej Aktywacji), zamiast niego poruszany jest znacznik Strefy Namnażania, z którego pochodzi. Porusza się o 1 Strefę w kierunku punktu Nawigacyjnego, wybierając najkrótszą drogę, przechodząc przez ściany i wspinając się po Chodnikach Straży. Jeśli kilka dróg ma taką samą długość, gracze dokonują wyboru. **Umieśćcie znacznik Splugawienia w Strefie docelowej. Jeżeli jest w niej już znacznik Splugawienia, nie dodawajcie nowego.**
- ♦ Za każdym razem, gdy Splugawienie dotrze do Strefy z Celem, **znacznik Celu zostaje odrzucony** (co może spowodować koniec gry, zależnie od Celu Misji). Gdy Splugawienie dotrze do Punktu Nawigacyjnego, **gracze ponoszą porażkę.**
- ♦ Podobnie jak każdy Zombie, Nekromanta Profanator Atakuje każdego Ocalałego będącego w jego Strefie podczas jego Aktywacji, zamiast się poruszać (patrz *Faza Zombie*, str. 25). Rana jest zadawana pojedynczemu Ocalałemu w Strefie Nekromanty Profanatora (gracze decydują któremu). Ten Atak Zombie **zastępuje** Ruch Profanatora, zatem znacznik Strefy Namnażania **nie porusza się** w kierunku Punktu Nawigacyjnego.
- ♦ Gdy Nekromanta Profanator zostanie zabity:
 - Usuńcie znacznik Namnażania Profanatora (**UWAGA:** znacznik Strefy Namnażania, z którego pochodzi Profanator, pozostaje na swoim miejscu).
 - Umieśćcie w jego Strefie zakrytą losową Broń z Krypty (jeśli jest dostępna). Każdy Ocalały w tej Strefie może wydać Akcję, aby wziąć Broń z Krypty. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

Jeśli gracze wyłącznie w *Zombicide: Biała Śmierć*, Nekromanta Profanator pojawia się domyślnie za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta Zombie wskazująca na Nekromantę. Użycie kart pomocy Nekromanty Profanatora. Dodatkowe zasady (str. 38) szczegółowo opisują sposób grania z kilkoma Nekromantami w rozgrywce.

Nekromanta Profanator nie porusza się. Zamiast tego przesuwają ponumerowaną Strefę Namnażania, z której przybył (w tym przypadku Strefa 2), w kierunku Punktu Nawigacyjnego, umieszczając po drodze znacznik Splugawienia w każdej Strefie. Gdy Splugawienie dotrze do Punktu Nawigacyjnego, gracze ponoszą porażkę.



ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

19

Punkt Nawigacyjny



Punkt Nawigacyjny reprezentuje cel Nekromanty Profanatora. Może to być artefakt, osoba lub miejsce, które go interesuje. W wielu rozgrywkach Ocalali muszą chronić Punkt Nawigacyjny przed Splugawieniem przez Nekromantów Profanatorów. Czasami Ocalali będą się musieli skupić na innych Celach. **Niezależnie od tego, gra kończy się porażką, gdy Splugawienie dotrze do Punktu Nawigacyjnego.**

UWAGA: Jeśli rozgrywacie Misję z Nekromantą Profanatorem, w której nie ma Punktu Nawigacyjnego (np. w poprzednich edycjach Zombicide Fantasy), umieśćcie Punkt Nawigacyjny w Strefie startowej Ocalałych.

Strefy Splugawienia

Nekromanci Profanatorzy wykorzystując swoją **Niekczemną sztukę**, powodują splugawienie i skażają wszystko, czego dotkną. Nie mogą się poruszać, gdy sięgają do swoich najbliższych, najciemniejszych zasobów, co czyni ich wtedy bezbronnymi. Mając jednak wystarczająco dużo czasu, mogliby splugawić całe miasto! Te plamy ciemnej energii rozprzestrzeniają się przez wszelkiego rodzaju ściany i często powstają z nich nowe Zombie.

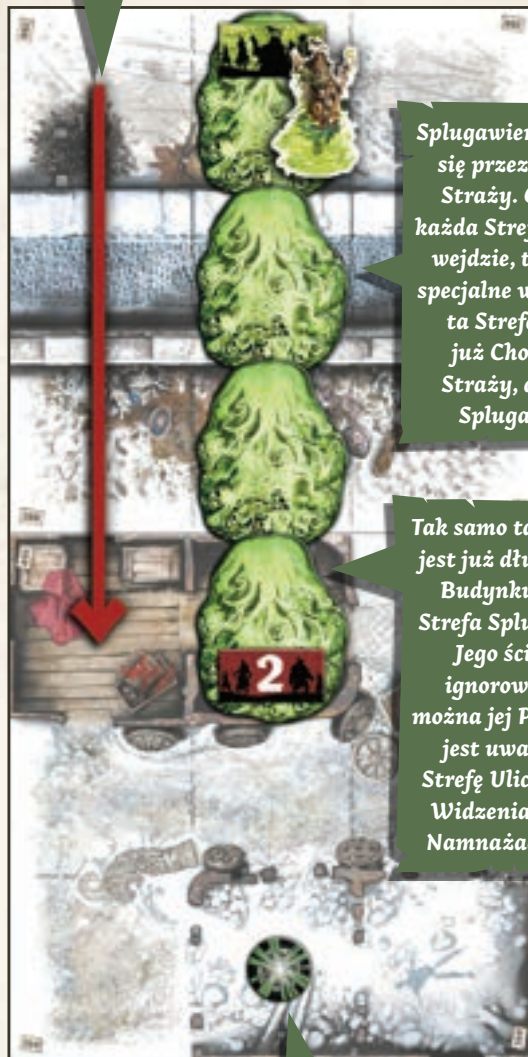
Strefy Splugawienia obowiązują następujące zasady:

- Strefy Splugawienia są Strefami Ulicy.
- Strefa traci swoje specjalne właściwości (jest to szczególnie ważne w przypadku Chodników Straży).
- Ignoruje się wszystkie ściany oddzielające sąsiadujące Strefy Splugawienia.
- Strefy Splugawienia mogą Namnażać Zombie poprzez karty Oblężenia Zombie.



Ścieżki Splugawienia kierowane przez Nekromantów Profanatorów zmiierają w stronę Punktu Nawigacyjnego. Jeżeli Punkt Nawigacyjny zostanie Splugawiony, gra kończy się porażką.

Minęły 3 Rundy gry od pojawienia się Nekromanty Profanatora w jego Strefie. Za każdym razem, gdy Nekromanta Profanator powinien się poruszyć, Strefa Namnażania z której przybył, została przesunięta w kierunku Punktu Nawigacyjnego, umieszczając znacznik Splugawienia w każdej Strefie, do której wszedł.



Splugawienie przenosi się przez Chodniki Straży. Co więcej, każda Strefa, do której wejdzie, traci swoje specjalne właściwości: ta Strefa nie jest już Chodnikiem Straży, ale Strefą Splugawienia.

Tak samo ta Strefa nie jest już dłużej Strefą Budynku. Jest to Strefa Splugawienia. Jego ściany są ignorowane, nie można jej Przeszukać, jest uważana za Strefę Ulicy dla Pola Widzenia... i może Namnażać Zombie!

Gdy tylko Splugawienie osiągnie Punkt Nawigacyjny, gra kończy się porażką. Szybko, pozbądźcie się Profanatora!



FAZA GRACZY

Naszych wrogów jest mnóstwo. Zombie przybywają tysiącami, powodując splugawienie i zniszczenie gdziekolwiek się pojawią. Jest nas niewiele, to prawda, ale wciąż mamy nasz spryt, wyobraźnię, wspomnienia i sprawę, o którą możemy walczyć. Otwórz więc swój umysł i miej oko na wszystko wokół. Tak długo, jak pobratymcy sobie ufają, tak długo istnieje rozwiązanie. Używaj swego umysłu tak dobrze, jak swoich mięśni. Jesteś żywą, myślącą istotą i jesteś wyjątkowy. Zombie to tylko marionetki. Jeden z nas może pokonać setkę, tysiąc, a nawet milion z nich!

Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w wybranej przez siebie kolejności. Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia każdy Ocalały może wykonać 3 Akcje (nie wlicza się do tego ewentualnych darmowych Akcji uzyskanych dzięki Umiejętności z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia). Możliwe Akcje to:

RUCH

Solidna, ciepła para butów to pierwszy przyjaciel wojownika, zwłaszcza zimą... a zwłaszcza, gdy jesteś po kolana w truposzach!

Ocalały przemieszcza się z jednej Strefy do drugiej, ale nie może przechodzić przez ściany.

- Ocalały musi wydać jedną dodatkową Akcję za każdego Zombie znajdującego się w Strefie, którą ten Ocalały chce opuścić.
- Wejście do Strefy, w której znajduje się Zombie, kończy Akcję Ruchu Ocalałego (chyba że ma on Umiejętność: Nieuchwytny).

UWAGA: Ruch po Chodnikach Straży ma własne, specjalne zasady.

PRZYKŁAD: Dragomir jest w Strefie z 2 Szwendaczami. Aby opuścić tę Strefę, wydaje 1 Akcję Ruchu, a potem 2 dodatkowe Akcje (po 1 za każdego Szwendacza), czyli łącznie 3 Akcje. Gdyby w jej Strefie znajdowały się 3 Zombie, Dragomir potrzebowałby 4 Akcji (1+3), aby wykonać Ruch.

PRZESZUKIWANIE

Nie możesz kręcić się po Wintergradzie z gotymi rękami! Drugim najlepszym przyjacielem wojownika jest jego ekwipunek. Dookoła jest go mnóstwo leżącego w śniegu i w prowizorycznych schronieniach. Po prostu upewnij się, że znalazłeś najlepszy i utrzymuj go w dobrym stanie tak długo, jak to tylko możliwe. Nie przywiązuj się jednak zbyt mocno. Przedzej czy później wszystko się psuje.



Pochodnia to najlepsze narzędzie do szybkiego zdobywania Ekwipunku: przy każdej Akcji Przeszukiwania dobierz 2 karty Ekwipunku, zamiast 1!

Ocalały może Przeszukiwać tylko Strefy Budynku i tylko wtedy, gdy w tej Strefie nie ma Zombie. Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Ekwipunku. Może umieścić ją w wyposażeniu Ocalałego, zreorganizować je za darmo lub od razu odrzucić. W czasie swojej Tury Ocalały może wykonać tylko jedną Akcję Przeszukiwania (nawet jeżeli jest to dodatkowa, darmowa Akcja).

UWAGA: Strefy Zniszczeń (str. 35) są Strefami Budynku, ale nie można ich Przeszukiwać.

Gdy talia Ekwipunku się wyczerpie, przetasujcie odrzucone karty Ekwipunku (odkładając do pudełka karty Ekwipunku Początkowego) i stwórzcie z nich nową talię.

REORGANIZACJA/WYMIANA

Ale przede wszystkim najlepszymi przyjaciółmi wojownika są jego koledzy z drużyny. Miejcie się na baczności, upewnijcie się, że wszyscy są w zasięgu słuchu i mają najlepszą broń, jakiej mogą użyć. Od tego momentu Zombie nie będą już przypominać zbliżającej się śmierci, ale najpotężniejsze wyzwanie, przed jakim kiedykolwiek stanąłeś!

Ocalały może wydać 1 Akcję na Reorganizację kart w swoim Ekwipunku w dowolny sposób.

Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart z 1 (i tylko jednym) innym Ocalałym, znajdującym się w tej samej Strefie. Ten inny Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie.

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

AKCJE W WALCE

Akcje w Walce wykorzystują wszystkie karty Ekwipunku związane z Walką: Broń do Walki Wręcz, Broń Dystansową i Czary Bojowe.

ATAK WRĘCZ

Obie armie, żywych i zarażonych, pozostawiły mnóstwo broni w całym mieście. Z łatwością odrzucisz te zepsute lub zarżewiałe. W każdym przypadku należy mieć pod ręką broń do walki wręcz. Kiedy wszystko staje się czerwone, a jedyne, co widzisz, to rozdziałwione usta z zainfekowanymi zębami, włącza się instynkt przetrwania, a twoje życie zależy od stali.



Ocalały używa Broni do Walki Wręcz, którą trzyma w Ręce, aby Atakować Zombie w swojej Strefie lub 1 Strefie dalej, jeśli używa Broni Drzewcowej. (Patrz Walka, str. 30).

ATAK DYSTANSOWY

Wintergrad jest oblężony, ale jego mury obronne pozostają na swym miejscu. Istnieje wiele miejsc, zwłaszcza w ruinach i na szczytach Chodników Straży, gdzie sokole oko może zdzięsiatkować zombie z daleka i przemieścić się w razie potrzeby. Wymaga to świadomości taktycznej i cierpliwości. Niestety, czas jest często luksusem, na który nie możemy sobie pozwolić.



Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni Dystansowej, aby strzelić do pojedynczej Strefy znajdującej się w jego Polu Widzenia i w Zasięgu wskazanym na karcie Broni (patrz Walka, str. 30). Ocalali strzelają do Stref, a nie do Postaci. Jest to szczególnie istotne dla zasady Kolejności Wybierania Celów (str. 32). Użycie Broni Dystansowej o Zasięgu 0, wciąż liczy się jako Atak Dystansowy.

RZUCANIE CZARU BOJOWEGO

Ozardzieje z Wintergradu słynęli ze swojej mądrości i nauczali niezliczone pokolenia uczniów. Ich dziedzictwo żyje dzięki wielu czarom, które zaprojektowali, aby mogły być używane przez najskromniejszych z nas. Oczywiście smażą, uderzają i unicestwiają Zombie, ale także zwiększają nasze umiejętności i leczą rany, przy których normalnie potrzebowalibyśmy tygodni, aby je wyleczyć. Okaż szacunek magicznym zwojom, które możesz znaleźć.



Ocalały używa Czarz Bojowego (Czar z cechami bojowymi), który trzyma w ręce, aby zaatakować Zombie. Zasady tego Ataku są takie same jak w przypadku Ataku Dystansowego.

RZUCANIE ZAKŁĘCIA

Ocalały używa Zaklęcia (Czar bez cech bojowych), które trzyma w Ręce. Rozpatrz efekt gry opisany na karcie.

- Zaklęcia są rzucane na wybrane Postaci lub Strefy (sprawdź opis karty) w Polu Widzenia Ocalałego.

WAŻNE: Celem Zaklęcia nie mogą być Strażnicy.

- Jeśli celem jest Ocalały, rzucający może celować w siebie.
- Większość Zaklęć ma zapis „Raz na Turę”. Dany Ocalały może użyć go tylko raz podczas każdej ze swoich Tur. Jeśli ma kilka kopii tego samego Zaklęcia, każda kopia może zostać rzucona niezależnie. To samo Zaklęcie może zostać rzucone kilka razy w trakcie Rundy, jeśli ocalali wymienią się nim i rzucają je w trakcie swoich Tur.



ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

Wśród ruin wciąż kryje się wiele tajemnic. Szukajmy dalej. Klucz do naszego zwycięstwa może znajdować się pod kolejną stertą gruzu.

