

# C45 UCIECZKA Z LA SANTÉ

ŚREDNIA / 6+ BOHATERÓW / 180 MINUT

## Misja pomysłu Duncana Callandera

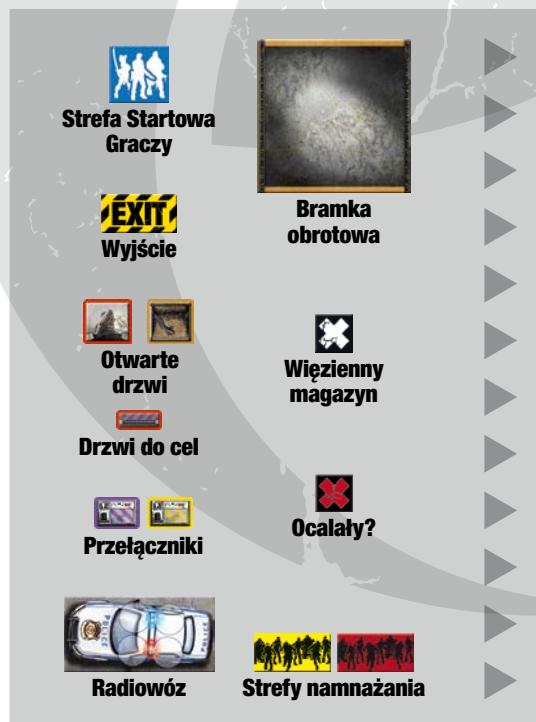
**Wieżienie La Santé.** W daremnej próbie znalezienia bezpiecznej przystani i przeszekania apokalipsy, zdecydowaliśmy się wracać do więzienia. To musiało się źle skończyć. Niektórzy ze starych mieszkańców czas przebywają za kratami i potrzebują ratunku, gdyż większość z pozostałych więźniów zmieniła się w zombie. Maja przewagę liczebną, a my jesteśmy otoczeni i kończy nam się amunicja. Czas stąd uciekać.

