

**Autor: Paweł 'Aesandill' Bogdaszewski**

**Redakcja i skład: Marek Golonka**

**Ilustracje: Izabela Mazur**

# Inwazja



*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.penguin.com](http://www.penguin.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.*



**Inwazja** to zbiór zasad nadających się na sesje opowiadające o brudnej, wycieńczającej zombie-apokalipsie, podczas której celem i najwyższym osiągnięciem jest przeżycie. Zakładam, że w przygodach pojawią się same zombie – bez nekroludków, mutantów czy terminatorów. Monotonię walk i ucieczek przerwać mogą wątki tworzenia grupy, współpracy między ludźmi i odbudowywania zdruzgotanego apokalipsą społeczeństwa.

Tekst dzieli się na dwie części – pierwsza to spis zasad obowiązujących na sesjach Inwazji, druga zaś zawiera pomysły na zagrożenia i inne elementy scenariuszy.

## **Reguły zdziczałego świata**

### **Parszywa trupia wojna.**

Wynik 1 na kości umiejętności zawsze oznacza porażkę – niezależnie od wyniku na Kości Figury. Nie ma możliwości przerwania takiego feralnego rzutu dzięki fuksom. Ponadto w każdej rundzie każda Figura lub grupa Blotek może wydać maksymalnie jednego fuksa.

### **Paskudne obrażenia**

Za każdym razem, gdy postać otrzymuje jedną lub więcej Ran, nabawia się też losowego Urazu. Mija on, gdy związane z nim Rany zostaną zaleczone. Ta reguła pochodzi z [Pacza 2.0](#).

### **Normalny świat, który zdziczał.**

W *Inwazji* nie ma dostępu do Zdolności Nadprzyrodzonych oraz Przewag niesamowitych, zwiększających zamożność bądź Werwy (*Patch 2.0*). Ludzie są jedyną rasą, którą można grać. Początkowy fundusz postaci to 200 dolarów, które może wydać na osobiste drobiazgi (nie broń) i przedmioty związane z zawodem.

## Zawodowstwo

Tworząc postać wybierasz zawód, z którym wiążą się dwie umiejętności. Tylko te dwie umiejętności możesz zwiększyć powyżej związanej z nimi cechy.

Pomysł jest zainspirowany [Savage Warhammerem](#) autorstwa Dracha.

### Przykładowe profesje:

**Bokser:** Walka wręcz i Atletyka

**Budowlaniec** (spec od wyburzeń): Ładunki wybuchowe i Reperowanie

**Chirurg:** Medycyna i Odwaga

**Dostawca:** Prowadzenie i Wypytywanie

**Dziennikarz:** Przekonywanie i Wypytywanie

**Kierowca:** Prowadzeni i Reperowanie

**Myśliwy:** Spostrzegawczość i Tropienie

**Pokerzysta:** Hazard i Zastraszanie

**Policjant:** Strzelanie i Odwaga

**Polityk:** Przekonywanie i Wyśmiewanie

**Ratownik medyczny:** Medycyna i Prowadzenie

**Śledczy:** Tropienie i Wypytywanie

**Lekarz:** Medycyna i Wypytywanie

**Strażak:** Atletyka i Wyszukiwanie

**Sportowiec:** Atletyka i Spostrzegawczość

### Nowe umiejętności

**Atletyka (siła)** – zastępuje Pływanie i Wspinaczkę (pomysł z [Savage Space](#)).

**Medycyna (spryt)** – obowiązująca nazwa Leczenia (nazwa z [Savage Space](#)).

**Ładunki wybuchowe (spryt)** - nowa umiejętność. Pozwala na tworzenie i sprawne zakładanie ładunków wybuchowych.

**Odwaga (duch)** – zostaje przywrócona na listę umiejętności. W świecie zombie jest bardzo potrzebna, więc postać, która nie weźmie Odwagi podczas tworzenia postaci otrzymuje jako rekompensatę szesnasty punkt umiejętności.

## Lista Zawad

Poniżej podane przykłady to Zawady, które znakomicie wpisują się w świat inwazji zombie, ograniczając bohatera w znaczny sposób. W porozumieniu z Mistrzem Gry można oczywiście wybrać inne, lecz wybierając te mamy pewność, że ułomności naszych postaci urozmaicą grę.

Dzieciak

Fobia

Grubas

Jednonogi

Jednooki

Jednoręki

Kiepski wzrok

Koszmary

Kulawy

Nawyk (choroba przewlekła?)

