ZASADY ZESTAWU ŻOŁNIERZY
NOWE ABOMINACJE

Dodanie dodatkowych Abominacji do waszych rozgrywek w Zombicide jest proste. Wystarczy dodać nowe karty Xenosów do odpowiedniej talii, a następnie ją przetasować.
Jeżeli nie określono inaczej, do tych Abominacji mają zastosowanie te same zasady ogólne.

Akcje: 1
Zadawane obrażenia: 3
Min. obrażenia, aby zabić: 3 Obrażenia
Zyskane doświadczenie: 5 punktów
Specjalna zasada: Do zabicia Abominacji wymagana jest Broń zadająca 3 Obrażenia. Aby zabić tego potwora potrzebujesz albo Ataku skoncentrowanego (pozwalającego zadać 3 lub więcej Obrażeń), albo efektu gry eliminującego wszystkie Postacie w danej Strefie (t.j. Ogień piekielny, Podmuch sejsmiczny).

ABOMINACJA: XENO POCZWARA

"Chwila, to coś jest żywe??? czy też to coś żyje w tym czymś?"

- Major Sharp

Xeno Poczwara namnaża się w odległości 2 Stref od najgłośniejszej Strefy na planszy, w Strefie z otwartą drogą łączącą obie te Strefy. Jeżeli jest kilka Stref spełniających ten warunek, gracze wspólnie wybierają Strefę Namnażania. Jeżeli do najgłośniejszej Strefy nie prowadzi żadna otwarta droga, odrzuć tę kartę Xenosa i dobierz kolejną.
Połóż żeton Aktywnej Pleśni w Strefie Namnażania (o ile nie jest to Strefa zewnętrzna).

ABOMINACJA: MATKA ROJU

"O nie! Nie-nie-nie-nie-nie-nie-nie!"

- Porucznik Grimes

• Gdy Matka Roju zakończy swój ruch w odległości 2 Stref (lub mniej) od Ocalałego, namnaża w swojej Strefie 8 Młodych Roju. Pole widzenia, ani otwarta droga nie są wymagane. Następnie wszystkie Młode Roju wykonują Akcję Ruchu. Każda Matka Roju może wykonać takie specjalne Namnożenie tylko raz.

MŁODE ROJU

Akcje: 1
Zadawane obrażenia: 1
Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie
Zyskane doświadczenie: 1 punkt
Zasady specjalne:
• Młode Roju mają tę samą Kolejność Wybierania Celów co Robotnicy.
• Poruszają się o 2 Strefy na Aktywację, kierując się do Strefy docelowej. Wyznacz Strefę docelową przez rozpoczęciem ruchu. Młode Roju poruszają się w wybranym kierunku i nie zmieniają go nawet wtedy, gdy w trakcie Ruchu napotkają nowy cel. Młode Roju mają tylko 1 Aktywację, którą wydają na Ruch lub Atak.

DOKTOR FISCHER

- +1 DARMOWA AKCJA: MASZYNA
- +1 AKCJA
- +1 DO RZUTU KOŚCIĄ: ATAK DYSTANSOWY
- ZDALNE STEROWANIE: DZIAŁKO
- +1 KOŚĆ: ATAK DYSTANSOWY
- +1 DARMOWA AKCJA: ATAK DYSTANSOWY
- WYOSTRZONE ZMYSŁY

6 5 4 3 2 1

"FRANK"

- WIĘŹ Z XENOSAMI
- +1 AKCJA
- ŻĄDZA KRWI: ATAK WRĘCZ
- DRAPIEŻNIK
- +1 DO RZUTU KOŚCIĄ: ATAK WRĘCZ
- UDERZ I UCIEKAJ
- NADLUDZKA SIŁA

6 5 4 3 2 1

KILGORE

- KOSIARZ: ATAK DYSTANSOWY
- +1 AKCJA
- +1 DARMOWA AKCJA: ATAK DYSTANSOWY
- DRWINA
- +1 KOŚĆ: WALKA
- +1 DARMOWA AKCJA: WALKA
- ROZPRUWACZ: ATAK WRĘCZ

6 5 4 3 2 1

MASSIMO

- WYOSTRZONE ZMYSŁY
- +1 AKCJA
- +1 DARMOWA AKCJA: RUCH
- ZDALNE STEROWANIE: DZIAŁKO
- +1 KOŚĆ: WALKA
- +1 DARMOWA AKCJA: ATAK WRĘCZ
- +1 DARMOWA AKCJA: ATAK DYSTANSOWY

6 5 3 2 1

"FRANK"
ZCSF
ZOMBICIDE

DOKTOR FISCHER
ZCSF
ZOMBICIDE

MASSIMO
ZCSF
ZOMBICIDE

KILGORE
ZCSF
ZOMBICIDE

ABOMINACJA: MATKA ROJU! 174

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Matka Roju jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: MATKA ROJU! 179

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Matka Roju jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: MATKA ROJU! 175

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Matka Roju jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: MATKA ROJU! 176

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Matka Roju jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: MATKA ROJU! 177

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Matka Roju jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: MATKA ROJU! 178

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Matka Roju jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: XENO POCZWARA! 183

+1

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Xeno Poczwara jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: XENO POCZWARA! 180

+1

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Xeno Poczwara jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: XENO POCZWARA! 181

+1

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Xeno Poczwara jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ABOMINACJA: XENO POCZWARA! 182

+1

W KOLEJNOŚCI:

1. Wszystkie Abominacje na planszy: jedna dodatkowa Aktywacja.
2. Jeśli Xeno Poczwara jest dostępna, namnóż ją. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

ZOMBICIDE
TARGET DETECTED