

MISJA B53: OGRODY APOKALIPSY

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 60 MINUT

Autorzy: Rodrigo Sonnesso i Toi Von Glehn.

Zanim zaczęła się ta Apokalipsa, żyliśmy cicho i spokojnie, zajmując się naszymi wspólnymi ogrodami. Żyliśmy w pokoju i dobrobycie, jednak kiedy Orkowie zaatakowali, wszystko się zmieniło. Najechali nasze ziemie i spustoszyli nasze ogrody, szerząc strach i terro! Stają się coraz silniejsze. Stłyszeliśmy plotki, że ogromne stworzenie zbliża się do nas! To stworzenie wydaje się odporne na każdą broń w naszym arsenale! Może, jeśli uda nam się zwabić je w pułapkę i użyć tych mistycznych, wysoce wybuchowych i toksycznych roślin, będziemy w stanie je zabić i raz na zawsze położyć kres tej inwazji!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda**.

Potrzebne kafelki: **15V, 17V, 18V i 19V**.

CELE

Na ratunek. Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe cele w podanej kolejności.

- 1 – Zbierzcie wszystkie znaczniki Żywopłotów z planszy (Mistyczne gałęzie).
- 2 – Zabijcie Orka Abominacje (patrz Zasady specjalne).

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo Zielony i Niebieski Cel wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Odłóżcie na bok wszystkie karty Pochodni z talii Ekwipunku.
- Rozmieśćcie Orka Abominacje i Orki Zombie zgodnie ze wskazaniem na na mapie.

- **Potężna Abominacja.** Ork Abominacja może zostać zabity wyłącznie przez Mistyczne Ognisko (patrz Mistyczne Ognisko).



• **O nie! To pułapka!** Zdobyć Czerwonego Celu zapewnia 5 punktów doświadczenia dla KAŻDEGO Ocalałego. Następnie Ork Abominacja natychmiast zyskuje 1 Aktywację.

• **Ogniem i Mieczem!** Zdobyć Niebieskiego Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Ten Ocalały zyskuje również losową Kartę z Krypty. Zdobyć Zielonego Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Ten Ocalały zyskuje również kartę Ekwipunku: Pochodnia.

• **Mistyczne gałęzie.** Ocalały znajdujący się w Strefie ze znacznikiem Żywopłotu na granicy, może wydać Akcję, aby go zebrać i rzucić kością. Przy wyniku: 1-2 umieszcza Orka Szwendacza w swojej Strefie. Przy wyniku: 3-4 dobiera kartę Ekwipunku. Przy wyniku: 5-6 dobiera 2 karty Ekwipunku. Następnie ten Ocalały umieszcza zebrany znacznik obok swojej planszy Ocalałego (stroną Bariery do góry).

• **Mistyczne ognisko.** Ocalały może wydać 1 Akcję, aby umieścić posiadany znacznik Bariery w Strefie znajdującej się w zasięgu 0-1 od niego. Po umieszczeniu na planszy znacznik Bariery reprezentuje mistyczne gałęzie i nie może zostać ponownie zabrany, ani zniszczony przez Orki Zombie. Mistyczne gałęzie nie blokują ruchu, ani pola widzenia. Jeśli wszystkie 6 znaczników Bariery znajdują się w tej samej Strefie, co Ork Abominacja, Ocalały sąsiadujący z tą Strefą może odrzucić kartę Pochodni, aby podpalić gałęzie, zabijając tym Orka Abominację.

• **Samotni orkowie.** Gdy Orkowie Zombie mają podzielić się na nowe grupy, nie dodawajcie nowych Orków na planszę. Zamiast tego gracze wybierają, do której grupy dołączy nieparzysty Ork.

18V	17V
15V	19V

• **Marne drzwi.** Rzuty kością przy wyważaniu drzwi automatycznie kończą się sukcesem.