Pacyfista (nie atakujący zombie)

Przygłuchy

Ramol

Ślepiec

Tchórz

## **Nowe Zawady**

### **Cywil (drobna)**

Nie służysz w armii, nie jesteś policjantem i generalnie trzymasz się od walki z daleka. Mając ta Zawadę możesz łącznie podnieść umiejętności: Walka wręcz, Strzelanie i Odwaga o maksymalnie o 1 plus Ranga. Oznacza to, że jako Nowicjusz możesz podnieść te umiejętności łącznie o dwie kości (np. tylko Strzelanie na k6 jako strzelec sportowy), jako doświadczony o trzy (podnosząc poza Strzelaniem k6 Odwagę na k4) oraz dalej analogicznie. W zamian za wzorową postawę otrzymujesz trzecią (czwartą) umiejętność związaną z zawodem, a wykupienie tej Zawady (5pd.) nie likwiduje premii.

### **Podopieczny (drobna lub poważna)**

Masz kogoś na kim bardzo Ci zależy. Może to przyjaciel, żona, mąż, dziecko czy choćby domowe zwierzątko. Oznacza to niezbyt kłopotliwego towarzysza, o którym jednak musisz pamiętać, np. zdobywając dla niego porcję jedzenia czy miejsce w samochodzie lub wracając po niego do kryjówki. Taki towarzysz może nawet czasem okazać się bardzo przydatny, choć kieruje nim Mistrz Gry na zasadach normalnego Bohatera Niezależnego. Poważna Zawada oznacza, że podopieczny nastrocza Ci dodatkowych kłopotów. Być może jest chory, może nawet zarażony, lub też słabo radzi sobie w nowych warunkach (np. pies, który wyje nocą). Taki podopieczny sprawia nie tylko, że musisz o nim pamiętać na równi ze sobą, ale wymaga dodatkowych działań. Strata podopiecznego zmusza postać do wykupienia tej Zawady lub też dobrania nowej. Inspirowane Zawadą o tej samej nazwie z Almanachu Superbohaterów.

### **Wyparcie (drobna)**

Inwazja zombie nie jest w stanie zniszczyć Ci humoru, jesteś wyluzowany i zdaje się, że Cię to nie dotyczy. Wyparłeś traumę i starasz się żyć dalej. Jednak to w Tobie siedzi, głębiej niż się wszystkim wydaje. Otrzymujesz premię +1 do testów Odwagi, lecz jeśli nie zdasz takiego testu, rzucasz dwukrotnie w tabeli strachu i wybierasz gorszy rezultat.

## **Zarażony (poważna lub drobna)**

Zostałeś pokąsany, powoli zamieniasz się w zombie. Ilekroć zaśniesz (albo stracisz przytomność, np. na skutek Wyliminowania), testujesz Wigor. Test niedany oznacza, że wirusy (czy inne tałatajstwo) w twoim organizmie zrobiły krok do przodu na drodze do zamiany Ciebie w zombie. Drobna Zawada oznacza, że jedna taka porażka zamienia tą Zawadę w poważną, zaś przy poważnej porażka oznacza śmierć i zombifikację. Dobrą nowina jest to, że dzięki tej Zawadzie (tylko poważnej) otrzymujesz część nieumarłej odporności: +1 do Wytrzymałości oraz testów wyjścia z Szoku.

## **Nowe przewagi**

### **Specjalista (zawodowa)**

**Wymagania:** Nowicjusz, przy tworzeniu postaci.

Masz o jedną umiejętność zawodową więcej i rozwijasz wszystkie z nich tak, jakby Cechy na których są oparte były o kość wyższe.

### **Pan(i) władza**

**Wymagania:** Fabularne

Zaczynasz grę w mundurze i uzbrojony (pistolet i pałka), ponadto twoja charyzma przedstawiciela upadłej władzy sprawia, że ludzie cię słuchają. Otrzymujesz premię +2 do Charyzmy. Możesz dodać ją także do Zastraszania, o ile rozmówca wie, jaką służbę reprezentujesz (po to właśnie jest mundur).

# Survival

Czyli kilka niebezpieczeństw związanych z konwencją, a w takiej konwencji niebezpieczeństwo to nic innego, jak pomysł na przygodę.