Ocalały zdobywa znacznik Celu lub aktywuje Cel znajdujący się w tej samej Strefie co on. Odpowiednie efekty gry wyjaśnione są w opisie danej Misji.



Jest to standardowy znacznik Celu.

Niektóre Misje mają kolorowe Cele. Zgodnie z Zasadami Specjalnymi Misji, ich zdobycie może wywołać efekty specjalne lub zmienić przebieg gry.



AKCJE STRAŻNIKA

Pomimo upadku ojczyzny i poniesionych strat, żołnierze ci nadal dzielnie walczą, aby ocalić to, co pozostało z chwalebego imperium, któremu przysięgali służyć.



Strażnicy to Postacie, które Ocalali mogą wzywać do poruszania się i walki. Będą trzymać linię i bronić miasta!

Raz na Turę Ocalały może wydać 1 Akcję i wybrać Strefę z 1 (lub więcej) Strażnikiem. Strefa nie musi znajdować się w Polu Widzenia tego Ocalałego.

Następnie Ocalały wybiera Akcję (z wymienionych poniżej) do wykonania. Strażnicy w wybranej Strefie wykonują wybraną Akcję jednocześnie. O ile nie napisano inaczej, zastosowanie mają standardowe zasady dla odpowiednich Akcji.

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

Strażnik:

- Jest Ocalałym. Co oznacza, że jest liczony jako 1 znacznik Hałasu.
- Może być trafiony przez Bratobójczy Ogień (str. 32).
- Zostaje wyeliminowany po otrzymaniu przynajmniej 1 Rany. O ile w opisie Misji nie napisano inaczej, jego śmierć NIE oznacza porażki.
- Nie ma własnego wyposażenia.
- Nie posiada własnych Akcji.
- Nie może być celem Zaklęcia.

AKCJA STRAŻNIKA: RUCH

Wybrani Strażnicy w wybranej Strefie wykonują 1 Akcję Ruchu w kierunku jednej, tej samej Strefy Docelowej.

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

AKCJA STRAŻNIKA: ATAK WRĘCZ

Wybrani Strażnicy w wybranej Strefie wykonują 1 Akcję Ataku Wręcz. 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.

AKCJA STRAŻNIKA: ATAK DYSTANSOWY

Wybrani Strażnicy w wybranej Strefie wykonują 1 Akcję Ataku Dystansowego. 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. Zasady Kolejności Wybierania Celów nadal mają zastosowanie.

PRZYKŁAD: Sarnaï 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 Akcję Ataku Dystansowego wycelowanego w Strefę Zombie. Sarnaï otrzymuje wszystkie PA powiązane z tą Akcją.

AKCJA STRAŻNIKA: PRZESUNIĘCIE KOTŁA / WYLANIE Z KOTŁA

Ta akcja Strażnika może zostać wykonana tylko wtedy, gdy w wybranej Strefie znajduje się 3 Strażników (lub więcej). Wybrani Strażnicy wykonują jedną z odpowiednich Akcji Kotła opisanych poniżej.

UWAGA: Gracz może wybrać określonych Strażników do wykonania tej Akcji, aby rozdzielić grupę Strażników w wybranej Strefie.

UMIEJĘTNOŚCI STRAŻNIKA



Większość ocalałych z Zombicide: Biała Śmierć posiada 2 Umiejętności na Niebieskim Poziomie Zagrożenia i może ich użyć natychmiast po rozpoczęciu gry. Druga z nich dotyczy Akcji Strażników, aby czerpać jak największe korzyści z heroicznej odporności Wintergradu.

AKCJE KOTŁA

Ezy wiesz dlaczego mury obronne Wintergradu są w większości nienaruszone? W pierwszych godzinach oblężenia zwykli ludzie pomagali żołnierzom, zbierając wszystkie kotły, które mogli dostać w swoje ręce, napieniając je ognistą smołą i wylewając ją ze szczytu wałów. Wiele kotłów jest wciąż dostępnych, napienionych i gotowych do rozpalenia. Nie zmagrujcie ich!



Kotły, niegdyś używane do powstrzymania oblężenia lub karmienia ludzi, są teraz używane do palenia Zombie.

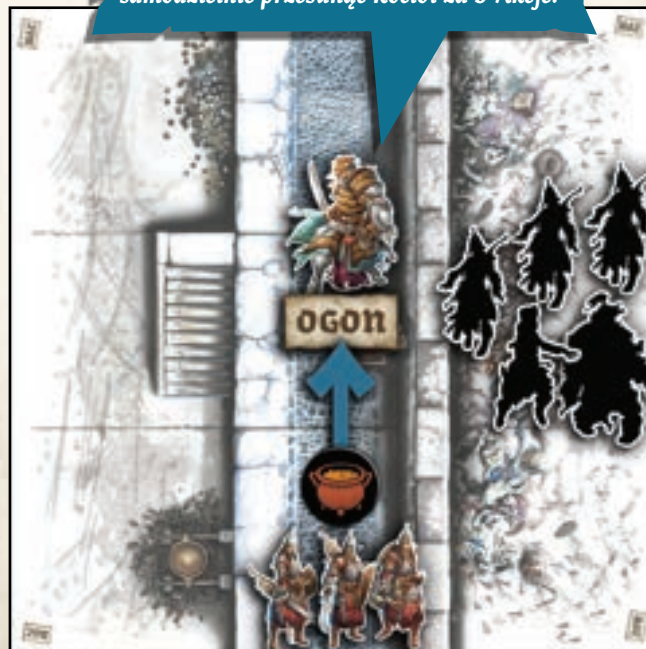
Kotły mogą być przenoszone lub ich zawartość wylewana na Zombie z Chodników Straży. Koszt Akcji jest wysoki, ale nagroda warta jest wysiłku!

PRZESUNIĘCIE KOTŁA

Ocalały stojący w Strefie ze znacznikiem Kotła może wydać 3 Akcje, aby przesunąć się wraz z nim o 1 Strefę, przechodząc do Strefy w Zasięgu 1 i w Polu Widzenia. **Ocalały porusza się wraz z Kotłem.** Przeniesienie znacznika Kotła ze Strefy Ulicy do Strefy Chodnika Straży wymaga użycia **schodów** (str. 34).

- Akcja ta może być również wykonana jako Akcja Strażnika, 3 Strażnikami (lub więcej) stojącymi w tej samej Strefie.
- Ocalali nie mogą przenieść Kotła korzystając z Drabiny Linowej.
- Modyfikatory Akcji Ruchu, takie jak na przykład Umiejętności, nie mają zastosowania.

Zaczyna się Tura Ogona. Wydaje 1 Akcję, aby wykonać Akcję Strażnika. Wszyscy trzej Strażnicy udają się do jego Strefy, niosąc ze sobą Kocioł. Pojedynczy Ocalały może samodzielnie przesunąć Kocioł za 3 Akcje.



WYLANIE Z KOTŁA

Ocalały stojący w Strefie Chodnika Straży ze znacznikiem Kotła może wydać 3 Akcje i wyznaczyć dowolną sąsiadującą Strefę (z wyjątkiem Strefy Chodnika Straży) w Polu Widzenia. Odrzucić znacznik Kotła. Wszystkie Postaci w wyznaczonej Strefie zostają wyeliminowane, w tym Abominacje (rzut na Pancerz nie jest dozwolony). Ocalały otrzymuje wszystkie PA. Ta Akcja może być również wykonana jako Akcja Strażnika, 3 Strażnikami (lub więcej) stojącymi w tej samej Strefie Chodnika Straży (str. 23).

Następnie Ogon wydaje 3 Akcje, aby Wylać z Kotła do Strefy obok niego, w dół Chodników Straży. Wszystkie Zombie zostają wyeliminowane, a Ogon otrzymuje wszystkie PA. 3 Strażników (lub więcej) może wylać z Kotła za jedną Akcję Strażnika.



ZRÓBCIE HAŁAS!

To, czego brakuje nam w liczbach, rekompensujemy mózgiem i bronią. Zombie są głupie i wciąż szukają najłatwiejszej do zdobycia ofiary. Mając zerową koncentrację, mogą zostać zwabieni w śmiertelne pułapki przez głośne dźwięki. Z drugiej strony, mają wyostrzony słuch i mogą śledzić pojedynczą osobę oddychającą głośno z odległości kilku przecznic. Rzecz w tym, że większość z nas nie może pozostać w bezruchu ani milczeć. Pogódźcie się z tym!

Ocalały hałasuje, próbując przyciągnąć Zombie. Umieścić znacznik Hałasu w Strefie tego Ocalałego.

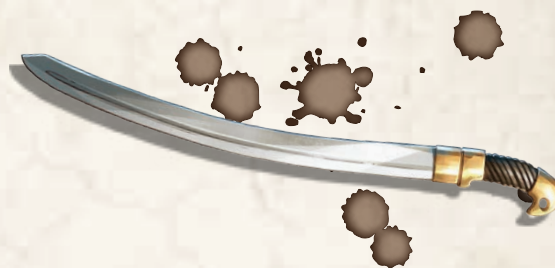
BRAK DZIAŁANIA

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

FAZA ZOMBIE

Nie wiemy czy Zombie są przeklęte, zainfekowane, opętane, czy może coś innego. Atakują, gryzą i rozrywają, a ich ofiara może zmartwychwstać jako jedno z nich w następnej chwili, godzinie lub dniu. Plaga Zombie rozprzestrzenia się jak pożar, niszcząc wszystko na swojej drodze. Nie jesteśmy jednak tacy jak inni. Nie upadniemy, ani nie uciekniemy. Będziemy walczyć!

Po tym, gdy wszyscy gracze aktywują wszystkich swoich Ocalałych, aktywują się Zombie. Żaden z graczy nimi nie steruje. Sterują nimi zasady gry, a gracze jedynie wprowadzają je w życie, wykonując poniższe czynności w podanej kolejności.



ETAP 1 - AKTYWACJA

Wszystkie Zombie aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak lub Ruch, w zależności od sytuacji. Najpierw rozpatrzyć wszystkie Ataki, a następnie wszystkie Ruchy. Wszystkie Zombie wykonują Atak ALBO Ruch jako pojedynczą Akcję.

ATAK

Każde Zombie w tej samej Strefie co Ocalali wykonuje Atak. Atak Zombie jest zawsze skuteczny i nie wymaga rzutu kośćmi. Każdy Atak Zombie zadaje 1 Ranę. **Ocalali w jednej Strefie dzielą między sobą Ataki Zombie według własnego uznania, nawet jeżeli oznacza to zadanie wszystkich Ran jednemu Ocalałemu.** Wszystkie zadane Rany muszą zostać przydzielone.

STRAŻNICY I RANY

Strażnikowi może zostać przydzielona tylko 1 Rana. Następnie zostaje wyeliminowany. Usunięcie figurkę z planszy. O ile opis Misji nie stanowi inaczej, utrata Strażnika nie kończy gry.

ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

25

Po odpowiednich rzutach na Pancerz, wskaźnik na Torze Zdrowia jest przesuwany o 1 miejsce w prawo za każdą otrzymaną Ranę. Ocalały zostaje wyeliminowany w momencie, gdy wskaźnik osiągnie poziom „3” na Torze Zdrowia. Oznacza to waszą natychmiastową porażkę!



Każdy skuteczny Atak Zombie zadaje 1 Ranę.

Zombie walczą w grupach. Wszystkie Zombie aktywowane w tej samej Strefie co Ocalały dołączają do Ataku, nawet jeśli liczba zadawanych przez nich Ran jest większa niż liczba Punktów Życia wszystkich Ocalałych w tej Strefie.

PRZYKŁAD 1: Szwendacz w Strefie z 2 Ocalałymi zadaje 1 Ranę podczas swojej Aktywacji. Gracze wybierają, który z tych Ocalałych otrzyma tę Ranę.

PRZYKŁAD 2: Grupa 4 Szwendaczy aktywuje się w tej samej Strefie co 2 Ocalałych. Gracze wybierają sposób przydzielenia Ran. Jako że Ocalały zostaje wyeliminowany po otrzymaniu 3 Ran, co kończy grę porażką, gracze decydują, że każdy z tych Ocalałych otrzyma po 2 Rany.



Pancerz noszony w gnieździe Tułowia może zapobiegać Ranom. Używacie tego na własne ryzyko!



Tarcze noszone w gnieździe Ręki działają jako mile widziane wsparcie na linii frontu.

Rzuty na Pancerz: Ocalali z odpowiednio wyposażonym Pancerzem (gniazdo Tułowia) lub Tarczą (gniazdo Ręki) mogą wykonać pojedynczy rzut na Pancerz za każdym razem, gdy są celem Ataku Zombie. Ocalały rzuca tyłoma kośćmi, ilu Ataków Zombie chce uniknąć. Każdy wynik kości, który jest równy lub wyższy od liczby Pancerza na karcie Pancerza, neguje Atak Zombie na zasadzie jeden za jeden. Dzięki temu, Ocalały, któremu dopisuje szczęście, może nawet stać się celem wszystkich Ataków Zombie dla członków drużyny w swojej Strefie i wyjść z nich bez szwanku!

UWAGA: Następującym źródłom obrażeń nie można zapobiec Rzutami na Pancerz:

- + Ataki Abominacji
- + Smoczy Ogień (str. 37)
- + Wylanie z Kotła (str. 24)

PRZYKŁAD: Sarnaï i Yasuke znajdują się w tej samej Strefie co 4 Szwendaczy i 2 Spaślaków. Obaj Ocalali mają pełne zdrowie, a Yasuke ma na sobie Ciężki Pancerz (Pancerz 3+). Zombie Atakują, a każdy z nich zadaje 1 Ranę, co daje łącznie 6 Ran. Gracze decydują w jaki sposób Ataki Zombie są rozdzielane między Ocalałych.

- Jeden z nich mógłby spróbować przyjąć je wszystkie. Yasuke jest lepszym obrońcą, ponieważ jego Ciężki Pancerz może negować Ataki Zombie.

- Mogą również podzielić Ataki Zombie w dowolny sposób. Decydują się skierować 2 Szwendaczy na Sarnaïa (bez Pancerza) i 2 Szwendaczy + 2 Spaślaków na Yasuke (Ciężki Pancerz 3+). Sarnaï nie ma Pancerza, więc nie może zniwelować otrzymanych 2 Ran. Yasuke rzuca 4 kośćmi Pancerza (1 za każdy Atak Zombie), uzyskując 1, 2, 3 i 4. 2 sukcesy! 2 Ataki Zombie zostały zanegowane. Yasuke otrzymuje 2 Rany od Ataków Zombie, których Pancerz nie zanegował. Obaj Ocalali nadal pozostają żywi!

