

Ostatni Czarodziej

Trudna/ 5+ Ocalałych/90+ minut

Tylko magowie mogą nas ocalić! W obliczu plagi zombie zdecydowaliście się zwrócić do jedynej potęgi, która mogłaby stawić czoła Nekromantom - Zakonu Czarodziej z Kassios. Gdy dotarliście na miejsce spotkała Was przykra niespodzianka - to miejsce także zostało splugawione przez umarłych. W jednej z komnat zabarykadował się ostatni z Czarodziej, stary i schorowany, ale wciąż przydatny! Pomóżcie mu wydostać się z miasta opanowanego przez plagę i ocalcie ludzkość!

Potrzebne materiały:

Zombicide: Czarna Plaga

Potrzebne kafelki:

5R	2R	9R
8R	6V	4V

Cel

Ocalcie ostatniego czarodzieja. Jeśli pionek czarodzieja osiągnie Strefę Wyjścia i nie będzie w niej żadnych zombie natychmiast wygrywacie grę.

Zasady specjalne

- Przygotowanie gry:

Umieście losowo zielony i niebieski znacznik Celu wśród czerwonych znaczników Celów.

Wszystkie znaczniki celów muszą pozostać zakryte.

Umieście losowe Artefakty z Krypty w obu Kryptach

Umieście figurkę *Baldrice* w pomieszczeniu oznaczonym 1.

Zapomniana wiedza. Przed grą wyjmijcie z talii przedmiotów wszystkie karty Zaklęć i Czarów i stwórzcie z nich dodatkowy stos dobierania. Kiedy którykolwiek z graczy zdobywa znacznik Celu dobiera z tego stosu 2 karty - jedną zachowuje, a drugą odrzuca. Każdy z osiągniętych znaczników Celu jest wart 5 punktów Doświadczenia dla ocalałego, który go zdobył.

Zakłete drzwi. Nie możecie wyważyć niebieskich i zielonych drzwi dopóki nie osiągniecie znaczników Celów w odpowiadających kolorach. Gdy wyważycie zielone drzwi aktywujecie zieloną strefę namnażania. Wyważając zielone i niebieskie drzwi nie wywołujecie namnażania w przyległych strefach.

Stary Mag. Gdy osiągniecie pomieszczenie oznaczone 1, *Baldric* dołącza do ocalałych. Gdy dowolny z ocalałych wykonuje akcję Ruchu ze strefy z figurką *Baldrica* gracz kierujący tym ocalałym może zdecydować o przesunięciu *Baldrica* wraz z figurką ocalałego. Każdy z ocalałych może wykonać 1 taką akcję na turę, ale *Baldric* może być poruszany przez wielu ocalałych w jednej turze. *Baldric* nie wykonuje żadnych innych akcji, jest jednak liczony jako 1 znacznik hałasu i posiada początkowo 0 ran. Jeżeli w turze Zombie *Baldric* znajdzie się w strefie niezawierającej innych ocalałych gra natychmiast kończy się porażką.



