

MISJA B8: DOZORCY NIEWOLNIKÓW

TRUDNA / 4+ OCALAŁYCH / 90 MINUTY

Podczas patrolu zauważylismy coś absolutnie niezwykłego: żywych ludzi uwięzionych przez Nekromantów. Patrząc na ich odzienie od razu widać, że to nie byle kto. Co prawda znajdowali się całkiem daleko, ale z pewnością widzieliśmy pośród nich aptekarza i kowala. Przypuszczam, że Nekromanci ukrywają przed Zombie jeńców, no i sam fakt, że więźniowie są żywymi ludźmi. Coś niedobrego się kroi... Musimy ich uwolnić i ustalić, co knują Nekromanci!

Och, a jeśli chociaż jeden z więźniów okazałby się kucharzem, to byłoby prawdziwe błogosławieństwo!

5R	7V	9V
8R	4V	2R

Wymaga: **Zombicide: Black Plague.**
Potrzebne Kafelki: **2R, 4V, 5R, 7V, 8R & 9V.**

CELE:

- 1 - Uwolnijcie więźniów. Zdobądź przynajmniej 4 znaczniki celu. (Nie licząc zielonego znacznika).
- 2 - Bezpieczny odwrót. Osiągnij strefę wyjścia pełnym składem. Dowolny Ocalany może uciec przez strefę ze znacznikiem wyjścia na koniec swojej tury, tylko jeśli w strefie nie znajdują się Zombie.



Zasady Specjalne

- **Przygotowanie:** Niebieski znacznik celu umieść wśród pięciu czerwonych (łącznie 6 znaczników), utwórz z nich **Stos Jeńców** kładąc jeden na drugim i rozmieśc **obok planszy**. Wszystkie znaczniki muszą być zakryte. Następnie przetasuj stos znaczników. Zielony znacznik umieść w Kryptie.
- **Niespokojne leże:** Czerwone drzwi otwierają się natychmiast jak tylko Ocalały znajdzie się w ich strefie. Drzwi do krypt muszą zostać otwarte według standardowych zasad.



• **Więźniowie:** Zawsze gdy zgładzicie **Nekromantę**, zastąp jego miniaturkę Znaczkiem z wierzchu znaczników **Stosu Jeńców**. Znaczek posiada **1 Punkt Życia**, nie może dokonać żadnej akcji i nie posiada żadnego ekwipunku. Zdobycie znacznika oznacza uwolnienie więźnia.

- Każdy zdobyty **Czerwony Znaczek** celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocałego, który go zdobył.
- Zdobycie **Niebieskiego Znacznika Celu** to 5 punktów doświadczenia i **Orkowa Kusza** dla Ocałego, który go zdobył a także **aktywacja Niebieskiego Znacznika namnażania**.



• **Krypta Czarnoksiężnika:** Zdobycie **Zielonego Znacznika Celu** to 5 punktów doświadczenia i czar **Inferno** dla Ocałego, który go zdobył.

• **(Opcjonalnie) Rzemieślnicy:** By ukończyć misję Gracze muszą uwolnić **czterech jeńców**, mogą jednak uwolnić wszystkich **sześciu**. W takim wypadku podczas przygotowań do następnej misji, gracze mogą wylosować z ekwipunku po jednej karcie za każdego uwolnionego jeńca powyżej czterech (jedną kartę za pięciu i dwie karty za sześciu jeńców..)

Zignoruj kartę **Ożesz ty!** i wylosuj następną.