

# C36 MUSICAL ZOMBIE

TRUDNA / 4+ BOHATERÓW / 90 MINUT

## Misja pomysłu Hervé Fortina

**Spójrzmy na te misje jak na musical, dobra? Ciągłe zabijanie zombie doprowadzi nas do obiedu, jeśli nie będziemy ostrożni. Musimy wykombinować świeże sposoby patrzenia na to, co robimy. Albo już wszyscy oszaleliśmy i w taki właśnie sposób się to objawia.**

Potrzebne komponenty: Zombicide Sezon 1, Toxic City Mall, Zombicide Sezon 2: Prison Outbreak.

Potrzebne kafelki: 1M, 1P, 2B, 2M, 3B, 4M, 5E, 6C, 6M, 8P, 9P & 18P.

## CELE

Oto nuty. Znaczy się plan.

**1 – Uwertura: klucz do magazynu.** W miejscu gdzie leży, znajduje się biały "X". Zdobądź biały znacznik Celu.

**2 – Opus pierwsze (pianissimo): zdobądź Ultraczernowony**

**sprzęt.** Weź wszystkie bronie Ultraczernowane.

**3 – Opus drugie (fortissimo): wykorzystaj Ultraczernowy sprzęt.** Osiagnij Czerwony Poziom Zagrożenia wszystkimi Bohaterami.

**4 – Grande Finale!** Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi żywymi Bohaterami. Przynajmniej jeden z nich musi prowadzić taksówkę. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.



## ZASADY SPECJALNE

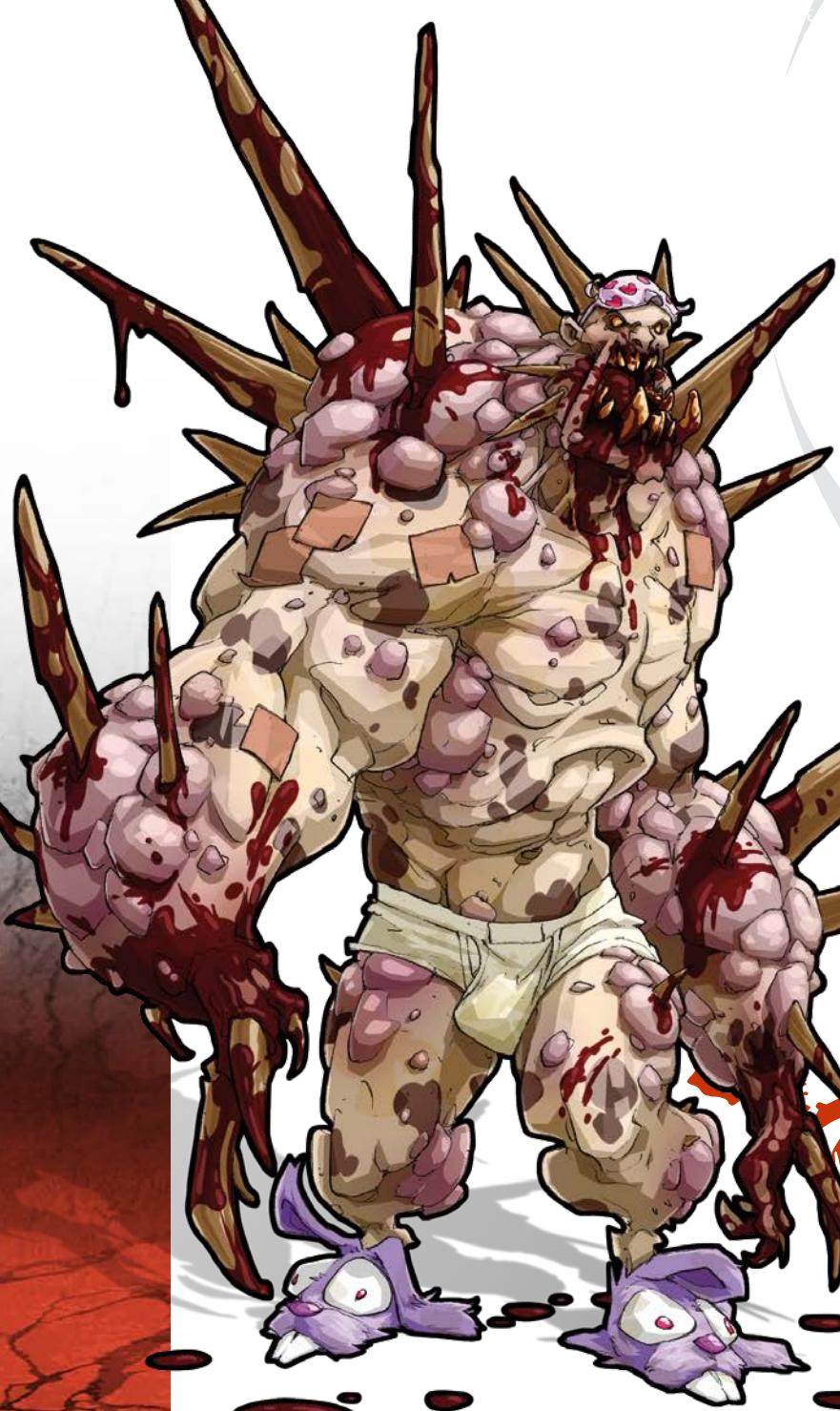
• **Znalazłeś bilet.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Zombie widz już siedzi w loży honorowej.** Przed rozpoczęciem gry, umieść Toksyczne Plugastwo we wskazanej Strefie.



• **Ustawienie scenerii.** Umieść wszystkie Ultraczerwone bronde we wskazanej Strefie. Gdy Bohater Przeszuka tę Strefę, otrzymuje jedną wybraną, spośród dostępnych, broń Ultraczerwoną oraz 5 punktów doświadczenia.

Zwróćcie uwagę, że lewy budynek na kafelku 18P nie ma drzwi i nie można do niego wejść. Jest to celowe.



• **Opus pierwsze (pianissimo).** Zdobycie białego znacznika Celu otwiera wszystkie białe drzwi do cel. Po zdobyciu znacznika, będzie można otworzyć białe drzwi prowadzące do Ultraczerwonych broni. Aktywuje się też Biała Strefa Namnażania.

• **Grande Finale (Taxi-ssimo).** Po zdobyciu Niebieskiego znacznika, będzie można otworzyć oboje niebieskich drzwi. Aktywuje się też Niebieska Strefa Namnażania. Taksówką można wyjechać, jeśli otwarte jest oboje drzwi do garażu.

• **Możesz używać samochodów.**



• **Rzeczy pozostawione w taryfie.** Możesz Przeszukiwać taksówkę więcej niż raz, zupełnie tak samo jak Strefy w budynkach, ale karta Latarki nie ma zastosowania. Karta O, żeż... ! sprawia, że pojawia się zwykłowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.