

FORT HENDRIX

KAMPANIA DO ZOMBICIDE



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

ROZDZIAŁY

• KOMPONENTY GRY	2
• STREFA ZERO	4
• ZASADY ZAAWANSOWANE	5
ZAAWANSOWANY EKWIPUNEK	5
• Na Całość	5
• Zachowywanie Ekwipunku	6
NOKAUT / ŚMIERĆ OCALAŁEGO	7
ZEGAR I ZASADY NOCY	8
• Zasady Nocy.....	8
• Źródła Światła.....	8
• ZASADY SPECJALNE FORTU HENDRIX	11
STRZELCY SZWENDACZE	11
KAFELKI I EKWIPUNEK WOJSKOWY	14
• ZASADY KAMPANII	14
ARKUSZ KAMPANII	14
• Tor PDK	15
• Umiejętności Kampanii	15
• Bonusowe Akcje	16
• Zachowany Ekwipunek.....	16
• Osiągnięcia Kampanii.....	16
KARTY CELÓW	16
• Przygotowanie do gry	17
• Odkrywanie kart Celów	18
• Osiągnięcia i słowa kluczowe	18
• KAMPANIA FORT HENDRIX:	
GWIEZDZISTY SZTANDAR	19
TOWARZYSZ KAMPANII: PENNY	19
M1 - SPOTKANIE ŚMIAŁKÓW	19
M2 - CYFROWE WSKAZÓWKI	21
M3 - POWIEDZCIE PENNY, ŻE JĄ KOCHAM	22
M4 - TAJNE LABORATORIUM	23
M5 - PATOGENICZNY RAJ	24
M6 - STREFA ROMERO	25
M7 - SZTAB	26
M8 - WOJSKOWE ŻYCIE	28
M9 - PUSZKA PANDORY	30
M10 - PURPUROWA MGŁA	32
• NOWE UMIEJĘTNOŚCI	34
• TWÓRCY	34
• PODSUMOWANIE RUNDY	36

#01 KOMPONENTY GRY

6 KART OCALAŁYCH



1 NOTATNIK KAMPANII

24 Arkusze



7 ŻETONÓW

1 Zegar

6 Promieni Światła



6 KOŚCI NA CAŁOŚĆ



91 KART CELÓW



6 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW



97 KART EKWIPUNKU

6 kart Zaawansowanego Ekwipunku Początkowego

30 kart Zaawansowanego Ekwipunku



11 kart Zaawansowanych Podrasowanych Broni

50 kart Ekwipunku Wojskowego



40 KART ZOMBIE



13 FIGUREK

6 Ocalałych

1 Towarzysz

6 Zombie



Javier

Michelle

Karl

Marianne

Wayne

Riley

Penny

Strzelec Szwendacz

#02 STREFA ZERO

Niekiedy dla poznania prawdy warto zaryzykować życie. Zwłaszcza jeżeli chodzi o zombie i sposób w jaki najechały świat.

Epidemia rozpoczęła się kilka tygodni temu i rozprzestrzeniła się na cały świat niczym pożar buszu. Nie minęło wiele czasu, nim ogromna większość ludzkiej populacji zamieniła się w zombie. Nieliczni ocalali swoje przetrwanie zawdzięczali silnej woli, a może tylko łutowi szczęścia. Niektórzy ludzie, tacy jak preppersi i żołnierze, mieli większe szanse na przeżycie początkowego ataku. Oto nasza historia. Nie ma już tamtego świata. Teraz to jest nasz świat i nasza wojna przeciwko armii zombie. Wielu ocalałych musi się jeszcze dużo nauczyć od kogoś tak zahartowanego jak my i wielu potrzebuje naszej pomocy.

Penny, nasza cywilna przyjaciółka, stanowi klucz do zrozumienia tego, co się stało. Dr Kirkland, jej matka, pracowała jako biolog w bazie wojskowej Fort Hendrix. Przyszła Penny niepokojące wiadomości o przeprowadzanych tam eksperymentach na zombie i o tym, że sytuacja wymyka się spod kontroli. Penny wyrusza odszukać swoją matkę, a my zgodziliśmy się jej towarzyszyć. Nie jesteśmy byle ocalałymi. Przeżyliśmy w jednym celu: wygrać wojnę z zombie. Być może dowiemy się, od czego zaczęła się ta zombie infekcja.

Fort Hendrix jest rozszerzeniem do gry *Zombicide 2. Edycja*. Niniejsza instrukcja przedstawia zaawansowane zasady gry w *Zombicide* oraz kampanię rozgrywaną w Fortcie Hendrix, wymyślonej w bazie wojskowej, w której przeprowadzano tajemnicze eksperymenty i badania nad infekcją zombie.

Fort Hendrix to rozszerzenie do gry *Zombicide 2. Edycja*.



Czym jest Kampania? Kampania to seria Misji opowiadających pewną historię, której bohaterami są Ocalałi. Decyzje podejmowane przez graczy podczas rozgrywki mają bezpośredni wpływ na przyszłe wydarzenia. W trakcie Kampanii Ocalałi rozwijają się, zdobywając nowe Umiejętności i zachowując potężną broń z jednej rozgrywki na kolejną. Największą nagrodą nie są jednak łupy: są nimi wspomnienia z wyjątkowej historii, którą wspólnie tworzyliście i rozegraliście w gronie znajomych.



Gwieździsty Sztandar to Kampania składająca się z 10 Misji, która wykorzystuje zagęszczającą atmosferę, zaawansowane zasady zawarte w tym rozszerzeniu. Wśród nich nowe zasady Ekwipunku pozwalające Ocalałym iść Na Całość i rzucać specjalnymi kośćmi, zwiększającymi skuteczność, ale też niosącymi ryzyko uszkodzenia broni. Przy odrobinie szczęścia te same kości pomogą wam również zachować Ekwipunek na następną Misję.

Nowe zasady obejmują także Zegar – specjalny żeton Pierwszego Gracza, symulujący upływ czasu. Słońce wschodzi i zachodzi nad planszą, wprowadzając zasady nocnej walki do świata *Zombicide*!

! KOŚCI NA CAŁOŚĆ

Kości Na Całość używa się jak zwykłych kości, z tą różnicą, że zamiast „1” mają symbol Uszkodzenia. Za każdym razem, gdy zostanie wyrzucone Uszkodzenie, należy zastosować odpowiedni efekt gry.



Na kościach Na Całość symbol Uszkodzenia zastępuje „1”.

#03 ZASADY ZAAWANSOWANE

Zaawansowane zasady przedstawione w tym rozdziale, wprowadzają do rozgrywek w *Zombicide* dodatkowe możliwości. Są używane w Kampanii *Gwieździsty Sztandar* (str. 19), ale można z nich korzystać także w pojedynczych Misjach.



ZAAWANSOWANY EKWIPUNEK

Broń i amunicja są łatwe do odnalezienia. Ludzie walczyli wszystkim co mieli pod ręką, ale to nie wystarczyło. Za każdym razem gdy podnoszę broń, przypominam sobie, że należała do kogoś, kto zginął w słusznej walce. Nie zapominajcie o tym, że zanim stali się zombie, ci mężczyźni i kobiety byli ludźmi, i poświęcili swe życia w służbie swojemu krajowi. Zabijajcie zarażonych, ale uszanujcie pamięć o tym, kim byli.



Zaawansowane talie podstawowe zastępują odpowiednie talie Ekwipunku.

Talia Ekwipunku Wojskowego jest używana w Misjach rozgrywanych w Fortie Hendrix.

Wszystkie te talie korzystają z zasad Zachowania Ekwipunku i umożliwiają pójście Na Całość.

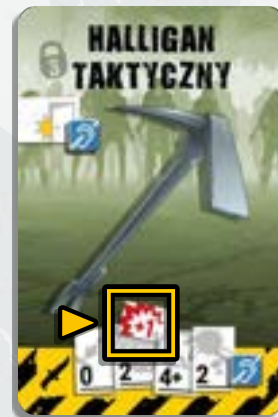
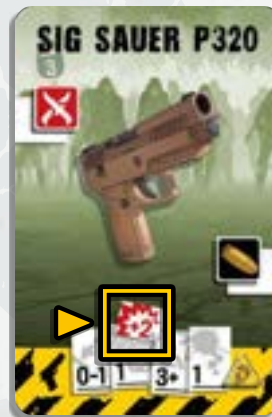
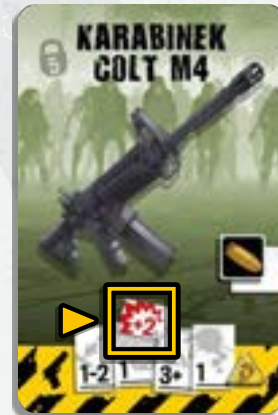
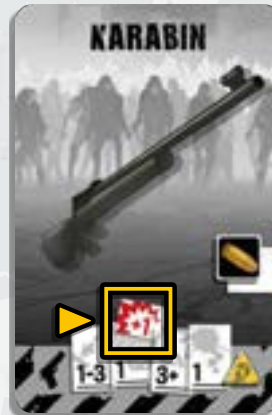
Rozszerzenie *Zombicide: Fort Hendrix* wprowadza kilka talii Ekwipunku używających specjalnych kości Na Całość:

- Zaawansowane talie podstawowe z rozszerzenia *Fort Hendrix* zastępują talie Ekwipunku, Ekwipunku Początkowego i Podrasowanej Broni z gry podstawowej *Zombicide 2. Edycja*. Nowe karty posiadają cechy: Zachowanie i Na Całość (szczegóły na następnej stronie). **Aby z nich skorzystać, wystarczy zastąpić odpowiednie talie ich Zaawansowanymi zamiennikami.**

- Talia Ekwipunku Wojskowego jest używana podczas Kampanii *Gwieździsty Sztandar* oraz w Misjach rozgrywanych na kafelkach Planszy rozszerzenia *Fort Hendrix* (patrz str. 14).

• NA CAŁOŚĆ

Walka z zombie to zupełnie nowe doświadczenie bojowe. Broń stworzona przed inwazją służyła do eliminowania żywych istot. Powalenie zombie to zupełnie inna sprawa. Nasza broń osiąga granice swojej wytrzymałości i czasami... coś w niej pęka.



Wartość cechy Na Całość pozwala na rzut przeciwko Zombie dodatkowymi kośćmi, obarczony ryzykiem uszkodzenia i utraty broni.

Przed wykonaniem swoim Ocalałym dowolnej Akcji Walki przy użyciu broni z wartością Na Całość, gracz może zadeklarować, że **pójdzie Na Całość**.

W tej Akcji Walki gracz dodaje wskazaną liczbę kości Na Całość do standardowej puli i rozpatruje tę Akcję. Wszystko albo nic. Do puli zawsze należy dodać wszystkie wskazane kości Na Całość.

Tak jak standardowe kości, kości Na Całość zapewniają trafienia w przypadku wyniku równego lub większego od wartości Precyzji danej broni. Jednak uzyskanie **co najmniej 1 Uszkodzenia na kościach Na Całość** (WYŁĄCZNIE na kościach Na Całość – „1” na standardowej kości nie wywołuje takiego efektu) oznacza uszkodzenie broni. Po rozpatrzeniu tej Akcji Walki odrzuć kartę tej broni.

Używając obu **Broni Podwójnych** w jednej Akcji i decydując się pójść Na Całość, do puli dodaje się kości Na Całość obydwu broni (pamiętajcie, wszystko albo nic!). Każde Uszkodzenie oznacza utratę jednej z użytych broni, a obu po wyrzuceniu co najmniej 2 Uszkodzeń.

WAŻNE: Kości Na Całość nigdy nie można przerzucać (np. nie działają na nie Umiejętności takie jak *Farciarz*, ani efekty kart *Garść Naboji*, *Garść Patronów*).

PRZYKŁAD 1: Michelle idzie Na Całość atakując Tomahawkiem Taktycznym. Ta broń pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 1 kością Na Całość. Wszystkie 3 kości tworzą pulę o Precyzji 3+. Na standardowych kościach wypada 1 i 2, co oznacza 1 trafienie. Wynik 3 nie oznacza Uszkodzenia, bo to standardowa kość. Na kości Na Całość wypada 4, dodając 1 trafienie. Łącznie w tym rzucie Michelle uzyskała 2 trafienia.

PRZYKŁAD 2: Michelle idzie Na Całość atakując Mossbergiem 500. Ta broń pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 2 kośćmi Na Całość. Wszystkie 4 kości tworzą pulę o Precyzji 4+. Na standardowych kościach wypada 3 i 4, co oznacza 2 trafienia. Na kościach Na Całość wypada 4 i 5, co oznacza 1 trafienie i 1 Uszkodzenie. Łącznie Michelle uzyskała 3 trafienia i 1 Uszkodzenie. Trafienia są przydzielane normalnie. Następnie Michelle musi odrzucić kartę Mossberga 500.

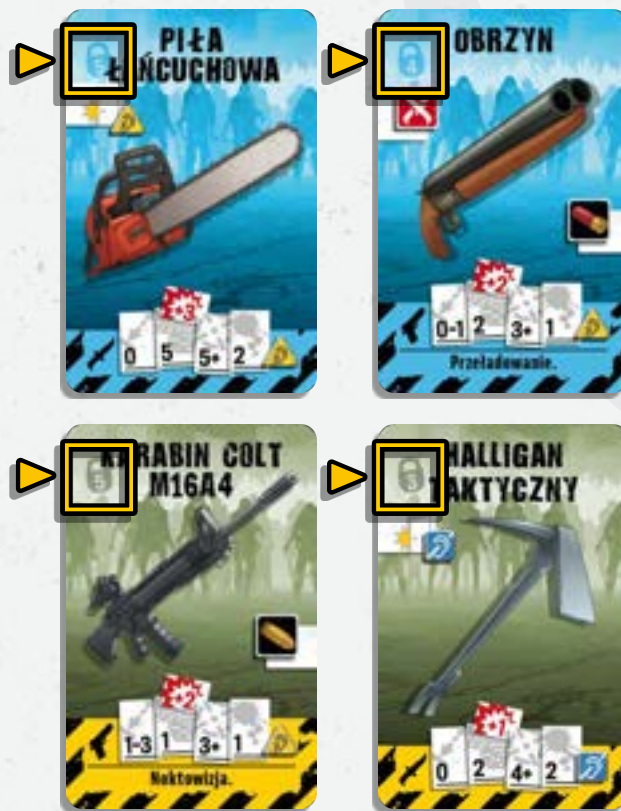


PRZYKŁAD 3: Michelle idzie Na Całość trzymając w obu rękach Katany. Każda z tych broni pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 2 kośćmi Na Całość. Michelle rzuca łącznie 4 standardowymi kośćmi i 4 kośćmi Na Całość, przy Precyzji 4+. Na standardowych kościach wypada 1, 2, 3 i 4, co oznacza 2 trafienia. Na kościach Na Całość wypada 4, 5, 6 i 7, co oznacza 3 trafienia i 1 Uszkodzenie. Łącznie uzyskała 5 trafień i 1 Uszkodzenie. Trafienia są przydzielane normalnie. Michelle musi teraz odrzucić jedną z Katan, ale drugiej nadal może używać.

PRZYKŁAD 4: Michelle idzie Na Całość zaciskając palce na spustach dwóch H&K MP7 i z Garścią Naboji w swoim Plecaku. Każda z tych broni pozwala na rzut 3 standardowymi kośćmi i 3 kośćmi Na Całość. Użycie Podwójnych Broni w jednej Akcji tworzy pulę 6 standardowych kości i 6 kości Na Całość, przy Precyzji 5+. Na standardowych kościach wypada 1, 2, 3, 4, 5 i 6, zapewniając tylko 1 trafienie. Na kościach Na Całość wypada 4, 5, 6, 7 i 8, co oznacza 2 trafienia i 2 Uszkodzenia. Kości Na Całość nie można przerzucać, co oznacza utratę obydwu H&K MP7 po rozpatrzeniu tego Ataku Dystansowego. Gracz może użyć Garści Naboji, aby przerzucić wszystkie 6 standardowych kości, w nadziei na uzyskanie lepszego wyniku.

