

MISJA B45:

POMYŁKA BALDRICA

TRUDNA / 1 OCALAŁY (BALDRIC) / 60 MINUT

Ludzie widzą czarodziejów rzucających zaklęcia i czyniących cuda, ale nie rozumieją, że potrzeba dużo czasu i nauki, by móc tego dokonać. Uzdrowiciele i uczeni są potrzebni pomiędzy bitwami. W przeciwnym razie wszyscy, którzy przeżyją, umrą w ciągu trzech miesięcy z powodu utraty krwi, zangreny lub chorób.

Nelly pomagała mi przygotowywać składniki lekarstw i zakleć, kiedy... cóż, schrzaniłem. Przebudziłem Widmowych Szwendaczy. Teraz zwabiają do nas więcej zombie. Gdzie jest Nelly? Muszę ją ostrzec, zanim będzie za późno! Zebranie komponentów zajęło nam tyle czasu, że nie możemy ich teraz stracić!

Czy pomyliłem recepturę, użyłem zepsutych składników lub przez pomyłkę praktykowałem nekromancję? Po namyśle stwierdzam, że nie chcę wiedzieć.

Potrzebne materiały: Zombicide: Czarna Plaga, Nie zazna spokoju, kto przeklęty.

Potrzebne kafelki: 2V, 6R, 7R i 9V.



6R	2V
9V	7R

			>
Strefa startowa graczy	Nelly	Widmowi Szwendacze	>
			>
Cele (5 PD)			>
			>
Strefa Wyjścia			>
			>
Wywarzone drzwi	Drzwi	Strefy Namnażania	>



MISJA - CZARNA PLAGA

B45



CELE

Jest to jednoosobowa Misja, rozgrywana Baldriciem. Aby zwyciężyć, osiągnij poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- Zdobądź wszystkie znaczniki Celu.
- 2- Osiągnij Strefę Wyjścia Baldriciem i Nelly. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Umieść Baldrica w Strefie startowej graczy. Nelly i 2 Widmowych Szwendaczy umieść w wyznaczonych Strefach.
- Umieść obok planszy Planszę Ocalałego wraz z Kartą Nelly i 1 losowym Ekwipunkiem początkowym. Nie uczestniczy ona w grze, dopóki nie zostanie aktywowana (patrz poniżej).
- Wtasuj wszystkie karty Widmowych Szwendaczy do talii Zombie.

• **Krucze drzwi.** Rzuty kością przy wywarzaniu drzwi automatycznie kończą się sukcesem.

• **Drzwi wewnętrzne.** Niektóre Strefy budynków oddzielone są drzwiami wewnętrznymi. Dla potrzeb Namnażania uważa się je za osobne budynki.

• **Właściwe magiczne narzędzia do tego zadania!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla **każdego** Ocalałego.

- Za każdym razem, gdy Baldric zdobędzie czerwony znacznik Celu, otrzymuje także Zakłęcie Bojowe lub Zakłęcie wybrane przez gracza z talii Ekwipunku. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Przetasuj talię Ekwipunku, jeśli była przeglądana.

- Ilekroć Baldric zdobędzie niebieski znacznik Celu, otrzymuje także Zakłęcie Inferno (Artefakt z Krypty). Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Pośpiesz się!** Obie czerwone Strefy Namnażania stają się aktywne natychmiast po zdobyciu pierwszego czerwonego znacznika Celu.

• **Znaleziono klucz!** Nie możesz wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego znacznika Celu.

• **Ostrzeżenie Nelly.** Nelly jest nieaktywna (ale nadal może otrzymywać Rany), dopóki Baldric nie wyda Akcji w jej Strefie, aby ją aktywować. Zaczyna ona z taką liczbą punktów doświadczenia, jaka jest potrzebna do osiągnięcia bieżącego Poziomu Zagrożenia. Gracz kontroluje obu Ocalałych. Nelly wykonuje swoje Akcje po zakończeniu Tury Baldrica.