

SMOCZE POTWORY

ŚREDNIA / 4+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Zlokalizowanie kryjówki nekromantów nie jest łatwym zadaniem i być może zapadnie nam w pamięć na długo. Żyjący tu krag współpracuje ze smokami. Są gdzieś w pobliżu i ustawili podte zabezpieczenia, by chronić swoją kryjówkę. Są to kałuże smoczej żółci, wyzwalane przez czarną magię, gdy tylko ktoś podejdzie zbyt blisko. Możesz uciekać, ale nie możesz się ukryć, potwory!

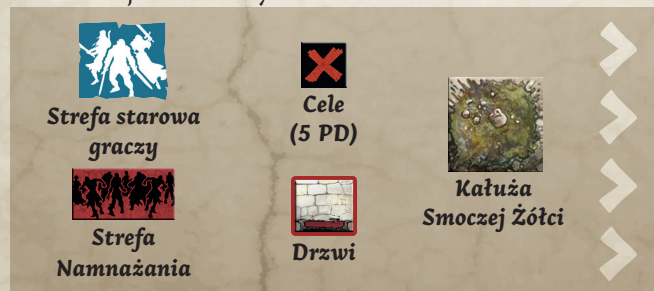
Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga**.
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 5V, 7V, 8V i 9V**.

CELE

- **Wytep krag.** Zdobądźcie wszystkie znaczniki Celu.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:**
 - Umieśćcie losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Potasuj zielony znacznik celu i dwa czerwone znaczniki celu i połóż je zakryte obok planszy. To jest stos pułapek.
 - Umieść znaczniki Smoczej Żółci losowo bez patrzenia na ich stronę ognia/magicznej bariery.
- **Nekromantyczny majątek.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Mistrzowska broń!** W momencie zdobycia niebieskiego znacznika Celu, wybierzcie broń z Artefaktów Krypty i dodajcie ją do Ekwipunku dowolnego Ocalałego.
- **Smok był najwyraźniej chory.** Za każdym razem, gdy Postać zakończy Akcję Ruchu w Strefie (lub przekroczy Strefę) ze znacznikiem Smoczej Żółci, porusza się o jeszcze jedną Strefę w tym samym kierunku. Jeśli jest to niemożliwe (na przykład kolejną Strefę oddziela ściana lub w Strefie są Zombie), ten Ruch zostaje anulowany.



- **Uruchamianie pułapki.** Za każdym razem, gdy Postać (lub grupa Postaci) zakończy Akcję Ruchu w Strefie (lub przekroczy Strefę) ze znacznikiem Smoczej Żółci i po ukończeniu lub anulowaniu obowiązkowego Ruchu, dobierzcie znacznik Celu ze stosu pułapek. Spójrzcie na nią i odłóżcie ją z powrotem na stos, stroną z czerwonym znacznikiem w górę. Po odłożeniu znacznika przetasujcie stos.
 - Czerwony: Nic się nie dzieje.
 - Zielony: Odwróć znacznik Smoczej Żółci na drugą stronę. Płonąca strona oznacza ognisko w Strefie: każda Postać stojący w tej Strefie lub ją przekraczający podlega efektowi Smoczego Ognia. Strona magicznej bariery oznacza, że nic nie może przejść przez Strefę ani z niej wyjść (Pole Widzenia jest zablokowane). Obydwa efekty kończą się w następnej fazie końcowej. Odwróć znacznik na stronę Smoczej Żółci.

5V	7V
1R	9V
2R	8V