• ZACHOWYWANIE EKWIPUNKU

Wraz z doświadczeniem ocalali zyskują umiejętność błyskawicznej oceny wyjątkowości zdobytego ekwipunku. W nieodległej przyszłości zaczną się problemy z żywnością, ale teraz chodzi głównie o broń. Walczyć można czymkolwiek, ale niektóre z broni są potężniejsze lub bardziej niezawodne niż pozostałe. Wybierz najlepszą broń jaką znajdziesz, a resztę używaj, gdy sytuacja cię do tego zmusi.



Wartość cechy Zachowania pozwala Ocalałym zachować karty Ekwipunku na kolejne rozgrywki. Dbajcie o zrównoważone wyposażenie, ponieważ najlepsza broń jest często najtrudniejszą do zachowania!

Gracze mogą chcieć zagrać kilka kolejnych gier w *Zombicide* tymi samymi Ocalałymi lub rozegrać nimi Kampanię, taką jak ta zawarta w tym rozszerzeniu. W takim przypadku wartość Zachowania symuluje odporność Ekwipunku na uszkodzenia, pozwalając zachować niektóre z kart zdobytych w poprzedniej Misji na kolejną.

Na koniec każdej Misji wyposażenie Ocalałych jest odrzucane, z wyjątkiem kart z wartością Zachowania. Oddzielnie dla każdej karty Ekwipunku, rzuć taką liczbą kości Na Całość, jaką wskazuje jej wartość **Zachowania**:






• **Jeżeli wynik zawiera co najmniej 1 Uszkodzenie** tę kartę Ekwipunku należy odrzucić. Ma jakąś usterkę uniemożliwiającą dalsze jej używanie i staje się nieprzydatna.

• **Jeżeli wynik nie zawiera żadnych Uszkodzeń**, tę kartę Ekwipunku można zachować. Ocalały rozpoczyna kolejną Misję z tym Ekwipunkiem. Jego karta jest automatycznie przypisywana do tego Ocalałego podczas Przygotowania do gry, jako dodatek do otrzymanej karty Ekwipunku Początkowego. Przed rozpoczęciem gry Ocalały może zreorganizować swoje wyposażenie.

WAŻNE: Rzutów na Zachowanie nigdy nie można przerzucać.











Podczas rozgrywek w mieszanych grupach graczy może się zdarzyć, że nie dla wszystkich Ocalałych wystarczy odpowiednich kart Ekwipunku. W takim przypadku zdecydujcie, którzy z Ocalałych otrzymają dostępne karty Ekwipunku. Pozostali Ocalali tracą ten Ekwipunek.

PRZYKŁAD: Wayne kończy rozgrywkę w Zombicide z Piłą Łańcuchową (Zachowanie 5), Maczetą (Zachowanie 2), parą Obrzynów (Zachowanie 4) i Garścią Patronów (bez wartości Zachowania).

- Karta Ekwipunku Garść Patronów nie ma wartości Zachowania, więc jest natychmiast odrzucana.
- Próbując zachować Piłę Łańcuchową Wayne rzuca 5 kośćmi Na Całość, uzyskując     i . Jedno Uszkodzenie



wystarcza, żeby stracić tę broń, więc Wayne musi ją odrzucić.

- Rzut 2 kośćmi Na Całość za Maczetę:  i . Zero Uszkodzeń. Wayne zachowuje ją na następną Misję.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za pierwszy Obrzyn:    i . Zero Uszkodzeń. Wayne zachowuje także ten Obrzyn.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za drugi Obrzyn:    i . 2 Uszkodzenia! Ten Obrzyn to szmelc i należy go odrzucić.

NOKAUT / ŚMIERĆ OCALAŁEGO

- Nikogo nie zostawiamy. Poza tymi, którzy są głupi lub nierozważni.
- Hej, dlaczego wszyscy patrzycie na mnie?
- Zastanawiamy się, czy powinniśmy nazywać cię wyjątkiem czy maskotką.

W klasycznym Zombicide przegrywacie ilekroć zginie któryś z Ocalałych. Podczas rozgrywania Kampanii według nowych zasad, przestaje to być problemem. Stosowanie zasad Nokautu zapewnia nieco czasu na ratunek powalonym kompanom, zanim umrą.

Po utracie ostatniego punktu Zdrowia Ocalały uznawany jest za Znokautowanego (ALE NIE MARTWEGO). Połóż jego figurkę w aktualnie zajmowanej przez niego Strefie i odrzuć wszystkie posiadane przez niego karty Ekwipunku (bez wykonywania rzutów na Zachowanie).

Ten Ocalały traktowany jest jak żeton Celu do Fazy Końcowej **następnej** rundy gry (nie tej aktualnie rozgrywanej). Może on być zabrany przez innego Ocalałego Akcją Zdobywania Celu. Jeżeli nie zostanie zabrany w wyznaczonym czasie, staje się... martwy.

- Jeżeli Znokautowany Ocalały zostanie zabrany, połóż jego figurkę na jego własnej planszy Ocalałego. Znokautowany Ocalały nie jest martwy, ale nie można nim grać aż do następnej Misji.
- Jeżeli Znokautowany Ocalały nie zostanie zabrany, umiera na zawsze. Usuń jego figurkę z gry. Sprawdź Cele Misji, które mogą określać co się dzieje w przypadku śmierci Ocalałego. Martwy Ocalały nie może zostać wybrany do zakończenia Kampanii.

Uwaga: Aby o tym nie zapomnieć, warto zanotować fakt śmierci wszystkich Ocalałych, których nie można już użyć w trwającej Kampanii.

Gracz kontrolujący martwego Ocalałego może do następnej Misji wybrać innego Ocalałego, przygotowując dla niego nowy Arkusz Kampanii. Wybranie innego Ocalałego wiąże się z utratą całego Ekwipunku, PDK, Bonusowych Akcji i Umiejętności Kampanii (patrz str. 14). **Natomiast Osiągnięcia Kampanii są dziedziczone po martwym poprzedniku.**

Jeśli nie pozostał żaden Ocalały, którego można byłoby użyć (wszyscy są Znokautowani lub martwi) wszyscy gracze przegrywają Kampanię.

ZEGAR I ZASADY NOCY

Żołnierze są szkoleni do długotrwałego obywatelstwa się bez snu, ale wiedzą też doskonale, że jego brak może prowadzić do śmiertelnych błędów. Noc daje elementy przewagi obu stronom. Choć zombie nie męczą się ani nie śpią, to w nocy są ślepe niczym nietoperze. Niestety pobudza je najmniejszy promień sztucznego światła. Korzystajcie z tego mądrze, unikając stad zombie lub zwabiając je w zabójcze pułapki!



Jako zaawansowana forma żetonu Pierwszego Gracza, Zegar pozwala również śledzić upływ czasu. Wcześniej czy później zapadnie noc, wprowadzająca własne mroczne zasady.

Przedstawiający godziny oraz cykl nocy i dnia Zegar zastępuje żeton Pierwszego Gracza. Opis wybranej Misji wskazuje godzinę, o której Misja się rozpoczyna. Od teraz na koniec każdej Fazy Końcowej należy przestawić Zegar o 1 godzinę do przodu, tuż przed przekazaniem żetonu następnemu Pierwszemu Graczowi. Podczas **Dnia (od 7:00 do 18:00)** mają zastosowanie standardowe zasady.

Podczas **Nocy (od 19:00 do 6:00)** mają zastosowanie zasady Nocy.

Z Zegara i zasad Nocy możecie korzystać także podczas rozgrywek w klasyczne *Zombicide*. W takim przypadku ustawcie Zegar na rzeczywistą godzinę rozpoczęcia rozgrywki.



• ZASADY NOCY



- Pole Widzenia Zombie jest ograniczone do Zasięgu 0.
- Pole Widzenia Ocalałych jest ograniczone do Zasięgu 0-1.
- Ataki Dystansowe mają Precyzję 6 (do trafienia wymagane jest wyrzucenie „6”). Efekty gry modyfikujące Precyzję nadal obowiązują (np. +1 do rzutu kością: Atak Dystansowy). Automatyczne trafienia, jak rzucenie Koktajlu Mołotowa, także obowiązują.

• ŹRÓDŁA ŚWIATŁA



Latarki mają słowa kluczowe Źródło Światła. Za każdym razem gdy Ocalały jej użyje, należy położyć na Planszy żeton Promienia Światła. Światło anuluje większość zasad Nocy, ale przyciąga uwagę Zombie!

Latarki mają słowa kluczowe **Źródło Światła** i mogą posłużyć do oświetlania Stref **podczas Nocy**. Te zasady nie mają efektu podczas Dnia.

Latarka zostaje **WŁĄCZONA** gdy:

- Ocalały wyda 1 Akcję na włączenie Latarki.
- Ocalały wykonuje Akcję Przeszukiwania używając swojej Latarki.
- Ocalały zadeklaruje Atak Dystansowy w Zasięgu 0-1 i zdecyduje się na użycie Latarki. Przed rozpatrzeniem tego Ataku Dystansowego należy położyć na planszy żeton Promienia Światła.

Położ żeton Promienia Światła na 2 Strefach: Strefie Ocalałego i na sąsiadującej z nią Strefie (nie na ukos). Żeton podąża za Ocalałym za każdym razem, gdy ten się Poruszy. Podczas każdej Akcji Ruchu gracz może za darmo obrócić go w wybranym przez siebie kierunku. W przypadku Ataku Dystansowego w Zasięgu 0-1 Strefa przykryta żetonem automatycznie staje się Strefą docelową.

Latarka zostaje **WYŁĄCZONA** gdy:

- Ocalały wyda 1 Akcję na wyłączenie Latarki.
- Ocalały Wymieni lub odrzuci Latarkę używaną do oświetlania Stref.

Usuń żeton Promienia Światła utworzony przez tego Ocalałego.

Strefy oświetlone przez Promień Światła podlegają następującym zasadom:

- Postacie mogą standardowo wyznaczyć do nich Pole Widzenia.
- Ataki Dystansowe wycelowane w oświetloną Strefę nie podlegają ograniczeniom zasad Nocy w zakresie ich Precyzji.
- Tuż przed rozpatrzeniem Fazy Zombie, wszystkie Zombie, które mają w swoim Polu Widzenia co najmniej 1 Promień

Światła, natychmiast rozpatrują dodatkową Aktywację. Następnie rozgrywana jest standardowa Faza Zombie. Każde Zombie może otrzymać tylko jedną dodatkową Aktywację na rundę gry, bez względu na to, ile Promieni Światła ma w swoim Polu Widzenia. Miejcie na uwadze, że Promienie Światła są widoczne z bardzo daleka, ponieważ Postacie wyznaczają do nich Pole Widzenia wg standardowych zasad!

UWAGA: Promień Światła nie przenika przez przeszkody blokujące Pole Widzenia, takie jak zamknięte Drzwi, czy ściany. Może być więc skierowany na ścianę żeby zapobiec oświetleniu sąsiedniej Strefy.

Zapadła Noc. Pole Widzenia Karla zostało ograniczone do Zasięgu 0-1, a w pobliżu kręcą się Zombie. Karl może użyć Obrzyna przeciwko Biegaczowi, ale zasady Nocy zmieniają Precyzję tej broni na „6”. Karl wykonuje Atak Dystansowy i przed rzutem kością za darmo włącza Latarkę. Żeton Promienia Światła zostaje położony na Strefę Karla i Strefę Biegacza. Precyzja Obrzyna wzrasta do „3+”, ale obie Strefy stają się oświetlone.

Posiadając w swoim Polu Widzenia oświetlone Strefy, Abominacja, Biegacz, Szwendacz i znajdujący się wewnątrz budynku Spaślak, otrzymują darmową dodatkową Aktywację, tuż przed rozpoczęciem Fazy Zombie. Wystarczy jedna oświetlona Strefa. Wiele oświetlonych Stref nie zapewni Zombie wielu dodatkowych Aktywacji.

Zanim Karl włączył swoją Latarkę, ten Spaślak nie miał go w swoim Polu Widzenia. Ponieważ teraz Karl jest w oświetlonej Strefie, jest też w Polu Widzenia tego Spaślaka. To samo dotyczy Biegacza i Abominacji.

Javier ma Strefę Szwendacza w swoim Polu Widzenia (zasada Nocy, Zasięg 1). W Strefie Szwendacza jest ciemno, co zmienia Precyzję Snajperki na „6”. Po drugiej stronie ulicy znajduje się oświetlona Strefa Biegacza i jest ona w Zasięgu Snajperki. Javier może strzelić w tamtym kierunku bez kary do Precyzji. Biegacz i Szwendacz, jako Zombie, mają ograniczone Pole Widzenia (Zasięg „0”), więc nie widzą Javiera.

Ten Szwendacz ma w swoim Polu Widzenia Promień Światła, ale nie widzi żadnego z Ocalałych. Tuż przed Fazą Zombie otrzymuje dodatkową Aktywację i porusza się w kierunku najgłośniejszej Strefy: tej zajmowanej przez Javiera.

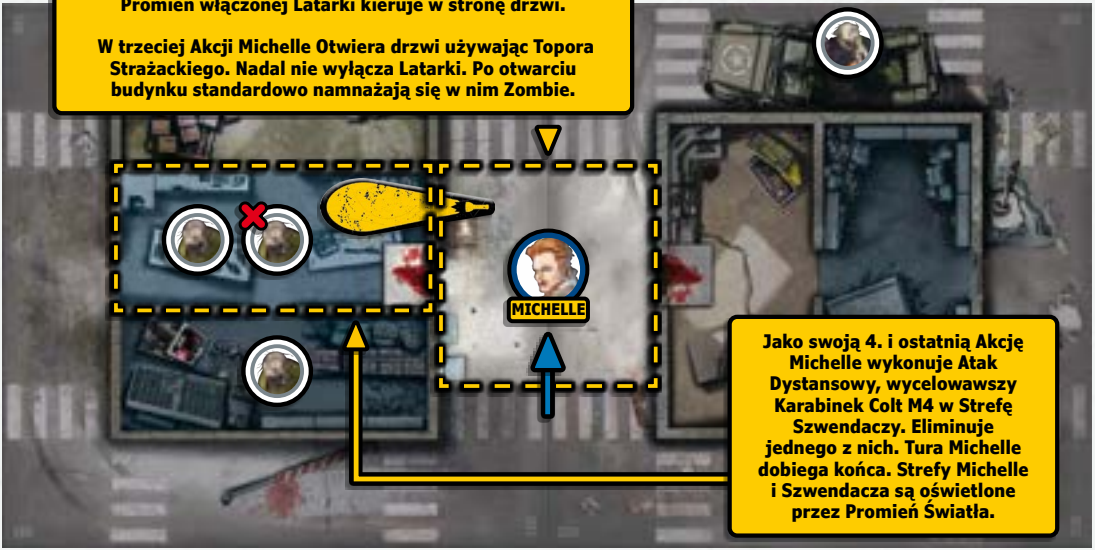
Marianne, wykonująca Akcję Przeszukiwania przy użyciu Latarki, ma Promień Światła w swojej Strefie. Zdecydowała o skierowaniu go w stronę ściany. Jej własna Strefa zostaje oświetlona, ale nie Strefa za ścianą (ściany są przeszkodami blokującymi Pole Widzenia). Dlatego Spaślak sąsiadujący z Javierem nie ma Promienia Światła w swoim Polu Widzenia.