ZMIANY ZACHOWANIA ZOMBIE

Gracze poprzednich wersji Zombicide zauważają zmiany w zachowaniu Zombie. Zmiany te zostały wprowadzone w celu odwzorowania usprawnionego zachowania wokół ścian i Chodników Straży. Zombie, choć nie grzeszą inteligencją, nie będą trzymać się wału, próbując dotrzeć do Ocalałych na górze, gdy widzą innego Ocalałego, do którego mogą się dostać. W Zombicide: Biała Śmierć priorytety Zombie są w poniższej kolejności:

1. Pole Widzenia
2. Posiadanie otwartej drogi
3. Hałas

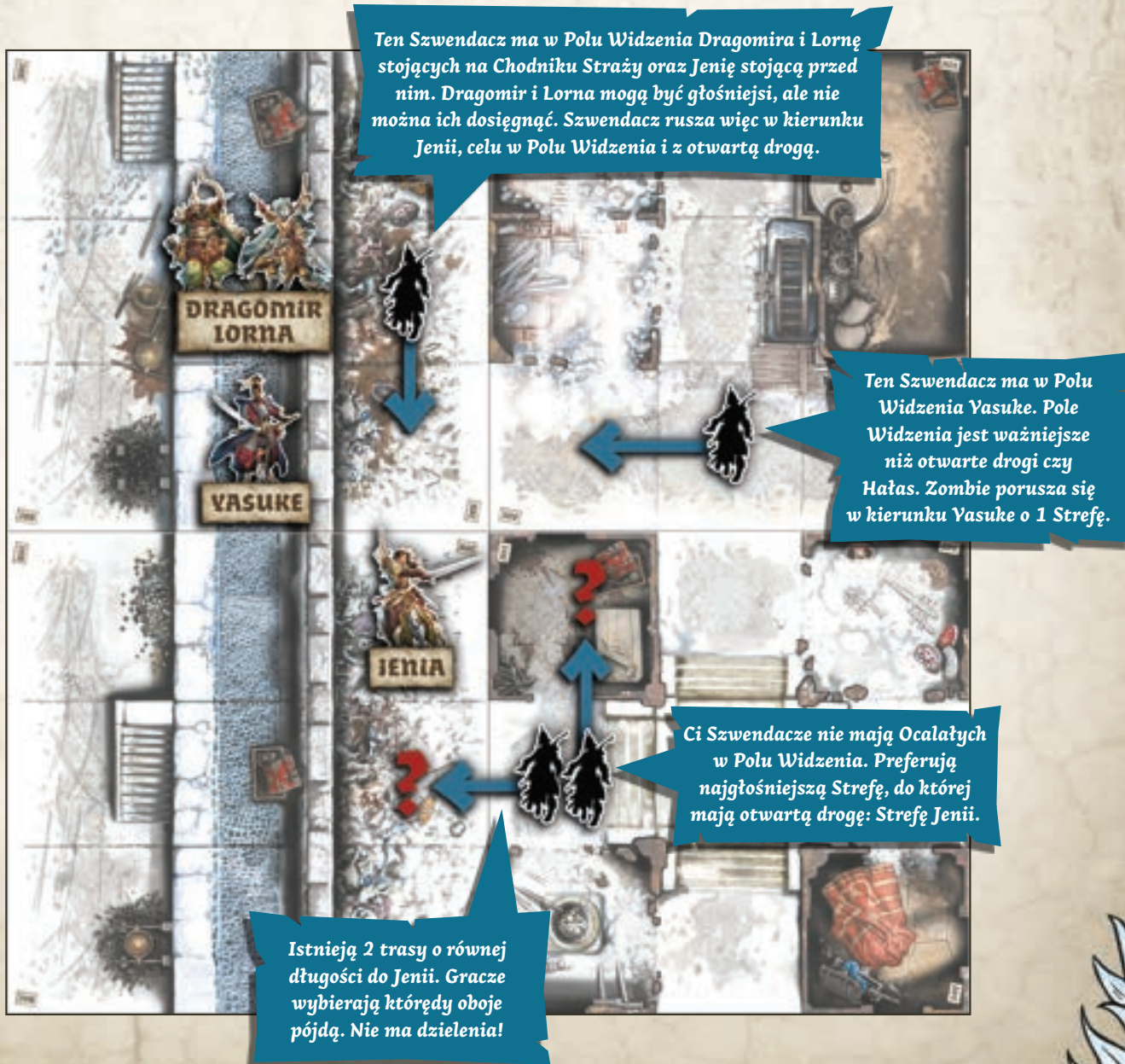
RUCH

Zobaczyć całe stado martwych, bezdusznych oczu odwracających się w twoją stronę, to prawdziwy chrzest ognia dla ocalałego. W głębi duszy wiesz, że wszyscy ci dawni ludzie uważają cię teraz za ofiarę i nie zatrzymają się przed niczym, nawet spadając z wałów, by cię ścigać. Wiedz, że nie uważają cię nawet za pożywienie. Jesteś po prostu życiem do zakończenia. Nie pozwól, by poczucie zbliżającej się zagłady zawładnęło twoim sercem. Jesteś czymś więcej!

Zombie, które nie Atakowały, używają swojej Akcji na Ruch o 1 Strefę w kierunku Ocalałych.

1. Zombie wybierają Strefę docelową.

- Pierwszą Strefą wybraną przez Zombie jest ta, w której Ocalali znajdują się w Polu Widzenia i do której mają **otwartą drogę**. Jeśli mogliby wybrać kilka Stref, Zombie wybierają tę, w której znajduje się najwięcej znaczników Hałasu (pamiętajcie, że każdy Ocalały liczy się jako 1 znacznik Hałasu). Zombie mogą zignorować grupę Ocalałych na Chodniku Straży, na który nie mogą się dostać, na rzecz pojedynczego Ocalałego, którego mogą zobaczyć i osiągnąć!
- Jeśli Zombie mają w Polu Widzenia jedną lub więcej Stref z Ocalałymi, ale nie mają otwartej drogi do żadnej z nich, wybierają Strefę z największą liczbą znaczników Hałasu.
- Jeśli Zombie nie mają w Polu Widzenia żadnych Ocalałych, Zombie wybierają najgłośniejszą Strefę, **do której mają otwartą drogę**.



- Jeśli Zombie nie mają Ocalałych w Polu Widzenia lub otwartej drogi do Strefy z Ocalałymi, wybierają Strefę z największą liczbą znaczników Hałasu. We wszystkich tych przypadkach odległość nie ma znaczenia. *Zombie zawsze wybierają najgłośniejszy cel, który widzą lub słyszą i preferują otwarte drogi.*

2. Zombie poruszają się o 1 Strefę w kierunku Strefy docelowej, wybierając najkrótszą możliwą drogę.

W przypadku braku otwartych dróg do Strefy docelowej, Zombie poruszają się w jej kierunku najkrótszą drogą, tak jakby nie było na niej żadnych przeszkód. Przeszkody (na przykład Chodniki Straży i ściany) nadal ich powstrzymują.

Jeśli jest więcej niż jedna droga o takiej samej długości, gracze decydują, którądy podążają Zombie.

UWAGA: Doświadczeni gracze Zombicide powinni pamiętać, że nie wolno w tej edycji rozdzielać grup Zombie.

ZOMBIE I CHODNIKI STRAŻY

- Zombie mogą swobodnie przemieszczać się z Chodnika Straży do sąsiedniej Strefy Ulicy, nie wymagają do tego schodów. Pozbawione instynktu przetrwania, po prostu spadają, a następnie podnoszą się, by podążać za swoim celem.
- Zombie nadal muszą korzystać ze schodów, aby wejść na górę ze Strefy Ulicy na Chodnik Straży.
- Zombie mogą dotrzeć do Chodnika Straży z sąsiedniej Strefy Ulicy po dobraniu karty Oblężenia Zombie, jeśli pomoże im to w dotarciu do celu (str. 29).
- Chodniki Straży zostały szczegółowo omówione na str. 34.

Szwendacz mógł dotrzeć do Lorny za pomocą 3 Akcji Ruchu, wchodząc po schodach na Chodnik Straży.



Alternatywnie, dobranie karty Oblężenia Zombie pozwala Szwendaczowi wspiąć się na Chodnik Straży jednym Ruchem, aby dotrzeć do celu.

Nie ma potrzeby schodzenia po schodach. Ten Szwendacz idzie na łatwiznę, spadając bezpośrednio i nieszkodliwie z Chodnika Straży do Strefy Ogona.



W ten sam sposób ten Szwendacz przechodzi z Chodników Straży do Strefy Sarnaia, spadając z wiatu bez kary. Nie próbujcie tego w domu!

ETAP 2 - NAMNAŻANIE

Próbowaliśmy wyjść jak najdalej poza mury, ale przez wiele dni spotykaliśmy Zombie. O ile nam wiadomo, reszta Imperium wydaje się martwa i zamieniona w potwory. Nie spodziewajmy się, że oblężenie wkrótce się zakończy.

Znajdujące się na mapie Misji znaczniki Stref Namnażania wskazują miejsca, w których podczas każdej Fazy Zombie pojawiają się nowe Zombie. Są to Strefy Namnażania.



Znaczniki Stref Namnażania wskazują ich lokalizację. Namnażają się w kolejności rosnącej...

...a Strefa Namnażania Profanatora aktywuje się jako ostatnia.

Zacznijcie od Strefy Namnażania nr 1. Następnie dobierzcie kartę Zombie. Przeczytajcie wiersz odpowiadający Poziomowi Zagrożenia Ocalałego o najwyższej wartości Punktów Adrenaliny (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony Poziom Zagrożenia). Umieście w tej Strefie Namnażania odpowiednią liczbę Zombie wskazanego przez kartę typu. Wykonajcie to dla każdej Strefy Namnażania, jedna po drugiej w kolejności rosnącej (od 1 do 4).

Strefa Namnażania Profanatora (str. 19) Namnaża po standardowych Strefach.

Gdy talia Zombie się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty Zombie, tworząc z nich nową talię.



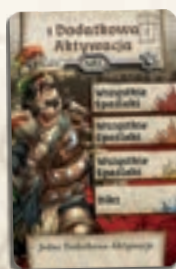
Ta karta Zombie Namnaża Szwendaczy.

- Poziom Czerwony: 8 Szwendaczy**
- Poziom Pomarańczowy: 6 Szwendaczy**
- Poziom Żółty: 4 Szwendaczy**
- Poziom Niebieski: 2 Szwendaczy**

PRZYKŁAD: Ogon ma 5 Punktów Adrenaliny, co plasuje go na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Jenia ma 12 punktów i jest na Żółtym Poziomie. Aby ustalić ile Zombie należy namnożyć, przeczytajcie żółty wiersz, odpowiadający Poziomowi Zagrożenia Jenii, która ma największą liczbę Punktów Adrenaliny spośród Ocalałych.

KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI

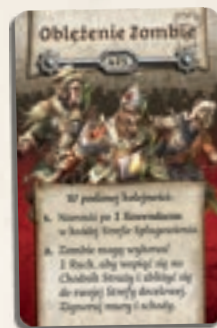
Wielu nowych dało się nabrać na pozorną niezdarność Zombie. Od czasu do czasu mają nieprzewidywalne wybuchy akcji i mogą przytłoczyć ocalałych bez uprzedzenia. Zawsze miejcie ich na oku, a jeśli musicie się zbliżyć, upewnijcie się, że padną, zanim zdążą zareagować.



Gdy zostanie dobrana karta Dodatkowej Aktywacji, w rozpatrywanej Strefie nie pojawiają się Zombie. Zamiast tego wszystkie Zombie wskazanego typu natychmiast otrzymują dodatkową Aktywację.

UWAGA: Te karty nie mają żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia.

KARTA OBLĘŻENIA ZOMBIE



Gdy zostanie dobrana karta Oblężenia Zombie, w rozpatrywanej Strefie nie pojawiają się Zombie. Zamiast tego rozpatrzyć poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Namnóżcie wskazaną liczbę i rodzaj Zombie w każdej Strefie Splugawienia (str. 20) na planszy. Jeśli nie ma wystarczającej liczby Zombie, aby wypełnić je wszystkie, wybierzcie Strefy Splugawienia w których dołożycie pozostałe figurki Zombie, **a następnie namnóżcie Abominację w Strefie Splugawienia, która nie otrzymała jeszcze Zombie (gracze wybierają).** Jeżeli na planszy znajduje się już Abominacja, otrzymuje ona w zamian dodatkową Aktywację.

Tylko 1 dodatkowa Aktywacja może zostać przeprowadzona w ten sposób na kartę Zombie.

2. Sprawdźcie wszystkie Zombie stojące w Strefach obok Chodników Straży. Zdefiniujcie ich Strefę docelową tak, jakby mieli wykonać Ruch. Jeśli droga do ich Strefy docelowej jest zablokowana przez Chodnik Straży, natychmiast wykonują 1 Ruch i wspinają się na Chodnik Straży. W innym przypadku nie poruszają się.

SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

Może się zdarzyć, że graczom zabraknie figurek konkretnego typu podczas umieszczania Zombie na planszy na skutek namnażania. W takim przypadku gracze umieszczają na planszy pozostałe figurki (jeżeli jakieś zostały). Następnie rozpatrzyć następujące efekty we wskazanej kolejności:

1. Jeśli nie ma na planszy Abominacji, dobierzcie kartę Abominacji. Następnie Namnóżcie ją we wskazanej Strefie Namnażania za pomocą zwykłej karty Zombie lub w Strefie Splugawienia za pomocą karty Oblężenia Zombie lub karty „Ożeż!”.

2. Jeżeli na planszy znajduje się już Abominacja, otrzymuje ona dodatkową Aktywację. Tylko 1 dodatkowa Aktywacja może zostać przeprowadzona w ten sposób na kartę Zombie. (Np. gdy gracze dobiorą kartę Oblężenia Zombie, a w kilku Strefach Splugawienia brakuje Zombie).



WALKA

Z czasem nauczyliśmy się biegle posługiwać każdym rodzajem broni. Większość z nas nadal się w czymś specjalizowała, ale przez większość czasu nie mieliśmy okazji zatrzymać swoich narzędzi na dłużej. Za każdym razem, gdy rozpoczynało się *Zombicide*, nasi wrogowie przybywali w dużych ilościach i musieliśmy sobie z nimi radzić za pomocą wszystkiego, co znaleźliśmy.

Jeśli więc znasz kogoś, kto nie umie czytać, powiedz mu, by jak najszybciej nauczył się podstaw. Czytanie zaklęć może uratować dzień!



**Symbol
kości**

Kiedy Ocalały wykonuje Akcję Ataku Walki Wręcz, Ataku Dystansowego, Rzucanie Czaru Bojowego lub Akcję Strażnika, aby zaatakować Zombię, rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi liczba kości używanej Broni (lub 1 kością za każdego Strażnika wykonując Akcję Strażnika).



**Symbol
Broni
Podwójnej**

Jeżeli aktywny Ocalały ma w slotach na Ręce dwie identyczne Bronie z symbolem Broni Podwójnej, może użyć ich w tym samym czasie, wydając tylko jedną Akcję. Atak obu Broni/Czarów Bojowych musi być wymierzony w tę samą Strefę.

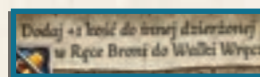


**Symbol
Broni
Podwójnej**



**Wartość
kości: 1**

PRZYKŁAD 1: Sarnaï ma 2 Czary Bojowe „Błyskawica” w swoich Rękach. Błyskawica ma symbol Broni Podwójnej, więc Sarnaï może użyć ich obu jednocześnie. Pozwala to rzucić 2 kośćmi (1 za każdą Błyskawicę) za pomocą jednej Akcji Rzucania Czaru.