## Zombie

W tym zdziczałym świecie skorzystamy z szablonu Zombie z podręcznika podstawowego (str. 157). Do jego statystyk trzeba dodać zdolność Nosiciel z efektem zdobycia Zawady Zараżenie (drobnej). Szpony i zęby monstrum zadają k4 (plus Siła) obrażeń. Ponadto zmianie ulega zdolność „słaby punkt”. Kara za celowanie w głowę zmniejsza się do 2 lub obrażenia wzrastają do +4. Dodatkowo (opcjonalnie) można zwiększyć tempa do 6, ale ograniczyć bieg do k4. Na końcu tego dokumentu znajduje się generator fal zombie, wewnątrz niego można znaleźć kilka dodatkowych wersji żywych trupów.

### Dodatkowe pomysły

Na podstawie sugestii Eliasha i *settingu War of the Dead* wskazanego przez Adama Waskiewicza

Nawet zwykły zombie może mieć wiele wariantów – tyle, ile jest ludzkich typów. Wystarczy podnieść Siłę czy Wytrzymałość, by stworzyć zombie siłacza lub zwiększyć karę za strach w przypadku zombie znajomego dla postaci. Jeśli uważasz, że zombizm nie jest chorobą specyficzną dla człowieka, możesz nawet przemienić w potwora domowe zwierzątko, wystarczy dodać do jego statystyk cechy Nosiciel i Nieumarły.

## Głód i pragnienie

Czyli najgorsi zabójcy. O ile nie zamkniesz się w supermarkecie, codzienne wyprawy po zaopatrzenie będą głównym punktem dnia. Co oczywiście daje nam masę wątków na sesje.

## **Lęk**

Kiedy świat staje na głowie a bliscy zamieniają się w głodne potwory, każdemu mogą puścić nerwy. Lęk może sprawić, że popadniesz w apatię, wpadniesz w furię czy będziesz zwyczajnie mniej skoncentrowany. Dotyczy to wszystkich, od kierowców po żołnierzy. MG może zażądać testu Odwagi za każdym razem, gdy zwiększa się grożące bohaterowi zagrożenie. Strzelanie do goniących cię zombie nie zwiększa ryzyka, że Cię dopadną, ale wyjście z bezpiecznego supermarketu pomiędzy hordy martwiaków już tak. Podobnie jak to, że to one wchodzi do Twojego supermarketu.

## **Samookaleczenie**

Większość ludzi nie umie obsługiwać broni, szczególnie w warunkach podwyższonego stresu. Nieumiejętne posługiwanie się zdobytym uzbrojeniem jest nie mniej niebezpieczne niż wyrośnięty zombie. Zasady pecha i krytycznego pecha są w tej materii wystarczająco restrykcyjne – szczególnie, że nasi bohaterowie prawdopodobnie dopiero nauczą się strzelać czy podkładać ładunki wybuchowe.

## **Wycieńczenie**

Walka z zombie to ciągły stan wzmożonego czuwania, często również wzmożony wysiłek fizyczny. Wieczorny (oraz o północy) test na Wyczerpanie powinien znaleźć swoje uzasadnienie, podobnie jak okazyjne testy przy bieganiu. Jeden poziom Wyczerpania tego typu likwidowane jest przez 4 godziny snu.

## **Choroby i rany**

I nie chodzi tu tylko o zombizm. Wyprawa po leki na nadciśnienie, gorączkę czy astmę to kolejne świetne wątki dla naszych dzielnych bohaterów. Ponadto brak wiedzy medycznej połączony z minimalną higieną będzie ciężką próbą nawet dla najbardziej odpornego organizmu. Warto pamiętać że postapokaliptyczne miasto pełne jest niezabezpieczonych miejsc i łatwo o ranę nawet bez „pomocy” zombie. Warto poinformować Graczy o konsekwencjach porażki w niektórych testach Atletyki czy też Zręczności.



## **Ciemność i brak elektryczności**

Człowiek po zmroku widzi naprawdę niewiele – szczególnie, kiedy nie palą się latarnie. To świetny motyw na dodanie grozy do naszej gry. Natomiast żywność ma zwyczaj psuć się bez lodówki, a woda nie cieknie z kranu bez działających przepompowni – wracamy do punktu "głód i pragnienie". Mechanika *Savage Worlds* świetnie rozstrzyga takie sytuacje.

## **Katastrofy (nie)naturalne**

Czyli metoda na wygonienie bohaterów z bunkra. Skoro trwa inwazja zombie to prędzej czy później uszkodzi się instalacja gazowa, gdzieś wybuchnie pożar a czasami pojawi się burza. Zjawiska tego typu nasilają się z każdym dniem, bo nie ma kto z nimi walczyć.