1

Zapada noc, a Michelle jest na Żółtym Poziomie Zagrożenia. Jako pierwszą Akcję wykonuje swoim Karabinkiem Colt M4 Atak Dystansowy przeciwko Biegaczowi w Zasięgu 1. Włącza Latarkę (za darmo) oświetlając obydwie Strefy. Nocna kara do Precyzji nie obowiązuje! Michelle rzuca kośćmi i zabija Biegacza.



Jako drugą Akcją Michelle wykonuje Ruch o 1 Strefę. Promień włączonej Latarki kieruje w stronę drzwi. W trzeciej Akcji Michelle Otwiera drzwi używając Topora Strażackiego. Nadal nie wyciąga Latarki. Po otwarciu budynku standardowo namnażają się w nim Zombie.



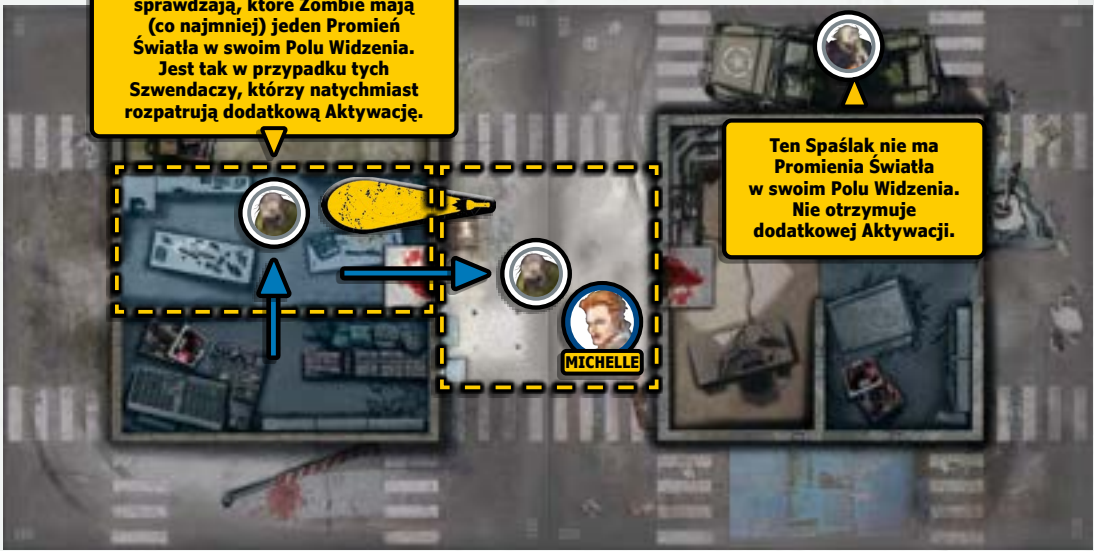
Jako swoją 4. i ostatnią Akcją Michelle wykonuje Atak Dystansowy, wycelowawszy Karabinek Colt M4 w Strefę Szwendaczy. Eliminuje jednego z nich. Tura Michelle dobiega końca. Strefy Michelle i Szwendacza są oświetlone przez Promień Światła.

2

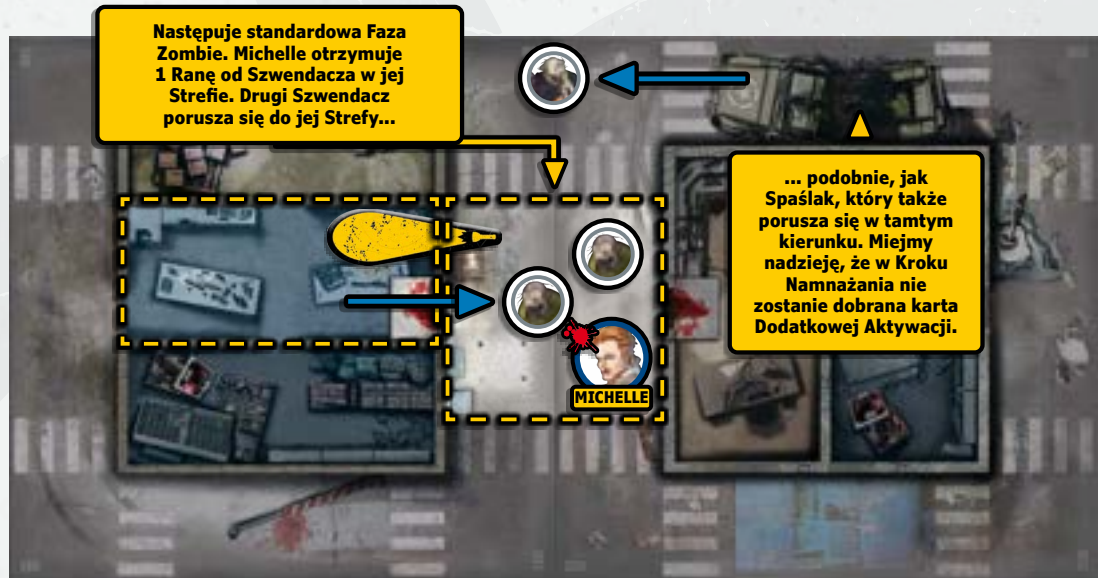
3

Tuż przed Fazą Zombie gracze sprawdzają, które Zombie mają (co najmniej) jeden Promień Światła w swoim Polu Widzenia. Jest tak w przypadku tych Szwendaczy, którzy natychmiast rozpatrują dodatkową Aktywację.

Ten Spaślak nie ma Promienia Światła w swoim Polu Widzenia. Nie otrzymuje dodatkowej Aktywacji.



4



#04 ZASADY FORTU HENDRIX

Zasady przedstawione w tym rozdziale zostały przygotowane na potrzeb Kampanii *Gwieździsty Sztandar*. Możecie z nich korzystać także podczas stworzonych przez siebie Misji!

STRZELCY SZWENDACZE



Strzelców Szwendaczy trudno dostrzec w tłumie zombie, do momentu, aż zniemacka zaczynają strzelać z przewieszanej przez ramię broni.

Aby wprowadzić do gry Strzelców Szwendaczy, po prostu zastąpcie standardową talię Zombie z gry podstawowej (karty od #001 do #040) talią Zombie z *Fortu Hendrix* (karty od #041 do #80). Służą one do namnażania Zombie według standardowych zasad.

Zombie już same w sobie są złe, ale uzbrojone zombie to prawdziwy koszmar. Szwendają się po okolicy, strzelając na oślep gdy ich martwe palce przypadkowo pociągną za spust, albo gdy zwieszająca się na pasku broń o coś uderzy. Kryjcie się!

Stanowią zagrożenie dla Ocalałych w każdym dystansie! Użyjcie kart Zombie z Fortu Hendrix, by wprowadzić do waszych rozgrywek Strzelców Szwendaczy. Symbol „Strzelec Zombie” jest używany zarówno do ich namnażania, jak i wywołania ich ostrzału.

Akcje: 1
Zadawane Rany: 1
Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie
Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt
Zasady specjalne:

- Strzelcy Szwendacze mają tę samą Kolejność Wybierania Celów co zwykli Szwendacze. Nie korzystają z kart Dodatkowej Aktywacji Szwendaczy.
- Ilekroć dobierzecie kartę Zombie z symbolem „Strzelca Zombie”, postępujcie w podanej kolejności:



1. Każdy ze znajdujących się na Planszy Strzelców Szwendaczy wykonuje Atak Zombie na **każdą** Strefę, którą ma w swoim Polu Widzenia i stoi w niej co najmniej 1 Ocalały. **Zasady Stref Mroku i zasady Nocy są ignorowane. Jeżeli pojedynczy Strzelec Szwendacz ma w swoim Polu Widzenia kilka Stref z Ocalałymi, wykonuje po jednym Ataku wycelowanym w każdą z tych Stref.**



To jest krok Namnażania, na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Na Planszy nie ma żadnego Strzelca Szwendacza. Jako pierwsza zostaje dobrana karta Spaślaków z symbolem „Strzelec Zombie”. W Startowej Strefie Namnażania pojawia się 1 Spaślak.

Następnie gracze sprawdzają wszystkie Strefy z co najmniej 1 Spaślakiem posiadającym w swoim Polu Widzenia co najmniej 1 Ocalałego (zasady Nocy są ignorowane). Namnożony przed chwilą Spaślak ma w swoim Polu Widzenia Riley, więc w jego Strefie zostaje dodany 1 Strzelec Szwendacz.

2. Każdy Atak Strzelca Szwendacza zadaje 1 Ranę, przydzielaną zgodnie z wyborem graczy jednemu z Ocalałych w docelowej Strefie. Te Rany są rozdzielane standardowo pomiędzy Ocalałych stojących w tej Strefie.

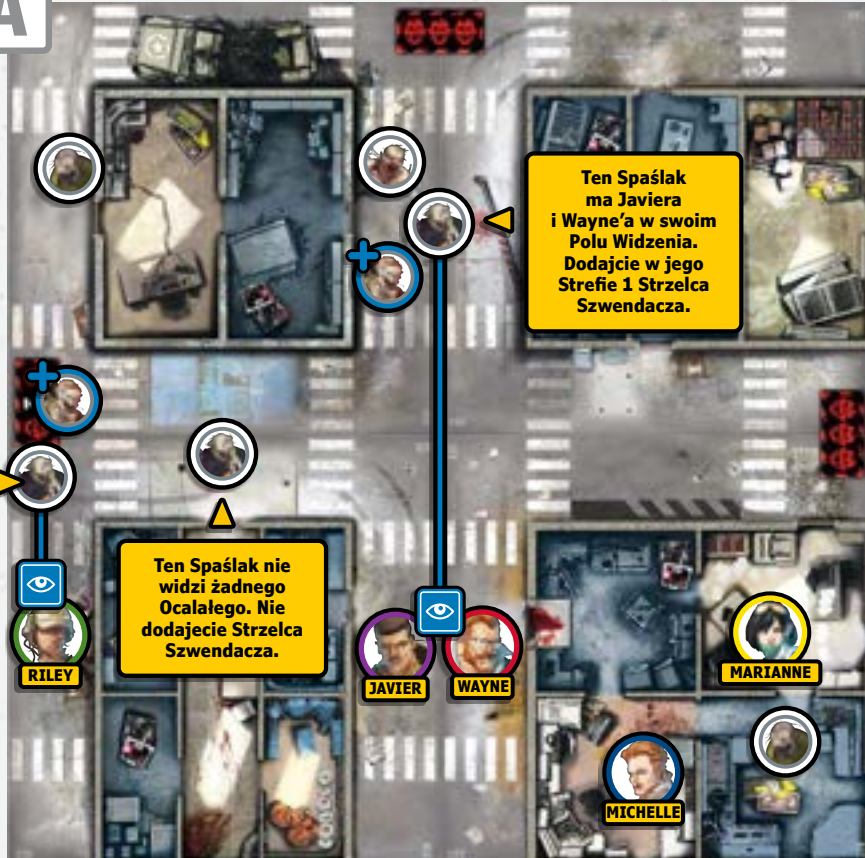
3. Standardowo namnożcie Zombie wskazane na karcie Zombie z symbolem „Strzelca Zombie”. Zapamiętajcie typ namnożonych Zombie (Szwendacz, Spaślak albo Biegacz) ponieważ będzie to istotne w następnym kroku.

4. Namnożcie po 1 Strzelcu Szwendaczu w każdej Strefie, w której znajduje się Zombie wskazanego typu (Szwendacz, Spaślak albo Biegacz) posiadające w swoim Polu Widzenia co najmniej 1 stojącego Ocalałego. Zasady Stref Mroku i zasady Nocy są ignorowane. **Pomińcie Strefy, w których już znajdują się Strzelcy Szwendacze.**

Jeżeli zabrakło wam figurek Strzelców Szwendaczy, umieśćcie wszystkie dostępne ich figurki we właściwych Strefach, zgodnie z waszym wyborem. Następnie wszyscy Strzelcy Szwendacze wykonują dodatkową Aktywację (nie strzelają!).

WAŻNE: Strzelcy Szwendacze strzelają wyłącznie w momencie dobrania karty „Strzelec Zombie”. Podczas swoich zwykłych Aktywacji zachowują się tak, jak standardowi Szwendacze.

A

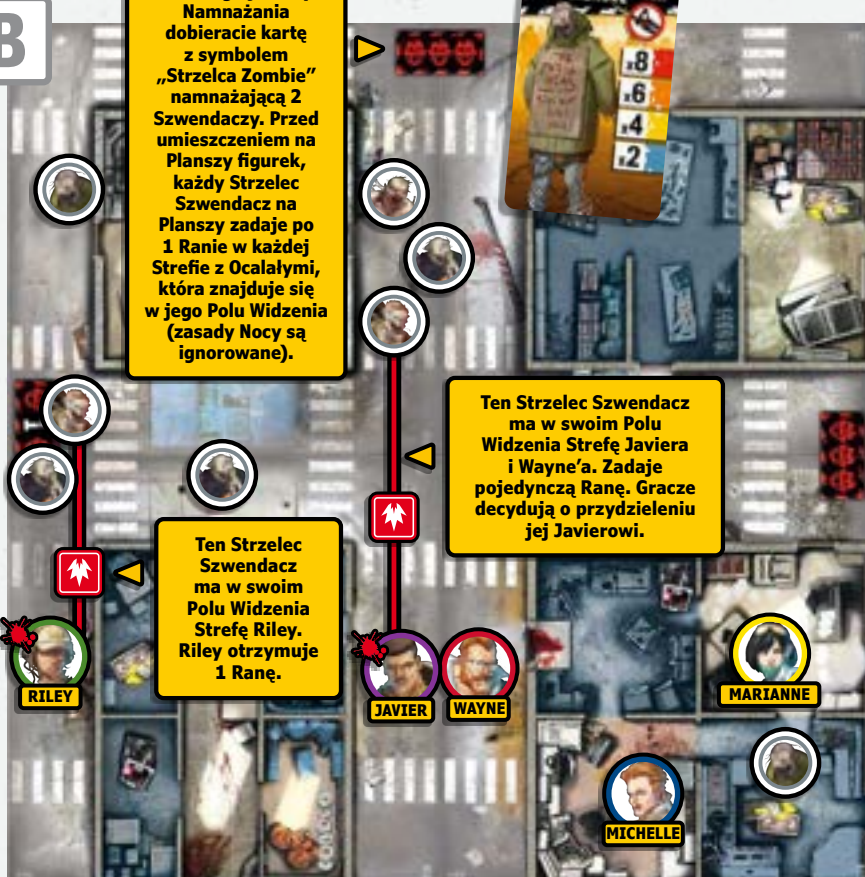


Ten Spaślak ma Javiera i Wayne'a w swoim Polu Widzenia. Dodajcie w jego Strefie 1 Strzelca Szwendacza.

Ten Spaślak nie widzi żadnego Ocalałego. Nie dodajecie Strzelca Szwendacza.