**Efekt
Specjalny**



**Wartość
kości: 1**

PRZYKŁAD 2: Lorna trzyma 2 „Sztylety”. Ponieważ są to identyczne Bronie z symbolem Broni Podwójnej, może nimi uderzyć jednocześnie. Teoretycznie rzuca 2 kośćmi (po 1 na każdy Sztylet). Każdy Sztylet zapewnia jednak premię +1 kość do innej Broni do Walki Wręcz. Premia jest tutaj obustronna, zatem każdy Sztylet ma wartość kości 2, co w Podwójnym wydaniu daje łącznie 4 kości!



**Symbol
Precyzji**

Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji danej Broni liczy się jako trafienie.

WAŻNE: Wynik 1 zawsze oznacza chybienie, niezależnie od premii zapewnianych przez Ekwipunek, Umiejętności lub inne efekty gry.



**Symbol
Obrażeń**

Każde trafienie zadaje pojedynczemu celowi liczbę Obrażeń określoną przez wartość Obrażeń danej Broni. Jeśli wszyscy wrogowie zostaną zabici, nadliczbowe trafienia przepadają.

- ♦ **Szwendacze, Łowcy i Nekromanci** muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.
- ♦ **Spaślaki** muszą otrzymać trafienie zadające 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Broń zadająca 1 Obrażenie nie zadziała, niezależnie od liczby trafień uzyskanych przez Ocalałego.
- ♦ **Abominacje** muszą otrzymać trafienie zadające 3 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Ponieważ żadna broń w *Zombicide: Biała Śmierć* nie zadaje obrażeń równych 3, gracze będą musieli zniszczyć tego potwora za pomocą Smoczego Ognia (str. 37), Wylania z Kotła (str. 24) lub używając specjalnych Umiejętności (takich jak Nadludzka Siła).



**Symbol
Zasięgu**

Zasięg Broni wskazywany przez tę wartość na karcie, to liczba Stref, przez które Ocalały może Atakować przy pomocy tej Broni.

Pierwsza wartość wskazuje minimalny Zasięg. Celem Broni nie może być Strefa bliższa, niż wskazany minimalny Zasięg. W niektórych przypadkach może to być 0, co oznacza że Ocalały może celować w Strefę, w której się znajduje. Druga wartość określa maksymalny Zasięg Broni. Broń nie może osiągnąć celów znajdujących się poza maksymalnym Zasięgiem.



Wartość

Zasięgu: 1-3



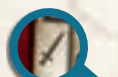
Wartość

Zasięgu: 0-1

PRZYKŁAD: „Łuk Bojowy” ma Zasięg 1-3, co oznacza, że może trafiać cele znajdujące się do 3 Stref od Ocalałego, jednak nie w tej samej Strefie co ten Ocalały. Czar Bojowy „Uderzenie Mocy” ma Zasięg 0-1. Można zaatakować nim Strefę Ocalałego albo maksymalnie do 1 Strefy dalej, nie więcej.

ATAK WRĘCZ

Możemy walczyć nad ruinami niezdyś wielkiego miasta, na szczytach murów obronnych i wbiegając na duże ulice, ale nadal walczymy w zwarciu częściej, niż mogłoby się wydawać. Czasami musimy zagłębiać się w uszkodzone budynki. Flekromanci mogą przywoływać Zombie ze Spluzawienia, które rozprzestrzenia się w mieście. A najczęściej po prostu nie strzelamy wystarczająco szybko i Zombie nas dopadają. Potem przychodzi czas na uwolnienie naszych wewnętrznych bestii!



Symbol
Walki Wręcz



Broń do Walki Wręcz jest oznaczona symbolem Walki Wręcz.

Ocalały trzymający w Ręce Broń do Walki Wręcz może zaatakować Zombie w swojej Strefie. Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji wskazanej na karcie Broni liczony jest jako trafienie. Gracz rozdziela swoje trafienia pomiędzy możliwe cele Ataku w swojej Strefie według własnego wyboru.

Chybieńia zadawane Bronią do Walki Wręcz nie powodują Bratobójczego Ognia (str. 32).

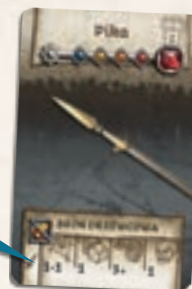
PRZYKŁAD: Jenia i Ogon są w tej samej Strefie co Spaślak, Szwendacz i Łowca. Jenia atakuje Mieczem. Wyrzuca  oraz , co oznacza 1 trafienie. Miecz zadaje 1 Obrażenie, więc nie może zrobić krzywdy Spaślakowi. Jenia przydziela trafienie Łowcy, zabijając go. Ponieważ jest to Akcja Walki Wręcz, mimo chybieńia, Ogon jest bezpieczny przed ciosami Jenii.

BROŃ DRZEWCOWA



Wartość

Zasięgu: 1-1



Broń Drzewcowa do Walki Wręcz zadaje Obrażenia jak przy Walce Wręcz o Zasięgu 1.

Broń do Walki Wręcz ze słowem kluczowym „Broń Drzewcowa” jest używana do wykonywania Akcji Walki Wręcz w Zasięgu 1 (nie większym, nie mniejszym) w dowolnej Strefie w Polu Widzenia tego Ocalałego.

UWAGA: Mając Zasięg 1, Broń Drzewcowa nie może zostać użyta do Walki Wręcz w Strefie Ocalałego. Uważajcie! Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest broń z Krypty o nazwie „Partyzan”, której Zasięg wynosi 0-1.

ATAK DYSTANSOWY I RZUCANIE CZARU

Walka na dystans to elegancki (coż, przez większość czasu) i sprytny sposób na zdziśiatkowanie szeregów Zombie. W końcu Zombie nie mogą strzelać i nie przejmują się osłoną. Idą na ciebie jak baranki na rzeź. Bądźcie jednak ostrożni. Strzelanie w zwartą masę gnijącego mięsa nie jest łatwe, a zwykłe strzały lub błyskawice nie pozbędą się trudniejszych przeciwników.



Symbol Walki
Dystansowej



Broń Dystansowa jest oznaczona symbolem Walki Dystansowej.



Ocalały trzymający w Ręce Broń Dystansową lub Czar Bojowy może strzelić do Strefy znajdującej się w jego Polu Widzenia i w Zasięgu danej Broni/Czaru (str. 11).

PAMIĘTAJ CIE:

- Wewnątrz budynków (wliczając te Zniszczone, str. 35) Pole Widzenia ograniczone jest do Stref połączonych otwartym przejściem i oddalonych maksymalnie o 1 Strefę.
- Na ulicach (wliczając w to Splugawienie, str. 20) Pole Widzenia wyznacza się w liniach prostych, które biegną równoległe do krawędzi planszy i kończy się na ścianie lub krawędzi planszy.
- Chybień mogą spowodować Bratobójczy Ogień, dlatego rozważnie oceniacie ryzyko!

Ignorujcie wszelkie Postacie znajdujące się w Strefach pomiędzy strzelcem a Strefą docelową. Ocalali mogą oddawać strzały przez zajęte Strefy bez narażania na Obrażenia innych Ocalałych lub Zombie. Ocalały może nawet strzelić do innej Strefy, gdy w jego Strefie są 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. **Spaślak albo Abominacja (strzelec wybiera)**
2. **Szwendacz**
3. **Łowca**
4. **Nekromanta**

Trafienia są przypisywane celom o najwyższym priorytecie do czasu eliminacji wszystkich takich celów, następnie celom o kolejnym priorytecie i tak dalej.

Jeśli kilka celów dzieli tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze sami określają rozkład trafień między nimi.

Pamiętajcie: Kolejność Wybierania Celów nie ma zastosowania w przypadku Ataków Wręcz.

PRZYKŁAD: Uzbrojony w „Kuszę” (Obrażenia: 2), Ogon wykonuje Atak Dystansowy na Strefę z 1 Spaślakiem, 2 Szwendaczami i 2 Łowcami.

- W pierwszej swojej Akcji Ogon wyrzuca  i . Precyzja „Kuszy” to 4+, co oznacza 2 trafienia. Stosując zasadę Kolejności Wybierania Celów, pierwszy strzał trafia Spaślaka, zabijając go (Obrażenia: 2). Drugi strzał trafia Szwendacza, również go zabijając (1 trafienie = 1 cel).

- W drugiej Akcji Ogon wyrzuca  i , co oznacza kolejne 2 trafienia. Kolejność Wybierania Celów wskazuje Szwendacza jako pierwszy cel – zostaje on wyeliminowany. Drugi strzał trafia jednego z Łowców, również go zabijając. Na polu bitwy został jeszcze jeden Łowca.

UWAGA: Spaślaki są pierwsze w Kolejności Wybierania Celów, ale są też odporne na Ataki Bronią zadającą 1 Obrażenie. To oznacza, że Spaślaki mogą chronić przed Atakami Dystansowymi zadającymi 1 Obrażenie wszystkich Szwendaczy, Łowców i Nekromantów w ich Strefie. Najpierw trzeba się pozbyć Spaślaków. To samo dotyczy Abominacji, wymagających zadania im aż 3 Obrażeń (lub Smoczego Ognia lub Wylania z Kotła), aby je zabić.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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

BRATOBÓJCZY OGIEŃ

- *Ożeż! Ej, nie jestem Zombie!*
- *Przepraszam, ja... ty... no, spójrz na siebie!*
- *Tak, pokryty krwią. Co niby mam zrobić? Noście tabliczkę z napisem "Nie jestem Zombie"?*

Ocalały nie może trafić własnym atakiem sam siebie. Jednak w sytuacjach awaryjnych może zachodzić potrzeba wykonania Ataku Dystansowego, Akcji Strażnika lub Rzucenia Czaru Bojowego do Strefy, w której znajduje się członek drużyny (pamiętajcie, Bratobójczy Ogień nie dotyczy Akcji Walki Wręcz). W takim przypadku chybień na kościach automatycznie liczone są jako trafienia skierowane w Ocalałych znajdujących się w docelowej Strefie. Przydzielcie te trafienia 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 Bojowego).

Za Zabicie Ocalałego (włącznie ze Strażnikami) nie są przyznawane PA. Zabicie innego Ocalałego oznacza również, że gra kończy się porażką. W większości przypadków zabicie Strażnika nie kończy gry. (Ale kto mógłby być tak bezduszny, by to zrobić?).

PRZYKŁAD 1: Lorna strzela z „Łuku Bojowego” do Strefy, w której znajduje się Yasuke i Szwendacz. Wyrzuca , Lorna chybia. Chybiony strzał trafia w Yasuke i zadaje 1 Obrażenie. Yasuke otrzymuje 1 Ranę.

PRZYKŁAD 2: Ogon strzela z „Kuszy” do Strefy, w której znajduje się Jenia wraz z 1 Łowcą. Wyrzuca  oraz , uzyskując dwa trafienia. Jedno wystarczy do zabicia Łowcy. Drugie trafienie przepada. Wyłącznie chybień strzały są przydzielane Ocalałym, więc Jenia jest bezpieczna.

ZAMROŻENIE



Znacznik Zamrożenia tymczasowo unieruchamia Zombie. Zamrożone Zombie pomijają swoją następną Aktywację!

Niektóre efekty gry, takie jak Umiejętności lub specjalne zasady Misji, mogą umieścić znacznik Zamrożenia w wybranej Strefie. Za każdym razem, gdy Zombie mają Aktywować się w Strefie ze znacznikiem Zamrożenia, zamiast tego odrzuć ten znacznik Zamrożenia. Zombie w tej Strefie pomijają całą swoją Aktywację (nawet jeśli mają kilka Akcji, jak Łowcy).

- Dana Strefa może zawierać tylko jeden znacznik Zamrożenia w danym momencie.
- Dodatkowe znaczniki przepadają. Znacznik Zamrożenia jest usuwany, gdy w jego Strefie nie ma Zombie.
- Pod wpływem znacznika Zamrożenia, Nekromanta Profanator (str. 19) nie może poruszyć znacznika Namnażania Zombie, z którego pochodzi ten Nekromanta.

Trwa Faza Zombie. W tej Strefie umieszczono znacznik Zamrożenia. Szwendacz i Łowca całkowicie pomijają swoje Aktywacje. W ogóle nie wykonują Ruchu ani Ataku. Znacznik Zamrożenia jest usuwany.



Spaślak rozpoczyna swoją Aktywację w Strefie bez znacznika Zamrożenia. Zombie Aktywuje się standardowo i nie ma na niego wpływu wejście do Strefy ze znacznikiem Zamrożenia.

Znacznik Zamrożenia nie ma wpływu na tego Łowcę w momencie jego Aktywacji i standardowo rozpatruje on swoje dwie Akcje. Zombie przekracza Strefę ze znacznikiem Zamrożenia bez przeszkód i dociera do Strefy Jenii.



LOKACJE SPECJALNE

Niegdys dumne miasto Wintergrad, znane jako skrzyżowanie dróg dla kupców i podróżników, jest teraz polem bitwy w wojnie między ocalałymi a Zombie. Większość budynków została poważnie uszkodzona, a ruiny są wszędzie. Wielkie mury są często ostatnią linią obrony między Nekromantami Profanatorami a ich tajemniczymi celami. No dalej, walczyć!

CHODNIKI STRAŻY

Chodniki Straży reprezentują wysokie mury chroniące Wintergrad przed najeźdźcami. Wystarczająco duże, by na nich walczyć!

- Chodniki Straży traktowane są jak Strefy Ulicy. Podczas gdy wspinaczka na nie podlega specjalnym zasadom (patrz poniżej), nie ma ograniczeń w poruszaniu się z jednej Strefy Chodnika Straży do drugiej.

CHODNIK STRAŻY: To jest Chodnik Straży. Posiada specjalne zasady dotyczące Pola Widzenia. Zombie mogą nieszkodliwie spaść z Chodnika Straży i podążać za swoim celem!

- Ocalali** docierają do Chodników Straży i opuszczają je za pomocą schodów lub Drabin Linowych.

UWAGA: Schody i Drabiny Linowe same w sobie nie są Strefami.

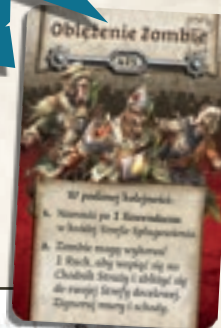
- Zombie** wspinają się na Chodniki Straży za pomocą schodów lub karty Oblężenia Zombie. Z drugiej strony, **Zombie nie mają żadnych ograniczeń podczas opuszczania Chodników Straży, spadając nieszkodliwie ze ściany i podnosząc się natychmiast, aby podążać za swoim celem.**
- Znajdując się na szczycie wielkiego muru, **Postacie w Strefach Chodników Straży widzą przez budynki i Strefy poza nimi.** Podobnie, każda Postać znajdująca się w jednej z tych Stref ma w Polu Widzenia Postacie znajdujące się na Chodnikach Straży.
- Postacie na Chodnikach Straży nie widzą wnętrza budynków. Jedynie Strefy Ulicy i Ruiny.