## **Inni ludzie**

Bandy maruderów, prorocy, szaleńcy, bandyci czy po prostu zwykli ludzie o słabej psychice to przeciwnicy często groźniejsi niż same zombie.

## GENERATOR FALI ZOMBIE

Wylosuj jedną kartę ze standardowej tali używanej w SWEPlu. Jej kolor określi z jakim typem żywych trupów spotkała się Twoja drużyna, a wartość blotek określi liczebność fali. Figury zadziałają nieco inaczej, gwarantując specyficzną grupę zombie o dodatkowych cechach. Grupa zombie o liczebności określonej w tym generatorze powinna stanowić spore wyzwanie dla standardowej cywilnej grupy bohaterów. Można je więc śmiało modyfikować, dostosowując ją do wielkości i siły drużyny.

## KOLORY

### **Karo – Świeżaki**

Niedawno przemieniona grupa ludzi, pełna energii i dopiero z pierwszymi symptomami trupiego rozkładu. Poruszają się równie szybko i sprawnie co ich ofiary dysponując przy tym trupa niezłomnością. Już odległe wycie i tupot stóp dają znać o ich przybyciu.

#### **Cechy:**

Jak oryginalne zombie z podręcznika podstawowego.

Tempo: +2

Bieg: k6

Atletyka: k6

#### **Zęby i szpony**

Obrażenia k4

### **Trefl - Sztywni**

Szarzy, wychudzeni i w burych łachmanach, prawdopodobnie wędrują już bardzo długo. Ciężko rozpoznać kim były te posępne sylwetki i raczej nie można się spodziewać po nich jakiegokolwiek łupu. Są koszmarnie powolni i nie stanowili by dużego zagrożenia – gdyby nie to, że łatwo pominąć ich w szarości apokaliptycznego świata.

#### **Cechy:**

Jak oryginalne zombie z podręcznika podstawowego.

Obrona: 2 (nie bierze się pod uwagę kości Walki)

#### **Zęby i szpony**

Obrażenia k4

## **Szare**

Dojrzenie grupy wymaga testu Wypatrywania\*

Nie posiadają łupu.

**Liczni** (tylko ilości parzyste)

Ilość wędrowców w fali to wartość karty +50%

**Śpiochy** (tylko ilości nieparzyste)

Test Wypatrywania trudniejszy o 2.

*\* Niewypatrzone atakują z odległości k10+2 cali.*

## **Kier – Zarażeni**

Grupa ludzi ukrywająca wśród siebie tykającą biologiczną bombę, w postaci kilku zarażonych tuż przed przemianą. Lojalna wobec „ofiar”, zorganizowana, często wierząca w antidotum czy uzdrawiająca moc modlitwy/guru. Niedługo po spotkaniu BG musi dojść do tragedii.

### **Cechy:**

Parametry i sprzęt jak niewinni przechodnie z podręcznika podstawowego, co trzeci jak szeregowiec. Jeden weteran. Po przemianie zombie Świeżaki.

### **Ukryta choroba**

Jedna czwarta (zaokrąglając w górę) grupy jest w ciężkim stadium zarażenia. Odkrycie zarażonych wymaga testu Wypytywania (-2). Każdego poranka wylosuj kartę aby sprawdzić czy doszło do przemiany. Wylosowanie blotki odwleka zagrożenie o kolejny dzień, wylosowanie figury oznacza przemianę zarażonych. Świeżo powstałe zombie atakują i zaraża swoich towarzyszy(BN).

## **Pik – Zbrojni**

Ta grupa zombie to przemieniony oddział wojskowy, gwardii narodowej, policyjny czy w ostateczności nawet martwa bandycka banda. Dzierżące broń żywe trupy odruchowo kierują ją w stronę ofiar rażąc je zmasowanym choć mało celnym ostrzałem.

### **Cechy:**

tempo +2

Obrona: 2 (nie bierze się pod uwagę kości walki)

Jak oryginalne zombie z podręcznika podstawowego.

### **Stabilni strzelcy**

brak kar za ogień ciągły

### **Zęby i szpony**

Obrażenia k4

### **Uzbrojone**

Co drugi posiada broń palną. Wojsko dysponuje karabinami szturmowymi, policja strzelbami i pistoletami, zbrojne bandy mają dowolne zestawienie powyższych. Wiąże się to z potencjalnym łupem. Każda broń ma przeciętnie pół magazynku naboju (2 pociski do strzelby). Zombie nie celuje i nie stosuje specjalnych manewrów strzeleckich poza zwykłym strzałem, ogniem ciągłym i serią. Nie przeladowuje broni.

