



# ZOMBIE DOG

## #1 ZASADY KORZYSTANIA Z ZOMBIE PSÓW

No, to już wiemy, co stało się z psami. Jakimś cudem zostały zarazone i stały się dzikie. Teraz podróżują w watachach i zezra każdego, kto nie jest zombie.



**1** ► Zombie Psy kierują się dokładnie takimi samymi zasadami, jak standardowe Zombie. Wyróżnia je fakt, że przysługują im aż 3 Akcje na turę. Po tym jak wszystkie Zombie (włącznie z Łowcami i Psami) zostały Aktywowane i wykonały swoją turę, Aktywuj Psy i Łowców jeszcze raz, aby wykonali Atak albo Ruch. Potem Psy dostają trzecią Aktywację i standardowo mogą ją wykorzystać na Atak albo Ruch.

**2** ► Zombie Psy są cholernie zwinne i zawsze będą znajdować się na końcu listy priorytetów trafienia.

**ZOMBICIDE**

# #2 TABELA PRZYDZIELANIA TRAFIEŃ

Poniższa Tabela jest aktualna dla Sezonu 2: Prison Outbreak.

PRIORYTET TRAFIENIA	NAZWA	AKCJE	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	BOHATER (OPRÓCZ STRZELAJĄCEGO)	-	-	-
2	TOKSYCZNY SZWENDACZ (1)	1	1	1
3	SZWENDACZ	1	1	1
4	SZEWNDACZ BERSERKER	1	1	1
5	TOKSYCZNY SPAŚLAK (2)	1	2	1
	TOKSYCZNE PLUGASTWO (3)	1	3	5
6	SPAŚLAK (2)	1	2	1
	PLUGASTWO	1	3	5
7	SPAŚLAK BERSERKER (2)	1	2	1
	PLUGASTWO BERSERKER (4)	1	3	5
8	TOKSYCZNY ŁOWCA	2	1	1
9	ŁOWCA	2	1	1
10	ŁOWCA BERSERKER	2	1	1
OSTATNI	ZOMBIE PIES (5)	3	1	1

(1) Zasady dla Toksycznych Zombie opisano w dodatku Toxic City Mall.

(2) Każdy Spaślak pojawia się w eskorcie dwóch Szwendaczy tego samego typu (standardowy, Toksyczny, Berserker).

(3) Toksyczne Plugastwo: Wszystkie zombie, które znajdują się w tej samej Strefie na koniec Tury Zombie stają się Toksyczne. Zombie Berserkerzy są odporni na ten efekt.

(4) Plugastwo Berserker: Porusza się o dwie Strefy zamiast jednej.

(5) Zombie Psy są zawsze trafiane ostatnie.

**Berserker:** Odporny na obrażenia zadane bronią Dystansową (poza brońmi zabijającymi wszystko w danej Strefie).

**Rozprysk Toksycznej Krwi:** Kiedy Toksyczny Zombie zostanie zabity, zadaje ranę atakującemu, jeśli obie figurki znajdują się w tej samej Strefie.