KARTA OBLĘŻENIA ZOMBIE: Zombie stojące obok Chodników Straży wspinają się po dobraniu karty Oblężenia Zombie, ale tylko, jeśli ten Ruch pozwoli im zbliżyć się do ich celu. Karty Oblężenia Zombie opisane zostały na str. 29.

DRABINA LINOWA: Ocalali mogą korzystać z Drabin Linowych, aby utworzyć przejście między Strefą Ulicy a sąsiadującym z nią Chodnikiem Straży, poruszając się w górę lub w dół.

ZNACZNIK KOTŁA: Kotły mogą zostać wylane z Chodnika Straży do Strefy Ulicy, zabijając wszystkie znajdujące się tam Postacie! Zasady dotyczące Kotłów opisane zostały na str. 24.

SCHODY: Schody mogą być używane przez każdą Postać do przemieszczania się tam i z powrotem między Strefą Ulicy a Chodnikiem Straży.



Pole Widzenia Sarnaï
biegnie w linii prostej
przez ulicę...

Pole Widzenia Ogona
sięga aż do krawędzi
planszy, przez ulicę
i Strefy Zniszczeń.

Pole Widzenia
Dragomira wykracza
poza budynek...

...ale nie do Strefy
Budynku.

...ale nie do Strefy
Budynku.

DRABINY LINOWE

Znaczniki Drabiny Linowej mogą być zdobywane jak znaczniki Celów (str. 23). Dowolny Ocalały, stojący w Strefie z tym znacznikiem lub w Strefie, w której został on umieszczony, za koszt 1 Akcji może zdobyć ten znacznik Drabiny Linowej. Znacznik Drabiny Linowej jest wtedy umieszczany na planszy tego Ocalałego. Nie zajmuje miejsca w Ekwipunku i może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

Później, Ocalały **będący na Chodniku Straży lub w Strefie Ulicy pod nim**, może wydać kolejną Akcję, aby umieścić znacznik Drabiny Linowej **na granicy między tymi Strefami, otwierając przejście**. Ocalali mogą przemieszczać się pomiędzy obiema Strefami, korzystając z Drabiny Linowej.

UWAGA: Zombie nie mogą korzystać z Drabin Linowych.



To jest znacznik Drabiny Linowej.

STREFY ZNISZCZEŃ

- Strefy Zniszczeń traktowane są jak Strefy Budynku. Ma to wpływ na Pole Widzenia (str. 11).
- Stref Zniszczeń nie można Przeszukiwać.
- Postacie stojące na Chodnikach Straży mają Pole Widzenia do Stref Zniszczeń i przez nie.

To są Strefy
Zniszczeń.

Lorna i Yasuke wydali
po 1 Akcji, aby umieścić
Drabinę Linową pomiędzy
ich Strefą a Strefą obok. Od
teraz mogą poruszać się
między tymi Strefami za
pomocą Drabin Linowych
(pamiętajcie, tylko Ocalali!).
Mogą również wydać
kolejną Akcję, aby zdobyć
znacznik Drabiny Linowej.



CECHY EKWIPUNKU

Wintergrad był największym miastem w całym regionie i gościł jednych z najlepszych kowali. Ich broń była rozsyłana wzdłuż i wszerz. Większość z nich leży teraz potępiona na śniegu... ale nie wszystkie. Nieustannie poszukujemy tych artefaktów, gdziekolwiek się znajdują. Warto ich szukać, gdyż są one niezwykle pomocne w walce z armią Zombie.

Ekwipunek może posiadać specjalne zasady opisane poniżej.

PANCERZ



Wyposażenie z wartością Pancerza może zapewnić Rzuty na Pancerz przeciwko Atakom Zombie (str. 25) i Bratobójczemu Ogniu (str. 32). Im niższa wartość, tym większa szansa Ocalałego na uniknięcie Ran!

SZTYLET I UDERZENIE MOCY



Sztylety i Uderzenie Mocy zapewniają odpowiednio +1 kość do innej broni do Walki Wręcz i Czaru Bojowego. Najlepiej używać ich w połączeniu z Bronią o niskiej wartości kości i wysokiej wartości Obrażeń.

Należy pamiętać, że premia oddziałuje w obie strony. Na przykład, Podwójne Uderzenia Mocy zapewniają sobie nawzajem dodatkową kość, co daje łącznie 4 kości przy każdym Rzucaniu Czarów (str. 22)!

MOŻNA UŻYĆ Z PLECAKA



Wyposażenie standardowe nie może być używane, gdy jest przechowywane w Gniazdach Plecaka (str. 17). Ekwipunek z tekstem na karcie „Można użyć z Plecaka” jest wyjątkiem i może być użyty bezpośredniego z niego.

BRÓŃ DRZEWCOWA



Broń Drzewcowa to broń do Walki Wręcz, używana do wykonywania Ataku Wręcz w Zasięgu 1 do dowolnej Strefy w Polu Widzenia Ocalałego.

PRZELADOWANIE



Przeladowywana Broń oferuje dużą siłę ognia, ale wymaga przeladowania po każdym użyciu.

Broń z cechą „Przeładowanie” wymaga poświęcenia 1 Akcji na przeładowanie jej między strzałami, jeśli Ocalały chce oddać kilka strzałów w tej samej Rundzie. Wszystkie Bronie z tą cechą są za darmo przeładowywane w Fазie Końcowej i na początku każdej Rundy gry są ponownie gotowe do strzału.

- Jeżeli wystrzelono z tej Broni, a następnie została ona przekazana innemu Ocalałemu bez przeładowania, nadal musi najpierw zostać przeładowana przez jej nowego właściciela, zanim będzie on mógł z niej skorzystać w tej samej Rundzie.
- Pojedyncza Akcja Przeładowania wystarcza do przeładowania 2 Broni użytych w trybie Broni Podwójnej.
- Dozwolony jest strzał z jednej przeładowywanej Broni Podwójnej do jednej Strefy, a następnie strzał z drugiej przeładowywanej Broni Podwójnej do innej Strefy. Są to jednak dwa różne Ataki Dystansowe.

SHASHKA



Użyta jako Broń Podwójna (str. 30), jej wartość obrażeń wynosi 2. W parze są najlepszymi przyjaciółmi na początku gry do pokonania Spaślaków (wymagających do wyeliminowania 2 Obrażeń).

POCHODNIA + SMOCZA ŻÓŁĆ = SMOCZY OGIEŃ

Pochodnia sama w sobie może zostać użyta z Plecaka do szybszego Przeszukiwania (str. 21), pozwalając Ocalałemu dobrać 2 karty Ekwipunku, zamiast 1.



Ocalały może odrzucić Smoczą Żółć i Pochodnię podczas tego samego Ataku Dystansowego, aby stworzyć Smoczy Ogień w Zasięgu 1 i w Polu Widzenia.

Wszystkie Postacie w Strefie docelowej zostają wyeliminowane, bez względu na próg Obrażeń, wartość Pancerza lub pozostałe Rany. Smoczy Ogień jest Cichy, nie wywołuje Hałasu.

Ocalały, który stworzył Smoczy Ogień, zdobywa wszystkie powiązane PA.

UMIĘJĘTNOŚCI ZAPEWNIANE PRZEZ EKWIPUNEK

Niektóre karty Ekwipunku mają swoje własne Umiejętności (jak np. „Zakrzywiony Łuk” i Umiejętność „Sokole Oko”).

Karty Broni: Ocalały korzysta z Umiejętności wymienionej na karcie podczas rozpatrywania Akcji Walki wykonywanej przy użyciu Broni z tą Umiejętnością.

Karty inne niż Broń: Ocalały korzysta z Umiejętności wymienionej na karcie, dopóki karta ta znajduje się w odpowiednim gnieździe w jego Ekwipunku.



Niektóre Bronie zapewniają potężną Umiejętność, gdy są w użyciu.



DODATKOWE TRYBY GRY

Skorzystajcie z dodatkowych trybów gry opisanych w tym rozdziale, aby wzbogacić rozgrywkę, powtórzyć poprzednie Misje z nowymi możliwościami i stworzyć unikatowe wyzwania fabularne!

GRANIE Z KILKOMA ABOMINACJAMI

Dodatkowe Abominacje są dostępne z innymi grami podstawowymi i rozszerzeniami z serii *Zombicide*. Gracze mogą zamieniać swoje ulubione Abominacje z Abominacją Khana lub za każdym razem, gdy ma pojawić się Abominacja, wybierać ją losowo, a nawet - na własne ryzyko - grać wszystkimi naraz!

Tworzenie talii Abominacji

Talia Abominacji dodaje różnorodności i utrzymuje równowagę talii Zombie. Namnóżcie losową Abominację za każdym razem, gdy dobrana zostanie karta Abominacji. Aby to zrobić, stwórzcie talię do dobierania z Abominacją Khan i pojedynczą kartą każdej Abominacji, którą chcecie umieścić w swojej rozgrywce. Potasujcie talię Abominacji podczas przygotowania do gry (str. 6) i umieść ją w pobliżu planszy.

Rozpatrzcie poniższe efekty za każdym razem, gdy podczas Namnażania Zombie dobierzecie kartę Abominacji:

- **Jeżeli na planszy nie ma żadnej Abominacji**, dobierzcie kartę z talii Abominacji. Następnie umieśćcie na planszy odpowiednią figurkę Abominacji.
- **Jeżeli na planszy znajduje się już Abominacja**, otrzymuje ona dodatkową Aktywację.

UWAGA: Abominacje, których zasady odnoszą się do ścian, nie mogą być używane w Misjach z gry *Zombicide: Biała Śmierć*.

Festiwal Abominacji

Korzystając z talii Abominacji opisanej powyżej, Festiwal Abominacji pozwala na grę z kilkoma Abominacjami na planszy w tym samym czasie. Im jest ich więcej, tym gra staje się bardziej zabójcza. Gracze zostali ostrzeżeni!

Rozpatrzcie poniższe efekty za każdym razem, gdy podczas namnażania Zombie dobierzecie kartę Abominacji:

- **Jeżeli na planszy nie ma żadnej Abominacji**, dobierzcie kartę z talii Abominacji. Następnie umieśćcie na planszy odpowiednią figurkę Abominacji.
- **Jeżeli na planszy znajduje się już jakaś Abominacja**, wszystkie Abominacje na planszy otrzymują dodatkową Aktywację. **NASTĘPNIE**, dobierzcie kartę z talii Abominacji i umieśćcie na planszy odpowiednią figurkę Abominacji.

GRANIE Z KILKOMA NEKROMANTAMI

Granie z kilkoma Nekromantami odbywa się w taki sam sposób, jak granie z kilkoma Abominacjami, poprzez stworzenie talii Nekromantów, z której można dobierać karty za każdym razem, gdy dobierana jest karta Nekromanty. Zasady są takie same, z następującymi zmianami:

- Jeśli na planszy nie ma Nekromanty Profanatora, Namnóżcie go.
- Jeśli na planszy znajduje się już Nekromanta Profanator, a gracz dobiorą kartę Nekromanty, najpierw Nekromanta Profanator otrzymuje Dodatkową Aktywację, a następnie Namnóżcie kolejnego Nekromantę z talii Nekromantów.
- Dodatkowi Nekromanci nie tworzą Stref Namnażania. Robi to jedynie Nekromanta Profanator.
- Umieśćcie znacznik Splugawienia w dowolnej Strefie, do której wejdzie Nekromanta, tworząc Strefę Splugawienia (str. 20). Pomińcie tę zasadę, gdy Nekromanta wchodzi do Strefy Splugawienia.
- Nekromanta uznaje Strefę Punktu Nawigacyjnego za swoją Strefę docelową. W przeciwieństwie do Ocalałych i Zombie, Nekromanta może swobodnie wchodzić na Chodnik Straży i chodzić z niego bez korzystania ze schodów (str. 34). **Gra kończy się porażką, gdy Nekromanta wejdzie do Strefy Punktu Nawigacyjnego.**

CO Z KRĘGIEM NEKROMANTÓW?

Zasady Kręgu Nekromantów z *Czarnej Plagi* i *Zielonej Hordy* nie mogą być stosowane w *Białej Śmierci*. Dodatkowo Nekromanci z zasadami dotyczącymi ścian i Stref Namnażania również nie są kompatybilni z *Białą Śmiercią*.

TRYB KRWISTOCZERWONY

Na początku możecie być ostrożni i się skradać, ale bez względu na to, co robicie, Zombie wciąż będą was znajdować i będziecie musieli walczyć o swoje życie. Wasza wewnętrzna bestia uruchamia się w miarę trwania bitwy, napędzając was szybkością, gniewem i siłą. Wkrótce zdacie sobie sprawę, że stać was na więcej niż myśleliście i staniecie się największymi wojownikami, o jakich kiedykolwiek marzyliście! Muszę przyznać, że większość z nas jest teraz uzależniona od tego szatu bitewnego i raduje się walką z Zombie. W ten sposób czujemy, że żyjemy. To jedyna droga do ostatecznego zwycięstwa!

Tryb Krwistoczerwony umożliwia Ocalałym na dalsze zdobywanie Punktów Adrenaliny po przekroczeniu **Czerwonego Poziomu Zagrożenia** i wybieranie dodatkowych Umiejętności. Tryb ten pozwala na eliminowanie zadziwiającej liczby przeciwników i ukończenie bardzo rozbudowanych Misji.

Tryb Krwistoczerwony: Gdy twój Ocalały osiąga Poziom Czerwony, przesun jego wskaźnik Adrenaliny z powrotem do punktu „0” i dodaj wszelkie zdobyte Punkty Adrenaliny ponad minimalny poziom potrzebny do osiągnięcia Poziomu Czerwonego. Ocalały pozostaje na Poziomie Czerwonym i zatrzymuje swoje Umiejętności. Dodatkowe Punkty Adrenaliny dolicza się w standardowy sposób oraz po ponownym osiągnięciu odpowiednich Poziomów Zagrożenia, zyskuje Umiejętności, które wcześniej nie zostały wybrane. Gdy Ocalały osiąga po raz kolejny Pomarańczowy lub Czerwony Poziom Zagrożenia, posiadając już wszystkie Umiejętności ze swojej planszy Ocalałego, może wybrać dowolną Umiejętność z listy Umiejętności (str. 51).

PRZYKŁAD: Ogon właśnie zdobył swój 43. Punkt Adrenaliny, osiągając Poziom Czerwony. Ma teraz Umiejętność Wypad oraz Umiejętność Strażnika: Odepchnięcie (Niebieskie), + 1 Akcję (Żółta), Żądza Krwi: Atak Wręcz (Pomarańczowa) i 1 Darmowa Akcja: Walka (Czerwona).

Gracz przesun wskaźnik Adrenaliny z powrotem na początek toru, a Misja trwa dalej. Ogon znajduje się nadal na Poziomie Czerwonym i zabijając Zombie, zdobywa kolejne Punkty Adrenaliny.

Osiągając ponownie Niebieski i Żółty Poziom, nie otrzymuje dodatkowej Umiejętności: ma już wszystkie dostępne Umiejętności dla tych Poziomów. Po ponownym osiągnięciu Pomarańczowego Poziomu zyskuje Skórę z Żelaza, swoją drugą Umiejętność Pomarańczowego Poziomu. Osiągając ponownie Poziom Czerwony, gracz wybiera nową Umiejętność spośród dwóch pozostałych dla tego Poziomu i wybiera Odruchy Bojowe. Wskaźnik Adrenaliny powraca do pozycji początkowej.