RILEY, JAVIER, WAYNE, MARIANNE, MICHELLE

B

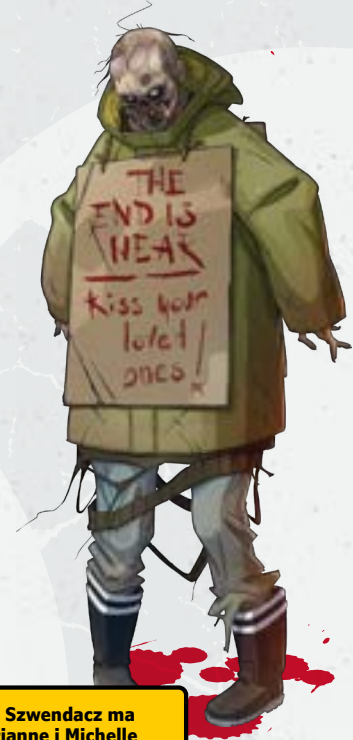
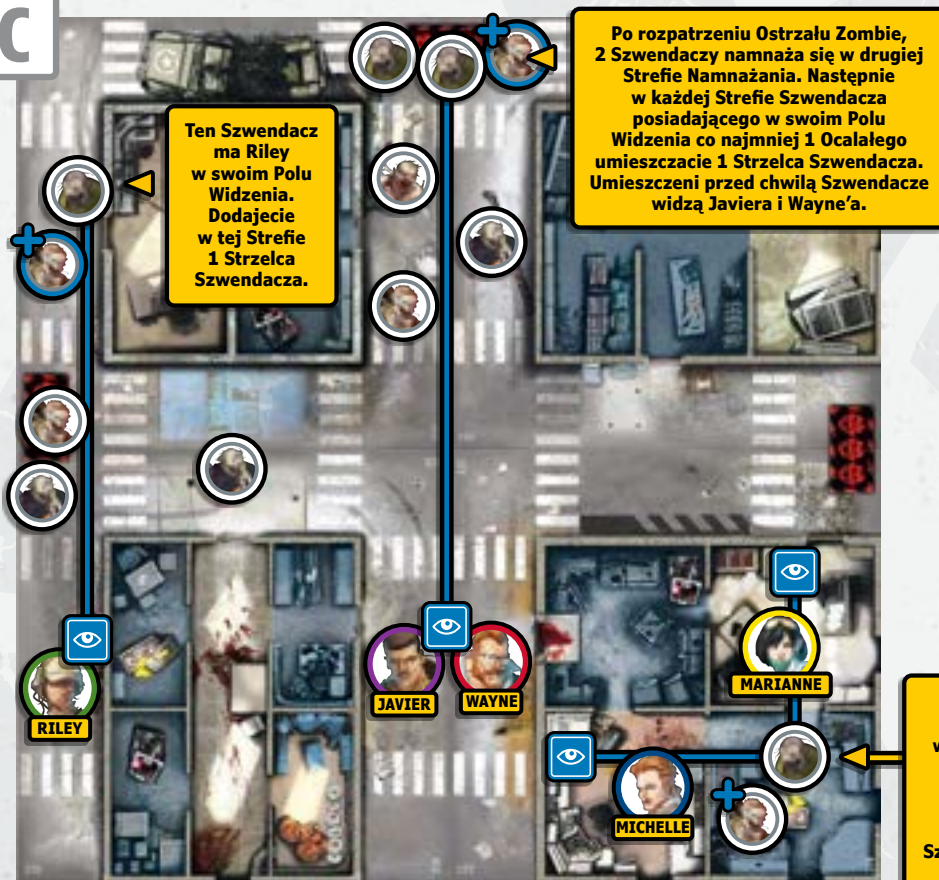


Dla drugiej Strefy Namnażania dobieracie kartę z symbolem „Strzelca Zombie” namnażającą 2 Szwendaczy. Przed umieszczeniem na Planszy figurek, każdy Strzelec Szwendacz na Planszy zadaje po 1 Ranę w każdej Strefie z Ocalałymi, która znajduje się w jego Polu Widzenia (zasady Nocy są ignorowane).

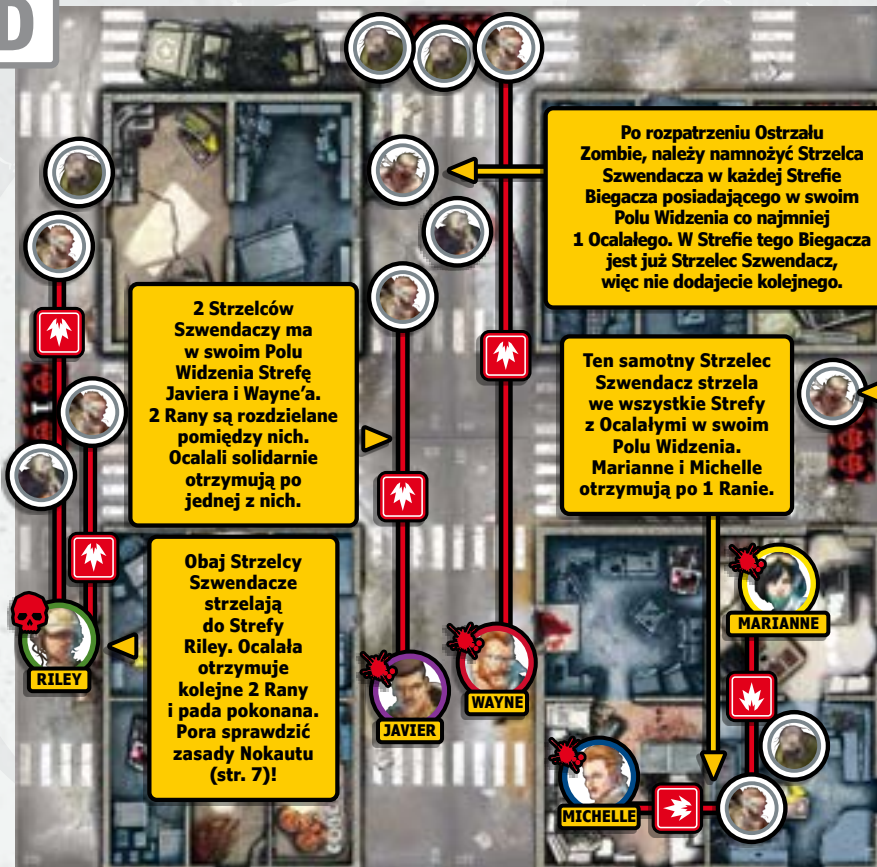
Ten Strzelec Szwendacz ma w swoim Polu Widzenia Strefę Riley. Riley otrzymuje 1 Ranę.

Ten Strzelec Szwendacz ma w swoim Polu Widzenia Strefę Javiera i Wayne'a. Zadaje pojedynczą Ranę. Gracze decydują o przydzieleniu jej Javierowi.

RILEY, JAVIER, WAYNE, MARIANNE, MICHELLE

C

Ten Szwendacz ma Marianne i Michelle w swoim Polu Widzenia. Nie ma znaczenia, że są one w różnych Strefach – wystarczy 1 Ocalały. W Strefie Szwendacza umieszczacie Strzelca Szwendacza.

D

Trzecia Strefa Namnażania: „Strzelec Zombie” i 1 Biegacz. Jako pierwszy zostaje rozpatrzony Ostrzał Zombie (patrz wyżej), a następnie namnażacie Biegacza. Ten Biegacz nie ma w swoim Polu Widzenia żadnego Ocalałego, więc po rozpatrzeniu wszystkich strzałów, w tej Strefie nie zostanie namnożony Strzelec Szwendacz.

KAFELKI I EKWIPUNEK WOJSKOWY



Karty Ekwipunku Wojskowego można znaleźć Przeszukując pomieszczenia na kafelkach wojskowych.

Karty Ekwipunku Wojskowego tworzą osobną talię i są „ubrane” w odpowiedni dla wojskowych rewers. Należy je potasować i położyć w zakrytym stosie obok planszy podczas 6. kroku Przygotowania do gry. Wojskowe karty używają zasad Zaawansowanego Ekwipunku (str. 5).

Wszystkie kafelki z rozszerzenia Fort Hendrix są kafelkami wojskowymi. Łatwo je odróżnić po braku chodników. O ile nie określono inaczej, Ocalały wykonujący Akcję Przeszukiwania na kafelku wojskowym dobiera karty z talii Ekwipunku Wojskowego. Ekwipunek Wojskowy i kafelki wojskowe są używane w Kampanii Gwieździsty Sztandar (str. 19).

#05 ZASADY KAMPANII

Zasady Kampanii przedstawione w tym rozdziale stanowią uzupełnienie zasad podstawowych i zaawansowanych, które należy stosować podczas rozgrywania Kampanii **Gwieździsty Sztandar** (str. 19).

ARKUSZ KAMPANII

Nasze wcześniejsze doświadczenia nie przygotowały nas na inwazję zombie. Nowi wrogowie nie byli ludźmi i nie kierowała nimi żadna logika. Przez lata uczono nas dyscypliny i bezwarunkowego wykonywania rozkazów. Teraz musieliśmy odwołać się do naszego instynktu, by się przystosować. Przystawienie się na nowy sposób myślenia o przetrwaniu zajęło nam kilka godzin, wystarczających, by świat się rozpadł. Czas wziąć odwet.

TOR PDK: Zakreślaj kratki za każdym razem gdy Ocalały zdobywa PDK. Dotarcie do oznaczonych na torze Kamieni Milowych zapewni Ocalałemu Akcje Bonusowe lub Umiejętności Kampanii (str. 15).

UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII: Za każdym razem gdy twój Ocalały zdobędzie Umiejętność Kampanii, wybierz jedną z dostępnych i zakreśl jej kratkę (str. 15).

BONUSOWE AKCJE: Za każdym razem gdy twój Ocalały zdobędzie Bonusową Akcję, zakreśl kratkę w kolumnie «Rezerwa». Te Akcje kumulują się, ale każdej z nich można użyć tylko raz na Misję (str. 16).

ZACHOWANY EKWIPUNEK: Tutaj zapisz jaki Ekwipunek udało się zachować temu Ocalałemu na kolejną Misję (str. 16).

IMIĘ OCALAŁEGO: _____ IMIĘ GRACZA: _____

PDK		UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII (Wskreślić Pozostałe)		BONUSOWE AKCJE (raz na Misję)		Zachowany Ekwipunek
1		Ce za smród	<input type="checkbox"/>	Rezerwa	Wydatna	
2	+1 Bonusowa Akcja (10) +1 Umiejętność Kampanii	Krok w bok	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	
3		Nocny wojownik	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	
4		Obrońca domu	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	
5	+1 Bonusowa Akcja (10) +1 Umiejętność Kampanii	Odruchy bojowe	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	
6		Pewna ręka	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	
7		Przychylność losu	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	
8	+1 Bonusowa Akcja (10) +1 Umiejętność Kampanii	Rozpoczyna z 2 PA	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	
9		Rozpoczyna z kartą Amisji (Kart. Nubis 100 Kart. Patrowej)	<input type="checkbox"/>			
10		Rozpoczyna z zestawem Naprawczych	<input type="checkbox"/>			
11	+1 Bonusowa Akcja (10) +1 Umiejętność Kampanii	Skramna postura	<input type="checkbox"/>			
12		Szybkie ręce	<input type="checkbox"/>			
13		Zbawca	<input type="checkbox"/>			
14	+1 Bonusowa Akcja (10) +1 Umiejętność Kampanii	Zbieracz	<input type="checkbox"/>			
15						
16						
17	+1 Bonusowa Akcja (10) +1 Umiejętność Kampanii					
18						
19						
20	+1 Bonusowa Akcja (10) +1 Umiejętność Kampanii					

Osiągnięcia Kampanii

OSIĄGNIĘCIA KAMPANII: Tutaj zapisuj słowa kluczowe związane ze znaczącymi wyborami lub niezwykłymi wyczynami tego Ocalałego. Mają one wpływ na wydarzenia Kampanii (str. 16).

Podczas Kampanii Ocalałi otrzymają **Punkty Doświadczenia Kampanii (PDK)**, dzięki którym zdobywają Bonusowe Akcje i Umiejętności Kampanii. Podjęte decyzje mogą odblokować określone Osiągnięcia i odmienić bieg całej historii.



Arkusze Kampanii jest przeznaczony do śledzenia indywidualnych postępów każdego z Ocalałych. Na początku Kampanii, każdy Ocalały otrzymuje jeden Arkusz z notatnika Kampanii. Spisziesz na nim historię tego bohatera! Poszczególne sekcje Arkusza zostały opisane poniżej.

• TOR PDK

Nie wiemy dokładnie co się wydarzyło w Forcie Hendrix. Jasne, słyszeliśmy nieco plotek, które rozeszły się kilka godzin po inwazji, ale jedyną rzeczą którą widzieliśmy były przywożone do bazy zombie i więcej zombie z niej wychodzących. Teraz nie ma znaczenia, czy zombie stworzono w Forcie Hendrix, czy nie. Lepiej przygotujmy się na najgorsze!

Każdy Ocalały może zdobyć do 2 PDK na Misję:

- 1 za osiągnięcie po raz pierwszy w danej Misji Pomarańczowego Poziomu Zagrożenia.
- 1 za osiągnięcie po raz pierwszy w danej Misji Czerwonego Poziomu Zagrożenia.

Osiągnięcie Poziomu Krwistoczerwonego (instrukcja gry podstawowej, str. 35) się nie liczy. Niektóre Misje pozwalają Ocalałym na zdobycie dodatkowych PDK.

PRZYKŁAD: Podczas pierwszej Misji tej Kampanii Michelle osiągnęła Pomarańczowy Poziom Zagrożenia, ale nie osiągnęła Czerwonego. Zdobywa 1 PDK, a jej gracz zakreśla kratkę „1 PDK” na Arkuszu Kampanii Michelle. Ten PDK jest zachowywany przez całą Kampanię (lub do śmierci tego Ocalałego).



PDK są zachowywane przez całą Kampanię: zakreślaj kolejne kratki w miarę jak Ocalały zdobywa kolejne PDK. Osiągnięcie Kamieni Milowych zapewnia Ocalałemu wskazane nagrody.

PDK zdobywane w trakcie Misji: **nagrody Kamieni Milowych są natychmiastowe i mogą być wykorzystane w Turze, w której zostały zdobyte.**

Każdy Kamień Milowy stawia gracza przed wyborem pomiędzy Bonusową Akcją a Umiejętnością Kampanii dla tego Ocalałego.

PRZYKŁAD: Drużyna rozgrywa drugą Misję Kampanii. Michelle po raz kolejny osiągnęła Pomarańczowy Poziom Zagrożenia, zdobywając 1 PDK. Teraz ma już 2 PDK, co wystarcza do odblokowania nagrody. Gracz wybiera pomiędzy Bonusową Akcją a Umiejętnością Kampanii.



• UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII

Skoro dotarliście tak daleko, to z pewnością już wiecie, że instynkt i adrenalina potrafią dać wam niezwykle... moce. Jeśli przeżyjecie na tyle długo, możecie je jeszcze rozwinąć i przywoływać w stresowych sytuacjach. Wkrótce staniecie się prawdziwymi twardzielami, jak my. Dołączcie do naszej drużyny!

Gdy Ocalały zdobywa Umiejętność Kampanii, kontrolujący go gracz wybiera z listy jedną z nich, zakreślając odpowiednią kratkę. **Każdą Umiejętność Kampanii można zdobyć tylko raz.** Od teraz ten Ocalały dysponuje tą wybraną Umiejętnością już na Niebieskim Poziomie, dodatkowo do posiadanej(-ych) Umiejętności Niebieskiego Poziomu i może jej od razu używać. Niektóre z Umiejętności Kampanii są nowe i zostały opisane na str. 34.

PRZYKŁAD: Gracz kontrolujący Michelle wybiera Umiejętność Kampanii Zbieracz. Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia Michelle ma teraz obie Umiejętności: Części zapasowe i Zbieracz. Zbieracz staje się natychmiast aktywny, zapewniając Michelle więcej miejsca na wyposażenie!

• BONUSOWE AKCJE

Czy kiedykolwiek zdarzyło ci się wpaść w trans, robić niezwykłe rzeczy i dopiero po fakcie zdać sobie sprawę z własnych dokonań? Najwyższy czas się do tego przyzwyczajać, bo zombie nie pozwolą na powolny rozwój!

Ocalały zdobywa Bonusowe Akcje, które może wydać w dowolny sposób, każdą z nich **raz na Misję**.

Podczas Kampanii można wybierać tę nagrodę wielokrotnie, zakreślając odpowiednio kratki w kolumnie „Rezerwa” sekcji Bonusowych Akcji.

