

## ◆ ПРИГОДА Б59:

# СТАРОДАВНІ ФОЛІАНТИ

СКЛАДНО / 2 ГЕРОЇ / 90 ХВИЛИН

Автори пригоди Родриго Соннесо та Той Вон Глен.

**А** ось і ти, затубаєні й дуже виснажені, пробираєтесь через засміжені руїни якогось покинутого старозавнього селища. Ознак ти не можете зруйнуватися саме зараз! Атензарні фоліанти вже близько, і, якщо історії правдиві, ці магичні слова нарешті принесуть нам трохи миру. Звісно, зараз тут залишається тільки ти з своїм товаришем по зброї та кількома кубтавими вартовими. Але ніхто й не казав, що бути терорист — це легко! Хіба ти згадуєш, коли вже так близько до цілі? Ха, нізачо! Ми зайшли нагто далеко, щоб згаватися, навіть у таких обставинах.

Потрібна базова гра

«Зомбіцид. Біла смерть».

Потрібні плиточки: **26V, 31R, 32R і 34R.**

31R	34R
32R	26V

## Завдання

**Знайти загублені фоліанти!** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. Знайдіть і візьміть 3 стародавні фоліанти (червоні жетони цілей).
2. Вийдіть усіма героями та принаймні з 2 вартовими. Будь-який герой наприкінці свого ходу може вийти через зону виходу, якщо в ній немає зомбі.

## Особливі правила

### ◆ Приготування:

- Візьміть 1 синій та 1 зелений жетони цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- Кожен герой починає гру з 2 картами початкової зброї.
- Вилучіть з колоди зомбі всі карти некроманта. У цій пригоді не використовують жетон маяка.

◆ **Стародавні скрині.** Кожен жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв.

◆ **Шумний обшук.** Кожен синій і зелений жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Потім розмістіть 1 блукача в кожній зоні руїн на цій плитці.

◆ **Прокляте селище.** Кожна плитка на мапі пронумерована. Наприкінці фази зомбі киньте 1 кубик. Розмістіть 1 блукача в кожній зоні руїн на плитці, що відповідає випалому результату. Якщо випало «5» або «6», нічого не відбувається.

Пронумеровані плиточки

Початкова зона героїв

2x жетони спогадів

4x вартових

5x жетонів цілей

Зона виходу

Зони появи