Po drugim powrocie wskaźnika na początek toru Adrenaliny, Ogon nie otrzymuje żadnych dodatkowych Umiejętności, osiągając Poziom Niebieski, Żółty i Pomarańczowy, ponieważ ma je już wszystkie. Osiągając Poziom Czerwony po raz trzeci, zdobywa ostatnią Umiejętność Poziomu Czerwonego: Rozpruwacz: Atak Wręcz. Wskaźnik Adrenaliny wraca ponownie do pozycji początkowej.

Od teraz Ogon nadal zdobywa Punkty Adrenaliny i otrzymuje wybraną przez gracza Umiejętność za każdym razem, gdy osiąga Poziom Pomarańczowy, a następnie kolejną Umiejętność, osiągając Poziom Czerwony.



GRA DLA 7+ OCALAŁYCH

Zombicide ma ciągle powiększającą się galerię Ocalałych do wyboru. Wcześniej lub później możecie nabrać ochoty na wypróbowanie rozgrywki z udziałem ponad sześciu Ocalałych. W tym celu potrzebujecie dodatkowych plansz Ocalałych, plastikowych wskaźników i kart Ekwipunku Początkowego, które zawarte są w osobnych rozszerzeniach do gry (bądź w innych wersjach Zombicide w świecie Fantasy).

Granie ze zwiększonym składem Ocalałych (lub graczy!) jest stosunkowo proste. Przygotowując taką rozgrywkę postępujcie zgodnie z poniższymi wskazówkami i dostosujcie je do oczekiwanego poziomu trudności.

- Za każdego kolejnego Ocalałego (powyżej 6 standardowych), dodajcie z rozszerzenia 1 dodatkową kartę Ekwipunku Początkowego do puli kart, które zostaną rozdysponowane między Ocalałych podczas Przygotowania do gry.
- Namnożcie 1 dodatkową kartę Zombie za każdym dwóch dodanych Ocalałych (zaokrąglając w górę). Te dodatkowe Namnażania są rozpatrywane zgodnie z kolejnością Stref Namnażania (zaczynając ponownie od pierwszej Strefy Namnażania, po Namnażaniu w ostatniej). Tak! Oznacza to, że niektóre Strefy będą miały dwa, a nawet trzy razy większy współczynnik namnażania Zombie!



KARTY UMIEJĘTNOŚCI STRAŻNIKA



Clovis z Czarnej Plagi przechodzi podstawowe szkolenie od Ocalałego oficera Wintergradu. Dobierając kartę Umiejętności Strażnika, otrzymuje umiejętność „Strażnicy: Zamrożenie: Atak Dystansowy” na czas trwania rozgrywki.

Karty Umiejętności Strażnika są opcjonalne. Pozwalają one Ocalałym bez Umiejętności Strażnika na posiadanie jej podczas gry w Białą Śmierć, dzięki czemu mogą w pełni korzystać z zasad dotyczących Strażników. Mogą być używane do gry z Ocalałymi z innych pudełek Zombicide, reprezentując podstawowe szkolenie.

Podczas przygotowania potasujecie karty Umiejętności Strażnika, a następnie dobierzcie 1 kartę za każdego Ocalałego bez Umiejętności Strażnika. Ocalały zyskuje odpowiednią Umiejętność Strażnika na czas trwania rozgrywki, **na Poziomie Niebieskim**. Trzymajcie te karty w pobliżu odpowiednich plansz Ocalałego. Umiejętność Strażnika jest traktowana tak, jakby znajdowała się na karcie Ocalałego.

UWAGA: Gracze mogą również zdecydować się na wybór kart Umiejętności Strażnika, zamiast ich losowania. Może to jednak wpływać na poziom trudności gry.

ZASADY - BIAŁA ŚMIERĆ

39



MISJE

Opisane w tym rozdziale Misje można rozgrywać w dowolnej kolejności, wybierając je według czasu gry lub oczekiwanego poziomu wyzwania. Zasady specjalne znajdujące się w opisie Misji mają pierwszeństwo przed ogólnymi zasadami gry i opisem na kartach. Każda Misja ma swój poziom trudności, sugerowaną liczbę Ocalałych oraz średni czas rozgrywki.

SAMOUCZEK:

PRZYGOTOWANIE DO BITWY

ŁATWA / 6 OCALAŁYCH / KRÓTKA

Wintergrad to nie przedszkole. Odparliśmy ostatnich najazd Zombi, ale po ulicach nadal wędrują ich duże chmary. Dwie z nich zbliżają się prosto do naszej prowizorycznej przystani, w której się zatrzymaliśmy. Musimy odzyskać nasze rzeczy, zanim będzie za późno, bo inaczej nie dożyjemy kolejnego dnia.



Potrzebne kafelki: **31R i 32R.**

31R

32R

CELE

- ♦ **Odzyskajcie swój Ekwipunek.** Aby zwyciężyć, musicie osiągnąć oba Cele.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Dobierzcie tyle kart Ekwipunku, ile jest Ocalałych, i umieśćcie je zakryte w Strefie z Celem na kafelku 31R. Powtórzcie to dla Celu w Strefie na kafelku 32R.
- ♦ **Gdzie jest moja zbroja.** Ocalały może wydać 1 Akcję, aby wykonać Przeszukiwanie w Strefie z Celem, aby wziąć kartę Ekwipunku z talii w tej Strefie. Można powtórzyć tę Akcję wielokrotnie w jednej Turze. Cel nie może zostać zdobyty dopóki w Strefie znajdują się karty Ekwipunku. Zdobyć Celu zapewnia 5 PA Ocalałemu, który go zdobył.



40

BIAŁA ŚMIERĆ - KSIĘGA MISJI

misja 2: OSTATNIE KSIĘGI

ŁATWA / 6 OCALAŁYCH / UMIARKOWANA

*Z*epsucie wdarto się na wały, otwierając drogę dla Zombie. Ostatni atak spowodował kilka wyłomów w murze, zagrażając dzielnicy! Zebranie wycofujących się żołnierzy jest dość proste, ponieważ słyszeli oni o naszych wcześniejszych dokonaniach. Razem moglibyśmy odpierać Zombie na tyle długo, by cywile mogli uciec w bezpieczne miejsce.

Żołnierze opowiadają nam o swoim poprzednim przywódcy, zaklinaczu, który używał magicznych ksiąg do odstraszenia Zombie i uszczelniania wałów. Bohater ten zginął podczas ataku Zombie, ale w okolicy znajdują się jego ostatnie księgi.

Zombie powrócą, wcześniej czy później. Ale teraz to miejsce należy do nas i to my wyznaczamy granice!

Potrzebne kafelki: 26V, 28V, 29R, 32R, 33V i 34R.

32R	26V
28V	34R
33V	29R

CELE

- ♦ **Wyliminować Splugawienie.** Misja kończy się zwycięstwem, gdy wszystkie znaczniki Splugawienia zostaną usunięte (sprawdźcie Zasady Specjalne).

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.**
 - Umieście losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Podzielcie Ocalałych na drużyny i umieście ich po równo w obu Strefach Startowych Ocalałych.
- ♦ **Ostatnie Księgi Wygnania.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.
 - Niebieskie i Zielone Cele reprezentują nienaruszone Księgi Wygnania. Umieście znacznik Celu na planszy Ocalałego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.
 - Każdy Czerwony Cel reprezentuje fragment ostatniej Księgi Wygnania. Są one umieszczane na planszy Ocalałego w taki sam sposób jak powyżej i mogą być również przedmiotem wymiany. Ocalały może zebrać wszystkie fragmenty na

swojej planszy, aby odtworzyć ostatnią Księgę. Odrzuca wszystkie Czerwone Cele za wyjątkiem jednego.

- ♦ **Usunięcie Splugawienia.** Ocalały znajdujący się w Zasięgu 0-1 od znacznika Strefy Namnażania (NIE znacznika Namnażania Profanatora) może wydać 1 Akcję i odrzucić z Ekwipunku Księgę Wygnania. Następnie rozpatrzyć poniższe efekty w podanej kolejności:
 1. Przenieście znacznik Namnażania Zombie do Startowej Strefy Namnażania, zwiększając jego współczynnik Namnażania.
 2. Zaczynając od znacznika Splugawienia znajdującego się pod usuniętą Strefą Namnażania, usuńcie go oraz wszystkie sąsiadujące z nim znaczniki Splugawienia (dotyczy również Splugawienia pod innymi Strefami Namnażania). Jeśli na planszy nie pozostaną żadne znaczniki Splugawienia – odnosicie zwycięstwo!



misja 4: SPALONA ZIEMIA

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / DŁUGA

Splugawienie Zombie powoli, ale systematycznie zapuszcza korzenie w Wiertergradzie. Niektóre dzielnice są stracone i musimy wyznaczyć wyraźną granicę między żywymi a umarłymi. Aby to zrobić, musimy najpierw ewakuować wszystkich pozostałych sojuszników, a następnie spalić budynki, aby uzyskać lepszy widok na okolicę i uniknąć zasadzek zastawionych przez Zombie. Gdy miasto płonie poza murami, wojna w mieście powoli przekształca się w oblężenie.

Przyjaciele, nie martwcie się. Wiertergrad powstanie z popiołów i zabłyśnie na nowo!

Potrzebne kafelki: 26V, 27R, 29R, 31R, 32V i 33V.

29R 33V

32V 27R

31R 26V

CELE

- ♦ **Nic dla nich nie zostanie!** Misja kończy się zwycięstwem, gdy wszystkie 3 budynki zajmą się ogniem (sprawdźcie Zasady Specjalne).

UWAGA: Ponoście porażkę, jeśli dowolny Strażnik zostanie zabity.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie Niebieski i Zielony znacznik Celu we wskazanych Strefach. Dodatkowo zauważcie, że na kafelku 26V nie ma znacznika Celu.

- ♦ **Rzadka broń.** Niebieski i Zielony Cel zapewniają losową Broń z Krypty Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.

- ♦ **Spalona Ziemia.** Czerwone znaczniki Celu nie mogą zostać zdobyte w standardowy sposób. Budynek zostaje podpalony, gdy w jego Strefie z Celem wystąpi efekt Smoczego Ognia. Następnie rozpatrzcie poniższe efekty:

- Usuńcie znacznik Celu. Ocalały, który wywołał Smoczy Ogień, zdobywa 5 PA.
- Wszystkie Postacie w budynku zostają wyeliminowane. Ocalały, który wywołał Smoczy Ogień, zdobywa odpowiednią liczbę PA.
- Od teraz, wszystkie Strefy Budynku traktowane są jako Strefy Zniszczeń.





MISJA 7: REGALIA

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / DŁUGA

Mury Wintergradu zostały naruszone o jeden raz za dużo. Pomimo najlepszych starań obrońców, Zombie i ich mistrzowie - Profanatorzy - przedostali się do miasta i teraz niszczą je od środka.

Cesarzowa Cierni ponownie wystąpiła do nas swojego posłańca. Ufa nam, że odeskortujemy z Wintergradu jej doradców oraz cesarskie insygnia: koronę i berło. Będzie ich potrzebować, aby zjednoczyć ludzi z całego świata. Skoro już o tym mowa, Cesarzowa częściej nosi zbroję i hełm niż suknię i klejnoty.

Zupełnie jak moja matka!

CELE

- ♦ **Zabezpieczyć imperialne insygnia i ich obrońców!** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:
 - **Zdobądźcie koronę i berło.** Zdobądźcie Niebieski i Zielony znacznik Celu.
 - **Ucieknijcie ze wszystkimi Strażnikami.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia ze wszystkimi Strażnikami. Każdy Ocalały wraz ze Strażnikami może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.
- UWAGA:** Ponorcie porażkę, jeśli dowolny Strażnik zostanie zabity.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- ♦ **Nie sądziłem, że korona jest tak ciężka!** Każdy osiągnięty Niebieski i Zielony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Reprezentują one koronę i berło.
- ♦ **Broń imperialna.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.



28R	29R	33V
30R	26V	32R
34V	31R	27R

Potrzebne kafelki: 26V, 27R, 28R, 29R, 30R, 31R, 32R, 33V i 34V.



MISJE - ZOMBICIDE

47

MISJA 8: ŚCIANA BOHATERÓW

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / KRÓTKA

Zombie dotarły bardzo, bardzo głęboko tej części Wintergradu. W każdej chwili mogą dotrzeć do centrum miasta i siać spustoszenie, zabijając tych, którzy nie mogą walczyć, dodatkowo psując nasze zapasy żywności. Ta ściana jest naszym ostatnim wałem między życiem jako ocalali a długą, smutną, głodową zimą.

Zombie zrobiły wyrwę i musimy ją szybko zamknąć. W tym celu kapłani Wintergradu przygotowali tajemniczą miksturę z soli, kadzidła i prochów dawnych bohaterów. Ma moc odstraszenia Zombie, przynajmniej na tyle długo, by cięśle mogli uszczelnić wyrwy. Niestety, brakuje nam relikwów do spalenia. Nie pozwólmy zapomnieć o tych bohaterach z przeszłości. Nawet po śmierci niosą nadzieję na lepszą przyszłość!

Potrzebne kafelki: 26R, 28V, 29R, 30V, 32V i 33V.

30V	32V
26R	28V
29R	33V



CELE

- ♦ **Odeprzeć Zombie za mur.** Misja kończy się zwycięstwem, gdy tylko wszystkie znaczniki Stref Namnażania znajdą się w Strefie Flagi (sprawdźcie Zasady Specjalne). Dotyczy to również Strefy Namnażania Profanatora. Aby osiągnąć zwycięstwo, znacznik musi zostać umieszczony w Strefie Flagi lub usunięty poprzez wyeliminowanie Nekromanty.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Umieście losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- ♦ **Relikwie wiary i chwały.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Znacznik umieszczany jest na planszy tego Ocalałego. Nie zajmuje on gniazda w Ekwipunku i może być wymieniany tak jak Ekwipunek. Ocalały znajdujący się w Zasięgu 0-1 od znacznika Strefy Namnażania (NIE znacznika Namnażania Profanatora) może wydać 1 Akcję i odrzucić z Ekwipunku Czerwony znacznik Celu. Następnie przesuwa Strefę Namnażania do Strefy Flagi.
- ♦ **Broń przodków.** Niebieski i Zielony Cel zapewniają losową Broń z Krypty Ocalałemu, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.



MISJA 9: OBROŃCY KRÓLESTWA

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / DŁUGA

Kilku strażników namawia nas, byśmy dołączyli do Cesarzowej i pomogli jej uciec z Wintergradu. Profanatorzy zjednoczyli się i przeprowadzają poważny atak! Kwatera Cesarzowej została zaatakowana jako pierwsza. Zombie są wszędzie. Czas odgrywa kluczową rolę. Cesarzowa jest nadal słaba, ale może chodzić. Pewnego dnia poprowadzi swoją armię i odbije Wintergrad. Do tego czasu, powiedziała, że jesteśmy jej obrońcami królestwa.