Za każdym razem gdy ten Ocalały wyda jedną z Bonusowych Akcji, zaznacz to **ołówkiem** w kolumnie „Wydane”. Ocalały nie może wydać więcej Bonusowych Akcji niż ma w „Rezerwie”, ale może wydać dowolną ich liczbę w tej samej Turze.

Rezerwa jest uzupełniana na koniec każdej Misji: wygumkuj kratki w kolumnie „Wydane”.

PRZYKŁAD: Podczas Kampanii Karl trzykrotnie zdobył nagrodę „+1 Bonusowa Akcja”. Podczas każdej Misji może wydać do 3 Bonusowych Akcji, na co tylko chce. Pula zdobytych Bonusowych Akcji odnawia się na koniec każdej Misji.



• ZACHOWANY EKWIPUNEK

Zasady Zachowania (str. 6) pozwalają Ocalałym zachować Ekwipunek z jednej Misji na następną. W tej sekcji można zapisać ich listę, dla łatwiejszego śledzenia tej informacji.

• OSIĄGNIĘCIA KAMPANII

Blizny to medale, których nie można odpiąć.

Misje Kampanii mogą wymagać podejmowania trudnych decyzji lub dokonania przez Ocalałych czegoś szczególnego. Taka decyzja lub dokonanie mogą skutkować zdobyciem Osiągnięcia Kampanii, zwykle opisanego słowem kluczowym (np. „Infekcja”), co należy zanotować w odpowiedniej sekcji Arkusza Kampanii.

Osiągnięcia Kampanii mogą być indywidualne lub drużynowe. Mogą też mieć wpływ na przyszłe Misje. Określone Osiągnięcie może odblokowywać specjalne wydarzenia, wpływać na zachowanie Towarzyszy względem Ocalałego, a nawet zmienić kurs samej Kampanii.

KARTY CELÓW

Wojskowi przywykli do otrzymywania informacji o celach misji podczas odprawy lub tuż przed rozpoczęciem akcji. Teraz, gdy łańcuch dowodzenia został zerwany, sami musimy zbierać dane i ustalać kierunek działań. Możemy zgadywać gdzie szukać, ale nigdy nie mamy pewności co znajdziemy. Jesteśmy na terytorium zombie, więc nie oczekujemy najlepszego, tylko szykujemy się na najgorsze!



W Misjach Kampanii żetony Celów są zastąpione kartami Celów. Opis Misji wskazuje Strefy lub Drzwi, na których należy położyć określone karty. Rewersy kart Celów są dopasowane do miejsc zakrywanych na kafelkach Planszy. **Nie należy podglądać awersu karty zanim nie zostanie ona odkryta przez Ocalałego – nie psujcie sobie niespodzianki!**

Skrzynie z Podrasowaną Bronią nie są zastępowane kartami. Ich żetony są przygotowywane i zabierane z Planszy jak zwykle.



• PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każda Misja Kampanii ma własny **zestaw kart Celów**. Upewnijcie się że przygotowaliście odpowiedni do Misji zestaw Celów i rozłóżcie karty Celów w miejscach wskazanych przez opis Misji.

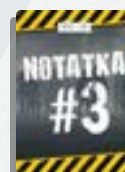
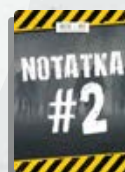
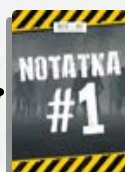
Dla ułatwienia przygotowania do gry, karty Celów mają nadrukowany numer kafelka Planszy, na którym należy położyć daną kartę.

Niektóre karty Celów, opisane jako **Notatki**, umieszczają się zakryte obok Planszy. Mogą być one odczytane podczas Misji, stosownie do decyzji podjętych przez Ocalałych.

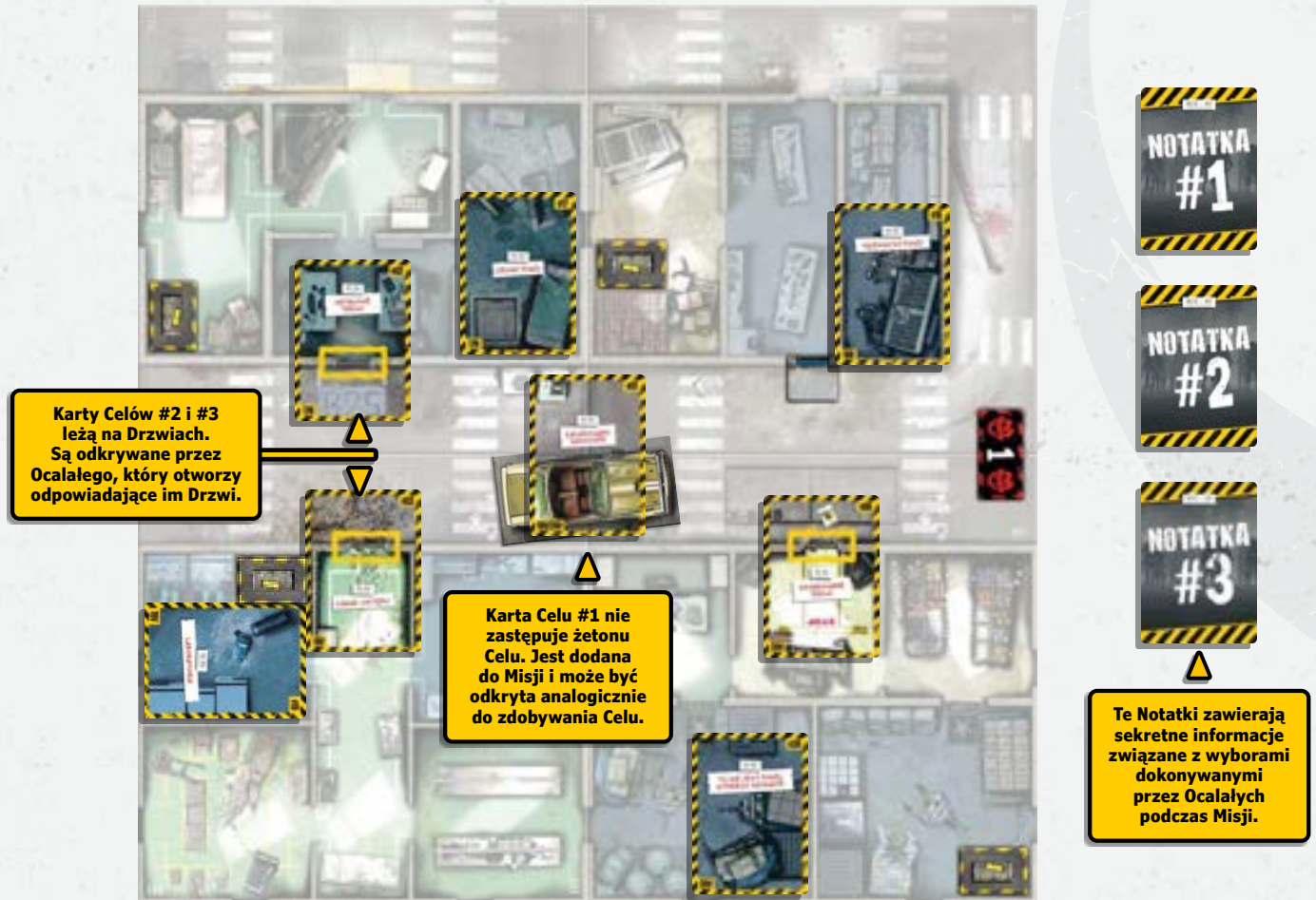
To jest podstawowy układ Misji. Wszystko jest jak w standardowej rozgrywce, poza tym, że żetony Celów są zastąpione kartami Celów. Gdy Ocalały odkryje jedną z takich kart, jego gracz czyta ją na głos i stosuje odpowiednie efekty gry. Czasami musi podjąć decyzję! Zauważcie też, że Skrzynie z Podrasowaną Bronią pozostają na swoich miejscach.



To są Notatki. Mogą zostać odkryte i przeczytane, w zależności od sytuacji lub wyborów dokonanych podczas rozpatrywania kart Celów. Przykładowo karta Celu #17 pozwala ci wybrać jedną z dwóch opcji. Skutek każdej z nich jest opisany odpowiednio w Notatce #1 lub #2.



Mapa tej Misji nieco odbiega od normy, przedstawiając zaawansowany układ Mapy wykorzystujący karty Celów.



• ODKRYWANIE KART CELÓW

- Karty Celów leżące w Strefach Celów są odkrywane w taki sam sposób, jak zdobywane są żetony Celów.
- Karty Celów leżące na Drzwiach są odkrywane po otwarciu odpowiadających im Drzwi.

UWAGA: O ile nie wskazano inaczej, odkrycie karty Celu nie zapewnia PA.

Za każdym razem gdy odkryjesz kartę Celu, przeczytaj ją na głos całej drużynie i zastosuj opisane na niej efekty gry. „Ten Ocalały” odnosi się do Ocalałego, który odkrył tę kartę Celu. Wspólnie przedyskutujcie oferowane przez kartę opcje, zanim gracz kontrolujący Ocalałego podejmie decyzję. Zombicide to gra kooperacyjna!

O ile nie wskazano inaczej, karty Celów są odrzucane po ich rozpatrzeniu. Niektóre z nich mogą jednak poprosić o „pozostawienie ich odkrytych”: zostawcie je awerssem ku górze w Strefie, w której zostały odkryte, lub obok Planszy, jako przypomnienie efektów gry, które od tej pory należy stosować.

• OSIĄGNIĘCIA I SŁOWA KLUCZOWE

Karty Celów mogą zawierać Osiągnięcia, które zdobywa się po spełnieniu określonych warunków – zanotujcie ten fakt na Arkuszu Kampanii (str. 14). Niektóre karty Celów mogą też zawierać wyrazy zapisane WIELKIMI LITERAMI, łączące kilka kart Celów wspólną linią narracyjną.

PRZYKŁAD: Riley odkrywa kartę Celu leżącą na Drzwiach. Gracz odczytuje ją i dowiadyuje się, że do ich otwarcia wymagany jest KLUCZ. Gdy to się uda, gracz będzie mógł przeczytać Notatkę #1. Kartę Celu należy odłożyć z powrotem na Drzwiach. Nieco później, Javier zdobywa kartę Celu z wyrazem KLUCZ. Teraz będzie można otworzyć Drzwi znalezione przez Riley i przeczytać Notatkę #1. Co też kryje się w tym zamkniętym pokoju?

#06 KAMPANIA FORT HENDRIX: GWIEŹDZYSTY SZTANDAR

Gwieździsty Sztandar to składająca się z 10 Misji Kampania dla 6 Ocalałych. **O ile nie określono inaczej**, Misje należy rozgrywać w kolejności ich numerów. Podczas rozgrywki stosuje się zasady gry podstawowej oraz te opisane w niniejszej instrukcji. Nie zapomnijcie rozdać Arkusza Kampanii każdemu Ocalałemu!

TOWARZYSZ KAMPANII: PENNY



Penny podróżuje z drużyną jako Towarzysz. Ocalali zgodzili się eskortować ją do Fortu Hendrix, w poszukiwaniu jej matki, dr Lindy Kirkland.

Drużyna Ocalałych rozpoczyna każdą Misję z Penny jako Towarzystką (instrukcja gry podstawowej, str. 33). Podczas przygotowania każdej Misji, gracze wspólnie wybierają Dowódcę Penny i umieszczają jej figurkę w tej samej Strefie. Penny nie zdobywa PA ani PDK, ale jej zdolności mogą się zmienić w trakcie kampanii! Zostało to wyszczególnione w Zasadach specjalnych Misji.

Jeżeli Penny zginie, przegrywacie kampanię.



M1 – SPOTKANIE ŚMIAŁKÓW

Średnia / 60 minut

Z Penny przyjaźniliśmy się na długo przed inwazją zombie. Wspólnie pomagaliśmy sobie przetrwać pierwsze godziny apokalipsy. Brak umiejętności bojowych Penny nadrabiała złotym sercem i żelazną wolą.

Zanim padły sieci komunikacyjne, Penny Kirkland otrzymywała wiadomości od swojej matki, która pracowała dla rządu jako biolog. Dr Linda Kirkland pisała w nich o eksperymentach na zombie, które przeprowadzano w mokrym laboratorium w bazie wojskowej Fort Hendrix. Sprawy wymykały się spod kontroli i zaczynała się martwić. Ostatnią wiadomością od niej było wezwanie o pomoc, wysłane z samej bazy. Gdy Penny zapytała, czy wyruszylibyśmy wraz z nią, by uratować jej matkę, zgodziliśmy się bez wahania.

Kilka dni później, gdy zbliżaliśmy się do Fort Hendrix, zostaliśmy ostrzelani przez nieznaną napastników. Schroniliśmy się w pobliskim opuszczonym sklepie. Gdy zombie zbliżały się do naszych pozycji, usłyszeliśmy odgłosy walki i ludzkie krzyki na ulicy. Nie byliśmy sami.

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3V, 6V, 7R i 9V.**

• CELE

Ocalali, łączcie się! Zbierzcie wszystkich Ocalałych w tej samej Strefie. Gdy tak się stanie, przeczytajcie Notatkę #1.

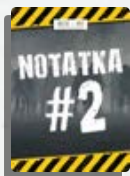
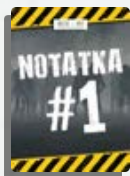
Godzina rozpoczęcia: **10:00**

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie Javiera, Karla i Riley w Strefie Startowej Ocalałych #1 (kafelek 1R/3V).
- Umieśćcie Marianne, Michelle, Penny i Wayne'a w Strefie Startowej Ocalałych #2 (kafelek 7R).
- Jeżeli rozgrywacie tę Misję innymi Ocalałymi, rozmieście ich (wg waszego uznania) w tych dwóch Strefach Startowych.
- Dowódca Penny musi znajdować się wraz z nią w Strefie Startowej Ocalałych #2.
- Przed pierwszą rundą gry rozpatrzyć Fazę Zombie.

- **Priorytetowy ratunek.** Dopóki nie wypełnicie Celu Misji, jedyną kartą Celu, jaką możecie odkryć, jest karta Celu #7 (Kolekcja sprzętu elektronicznego).



3V	7R	6V
1R	2R	9V

- **Zadanie Penny.** Ocalałi znajdujący się w tej samej Strefie co Penny zyskują Umiejętność: Skromna postura. Dotyczy to także Penny i jej Dowódcy.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony przez *Bratobójczy Ogień* (nie chroni to go przed efektem *Koktajlu Mołotowa*). Zignorujcie tego Ocalałego podczas strzelania do jego Strefy.

- **Podrasowana Broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatrzuje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

 Strefa Startowa Ocalałych	 1 Strefy Namnażania	 6X Skrzynia z Podrasowaną Bronią
6x  karta Celu		2x  Notatka



M2 – CYFROWE WSKAZÓWKI

Średnia / 60 minut

Powitaliśmy naszych nowych przyjaciół z uśmiechami na twarzy i radością w sercach. Byli żołnierzami i także zmierzali do Fortu Hendrix. Byliśmy zgodni, że w kupie siła i postanowiliśmy podróżować razem. Jeszcze zanim dotarliśmy do bazy, mieliśmy opracowany plan. Ostatnią znaną pozycję dr Kirkland mogliśmy ustalić używając serwerów. Mieliśmy odpowiednie umiejętności, by się na nie włączyć i zdobyć dostępne wskazówki. Zlokalizowanie serwerowni Fortu Hendrix nie trwało długo. Pozostało odnaleźć klucz do jej budynku. Najrozsądniejsze wydawało się poszukanie oficera dowodzącego tą bazą. Jeżeli był ktoś, kto miał wszędzie dostęp, to z pewnością on.

