

MISJA B30:

DOTYK TREBUSZA

ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Mówią, że Nekromantów nie da się zabić. Nigdy w to nie wierzyłem, ale teraz, gdy stanęliśmy twarzą w twarz z jednym z nich, nadszedł czas, aby wystawić tę opowieść na próbę! Nic nie przetrwa uderzenia Trebusza w twarz!



Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda**.
Potrzebne kafelki: 12R, 14R, 15R, 17R, 18R i 20R.

CELE

Zabij to, czego nie da się zabić. Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- **Zbudujcie Trebusz.** Zdobydźcie wszystkie znaczniki Celu i zagrajcie je w wyznaczonej Strefie, by zbudować Trebusz.
- 2- **Zburz to.** Zniszcz Strefę Namnażania Nekromanty (patrz poniżej).

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:** Umieśćcie figurkę Trebusza obok planszy.
- **Zbieranie materiałów.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Następnie umieszcza się go na Planszy Ocalałego. Nie zajmuje on miejsca w Ekwipunku i można go wymieniać jak karty Ekwipunku. Jeśli znacznik Celu zostanie odrzucony lub utracony, gracze przegrywają.
- **Zgromadzenie.** Dowolny Ocalały może poświęcić 1 Akcję w wyznaczonej Strefie na kafelku 14R, by zagrać znacznik Celu z Planszy Ocalałego. Po zagranie wszystkich trzech znaczników Celu, Trebusz jest złożony i gotowy do aktywacji. Ustaw jego figurkę w wyznaczonej Strefie!
- **Powrót w cień!** Nekromanty nie można zabić. Natomiast, Trebusza można używać do namierzania, strzelania i usunięcia Strefy Namnażania Nekromanty. Jest uważany za ostatni w Kolejności Wybierania Celów i jest usuwany z gry po otrzymaniu 1 Obrażenia.

12R	18R	14R
15R	17R	20R

Strefa startowa graczy

Cele (5 PD)

Drzwi

Strefa Namnażania



MISJA - ZIELONA HORDA

B30