CELE

- ♦ **Doprowadźcie Cesarzową do Strefy Wyjścia (sprawdźcie Zasady Specjalne).** Punkt Nawigacyjny reprezentuje Cesarzową Cierni. Misja kończy się zwycięstwem, gdy Cesarzowa znajdzie się w Strefie Wyjścia, o ile nie ma w niej Zombie. Ponosicie porażkę, gdy Cesarzowa otrzyma 1 Ranę (lub więcej).

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Podzielcie Ocalałych na drużyny i umieśćcie ich po równo w obu Strefach Startowych Ocalałych.
- ♦ **Eskorta Cesarzowej.** Punkt Nawigacyjny jest uważany za Ocalałego. Liczy się jako znacznik Hałasu, jest eliminowany po otrzymaniu 1 Rany i może wykonywać tylko Akcje Ruchu. Na początku każdej Fazy Gracza Punkt Nawigacyjny może przesunąć się o 1 Strefę w dowolnym, wybranym przez graczy kierunku. Aby to zrobić, w danej Strefie musi znajdować się co najmniej 1 Ocalały i nie może być w niej Zombie.
- ♦ **Imponująca kolekcja!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.

32R	26V
33V	29R
27V	28V

Potrzebne kafelki: 26V, 27V, 28V, 29R, 32R i 33V.



misja 10: OSTATNI BASTION

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / DŁUGA

Wintergrad nie jest już bezpieczny. To tylko kwestia czasu, zanim Zombie opanują całe miasto. Musimy zrobić ostatni krok przed odejściem, aby uratować wszystkich, których możemy i zebrać potężną broń, którą Profanatorzy chcieliby dostać w swoje ręce.

Murzy mogły upaść, ale my nadal stoimy!

CELE

- ♦ **Upadek Wintergradu.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie cele w podanej kolejności:
 - **Zdobądźcie heroiczną broń.** Zdobądźcie 8 Broni z Krypty, zdobywając Cele lub eliminując Abominacje i Nekromantów Profanatorów.
 - **Ucieknijcie ze wszystkimi Strażnikami.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia ze wszystkimi Strażnikami. Każdy Ocalały wraz ze Strażnikami może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

UWAGA: Ponosicie porażkę, jeśli dowolny Strażnik zostanie zabity.

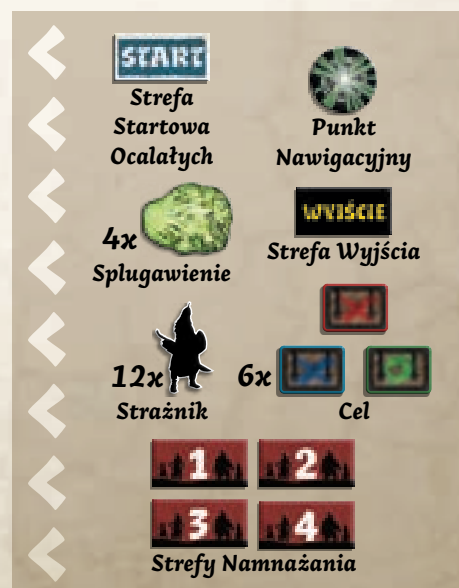
ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

- ♦ **Ratowanie niedobitków.** Każdy osiągnięty Niebieski i Zielony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Reprezentują one mieszkańców miasta, którzy są uwięzieni i potrzebują ratunku.
- ♦ **Wspomnienia Wintergradu.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.

Potrzebne kafelki: 28V, 29V, 30V, 31V, 33R i 34V.

30V	29V
28V	33R
34V	31V



50

BIAŁA ŚMIERĆ - KSIĘGA MISJI



UMIEJĘTNOŚCI

Każdy Ocalały w grze *Zombicide: Biała Śmierć* posiada określony zestaw Umiejętności, których efekty opisane zostały poniżej. W przypadku sprzeczności z zasadami ogólnymi nadrzędne są zasady Umiejętności.

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

+1 Akcja – Ocalały dysponuje 1 dodatkową Akcją, którą może przeznaczyć na co tylko chce.

+1 darmowa Akcja: [Akcja] – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Ruch, Rzucanie Czarów, Rzucanie Zaklęcia, Akcja Strażnika, Atak Dystansowy lub Przeszukiwanie). Akcja ta może być stosowana jedynie do Akcji określonego typu.

UWAGA: Ocalały może rozpatrzeć tylko jedną Akcję Strażnika i 1 Akcję Przeszukiwania w Turze. Pamiętajcie: Rzucanie Czarów, Atak Wręcz, Atak Dystansowy to Akcje Walki.

+1 do maksymalnego Zasięgu – Maksymalny Zasięg Broni Dystansowej i Czarów Bojowych Ocalałego jest zwiększany o 1.

+1 do rzutu kością: [Akcja] – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu każdą kością dla Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy). Wynik maksymalny to zawsze 6.

PAMIĘTAJCIE: Wynik 1 zawsze uważany jest za chybiecie.

+1 kość: [Akcja] – Każda broń Ocalałego otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy). Każda Broń Podwójna otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości na Podwójną Akcję określonego typu.

+1 Obrażenie: [Akcja] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie, rozpatrując efekt Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy).

+1 Strefa na Ruch – Ocalały może przemieszczać się o jedną dodatkową Strefę za każdym razem, gdy wykonuje Akcję Ruchu. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

2 Obrażenia: [typ Akcji] – Bronie, których Ocalały może użyć do wykonania Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy), posiadające standardowo wartość Obrażeń równą 1, zadają 2 Obrażenia podczas rozpatrywania takiej Akcji.

Barbarzyńca – Podczas rozpatrywania Ataku Wręcz, Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni do Walki Wręcz liczbą Zombie przebywających w Strefie Ocalałego. Umiejętności mające wpływ na wartość kości (jak +1 kość: Atak Wręcz) nadal mają zastosowanie.

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

Chodzący po Splugawieniu – Raz na Turę Ocalały może wykonać 1 darmową Akcję Ruchu, gdy znajduje się w Strefie Splugawienia.

Co za smród – Ocalały dobiera kartę Ekwipunku za każdym razem, gdy ostatni Zombie znajdujący się w jego Strefie zostanie wyeliminowany (przez tego Ocalałego, przez innego Ocalałego, przez efekt gry). Ta Umiejętność działa w dowolnej Strefie, także w Strefie Ulicy, i może być użyta wielokrotnie podczas tej samej Tury. To NIE jest Akcja Przeszukiwania.

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

Darmowe przeładowanie – Ocalały za darmo przeładowuje Broń, która tego wymaga (np. Potrójna Kusza).

Deszcz Many – Podczas rozpatrywania Rzucania Czarów, Ocalały może zastąpić liczbę kości Czarów liczbą Zombie przebywających w docelowej Strefie. Umiejętności wpływające na wartość kości (jak +1 kość: Rzucanie Czarów) nadal mają zastosowanie.

Deszcz Żelaza – Podczas rozpatrywania Ataku Dystansowego, Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni Dystansowej liczbą Zombie przebywających w docelowej Strefie. Umiejętności wpływające na wartość kości (jak +1 kość: Atak Dystansowy) mają zastosowanie.

Drwina – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierz Strefę w Polu Widzenia Ocalałego. Wszystkie Zombie znajdujące się w wybranej Strefie natychmiast otrzymują dodatkową Aktywację i za wszelką cenę próbują dotrzeć do drwiącego Ocalałego. Wyszdyżane Zombie ignorują wszystkich innych Ocalałych. Nie atakują ich i przechodzą przez Strefę z innymi Ocalałymi przy próbie dotarcia do drwiącego Ocalałego.

Eskalacja: [Akcja] – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla kolejnych Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy). Ta premia kumuluje się i ma zastosowanie do końca Tury Ocalałego. Jeżeli Ocalały wykona inny rodzaj Akcji, premia przepada.

PRZYKŁAD: Ocalały z Umiejętnością Eskalacja: Atak Dystansowy wydaje pierwszą Akcję na wykonanie Ataku Dystansowego przy użyciu Długiego Łuku (1 kość). Drugą Akcję gracz również wydaje na wykonanie Ataku Dystansowego i dodaje do rzutu dodatkową kość dzięki Umiejętności Eskalacji (2 kości). Trzecią Akcję Ocalały wydaje na Akcję Ruchu – premia Eskalacji przepada.

Farciarz – Ocalały może jeden dodatkowy raz przerzucić wszystkie kości dla każdej podejmowanej Akcji lub Rzutu na Pancerz. Nowy wynik zastępuje poprzedni.

Krok w bok – Za każdym razem, gdy Zombie namnożą się w Zasięgu 0-1, Ocalały może natychmiast wykonać darmową Akcję Ruchu. Jeżeli w jego Strefie znajdują się Zombie, nie wydaje dodatkowych Akcji w celu wykonania tej darmowej Akcji Ruchu. Ocalały może użyć tej Umiejętności raz na każdą dobraną kartę Zombie.

Księga Zaklęć – Wszystkie Czary i Zaklęcia znajdujące się w Plecakach 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.

Medyk – Ta Umiejętność może być użyta za darmo podczas każdej Fazy Końcowej. Ocalały i wszyscy inni Ocalali w tej samej Strefie, mogą wyleczyć po 1 Ranę (do maksymalnej wartości swojego zdrowia). Ocalały z tą Umiejętnością zdobywa po 1 PA za każdą Ranę uleczoną w ten sposób.

Mistrz miecza – Ocalały traktuje każdą Broń do Walki Wręcz, tak jakby miała symbol Broni Podwójnej.

Mistrz Walki w Zwarcu – Ocalały może używać Broni Drzewcowej w swojej Strefie, nie zważając na jej minimalny Zasięg.

Nadludzka siła – Wartość Obrazów używanej przez Ocalałego Broni do Walki Wręcz wynosi „3”.

Nieuchwytny – Ocalały nie wydaje dodatkowych Akcji podczas wykonywania Akcji Ruchu ze Strefy zawierającej Zombie. Dodatkowo Ocalały ignoruje Zombie rozpatrując Akcje Ruchu (także te, w których wykorzystuje Umiejętności wpływające na poruszanie się, np. Sprint).

Oburęczny – Ocalały traktuje każdą broń, jak gdyby miała symbol Broni Podwójnej.

Odruchy bojowe – Za każdym razem, gdy Zombie Namnożą się w Zasięgu 0-1, Ocalały może natychmiast wykonać przeciw nim darmową Akcję Walki. Ta Akcja może zabić więcej Zombie niż te, które właśnie pojawiły się na Mapie. Ataki Dystansowe nadal muszą być skierowane w Strefę, w której namnożyły się Zombie. Ocalały może użyć tej Umiejętności raz na każdą dobraną kartę Zombie.

Pewna ręka – Ocalały może ignorować innych Ocalałych po chybieniach w trakcie Ataku Dystansowego lub Rzucania Czarów. Umiejętność ta nie ma zastosowania dla efektów zabijających wszystkie Postacie w docelowej Strefie (jak np. Kotły czy Smoczy Ogień).

Podwójne Rzucenie Zaklęcia – Za każdym razem, gdy Ocalały wykonuje Akcję Rzucania Zaklęcia, może za darmo wybrać dodatkowy cel tego Zaklęcia. Najpierw wyznacza oba cele. Następnie rozpatruje je jeden po drugim, w dowolnej kolejności.

Poszukiwacz Schronienia – Umiejętność może zostać użyta raz w Turze, po dobraniu karty „Ożeż!” podczas Przeszukiwania. Karta „Ożeż!” zostaje odrzucona bez żadnego efektu, następnie należy w jej miejsce dobrać kolejną kartę.

Poszukiwacz Skarbów – Ocalały może wykonywać Akcję Przeszukiwania w Strefach Zniszczeń.

Poszukiwacz Splugawienia – Ocalały może wykonywać Akcję Przeszukiwania w Strefach Splugawienia.

Prowizoryczna Broń: Atak Dystansowy – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność za darmo raz na swoją Turę. Rozpatruje darmowy Atak Dystansowy, korzystając z poniższych cech bojowych. Modyfikatory do Ataku Dystansowego (np. inne Umiejętności) mają zastosowanie.



Prowizoryczna Broń: Atak Wręcz – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność za darmo raz na swoją Turę. Rozpatruje darmowy Atak Wręcz, korzystając z poniższych cech bojowych. Modyfikatory do Ataku Wręcz (np. inne Umiejętności) mają zastosowanie.



Przeszukiwanie: 2 karty – Dobierz 2 karty, wykonując Ocalałym Akcję Przeszukiwania.

UWAGA: Nie łączy się to z efektem karty „Pochodnia”.

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

Regeneracja – Na koniec każdej Fazy Końcowej, zdrowie Ocalałego powraca do wartości bazowej.

Rozpoczyna z 2 PA – Ocalały rozpoczyna grę z 2 Punktami Adrenaliny.

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

Rozpruwacz: [Akcja] – Użyj tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy). Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie na Akcję. Ocalały otrzymuje PA za tego dodatkowego Zombie.

Sięganie – Ocalały może wykonywać Atak Wręcz w Zasięgu 0-1.

Skok – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Ocalały wydaje 1 Akcję: porusza się o 2 Strefy w kierunku Strefy, którą ma w Polu Widzenia. Ignoruje wszystko w Strefie pośredniej, poza ścianami i zamkniętymi Drzwiami. Umiejętność ta może zostać użyta do wskoczenia na Chodnik Straży, który znajduje się w Polu Widzenia Ocalałego. Umiejętności związane z poruszaniem się (jak np. +1 Strefa na Ruch lub Nieuchwytny) są ignorowane, zastosowanie mają jednak kary (jak Zombie w Strefie początkowej).

Skóra z Żelaza – Ocalały może wykonywać rzuty na Pancerz o wartości 5+, nawet jeśli nie ma na sobie Pancerza. Nosząc pancerz, Ocalały dodaje 1 do wyniku każdej kości, którą rzuca podczas rzutów na Pancerz. Maksymalny wynik to 6, a 1 to zawsze chybiecie.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony przez Bratobójczy Ogień (nie chroni to go przed efektem Kotła i Smoczego Ognia). Zignoruj Ocalałego podczas Rzucania Czarów lub strzelania do Strefy w której się znajduje.

Sokole Oko – Ocalały może bez ograniczeń wybierać cele wszystkich swoich Ataków Dystansowych (w tym Rzucania Czarów). Bratobójczy Ogień jest ignorowany.

Spec od broni podwójnej – Ocalały może wykonać darmową Akcję Walki, o ile jest wyposażony w Broń Podwójną. Atak ten można wykonać wyłącznie przy użyciu tej Podwójnej Broni.

Sprint – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Ocalały wydaje jedną Akcję Ruchu: może poruszyć

go o dwie lub trzy Strefy, zamiast standardowej jednej. Wejście do Strefy, w której znajduje się Zombie, kończy Akcję Ruchu Ocalałego (chyba że ma on Umiejętność: Nieuchwytny).