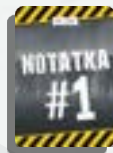
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 17R, 18R, 19R i 20R.**

• CELE

Sprawdźcie biuro. Idźcie do Biura Dowodzenia (odkryjcie kartę Celu „Biuro Dowodzenia”) na kafelku 19R.

Godzina rozpoczęcia: **7:00**

17R	2R
18R	20R
19R	1R



 Strefa Startowa Ocalałych	6x  Skrzynia z Podrasowaną Bronią
 Strefy Namnażania	
6x  karta Celu	1x  Notatka

• ZASADY SPECJALNE

• **Zamknięte centrum danych.** Nie można otworzyć budynku na kafelku 20R.

• **Rozwój wydarzeń.** Zaczynjcie od sprawdzenia Wartowni i Biura Dowodzenia (jedynymi kartami Celów, które możecie odkryć są „Wartownia” i „Biuro Dowodzenia”).

• **Zadanie Penny.** Ocalali znajdujący się w tej samej Strefie co Penny zyskują Umiejętność: Skromna postura. Dotyczy to także Penny i jej Dowódcy.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony przez *Bratobójczy Ogień* (nie chroni to go przed efektem *Koktajlu Mołotowa*). Zignorujcie tego Ocalałego podczas strzelania do jego Strefy.

• **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M3 – POWIEDZCIE PENNY, ŻE JĄ KOCHAM

Średnia / 90 minut

Przeszukując serwery Fortu Hendrix, szybko zlokalizowaliśmy sektor bazy, z którego Linda Kirkland wysłała swój ostatni e-mail. Szybko ruszyliśmy w tamtym kierunku licząc na to, że tam będziemy mieć największą szansę na odnalezienie dr Kirkland i wskazówek dotyczących inwazji zombie. Szczerze mówiąc, wszyscy wiedzieliśmy, jak nikta jest nadzieja na odnalezienie jej żywej. Musieliśmy jednak spróbować, dla Penny i dla samych siebie. Nadzieja popycha ocalałych do działania.

Potrzebne kafelki: **4V, 9R, 17R, 18V, 19V i 21R.**



• CELE

Uratujcie dr Lindę Kirkland. Odkrywajcie karty Celów, dopóki nie znajdziecie wskazówek prowadzących do matki Penny.
Godzina rozpoczęcia: **9:00**

• ZASADY SPECJALNE

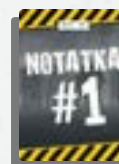
• **Zadanie Penny.** Ocalali znajdujący się w tej samej Strefie co Penny zyskują Umiejętność: Skromna postura. Dotyczy to także Penny i jej Dowódcy.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony przez *Bratobójczy Ogień* (nie chroni to go przed efektem *Koktajlu Mołotowa*). Zignorujcie tego Ocalałego podczas strzelania do jego Strefy.

• **Nie ma czasu do stracenia.** Nie można otworzyć budynku rozciągającego się na kafelkach 17R i 21R.

• **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

17R	21R
9R	18V
4V	19V



	
Strefa Startowa Ocalałych	6X
	karta Celu
	
Strefy Namnażania	
6X 	
Skrzynia z Podrasowaną Bronią	1X
	Notatka

M4 – Tajne Laboratorium

Średnia / 60 minut

Po raz pierwszy, odkąd się poznaliśmy, zobaczyłem głęboki, niewyraźny strach w oczach moich przyjaciół. Szukaliśmy tajnego laboratorium, zapewne pełnego zombie, a być może także wielu śmiertelnych chorób. Powiadają, że odwaga to stawienie czoła własnym lękom. No cóż, na pewno byliśmy najodważniejszymi ludźmi na Ziemi. Musieliśmy zniszczyć laboratorium. Chcieliśmy to zrobić. W przeciwnym razie ten koszmar stałby się udziałem wszystkich ocalałych.

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

CELE

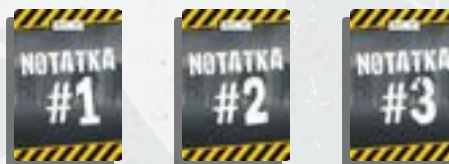
Zabezpieczenie tajne laboratorium. Odkrywajcie karty Celów, dopóki nie znajdziecie sposobu na powstrzymanie zombie przed roznoszeniem chorób.

Godzina rozpoczęcia: **4:00**

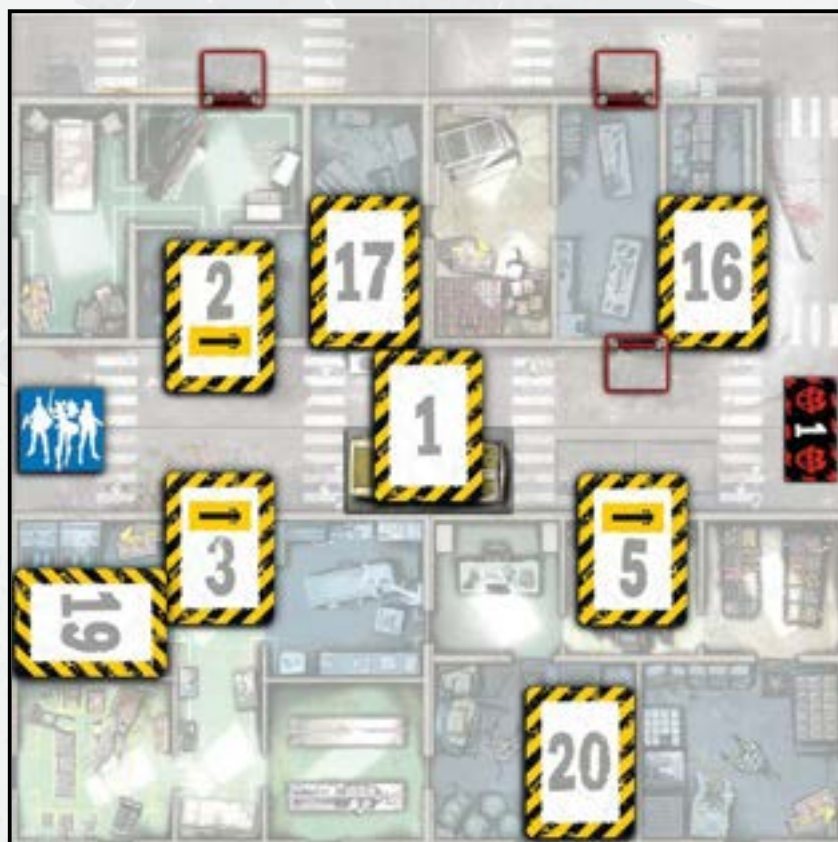
17R	16R
19V	20V

ZASADY SPECJALNE

- **Zablokowane drzwi.** Czerwonych Drzwi nie można otworzyć od strony ulicy. Można je otworzyć tylko od wewnątrz budynku.
- **Ładowany samochód.** Podrasowanej Bryki nie można Prowadzić ani Przeszukiwać, dopóki nie zostanie to dozwolone.
- **Gniew Penny.** Dowódca Penny zyskuje Umiejętność: +1 darmowa Akcja: Walka. Ta darmowa Akcja Walki może być wykonana jedynie przy użyciu broni z Plecaka Dowódcy.
- **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



 Strefa Startowa Ocalałych	8X  karta Celu
 Strefa Namnażania	3X  Notatka
4X  Skrzynia z Podrasowaną Bronią	 Zamknięte Drzwi
 Podrasowana Bryka (można ją prowadzić)	



M5 – PATOGENICZNY RAJ

Średnia / 45 minut

Znalezienie lodówek, w których przechowywane były wszystkie próbki biologiczne, zajęło nam więcej czasu niż myśleliśmy. Tutejsi biolodzy dysponowali szeroką gamą materiałów i złośliwych zabawek. Gdyby te śmiertelne choroby połączyły się z infekcją zombie, nawet najbardziej doświadczony Ocalały nie miałby żadnych szans. Możemy stawić czoła dziesiątkom, a nawet setce zombie. Ale węglikowi, ospie czy czarnej pladze? Natomiast Penny odzyskiwała dawną energię, a chęć pomśzczenia matki powoli zmieniała ją w pełnoprawnego Ocalałego. Musieliśmy tylko upewnić się, że przeżyje swoje pierwsze potknięcia na nowej ścieżce kariery.

Potrzebne kafelki: **4R, 6R, 7R, 16R, 17V i 19V.**

• CELE

Zniszczcie laboratorium (wraz ze znajdującymi się w nich **Zombie**). Odkryjcie kartę Celu „Lodówki” na kafelku 19V.

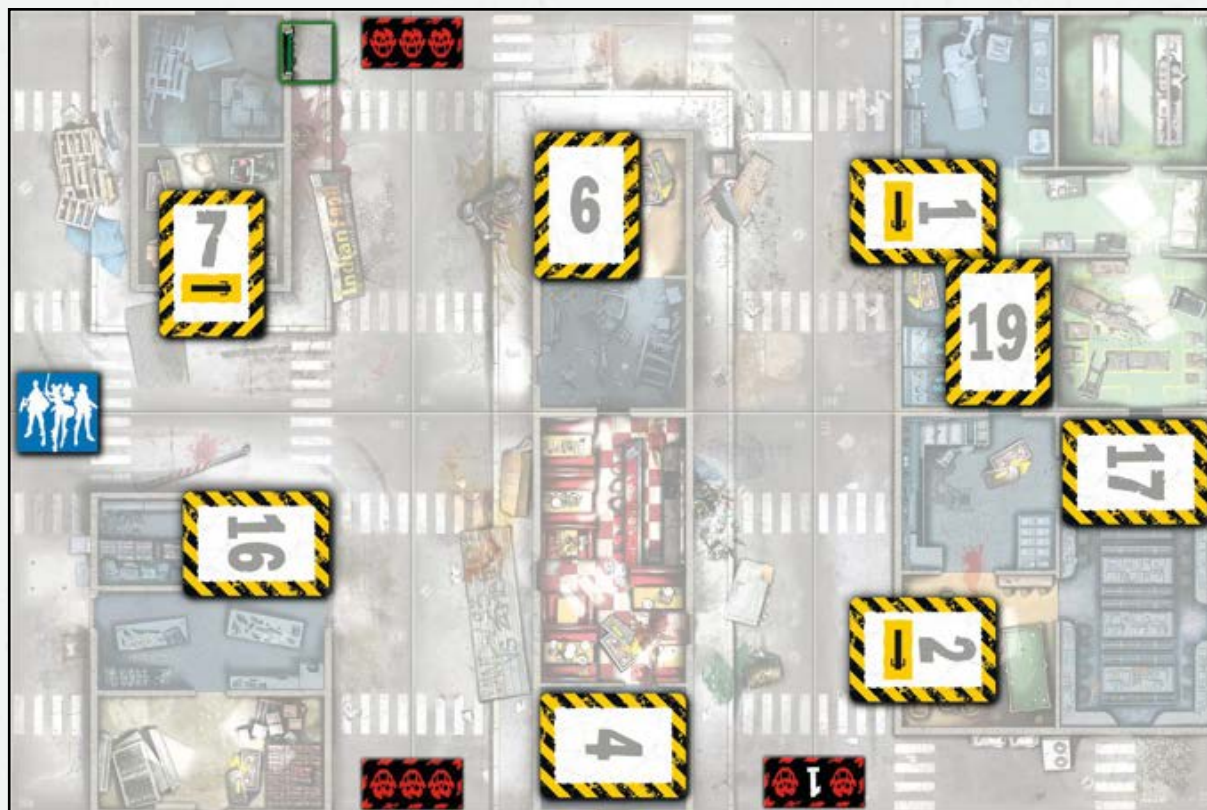
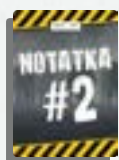
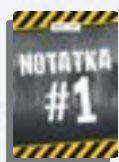
Godzina rozpoczęcia: **20:00**

7R	6R	19V
16R	4R	17V

• ZASADY SPECJALNE

- **Zacięte.** Zielonych Drzwi nie można otworzyć.
- **Gniew Penny.** Dowódca Penny zyskuje Umiejętność: +1 darmowa Akcja: Walka. Ta darmowa Akcja Walki może być wykonana jedynie przy użyciu broni z Plecaka Dowódcy.
- **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

 Strefa Startowa Ocalałych	 Zablokowane Drzwi	6X  Skrzynia z Podrasowaną Bronią
 1 Strefy Namnażania	8X  karta Celu	2X  Notatka



M6 – STREFA ROMERO

Średnia / 120 minut

Naukowcy z Fortu Hendrix prawdopodobnie szukali wyjaśnienia inwazji zombie. Zebrali mnóstwo zombie do testów i to przypieczętowało ich los. Tak wiele zombie w jednym miejscu było nie do pokonania, nawet dla wyszkolonych żołnierzy. Jakież to eksperymenty przeprowadzano tutaj na zombie? Teraz musieliśmy to odkryć i posprzątać ten bałagan.

Potrzebne kafelki: **2V, 16V, 17R, 18R, 19V i 21V.**

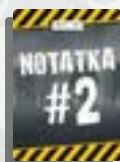
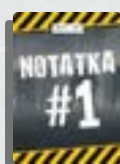
• CELE

Czy eksperymentowano na żołnierzach?

Sprawdźcie Kwatery oficerskie (na kafelku 16V).

Godzina rozpoczęcia: **22:00**

2V	21V
18R	17R
19V	16V



Strefa Startowa Ocalałych	8X karta Celu
	2X Notatka
Strefy Namnażania	
	6X Skrzynia z Podrasowaną Bronią
Zamknięte Drzwi	

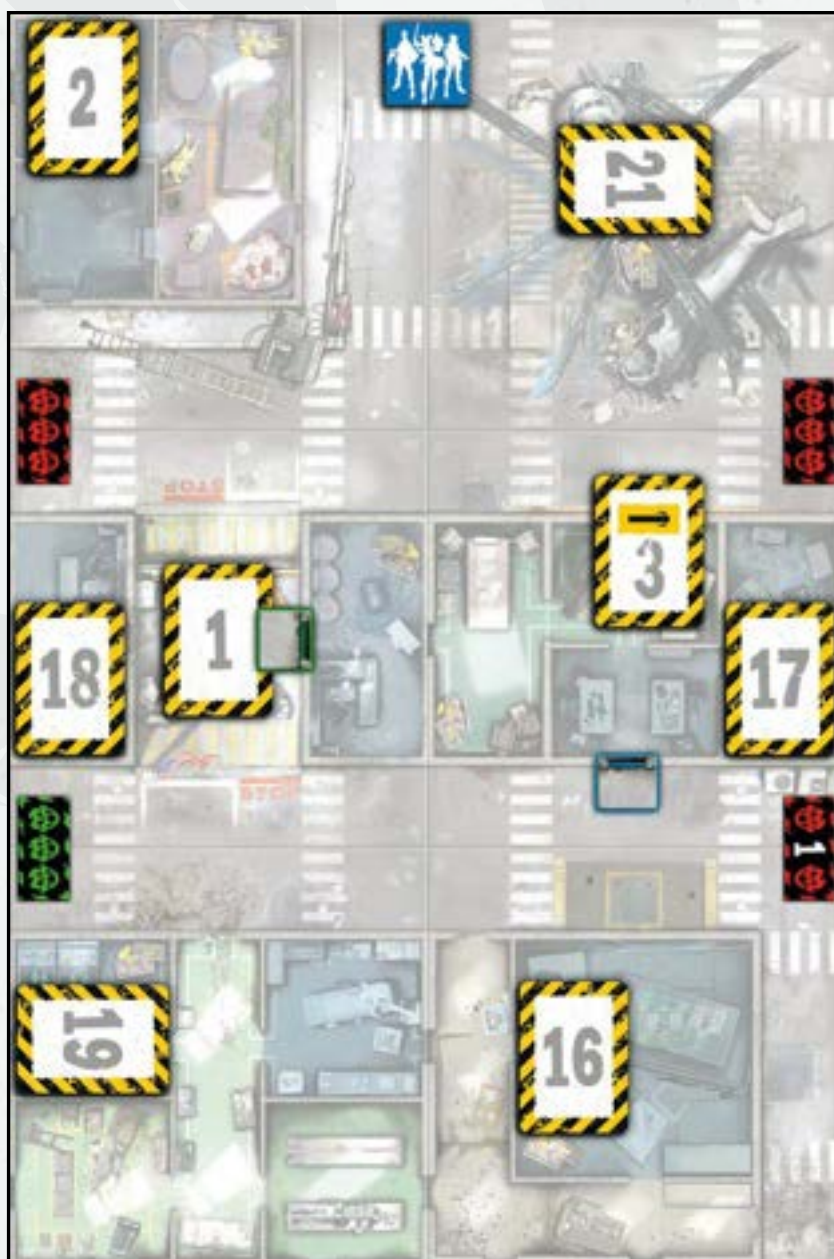
• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Na początku gry Zielona Strefa Namnażania nie jest aktywna.
- Niebieskich i Zielonych Drzwi nie można otworzyć dopóki nie odkryjecie karty Celu „Metalowe Drzwi”.

