

## MISJA B1:

# SMOCZE BIESY

ŚREDNIA / 4+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Odnalezienie siedliska Nekromantów to niełatwwe zadanie i zdaje się, że na długo zapadnie nam w pamięć. Na dodatek mag żyjący tutaj spoufala się ze smokami! Smocze biesy są gdzieś w pobliżu chroniąc swoje legowisko plugawymi pułapkami - to kałuże Smoczej Żółci wzbudzane za pomocą czarnej magii, gdy tylko ktoś zbliży się zbyt blisko!

Wymaga: **Zombicide: Black Plague.**

Potrzebne Kafelki: **1R, 2R, 5V, 7V, 8V & 9V.**

### CELE:

- Zgładź Nekromantę.
- Zdobądź wszystkie znaczniki celu.

### ZASADY SPECJALNE:

#### Przygotowanie.

- Umieść losowo **niebieski znacznik celu** wśród czerwonych. Wszystkie znaczniki celów muszą być zakryte.
- Wtasuj zielony znaczek celu między dwa czerwone znaczniki i umieść obok planszy tworząc swój **Stos Pułapki**.
- Umieść żetony Smoczej Żółci na planszy we wskazanych miejscach nie spoglądając na ich drugą stronę (ogień/magiczna bariera).
- Usuń z talii ekwipunku karty ze Smoczą Żółcią – nie będą używane w tej rozgrywce.

#### Inwentarz Nekromanty.

Każdy osiągnięty znaczek celu to **5 punktów doświadczenia** dla Ocalającego, który go zdobył.

#### Mistrzowska Broń.

Kiedy zdobędziesz niebieski znaczek celu, **dowolny Ocalający** otrzyma jeden dowolny **Artefakt z Krypty**.



**Ten Smok musiał chorować!** Za każdym razem gdy **Postać** (Ocalany lub Zombie) kończy swój ruch w strefie gdzie znajduje się kałuża **Smoczej Żółci**, porusza się o jedną dodatkową strefę w tym samym kierunku. Jeżeli ruch taki nie jest możliwy (np. w kierunku, w którym powinna przesunąć się Postać znajdującej się ścianą budynku, zombie lub inną przeszkodą) ruch ten nie jest wykonywany i **Postać** zostaje w strefie Smoczej Żółci.

**Buchająca Żółć!** Za każdym razem gdy **Postać** kończy swoją akcję w strefie gdzie znajduje się **Smocza Żółć**, po rozpatrzeniu dodatkowego ruchu (patrz powyżej) niezależnie od tego czy ruch taki był możliwy czy też nie, weź żeton celu z góry **Stosu Pułapki**. (Pamiętaj aby później zielony znaczek celu ponownie wtasować między dwa czerwone znaczniki i umieścić jako **Stos Pułapki**).

W zależności od koloru wylosowanego celu:

- **Czerwony:** Nic się nie dzieje.
- **Zielony:** Odwróć żeton smoczej żółci na drugą stronę. **Ogień** oznacza konieczność rozpatrzenia efektu **Smoczego Ognia** dla wszystkich postaci znajdujących się w tej strefie. **Magiczna Bariera** sprawia, że żadna postać nie może się wydostać ani dostać do tej strefy. Oba efekty kończą się w **Fazie Końcowej**, żeton Smoczej Żółci należy wówczas ponownie odwrócić na stronę **Smoczej Żółci**.

5V	7V
1R	9V
2R	8V