## **JOKER**

*Liczebność: 1*

Znajomy. Wśród zombich zdarzają się ludzie z przeszłości BG (czarny joker – przyjaciele, czerwony - wrogowie). To nie tylko przerażający widok, ale również wymagający przeciwnik.

*Wylosuj jeszcze jedną kartę, dołącz znajome zombie do fali.*

*Znajome zombie jest figurą, o spersonalizowanych statystykach i cechach zgodnych z falą do której dołącza.*

*Jest Przeróżający (-2 jeśli Joker był czarny).*

## **WARTOŚCI**

### **BLOTKI**

*Liczebność: Wartość karty*

### **WALET - TWARDZI**

*Liczebność: 6*

### **Karo - Wygłodzone**

Niedawno przemieniona, lecz bardzo głodna banda żywych trupów. Nie zważa na urwane kończyny, przebijające je kule... jeszcze bardziej niż przeciętny zombie.

*Ponowny szok nie powoduje rany.*

### **Trefl – Sita**

Podziurawieni licznymi kulami, okaleczeni i chudzi, niewiele robią sobie z ostrzału,  
*+2 do wytrzymałości przeciw broni palnej (poza śrutem) oraz broni kłującej.*

### **Kier - Banda**

Trawiony przez trupią gorączkę gang czy też zbrojna grupa. Parametry (lecz nie sprzęt) jak szeregowcy z cechą Nieumarły, jeden jak weteran z podręcznika podstawowego. Każdy uzbrojony, co drugi w broń palną.

### **Pik – Pancerni**

Oddział SWAT, saperów czy też żołnierzy w kamizelkach.

*+3 pancerza (poza jedną lokacją)*

### **DAMA - NIEPOZORNI**

*Liczebność: 7*

### **Karo – Ukryte**

Grupa świeżo przemienionych zasypana gruzem, zamknięta za drzwiami czy też w inny sposób ukryta przed wzrokiem ludzi. Trudna do wypatrywania i atakująca gdy poczuje ludzki zapach.

*Dojrzenie grupy wymaga testu Wypatrywania\**

*Niewypatrzone atakują z odległości k10+2 cali.*

### **Trefl – Trupy**

Wychudzone i niemrawe ponad wszelkie standardy, te zombie nie zaatakują jeśli nie poleje się krew lub nie usłyszą strzałów. Może się zdarzyć że jako „śpiochy” będą leżeć nawet w obok obozowiska bohaterów.

*Test Wypatrywania utrudniony o 4.*

### **Kier – Zakonspirowani**

Zarażeni w tej grupie nie wiedzą o swoim losie, bądź też ukrywają go przed innymi. W każdym razie rozpoznać ich będzie wyjątkowo trudno.

*Test wypytywania trudniejszy o kolejne 2*

### **Pik – Zasadzka**

Czasami w grupach zombie tli się jeszcze resztką dawnych nawyków. Te żywe trupy nadal kryją się na swych posterunkach mechanicznie naciskając spusty na widok potencjalnych ofiar.

*Skradanie k6*

*Jeden w grupie wyposażony w karabin maszynowy z 3k20 naboju.*

## **KRÓL - DRAPIEŻNI**

*Liczebność: 8*

### **Karo - Ghule**

Pełzające w ciemności zombie. Niemal bezszelestne, drapieżne i niebezpieczne,

*Walka k8*

*Skradanie k6*

### **Kły i szpony**

*Obrażenia k6*

## **Trefl – Zasuszeni**

Mimo pozornego wyniszczenia ta grupa sztywnych zachowała sporo z przedśmiertnego wigoru. Silne bodźce takie jak uderzenia czy zapach krwi potrafią wyrwać je z odrętwienia zmieniając proste starcie w szaleńczą bitwę.

### **Pozorne odrętwienie**

Zasuszeni dysponują cechami „sztywnych” do momentu gdy w ich otoczeniu jakakolwiek istota(lub one same) otrzyma szok lub ranę. W takiej sytuacji, wraz z otrzymaniem karty inicjatywy cała grupa przyjmuje(dodatkowo) nowe cechy:

*Tempo +2*

*Bieg k6*

*Atletyka k6*

*+2 do wyjścia z Szoku*

### **Kier – Świadomi**

Grupa ludzi świadoma nadchodzącej przemiany, szykującą się do niej. Mogą być to pragmatycy czy też kultuści czekający na „nowe życie”. Gotowi spiskować aby przygotować sobie pierwszy posiłek po przemianie.

