

◆ CZARNA PLAGA + ZIELONA HORDA: Odwrót z bronią w rękę

TRUDNY / 8+ OCALAŁYCH / 180 MINUT

Płonie ogień sygnałowy na strażnicy pod **Alleysturn!** To może oznaczać tylko jedno - ocalali! Musimy pospieszyć im z pomocą, gorzej... że ten ogień z pewnością ściągnie nam na głowę wszystkie okoliczne bestie. Ponoć na północ od miasta zauważono orków dotkniętych infekcją. Jeśli to prawda, to nasze zadanie staje się jeszcze trudniejsze.

Czas na Zombicide!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Zombicide: Wulfsburg, Zombicide: Zielona Horda.**

Potrzebne kafelki: **7R, 10V, 11R, 13V, 14R, 15R, 16V i 20V.**

CELE

Aby zwyciężyć osiągnijcie poniższe Cele:

Nie dam ci zginąć w takim miejscu! Obaj Ranni Ocalali muszą znaleźć się w strefie Wyjścia.

Twardsi niż stal. Wszyscy Ocalali muszą przeżyć.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Wśród czerwonych znaczników Celów, umieśćcie także niebieski i zielony. Następnie je przetasujcie i zakryte ułóżcie we wskazanych miejscach.

- Przygotowując karty ekwipunku **usuńcie następujące karty z zestawu Czarnej Plagi:** Jabłka x2, Suszone mięso x2, Woda x2, Sztylet x2, Miecz dwuręczny x2, Wybuch many x1, Tuzin strzał x1, Tuzin bełtów x1, Kusza powtarzalna x2, Krótki łuk x1, Krótki miecz x1. Następnie **usuńcie następujące z zestawu Zielonej Hordy:** Zakrzywiony sztylet x2, Ręczna kusza x2, Tuzin strzał x1, Tuzin bełtów x1, Krótki miecz x1, Łuk kolczasty x1, Pochodnia x3, Smocza żółć x3, Tarcza x2, Ożeż..! Ork Szwendacz! x4.

- Ułóżcie po 1 zakrytej karcie artefaktów z Krypty na miejscach oznaczonych symbolem 1.

- Na każdym polu startowym grę zaczyna 4 Ocalałych (z czego dwóch na kaflu 11R zostaje uznanych fabularnie za Rannych, oznaczcie ich dowolnymi znacznikami).

- Obaj Ocalali (sprawni, a nie uznani fabularnie za Rannych) na kaflu 11R zamiast z ekwipunkiem początkowym zaczynają z jedną z poniższych broni: długi łuk, miecz, porażenie śmierci.

• **Zieloni w grze!** W strefach namnażania pojawiają się jedynie orcze zombie, zaś na skutek otwierania budynków, w pomieszczeniach namnażane są tylko ludzkie zombie. **Oba zestawy kart powinny być w oddzielnych stosach!**

• **Artefakty? Przydadzą się!** Podniesienie karty Krypty jest akcją, zapewnia także 5 PD i pozwala na przeorganizowanie ekwipunku.

• **Poszukiwacze.** Każdy podniesiony znacznik Celu to 5 PD.

• **Czy ktoś wie jak to działa?** Aby używać trebusza Ocalali muszą najpierw odnaleźć zielony znacznik Celu.

• **Zaraz, zaraz... coś tu nie gra!** Podniesienie niebieskiego znacznika Celu oznacza aktywację niebieskiej strefy namnażania. Natychmiast rozpatrzenie podwójne namnażanie w tej strefie. Od tej pory bierze ona czynny udział w fazie Namnażania.

• **Ostrożnie! Są ranni!** Ranni Ocalali działają według poniższych zasad:

- Na koniec rundy graczy odnoszą jedną ranę, przesuniecie ich znacznik obrażeń w odpowiedni sposób.

- Nie mogą wykonywać akcji ruchu, przeszukiwania, wyważania drzwi, atak obłężniczy ani walki wręcz.

- Mogą wykonywać akcję ataku dystansowego, rzucania czaru oraz zaklęcia, wymiany/reorganizacji. W przypadku dwóch pierwszych odnoszą jednak karę -1 do wyniku rzutu.

- Mogą być podniesieni przez dowolnego Ocalałego podczas jego aktywacji (kosztuje to 1 akcję).

- Ocalały niosący Rannego nie może wykonywać innych akcji poza ruchem, dopóki go nie położy (nie wymaga to zużycia akcji!). Podczas takiego ruchu traci jednak wszystkie możliwe bonusy z tym związane, np. +1 strefa na ruch, umiejętności takie jak skok, sprint są nieaktywne.

- Jeśli podczas bieżącej rundy graczy Ranny Ocalały nie był jeszcze aktywowany może to zrobić będąc niesionym. W tym momencie jego aktywacja jest rozpatrywana równocześnie z tą niosącą go postaci. Może więc dojść do sytuacji: **Ocalały zużywa 1 akcję, aby podnieść Rannego,**

następnie wykonuje 1 z 2 pozostałych akcji, aby przemieścić się o 1 strefę.

Ranny ma w zasięgu Zombie i poświęca wszystkie 3 akcje, aby zaatakować je atakiem

dystansowym (ujemny modyfikator rzutów nadal działa). Ocalały

niosący Rannego wykorzystuje ostatnią akcję, aby

przemieścić się o 1 strefę.



- Dowolny Ocalały może wykorzystać 2 akcje, aby uleczyć 1 ranę Rannego. **Uwaga!** Ta reguła dotyczy tylko postaci rannych fabularnie! Reszta Ocalałych nie może być leczona w ten sposób, a jedynie użyciem czaru Uzdrawianie zgodnie z regułami gry. Czar ten też może być jednak użyty również na postaci rannę wg scenariusza.

- Czar Szybkość nie działa ani na Rannych, ani na Ocalałych, którzy aktualnie ich przenoszą.

11R	15R
20	16V
13V	14R
7R	10V

		➤
Strefa startowa graczy	Cel (5 PD)	➤
		➤
Strefa namnażania	Karty Krypt	➤
		➤
Trebusz	Miejsce rozstawienia bariery	➤
		➤
Drzwi	Strefa wyjścia	➤
		➤
Smoczy Ogień		➤



Autor: Dawid Pac (BGG: mr_backstage)
11/03/2019