



MORDERCZE KRUKI

Przywykliśmy do kruków żyjących obok nas, najsprytniejszych padlinożerców zamieszkujących miasta i dzikie ostepy. Niektórzy spośród nas uznawali je za, na swój sposób, użyteczne, chociaż nikt nie ośmieliłby się powiedzieć tego na tyle głośno, by jakiś kaptan mógł go ustyszeć. „Diabelskie pomioty”, tak je nazywali. I jak się okazało, mieli rację: na nasze nieszczęście, kruki nie okazały się wystarczająco sprytne, by powstrzymać się przed żerowaniem na ciałach zarażonych. Mordercze Kruki, to wściekli

drapieżcy, znajdujący siłę w stadnych polowaniach, ignorując przyziemne przeszkody w dotarciu do swojego kolejnego posiłku!

Dodanie Morderczych Kruków do wszystkich rozgrywek jest proste: wtasujcie odpowiednie karty Zombie (ponumerowane od 105 do 116) do talii Zombie.

Mordercze Kruki podlegają następującym zasadom.



Min. obrażenia aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasady specjalne:

• Mordercze Kruki poruszają się do 3 Stref na Aktywację, aby osiągnąć swoją docelową Strefę. Wyznacz ich docelową Strefę przed poruszeniem, ignorując Krypty (otwarte i zamknięte). Mordercze Kruki poruszają się do wyznaczonej Strefy, nie zmieniając swojej trasy nawet wtedy, gdy po drodze dostrzegą nowy cel. Jeżeli w momencie wyznaczania docelowej Strefy zachodzi potrzeba rozdzielenia

grupy, należy to zrobić od razu; podczas rozpatrywania ruchu nie można wykonywać żadnych dodatkowych podziałów. Mordercze Kruki mają tylko jedną Akcję na Aktywację, niezależnie od tego czy używają jej do Ataku, czy do Ruchu do wyznaczonej Strefy.

• Podczas wykonywania Ruchu, Mordercze Kruki ignorują WSZYSTKIE przeszkody utrudniające lub uniemożliwiające Ruch (w tym zamknięte drzwi, mury obronne i ściany budynków). Ignorują także efekty gry uniemożliwiające im pozostawanie w Strefie.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Poniższa Kolejność Wybierania Celów uwzględnia zmiany wprowadzone w rozszerzeniu Wulfsburg. Jeżeli kilka celów ataku ma tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze wybierają Zombie, które są eliminowane jako pierwsze.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP ZOMBIE	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIAD- CZENIA
1	Mordercze Kruki (1)	1	1	1
2	Szwendacz / Strzelec Szwendacz (2)	1	1	1
3	Spaślak / Abominacja (3) / Wilcza Abomi- nacja (3)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
4	Łowca	2	1	1
5	Wilcze Zombie	3	1	1
6	Nekromanta	1	1	1

(1) Mordercze Kruki: Ruch o 3 Strefy; ignorują przeszkody.

(2) Strzelec Szwendacz: przeprowadza Atak Zombie w Zasięgu 0-3.

(3) Abominacja / Wilcza Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancerz.