*Test wypytywania trudniejszy o kolejne 2. Wszyscy zarażeni.*

## **Pik – Chemiczni**

Żołnierze wojsk z bronią chemiczną. Najwyraźniej maski gazowe i szczelne kombinezony nie uchroniły ich przed przemianą.

*1 punkt pancerza na całym ciele*

*Co drugi posiada sprawną broń chemiczną działającą na zasadach miotacza ognia.*

## **AS - HORDA**

*Liczebność: 9*

Wylosuj i rozpatruj tyle kart, aż ich suma liczebności osiągnie lub przekroczy 21 (licząc 9 z Asa). Jeśli wylosowałeś w tej grupie zarażonych wraz z żywymi trupami, jest to grupa która właśnie odbywa potyczkę z monstrami (jest pokąsana).

## **FALA ZA FALĄ**

Powyższy generator tworzy jedną fale zombie. Przeciętnie doświadczona i uzbrojona drużyna powinna sobie z nią poradzić, więc to olbrzymie hordy żywych trupów stanowią esencje atmosfery inwazji. Poniżej znajdziesz podpowiedzi jak nastać na BG kolejne fale żywych trupów, posługując się ramami generatora.

### **Ilość fal**

Przed wysłaniem na grupę bohaterów zombie warto ustalić zasobność danego terytorium. Oczywiście jako zasób mamy na myśli ilość przebywających tam żywych trupów. Przed atakiem dobierz na rękę odpowiednią ilość kart, uznając ją za skończony zasób. Kiedy skończą Ci się karty, bohaterowie najwyraźniej pozbyli się wszystkich przebywających w okolicy truposzy. Warto zwrócić uwagę że ta zasada może sprowokować sytuacje w której po dobraniu asa nie uda się utworzyć nim odpowiedniego oddziału. W takiej sytuacji, pogratuluj Graczom szczęścia i uznaj terytorium za wyczerpane.

### **Szwendacze – trzy karty**

Odludny las, opuszczony dom, średniej wielkości prom.

### **Horda – dziewięć kart**

Dzielnica miasteczka, supermarket, osiedle, autostrada, szpital, statek.

### **Nieskończona horda – cała talia**

Centrum miast, obóz ewakuacyjny, port, lotnisko, duża baza wojskowa...

## Jeszcze raz to samo!

Jeśli zamierzasz rzucić na BG kolejne hordy zombiaków, nie masz pewnie na myśli jeszcze nie przemienionych. Dlatego też według zasady „jeszcze raz to samo” każda karta **karo** (pomijając tą wylosowaną w pierwszej fali) traktowana jest jak by posiadała ten sam kolor co poprzednia (nawet, jeśli miało by to ponownie rzucić grupę zarażonych). Może się zdarzyć że masz pomysł na umieszczenie zarażonych wśród kolejnej fali – zignoruj wtedy tą zasadę.

## Interwały

Nasyłanie kolejnych fal zombie na drużynę szybko skończyło by się masakrą, jeśli nie dasz grupie przerw – nawet, jeśli owa przerwa przyda się tylko do zniszczenia poprzedniej fali monstrów. Oczywiście warto dostosować przerwy do doświadczenia drużyny - grupa Weteranów powinna radzić sobie z zombie szybciej, niż Nowicjusze.

Nowicjusze:	Fala zombie co 2k4 rund
Doświadczeni:	Fala zombie co k6 rund
Weterani:	Fala zombie co k6 -1 rund *
Herosi:	Fala zombie co k6 -2 rund *
Legendy:	Fala zombie co k4 -2 rund *

*\* Wynik zero oznacza kolejną fale w tej samej rundzie i ponowienie rzutu jako zwykłe k6.  
Wynik -1 oznacza dodatkowo dwie fale i ponowienie rzutu jako zwykłe k6*

## Czyste wyjście

Jeśli bohaterom uda się zlikwidować oddział żywych trupów mając w zapasie jeszcze rundę przed kolejną falą, mogą spokojnie opuścić zagrożony teren. Użycie przez nich broni palnej, ładunków wybuchowych lub inne głośne dźwięki wydłużają wymagany czas do dwóch rund spokoju. Ucieczka w czasie bitwy odbywa się na zasadach Pościgu dostępnych w Patchu 2.0 (str. 18), jednak zombie zawsze otrzymują dodatkową kartę pościgu jeśli ich liczebność przekracza liczebność grupy (premia za atak z wielu kierunków).