

MISJA B2:

GRA - MROCZNA GĘS

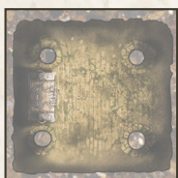
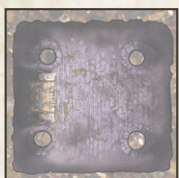
TRUDNA / 4+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Natrafiliśmy na manuskrypt, który wspomniał o Gęsim Dworze i postanowiliśmy dowiedzieć się, o co w tym tak naprawdę chodzi. Odnaleźliśmy domostwo, udało nam się nawet do niego wejść i... zgubiliśmy się. Od dwóch dni krążymy po pokojach, korytarzach, warsztatach i spiżarniach nie mogąc wyjść! Do diabła z tym, ktokolwiek tu mieszkał. Teraz jesteśmy uwięzieni wraz z armią Zombie.

Albo może... to raczej Zombie są tutaj uwięzieni razem z nami?

Wymaga: **Zombicide: Black Plague**.

Potrzebne kafelki: 2V, 4R, 5V, 7R, 8V & 9R.



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



CELE:

Ucieczka! Osiągnij strefę wyjścia pełnym składem. Dowolny **Ocalały** może uciec przez strefę ze znacznikiem **wyjścia** na koniec swojej tury, tylko jeśli w strefie nie znajdują się **Zombie**

ZASADY SPECJALNE:

• Przygotowanie:

- Umieść losowo niebieski i zielony znacznik celu wśród czerwonych. Wszystkie znaczniki celów muszą być zakryte.
- Umieść losowo Artefakty z Krypty w każdej Kryptcie.

- **Czy to gra w Gęś?** Każdy osiągnięty znacznik celu to 5pkt doświadczenia dla **Ocalałego**, króty go zdobył. Zachowaj zdobyty znacznik na karcie **Ocalałego**. Znacznik nie zabiera miejsca w wyposażeniu.

- **Zasada nr 1: Trening Cardio.** Zdobycie niebieskiego lub zielonego znacznika celu daje dodatkową akcję **Ocalałemu**, który go zdobył. Akcja musi być wykorzystana natychmiast po jej uzyskaniu.

- **Zasada nr 2 : Drzwi.** Nie możesz wyważyć drzwi. By otworzyć drzwi, **Ocalały** musi wydać jedną akcję i odrzucić zdobyty znacznik celu z karty swojego bohatera. Dodatkowo, niebieskie i zielone drzwi mogą zostać otwarte dopiero po zdobyciu wszystkich celów.

- **Zasada nr 3: Krypty.** Nie możesz wyważyć drzwi do krypty. Zamiast tego jeśli **Postać (Ocalały bądź Zombie)** zakończy swój ruch wchodząc w otwarte drzwi prowadzące do krypty natychmiast umieść go w odpowiedniej kryptcie. Nie jest to traktowane jako akcja ruchu. Następnie zamknij drzwi którymi wszedł i automatycznie otwórz drzwi wyjściowe (w tym samym kolorze). Zasada ta nie działa podczas wychodzenia z krypty.

- **Zasada nr 4: Portal.** Za każdym razem gdy **Postać (Ocalały bądź Zombie)** kończy ruch w strefie z magicznym **portalem #1**, **Postać** ta teleportowana jest do strefy zawierającej **żeton portalu #2**. Nie jest to traktowane jako akcja ruchu. Teleportacja odbywa się tylko w kierunku z punktu #1 do punktu #2.

- **Zasada nr 5: Smoczy Ogień.** Na każdą **Postać**, która kończy akcję ruchu w strefie z **żetonem Ognia** działa efekt **Smoczego Ognia**.