• **Gniew Penny.** Dowódca Penny zyskuje Umiejętność: +1 darmowa Akcja: Walka. Ta darmowa Akcja Walki może być wykonana jedynie przy użyciu broni z Plecaka Dowódcy.

• **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M7 – SZTAB

Średnia / 120 minut

Okolice sztabu aż rojły się od zombie, ale dostanie się tam było jedynym sposobem na zamknięcie laboratoriów raz na zawsze. Byliśmy w drodze, gdy usłyszeliśmy strzelaninę. Tam wciąż byli ludzie! Nasza nadzieja znikła, gdy tylko dotarliśmy na miejsce. Wszędzie pełno było trupów, łusek i krwi. Helikopter, który rozbił się nieopodal, wciąż się palił. Ze skrzyń, roztrzaskanych podczas katastrofy, rozsypała się amunicja i teraz pociski eksplodowały od żaru. Musieliśmy szybko załatwić sprawę, bo hałas przyciągał zombie na naszą pozycję.



Potrzebne kafelki: **9R, 16V, 17V, 18V, 20R i 21V.**

• CELE

Rozpocznijcie procedurę dekontaminacji. Znajdźcie ją w Sztapie Fortu Hendrix. Odkryjcie odpowiednią kartę Celu na kafelku 16V.

Godzina rozpoczęcia: **11:00**

• ZASADY SPECJALNE

• **Awangarda zombie.** Ta specjalna zasada obowiązuje tylko, jeśli nie rozegraliście jeszcze Misji M6 - Strefa Romero. Zielona Strefa Namnażania jest aktywna od początku. Nie możecie odkryć karty Celu „Sztap Fortu Hendrix” (a więc i wygrać tej Misji), dopóki Zielona Strefa Namnażania nie zostanie zdezaktywowana (patrz poniżej).

• **Rozbity helikopter.** Centralna Strefa kafelka 21V, przedstawiająca rozbity helikopter, stoi w ogniu. Nie można jej przeszukiwać. Rzuć kością za każdym razem gdy Ocalały wchodzi do tej Strefy lub wykonuje w niej Akcję: przy wyniku 4+ otrzymuje on 1 Ranę.

PAMIĘTAJCIE: Brak działania także jest Akcją.

Skrzyni z Podrasowaną Bronią nie można zdobyć, zanim nie odkryjecie karty „Rozbity helikopter”.

Rozpatrzenie efektu Koktajlu Mołotowa w tej Strefie usuwa Zieloną Strefę Namnażania. Jeżeli w tym momencie w tej Strefie nadal znajdowały się Skrzynia z Podrasowaną Bronią i karta Celu, one także zostają usunięte.

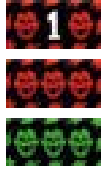
• **Gniew Penny.** Dowódca Penny zyskuje Umiejętność: +1 darmowa Akcja: Walka. Ta darmowa Akcja Walki może być wykonana jedynie przy użyciu broni z Plecaka Dowódcy.

• **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

21V	18V
9R	20R
17V	16V



Strefa Startowa
Ocalałych



Strefy
Namnażania

6x

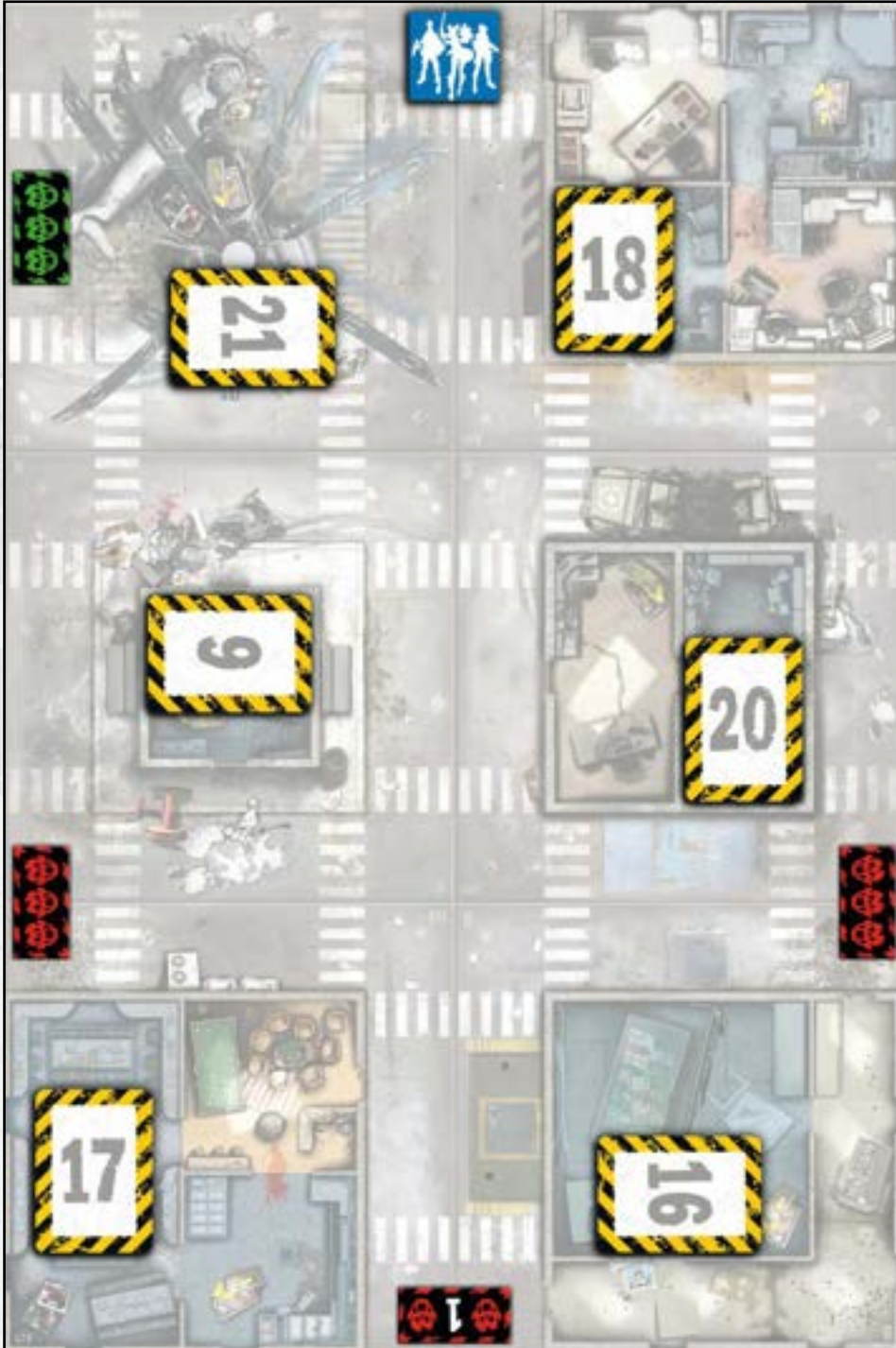


Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią

6x



karta Celu



M8 – WOJSKOWE ŻYCIE

Bardzo trudna / 120 minut

Dotarliśmy dalej, niż kiedykolwiek sądziliśmy. Przybyliśmy jako zespół ratunkowy, a staliśmy się nieznanymi wybawcami. Odkryliśmy los dr Kirkland i zabezpieczyliśmy główne źródła zagrożenia biologicznego. Jednak pomimo zebranych wskazówek nadal nie byliśmy pewni, co się stało w Fort Hendrix. Czy wojsko stworzyło zombie? Próbowano z nimi walczyć czy je wykorzystać?

Wkrótce natknęliśmy się na ogromne stado zombie, złożone z dawnych cywilów i żołnierzy. Wszędzie wokół walają się tajemnicze strzykawki. Postanowiliśmy zmierzyć się ze stadem i poszukać dalszych wskazówek.

Potrzebne kafelki: **7R, 8R, 9V, 16R, 17R, 18V, 19V, 20R i 21V.**

• CELE

Odkryjcie tajemnicę Fortu Hendrix. Odkrywajcie karty Celów, dopóki nie dowiecie się, co się stało w Fortcie Hendrix.

Godzina rozpoczęcia: **4:00**

• ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Umieście następujące Zombie w centralnej Strefie kafelka 21V:

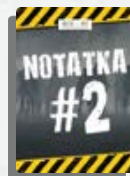
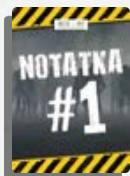
- 20 Szwendaczy
- 8 Spaślaków
- 8 Biegaczy
- 1 Strzelec Szwendacz

• **Nadchodzące kłopoty.** Na początku gry Zielona Strefa Namnażania nie jest aktywna.

• **Gniew Penny.** Dowódca Penny zyskuje Umiejętność: +1 darmowa Akcja: Walka. Ta darmowa Akcja Walki może być wykonana jedynie przy użyciu broni z Plecaka Dowódcy.

• **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

9V	8R	16R
18V	21V	7R
19V	20R	17R





**Strefa Startowa
Ocalałych**

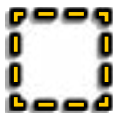
9x



**Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



**Strefy
Namnażania**



Zombie

9x



karta Celu

2x



Notatka



M9 – PUSZKA PANDORY

Specjalna / czas zróżnicowany

Gdy zapuszczaliśmy się w głąb bazy, natrafialiśmy na kolejne ślady wysiłków ludzi z Fortu Hendrix, próbujących rozwiązać problem inwazji zombie. Żołnierze i cywile mieli tutaj ostatni bastion, ramie w ramie odpierając zarażonych wrogów. Dlaczego zjednoczyli się w tej walce? Jakże były ostatnie rozkazy, które skłoniły tych odważnych wojowników do takiego poświęcenia? Czy ktoś przeżył? Czy udało im się ewakuować ludzi? Musieliśmy odnaleźć te ostatnie rozkazy i zrozumieć przyczyny upadku Fortu Hendrix. Byliśmy to winni tym, którzy tu zginęli.



Potrzebne kafelki: **3V, 5V, 7R, 9V, 16V i 17V.**

• CELE

Odzyskajcie dziedzictwo Fortu Hendrix. Na kafelku 16V.
Godzina rozpoczęcia: **5:00**

• ZASADY SPECJALNE

• **Wszystkie choroby świata.** Ocalały z Osiągnięciami: Infekcja nie mogą korzystać z Umiejętności zdobytych dzięki awansowi na wyższe Poziomy Zagrożenia. Im bardziej Zainfekowany jest Ocalały, tym więcej Umiejętności staje się dla niego niedostępnych.

– *Infekcja x1:* Nie może używać Umiejętności Poziomu Czerwonego.

– *Infekcja x2:* Nie może używać Umiejętności Poziomu Pomarańczowego i Czerwonego.

– *Infekcja x3:* Nie może używać Umiejętności Poziomu Żółtego i wyższych.

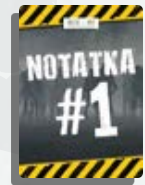
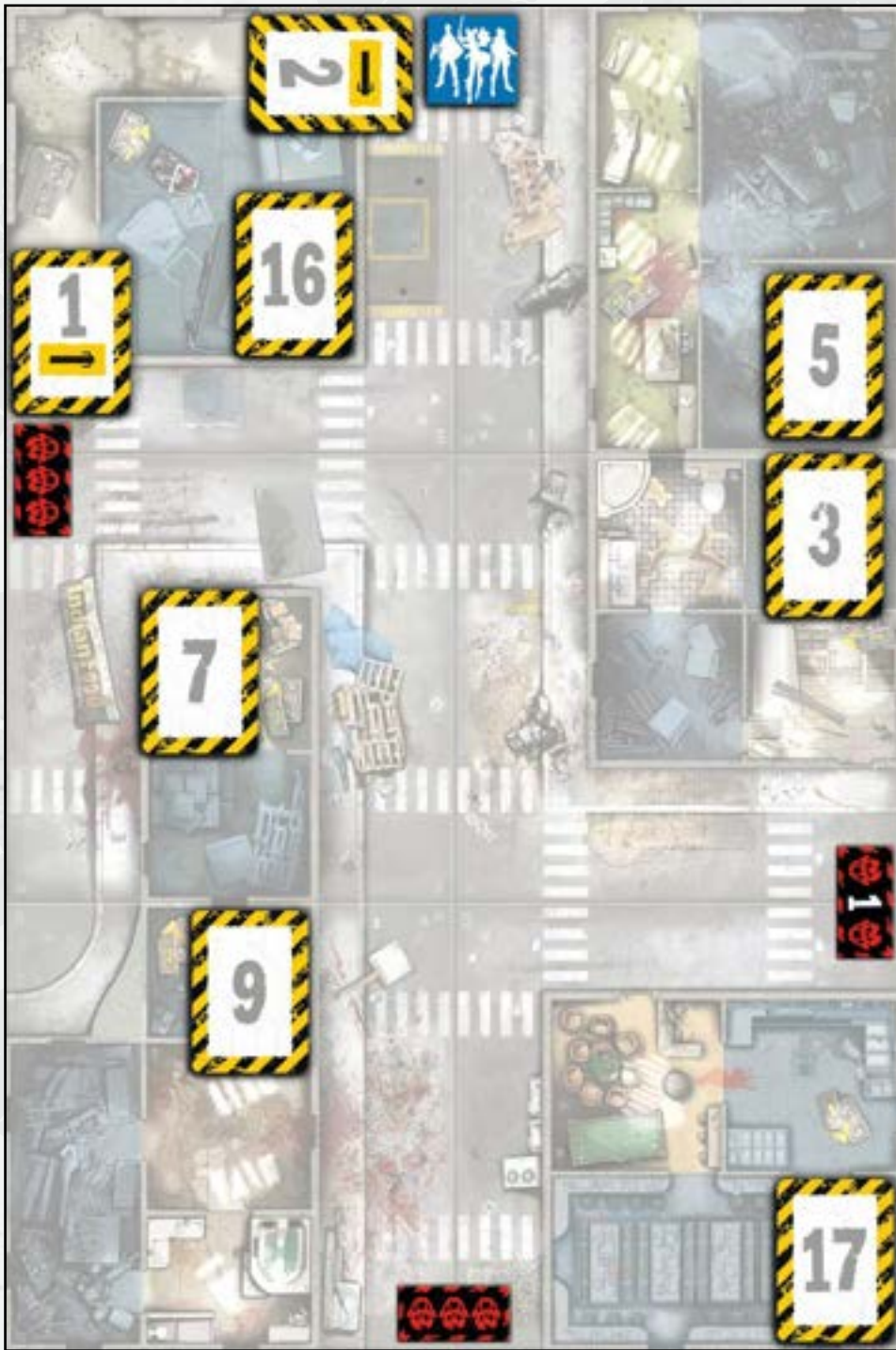
– *Infekcja x4 (i więcej):* Nie może używać Umiejętności Poziomu Niebieskiego i wyższych.