Strażnicy: Odepchnięcie – Umiejętność ta może zostać użyta za każdym razem, gdy Ocalały wykonuje Akcję Strażnika. Zamiast rozpatrywać wybraną Akcję, wybierz Strefę w Zasięgu 1 od wyznaczonego Strażnika (Strażników) w jego Polu Widzenia. Wszystkie Zombie stojące w wyznaczonej Strefie Strażnika (Strażników) zostają odepchnięte do wybranej Strefy. Nie jest to Ruch.

UWAGA: *Zombie mogą być w ten sposób spychane z Chodników Straży do Stref Ulicy!*

Strażnicy: Unik – Umiejętność ta może zostać użyta za każdym razem, gdy Ocalały wykonuje Akcję Strażnika: Ruch. Strażnicy ignorują Zombie w swojej Strefie początkowej podczas wykonywania następnej Akcji Ruchu.

Strażnicy [Umiejętność] – Ta Umiejętność używana jest za każdym razem, gdy Ocalały rozpatruje Akcję Strażnika. Wyznaczeni Strażnicy korzystają z określonej Umiejętności dla odpowiedniej Akcji.

Strzał z bliska – Ocalały może rozpatrzyć Atak Dystansowy i Rzucanie Czarów w swojej Strefie, bez uwzględniania minimalnej wartości Zasięgu. Podczas rozpatrywania Ataku Dystansowego lub Rzucania Czarów o Zasięgu 0 Ocalały może dowolnie wybrać cele i zgładzić dowolny typ Zombie. W tym celu jego Zakęcie lub Broń Dystansowa w dalszym ciągu musi zadać wystarczającą liczbę Obrażeń. Bratobójczy Ogień jest ignorowany.

Szabrownik – Ocalały może Przeszukiwać dowolną Strefę Budynku lub Ulicy. Podstawowe zasady Przeszukiwania wciąż mają zastosowanie (np. nie można Przeszukiwać Stref, w których są Zombie).

Szarża – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały przesuwa się o maksymalnie 2 Strefy w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej 1 Zombie. Obowiązują standardowe zasady Ruchu. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

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

Towarzysz broni: [efekt gry] – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności, gdy stoi w tej samej Strefie, co przynajmniej jeden inny Ocalały. Tak długo jak Umiejętność „Towarzysz broni” jest aktywna, każdy Ocalały w tej Strefie (łącznie z tym, który posiada tę Umiejętność) otrzymuje korzyści ze wskazanej Umiejętności lub efektu gry. Strażnicy nie otrzymują korzyści z tej Umiejętności.

UWAGA: *Nazwa tej Umiejętności może być skrócona do TB.*

Transmutacja – Ocalały może korzystać z tej Umiejętności dowolną ilość razy podczas każdej swojej Tury. Ocalali mogą wydać Akcję, aby odrzucić kartę Ekwipunku ze swojego wyposażenia i dobrać nową kartę Ekwipunku. To nie jest Akcja Przeszukiwania. Karta „Ożeż!” rozpatrywana jest jak zawsze.

Twardziel – Ocalały ignoruje pierwszą otrzymaną Ranę podczas każdego Etapu Ataku (w Fazie Zombie) lub w efekcie Bratobójczego Ognia (Atak Dystansowy lub Rzucanie Czarów przez innego Ocalałego).

Tylko na tyle cię stać? – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności za każdym razem, gdy ma otrzymać Rany. Anuluje 1 Ranę za każdą kartę Ekwipunku odrzucaną z wyposażenia Ocalałego.

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

Urodzony przywódca – Podczas swojej Tury, Ocalały może dać innemu Ocalałemu darmową Akcję, którą ten może przeznaczyć na co tylko chce. Akcja ta musi zostać wykorzystana natychmiast, a następnie Ocalały ze zdolnością „Urodzony przywódca” kontynuuje swoją Turę.

Widzący w Ciemności – Ocalały traktuje Strefy Zniszczeń jako Strefy Ulicy podczas wyznaczania Pola Widzenia.

Wielokrotne Przeszukiwanie – Ocalały może Przeszukiwać kilkakrotnie podczas swojej Tury, wydając 1 Akcję na każde Przeszukiwanie.

Więź z Zombie – Ocalały rozgrywa dodatkową Turę za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta Oblężenia Zombie. Wykonuje ją przed Zombie. Jeżeli kilku Ocalałych posiada tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność swoich Tur.

Wspinaczka – Ocalały może wchodzić na Chodnik Straży i schodzić z niego bez używania Schodów lub Drabiny Linowej.

Wynik 6: +1 kość [Akcja] – Ocalały może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnej Akcji wskazanego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy). Ocalały może tak długo 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 Obrażenie [Akcja] – Za każdą „6” uzyskaną podczas rozpatrywania Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy), dodaj +1 do wartości Obrażeń zadawanych przez broń użytą przez Ocalałego w trakcie wykonywania tej Akcji.

Wypad! – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierz Strefę w Zasięgu 1 od tego Ocalałego, znajdującą się w jego Polu Widzenia. Wszystkie Zombie znajdujące się w Strefie Ocalałego są odpychane do wybranej Strefy. Nie jest to uznawane za Ruch.

Wzrok z zaświatów – Ocalały może wyznaczać PW przez przeszkody, takie jak drzwi, ściany itp. Budynki także nie ograniczają jego PW.

Zakuty Łeb: [typ Zombie] – Ocalały ignoruje wszystkie Rany zadane przez Zombie wskazanego typu (jak „Szwendacz”, „Łowca” itp.). Dla przykładu, „Zakuty Łeb: Szwendacz” odnosi się do Szwendaczy.

Zamrożenie: [typ Akcji] – Za każdym razem, gdy Ocalały wykonuje Akcję wskazanego typu (Walka, Rzucanie Czarów, Walka Wręcz lub Walka Dystansowa), umieść znacznik Zamrożenia (str. 33) w docelowej Strefie (niezależnie od tego, czy Akcja się powiedzie, czy nie).



To jest znacznik Zamrożenia.

Zasięg 2+: [Umiejętność] – Ocalały korzysta ze wskazanej Umiejętności podczas wykonywania Akcji określonego typu w Zasięgu 2 lub większym.

Zbawca – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierz Strefę zawierającą przynajmniej jedno Zombie i przynajmniej 1 innego Ocalałego, znajdującą się w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Obie Strefy muszą dzielić Pole Widzenia. 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 uznawane za Ruch. Ocalały może nie zgodzić się na ratunek i pozostać w wybranej Strefie, jeżeli kontrolujący go gracz tak postanowi.

UWAGA: W przeciwieństwie do poprzednich wersji Zombicide, Zbawca może być teraz używany bez czystej drogi między obiema Strefami (na przykład do ratowania Ocalałych na Chodniku Straży).

Zbieracz z Krypty – Ocalały może podnieść karty Broni z Krypty upuszczone przez Abominacje i Nekromantów w Zasięgu do 1 Strefy i w Polu Widzenia. Wymagana jest otwarta droga pomiędzy Strefami.

Zbieracz – Ocalały może nieść 2 dodatkowe karty Ekwipunku. Umieszcza się je obok planszy Ocalałego i traktuje jakby znajdowały się w jego Plecaku.

Żądza Krwi: [Akcja] – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Ocalały wydaje 1 Akcję i przesuwają się o maksymalnie 2 Strefy w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej 1 Zombie. Następnie otrzymuje jedną darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czarów lub Atak Dystansowy). Standardowe zasady dotyczące poruszania się nadal mają zastosowanie.



INDEKS

Abominacja	18
Akcje.....	21
Aktywacja Zombie	25
Atak Dystansowy	22, 31
Atak Wręcz	22
Atak Zombie.....	25
Bratobójczy Ogień	32
Broń do Walki Wręcz	13
Broń Drzewcowa	36
Broń Dystansowa	13
Broń Podwójna	30
Broń z Krypty	7
Budynek.....	10
Chodniki Straży	34
Cisza	13
Czary.....	22
Dodatkowa Aktywacja.....	29
Drabiny Linowe.....	35
Ekwipunek.....	36
Ekwipunek Początkowy.....	8
Faza Graczy.....	21
Faza Końcowa.....	9
Faza Zombie	25
Gniazdo Plecaka.....	17
Gniazdo Ręki	17
Gniazdo Tułowi.....	17
Hałas.....	15
Karta Oblężenia Zombie	29
Kocioł	24
Kolejność Wybierania Celów	32
Kości	30
Łowca	18
Namnażanie.....	28
Nekromanta.....	19
Nekromanta Profanator.....	19
Obrażenia.....	30
Pancerz	26
Pole Widzenia	11
Pomieszczenie	10
Poruszanie się.....	12
Postać	10
Poziom Zagrożenia	16
Precyzja	30
Przeładowywanie Broni	36
Przygotowanie do gry.....	6
Punkt Nawigacyjny	20
Punkty Adrenaliny	16
Rany.....	26
Reorganizacja/Wymiana	21
Ruch	21
Ruch Zombie.....	27
Ruiny	35
Rzucanie Czaru	22
Rzucanie Zaklęcia.....	23
Smoczy Ogień	37
Spaślak	18
Splugawienie.....	20

Strażnicy	23
Strefa	10
Strefa Ulicy.....	10
Szwendacz	18
Tarcza	26
Umiejętności	51
Walka	30
Wypożyczenie	17
Zamrożenie	33
Zasięg	30

✦ TWÓRCY ✦

PROJEKTANCI: Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT i David PRETI

ROZWOJ GRY: Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO, Antonio PAES

PRODUKCJA: Rebecca HO (prowadząca), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

ILUSTRACJE: Jérémy MASSON (wygląd postaci i ilustracja na pudełku), Giorgia LANZA (kolory), Nicolas FRUCTUS (znaczniki)

PROJEKT GRAFICZNY: Gabriel BURGHI (prowadzący), Matteo CERESA (prowadzący), Marc BROUILLON, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE i Júlia FERRARI

PROJEKT MODELI: Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

RZEźBIARZE: BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PERONCHON, Carles VAQUERO i Rafal ZELAZO

ŻARYS FABULY: Eric KELLEY

KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ: Jason KOEPP

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Mathieu HARLAUT

WYDAWCA: David PRETI

TESTERZY: Rafael ASSAF, Fernando MONTEIRO, Euclides RIBEIRO, Marco SACCOMANI

POLSKA EDYCJA: Zespół PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE: Agnieszka MAZUR i Damian MAZUR

SKŁAD: Mateusz KOPACZ

REDAKCJA: Marcin ZALEWSKI

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Mateusza KRYSZTOFA i Karola MANDLA.



Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
portal@portalgames.pl

© 2024 Portal Games Sp. z o.o. © 2024 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyrażonej zgody. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd.. Logo CMON oraz CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

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

ZAŚADY - BIAŁA ŚMIERĆ

55

PODSUMOWANIE RUNDY

Każda Runda zaczyna się od:

01- FAZA GRACZY

Pierwszy Gracz aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w dowolnej kolejności. Następnie przychodzi czas na rozpoczęcie Tury kolejnego gracza, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy Ocalały ma 3 Akcje do wydania na wymienione poniżej działania. W czasie jednej aktywacji możliwe jest wykonanie wielokrotnie tej samej Akcji, chyba że zasady gry stanowią inaczej.

- + **Ruch:** Ocalały przesuwa się o jedną Strefę (musi wydać dodatkowe Akcje, jeśli w Strefie początkowej są Zombie).
- + **Przeszukiwanie (1x na Turę):** Jedynie Strefy Budynku bez Zombie. Dobiera kartę z talii Ekwipunku. Następnie ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie.
- + **Reorganizacja/Wymiana:** Wymiana Ekwipunku z innym Ocalałym w tej samej Strefie. Ocalali mogą się wymieniać w dowolny sposób, wedle uznania. Wymiana nie musi być w stosunku 1:1.
- + **Akcja w Walce:**
 - **Atak Wręcz:** Wymaga wyposażenia w Broń do Walki Wręcz.
 - **Atak Dystansowy:** Wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.
 - **Rzucanie Czaru:** Wymaga wyposażenia w Czar Bojowy.
- + **Rzucanie Zaklęcia:** Wymaga wyposażenia w Zaklęcie.
- + **Zdobywanie lub Aktywacja Celu** w Strefie Ocalałego.
- + **Zróbcie Hałas!** Umieśćcie znacznik Hałasu w Strefie Ocalałego.
- + **Brak działania:** Wszystkie niewykorzystane Akcje przepadają.
- + **Akcja Kotła (3 Akcje):**
 - **Przesunięcie Kotła** ze strefy Ocalałego do sąsiadującej Strefy z otwartą drogą. Ocalały porusza się wraz z Kotłem.
 - **Wylanie z Kotła** z Chodnika Straży do sąsiadującej Strefy Ulicy. Wszystkie Postacie w docelowej Strefie zostają wyeliminowane.
- + **Akcja Strażnika:**
 - Atak Wręcz albo Atak Dystansowy.
 - Przesunięcie albo Wylanie z Kotła (3 lub więcej Strażników).

Kiedy wszyscy gracze skończą swoje Tury:

02- FAZA ZOMBIE

ETAP 1- AKTYWACJA: ATAK ALBO RUCH

Wszystkie Zombie wydają jedną Akcję na jedno z dwóch działań:

- + Zombie znajdujące się w Strefie z co najmniej jednym Ocalałym wykonują Atak.
- + Zombie, które nie Atakują, wykonują Ruch.

Każdy Zombie w pierwszej kolejności wybiera Ocalałych w swoim Polu Widzenia, do których może dotrzeć, przed tymi, do których nie może. Jeśli nie ma w Polu Widzenia żadnego Ocalałego, wybiera najgłośniejszą Strefę do której może dotrzeć. Wybierze najkrótszą drogę. Jeśli istnieje kilka Stref docelowych, a jedna z nich nie ma otwartej drogi, zignorujcie tę drugą. W przeciwnym razie gracze wybierają kierunek ruchu Zombie.

ETAP 2- NAMNAŻANIE

- + Zawsze dobierajcie karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w kolejności rosnącej, zaczynając od pierwszej Strefy Namnażania, następnie dobierzcie kartę Zombie dla Strefy Namnażania Profanatora.
- + Użyjcie najwyższego Poziomu Zagrożenia wśród Ocalałych.
- + **Zabrakło figurek określonego typu:** Umieśćcie na planszy te, które wam pozostały. Następnie Namnóżcie Abominację (dodatkowa Aktywacja jeśli Abominacja znajduje się już na planszy).
- + **Nekromanta Profanator:** Znacznik Strefy Namnażania przesuwa się o jedną Strefę w kierunku Punktu Nawigacyjnego, rozsiewając Splugawienie.

03- FAZA KOŃCOWA

- + Usuńcie z planszy wszystkie znaczniki Hałasu.
- + Kolejny gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Jeżeli kilka celów dzieli Priorytet w Kolejności Wybierania Celów, gracze wybierają, które są eliminowane jako pierwsze.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP ZOMBIE	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY ADRENALINY
1	Spaślak/ Abominacja (dowolnego rodzaju)/ Smok	1	2/3/Specjalne	1/5/1
2	Szwendacz (dowolnego rodzaju) + Rój Szczurów + Mordercze Kruki	1	1	1
3	Łowca (dowolnego rodzaju) + Wilcze Zombie	2	1	1
4	Nekromanta (dowolnego rodzaju)	1	1	1