

PRÓBA OGNIĄ

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

W miasteczku nagle ku naszemu zdumieniu, w tej samej chwili wybuchło mnóstwo pożarów. Nekromanci odnaleźli nas i stosują dawną taktykę orków, aby walczyć z nami na otwartej przestrzeni. Nie możemy sobie pozwolić na utratę wciąż rozproszonych po całej okolicy dóbr, dlatego musimy odeprzeć tę zieloną hordę!

Wymaga: **Zombicide: Green Horde.**

Potrzebne Kafelki: **12V, 13V, 14R, 15V, 16V, 17V, 18V, 19R, & 20R.**

Tłumaczenie: Bartosz Gielniowski

CELE

Aby zwyciężyć osiągnij cele wpodanej kolejności:

1 – Pozbądźmy się tych płomieni! Użyj wody, aby ugasić wszystkie pożary, zdobywając wszystkie czerwone znaczniki celu (sprawdź Zasady Specjalne).

2 – Zniszcz zainfekowaną kuźnię. Strzelaj Trebuszem w Strefę Kuźni za pomocą Głazu.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie.

- Umieść dowolne żetony w pobliżu planszy tak by były dostępne dla wszystkich graczy. Reprezentują żetony Wody.
- Pozostałe czerwone znaczniki celu, których nie używasz, również umieść w pobliżu planszy. Będą służyły do oznaczania Stref Ognia.

• **Źródło wody.** Każdy Bohater stojący w Strefie Wody może wydać 1 Akcję, aby otrzymać żeton Wody. Zajmuje on miejsce w ekwipunku i może być wymieniony lub odrzucony jak zwykła karta ekwipunku. Ocalały może w ten sposób przenosić do 3 żetonów Wody.

• **Miasto w ogniu!** Strefy z 1 czerwonym znacznikiem celu (lub więcej) to **Strefy Ognia.**

- Nikt nie może przejść przez Strefy Ognia, nie można również umieszczać w nich znaczników namnażania. Nie blokują linii wzroku. Można nad nimi przeskoczyć używając Umiejętności skoku. Za pomocą Umiejętności Pchnięcia można zepchnąć Zombie do Strefy Ognia: są one wówczas eliminowane, a Bohater otrzymuje odpowiednie Punkty Doświadczenia.

- Każdy Ocalały stojący w zasięgu 1 od Strefy Ognia z czystą Linią Widzenia do Strefy Ognia może wydać 1 akcję i 1 żeton Wody ze swojego ekwipunku. Rzuć kostką: na wynik 4 lub więcej, usuń 1 czerwony znacznik celu ze Strefy Ognia. Bohater otrzymuje 5 punktów doświadczenia. Jeśli w Strefie nie ma już Czerwonych Celów ogień gaśnie, a Strefa wraca do normy.

- Za każdym razem, gdy Ocalały użyje Smoczego Ognia, umieść Czerwony znacznik Celu w Strefie docelowej. Teraz to Strefa Ognia. Jeśli nie jest dostępny żaden czerwony znacznik celu, przegrywasz misję.

• **Jestem podpalaczem, porąbanym podpalaczem.**

Nekromanci nie próbują uciec z planszy najbliższą strefą namnażania. Zamiast tego starają się dotrzeć do Strefy Kuźni. Gdy tylko to zrobią, zostają uznani za wyeliminowanych (obowiązują klasyczne zasady eliminacji Nekromanty). Ponadto umieść dodatkowy czerwony znacznik celu w strefie ognia, jeśli taka pozostała. Jeśli nie jest dostępny żaden czerwony znacznik celu, przegrywasz misję.





Strefa Startowa



Strefa Namnażania



Otwarte Drzwi



Drzwi



Znacznik (5 pkt.)



Trebusz



Strefa Wody



Strefa Kuźni













19R	20R	14R
12V	16V	13V
17V	15V	18V