Awansując na kolejne Poziomy Zagrożenia Ocalały jak zwykle wybiera nową Umiejętność (nawet jeżeli nie może jej użyć). Po utracie każdego z posiadanych Osiągnięć: Infekcja Ocalały odzyskuje możliwość korzystania z odpowiednich Umiejętności.

• **Gniew Penny.** Dowódca Penny zyskuje Umiejętność: +1 darmowa Akcja: Walka. Ta darmowa Akcja Walki może być wykonana jedynie przy użyciu broni z Plecaka Dowódcy.

• **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

16V	5V
7R	3V
9V	17V




Strefa Startowa Ocalałych


8x karta Celu


1x Notatka


6x Skrzynia z Podrasowaną Bronią


Strefy Namnażania

M10 – PURPUROWA MGŁA

Bardzo trudna / 90 minut

Nie mogliśmy tak po prostu stąd odejść. Każdy, zombie czy nie, mógł wejść i zarazić się jakimś szczepem, z którym eksperymentowali tu naukowcy. Na tym etapie nie byliśmy nawet pewni czy odkryliśmy wszystkie potencjalne zagrożenia. Mogłoby to nam zająć całe lata... Musieliśmy znaleźć trwałe rozwiązanie dla Fortu Hendrix. Albo stając się jego strażnikami, albo niszcząc go na dobre.

Potrzebne kafelki: **2V, 3R, 4R, 16R, 18R, 19R, 20R i 21R.**

• CELE

Powstrzymajcie zombie przed dostaniem się do Fortu Hendrix. Znajdźcie sposób na zniszczenie Zielonej Strefy Namnażania i zamknijcie wszystkie wejścia do Fortu Hendrix.
Godzina rozpoczęcia: **1:00**



• ZASADY SPECJALNE

• **Inwazja z zewnątrz.** Zielona Strefa Namnażania jest aktywna od początku Misji.

Jeżeli podczas swojej aktywacji Zombie nie mają otwartej drogi do najgłośniejszej Strefy, poruszają się w jej kierunku tak, jakby wszystkie drzwi były otwarte. Zamknięte drzwi nadal je jednak zatrzymują.

• **Przekraczanie barier.** Drzwi budynku rozciągającego się na kafelkach 3R i 4R mogą pęknąć, jeżeli co najmniej 1 Zombie stojące w sąsiadującej z nimi Strefie i próbujące dostać się do budynku, otrzyma dodatkową aktywację. Otwórzcie takie drzwi i namnoźcie Zombie w tym budynku w taki sam sposób, jakby było to pierwsze jego otwarcie. Jeżeli co najmniej 2 drzwi zostanie w ten sposób wyłamanych przez Zombie (drzwi otworzone przez Ocalałych się nie liczą), przeczytajcie Notatkę #1.

21R	2V
16R	20R
4R	3R
18R	19R

• **Jest jakieś jutro czy to już koniec?** Ocalali z Osiągnięciami: Infekcja nie mogą korzystać z Umiejętności zdobytych dzięki awansowi na wyższe Poziomy Zagrożenia. Im bardziej Zainfekowany jest Ocalały, tym więcej Umiejętności staje się dla niego niedostępnych.

– **Infekcja x1:** Nie może używać Umiejętności Poziomu Czerwonego.

– **Infekcja x2:** Nie może używać Umiejętności Poziomu Pomarańczowego i Czerwonego.

– **Infekcja x3:** Nie może używać Umiejętności Poziomu Żółtego i wyższych.

– **Infekcja x4 (i więcej):** Nie może używać Umiejętności Poziomu Niebieskiego i wyższych.

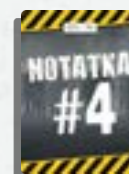
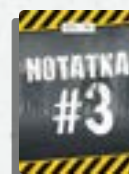
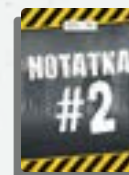
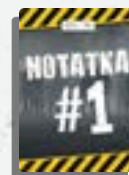
Awansując na kolejne Poziomy Zagrożenia Ocalały jak zwykle wybiera nową Umiejętność (nawet jeżeli nie może jej użyć).

Po utracie każdego z posiadanych Osiągnięć: Infekcja Ocalały odzyskuje możliwość korzystania z odpowiednich Umiejętności.

SPECJALNE: Na koniec tej Kampanii, niezależnie od jej wyniku, Ocalali z co najmniej 1 Osiągnięciem: *Infekcja umierają.* Tutaj kończy się ich podróż.

• **Gniew Penny.** Dowódca Penny zyskuje Umiejętność: +1 darmowa Akcja: Walka. Ta darmowa Akcja Walki może być wykonana jedynie przy użyciu broni z Plecaka Dowódcy.

• **Podrasowana broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.





**Strefa Startowa
Ocalałych**



**Strefy
Namnażania**

8x



**Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



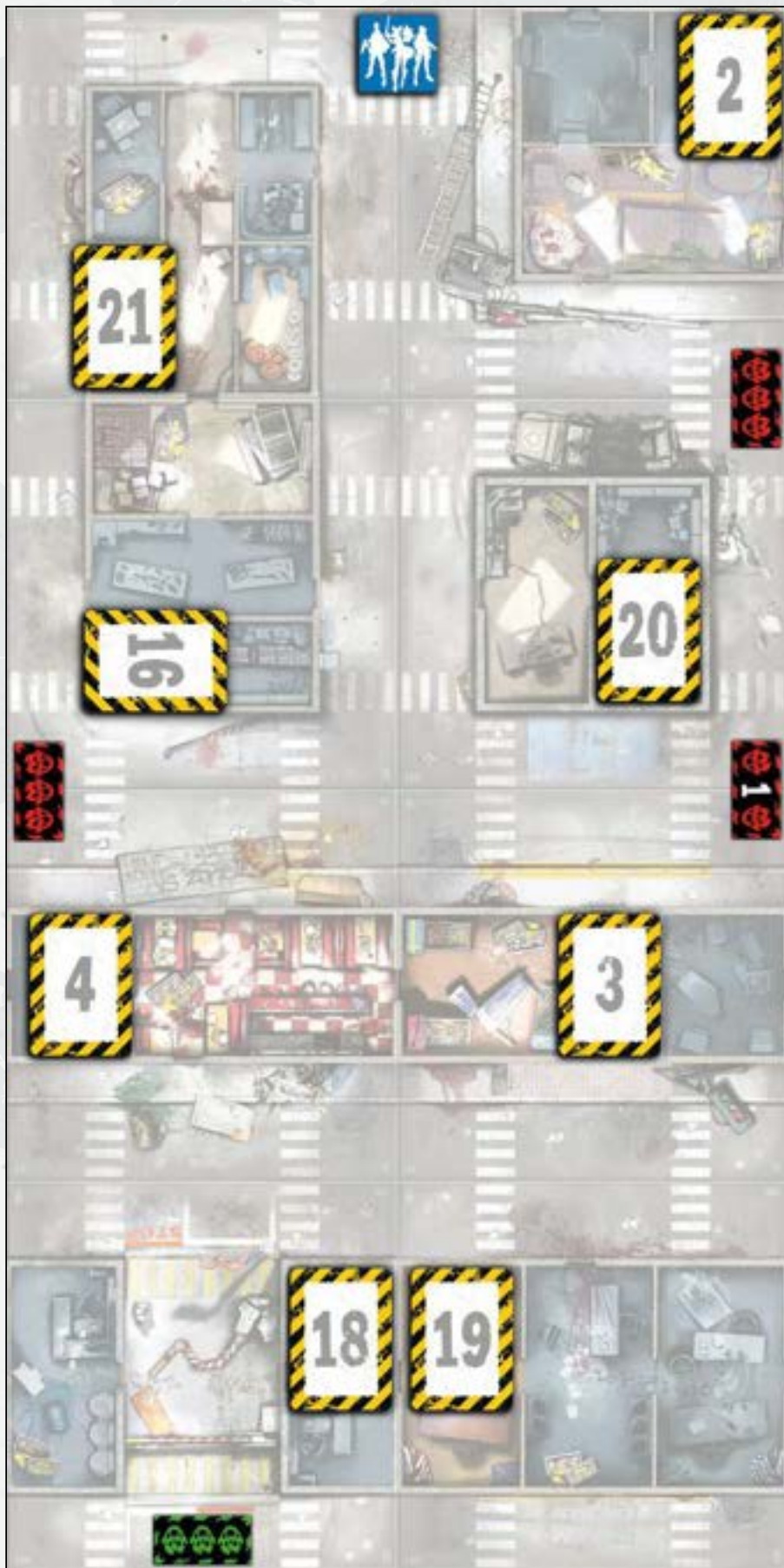
8x

karta Celu



4x

Notatka



#07 NOWE UMIEJĘTNOŚCI

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

+1 darmowa Akcja Na Całość: [Akcja] – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Atak Dystansowy), w której idzie Na Całość. Akcja ta może być stosowana jedynie do Akcji określonego typu.

Części zapasowe – Za każdym razem, gdy podczas Ataku Wręcz lub Dystansowego Ocalały wyrzuci co najmniej 1 Uszkodzenie, może odrzucić kartę broni odpowiedniego typu (Dystansową lub do Walki Wręcz) i zignorować wszystkie te Uszkodzenia.

Na Całość: [Umiejętność] – Ocalały korzysta ze wskazanej Umiejętności lub efektu gry za każdym razem, gdy idzie Na Całość.

Nocny wojownik – Ataki Dystansowe wykonywane przez tego Ocalałego podczas Nocy mają Precyzję 5+ (do trafienia wymagane jest wyrzucenie „5” lub więcej). Efekty gry modyfikujące Precyzję nadal obowiązują (np. +1 do rzutu kością; Atak Dystansowy). Automatyczne trafienia, jak rzucenie Koktajlu Mołotowa, także obowiązują.

Noktowizja – Ocalały ignoruje zasady Nocy i zasady Stref Mroku (instrukcja gry podstawowej str. 33).

Podwójne kości Na Całość – Za każdym razem, gdy Ocalały idzie Na Całość, może podwoić liczbę kości wskazaną na używanej karcie (kartach) Ekwipunku.

Prowizoryczna naprawa – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności raz na Turę, podczas Akcji Walki, tuż po rzucie kośćmi. Może zignorować wszystkie Uszkodzenia w uzyskanym wyniku rzutu.

Wszechstronny – Ocalały rozpoczyna każdą grę z wybraną Umiejętnością Kampanii, której jeszcze nie posiada. Może korzystać z tej Umiejętności tylko do końca bieżącej Misji.

TWÓRCY

PROJEKTANCI:

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

ROZWÓJ:

Fabio CURY

PRODUKCJA:

Marcela FABRETI (Kierownictwo), Thiago ARANHA (Kierownictwo), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE i Ana THEODORO

ILUSTRACJE:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA i Antonio MAÍNEZ

PROJEKT GRAFICZNY:

Marc BROUILLON (Kierownictwo), Max DUARTE (Kierownictwo), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL i Júlia FERRARI

PROJEKT MODELI:

Vincent FONTAINE

STUDIO RZEŹBIARSKIE:

BigChild Creatives

KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŹBIARZY:

Hugo Gomez BRIONES

RZEŹBIARZE:

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Natalia ROMERO i Raul Fernandez ROMO

RENDERING:

Studio Z

KOREKTA:

Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:

Mathieu HARLAUT

WYDAWCA:

David PRETI

© 2023 Portal Games Sp. z o.o.

© 2023 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Logo i nazwa Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

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

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/



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: www.portalgames.pl/pl/zombicide-2-edycja/



PODSUMOWANIE RUNDY

KAŻDA RUNDA ZACZYNA SIĘ OD:

01 - FAZA GRACZY

Gracz z żetonem Pierwszego Gracza aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w dowolnej kolejności. Następnie przychodzi czas na rozpoczęcie Tury kolejnego gracza, siedzącego po jego lewej stronie. Każdy Ocalały ma 3 Akcje do wydania na wymienione poniżej działania. W czasie jednej aktywacji można kilka razy wykonać tę samą Akcję, chyba że zasady gry stanowią inaczej.

● RUCH:

Ocalały przesuwa się o 1 Strefę (musi wydać dodatkowe Akcje, jeśli w Strefie początkowej są Zombie).

● PRZESZUKIWANIE (1x na Turę):

Jedynie Strefy budynku, w których nie ma Zombie. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku. Przeszukując Skrzynię z Podrasowaną Bronią, dobierz kartę z talii Podrasowanej Broni.

● OTWIERANIE DRZWI:

Ocalały używa odpowiedniego Ekwipunku do otwarcia Drzwi w swojej Strefie. Rzut kośćmi nie jest wymagany.

UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi po ich otwarciu.

● REORGANIZACJA/WYMIANA:

Ocalały może w dowolny sposób zreorganizować karty w swoim wyposażeniu. Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart z innym Ocalałym w tej samej Strefie. Ten inny Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

● AKCJE W WALCE:

Atak Wręcz: wymaga wyposażenia w Broń do Walki Wręcz.

Atak Dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.

● **ZDOBYWANIE ALBO AKTYWACJA CELU** w Strefie Ocalałego.

● **HAŁASOWANIE:** Umieśćcie żeton Hałasu w Strefie Ocalałego.

● **BRAK DZIAŁANIA:** Wszystkie pozostałe Akcje przepadają.

KIEDY WSZYSCY GRACZE SKOŃCZĄ SWOJE TURY

02 - FAZA ZOMBIE

ETAP 1: AKTYWACJA

Wszystkie Zombie aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak lub Ruch, w zależności od sytuacji: najpierw rozpatrzenie 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.

● RUCH:

Zombie, które nie Atakowały, używają swojej Akcji do Poruszenia się o 1 Strefę w kierunku Ocalałych.

UWAGA: Biegacze mają 2 Akcje, czyli mogą dwa razy zaatakować, zaatakować i poruszyć się, poruszyć się i zaatakować lub po prostu wykonać dwa ruchy.

ETAP 2: NAMNAŻANIE

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

● **Startowa Strefa Namnażania** jest pierwszą, od której należy rozpocząć namnażanie.

● Zawsze dobierajcie karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w tej samej kolejności (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

● Zombie namnażają się odpowiednio do **najwyższego Poziomu Zagrożenia** wśród Ocalałych (Niebieskiego, Żółtego, Pomarańczowego lub Czerwonego).

03 - FAZA KOŃCOWA

● Usunięcie z Planszy wszystkie żetony Hałasu.

● Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Rozpoczyna się kolejna runda gry.

STRZELEC ZOMBIE

1. Każdy Strzelec Szwendacz atakuje wszystkie Strefy z Ocalałymi w swoim Polu Widzenia (ignorując zasady Nocy).
2. Każdy atak oznacza zadanie w tej Strefie 1 Rany.
3. Standardowo namnóżcie Zombie wskazane na karcie Zombie.

4. Namnóżcie po 1 Strzelcu Szwendaczu w każdej Strefie z Zombie wskazanego typu, nie zawierającej Strzelca Szwendacza i z Ocalałym w Polu Widzenia (ignorując zasady Nocy). Jeżeli zabraknie figurek, wszyscy Strzelcy Szwendacze wykonują zwykłą aktywację.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Jeżeli kilka celów ataku ma tę samą Kolejność 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	1	2/3	1/5
2	SZWENDACZ/STRZELEC	1	1	1
3	BIEGACZ	2	1	1