Potrzebne komponenty: **Zombicide Sezon 2: Prison Outbreak.**

Potrzebne Kafelki: **1P, 2P, 5P, 6P, 7P, 12P, 13P i 16P.**

## CELE

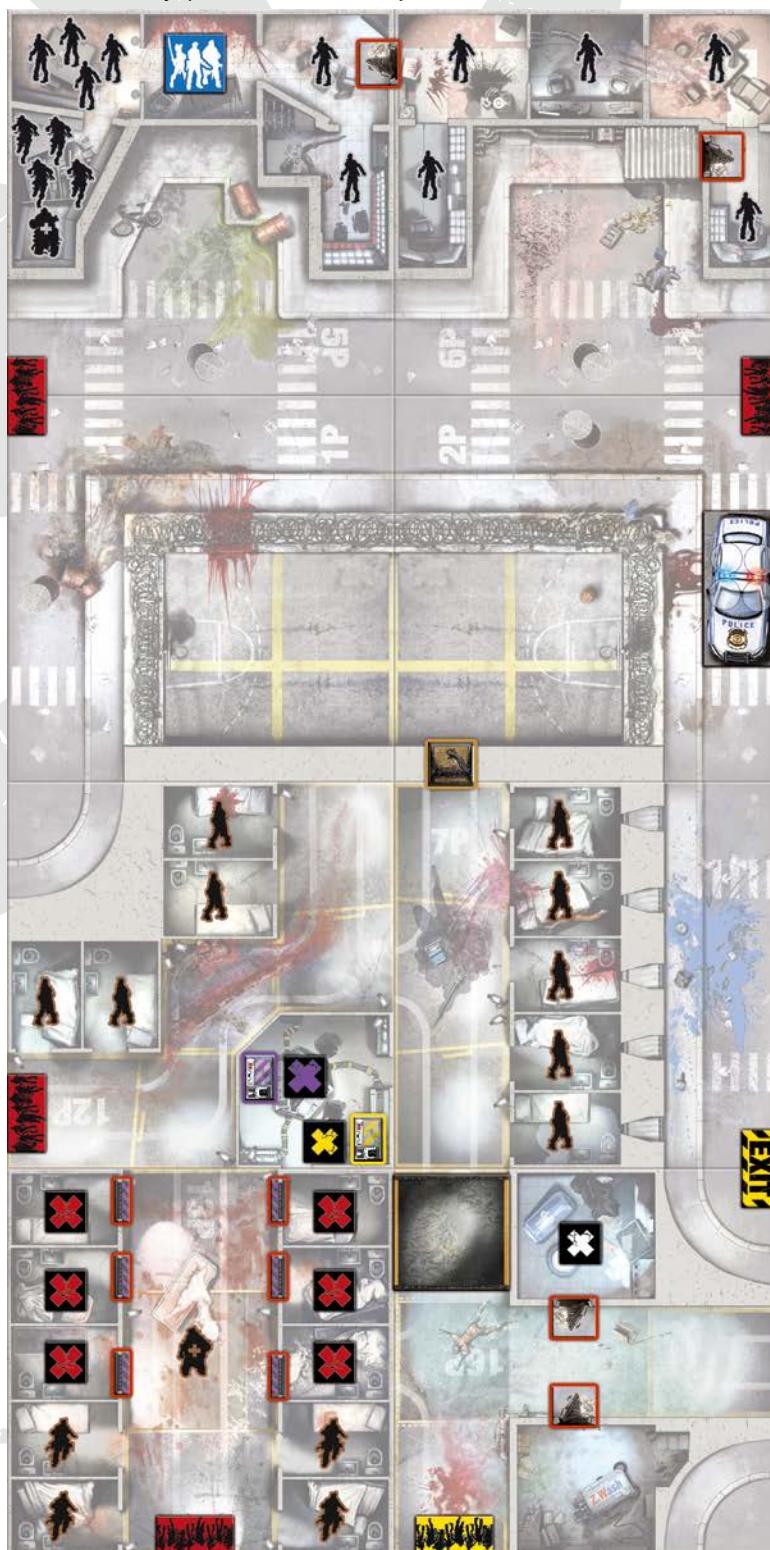
Uratuj, uzupełnij zapasy i uciekaj, w tej kolejności.  
**1 – Uratuj.** Niektórzy więźniowie są zamknięci w swoich celach. Uratuj tych, którzy jeszcze żyją. Czerwone "X" wskazują cele, w których ktoś może być (żywy albo martwy) - nie będziesz pewien, dopóki nie otworzysz drzwi. Zdobądź



niebieski i zielony znaczek Celu. Nadal możesz zbierać pozostałe znaczki, po ich zdobyciu.

**2 – Uzupełnij zapasy.** Biały "X" wskazuje więzenny magazyn. Zdobądź biały znaczek Celu. Będziesz musiał aktywować obrotową bramkę, by go zdobyć.

**3 – Uciekaj.** RDotrzyj do Wyjścia wszystkimi Bohaterami. Każdy Bohater może uciec przez tę Strefę na koniec swojej turty, pod warunkiem, że jest ona wolna od Zombie.



ZOMBIICIDE – MISJE

C45

## ZASADY SPECJALNE

• **Zombie. Zombie wszędzie.** Przed rozpoczęciem gry, rozmieść Zombie (zwykłe i Berserkerów) w Strefach wskazanych na mapie.

• **Robiąc to, co należy.** Każdy znaczek Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Przetrwało tylko dwóch.** Rozmieść zielony i niebieski znaczek Celu losowo pośród czerwonych. Gracz, który znajdzie dowolny z nich, może dołożyć do gry nowego Bohatera, którego od tej chwili kontroluje. Nowy Bohater zaczyna bez Ekwipunku oraz punktów doświadczenia. Jeśli nie pozostał żaden nieużywany Bohater, zignoruj tę zasadę.

• **Przełącznik do cel...** Aktywacja fioletowego Przełącznika otwiera fioletowe drzwi do cel. Nie namążaj Zombie w tych celach. Bohater aktywujący Przełącznik po raz pierwszy zdobywa również znaczek Celu i 5 punktów doświadczenia. Przełącznik można aktywować tylko raz.

• **...oraz Przełącznik do wielu problemów.** Aktywacja żółtego Przełącznika obraca bramkę obrotową o 90 stopni w prawo lub lewo. Namąż Zombi w obu Strefach z otwartymi drzwiami znajdującymi się za bramką obrotową, tak jakby standardowe drzwi prowadzące do nich zostały właśnie otwarte. Aktywuje się też żółta Strefa Namążania. Bohater aktywujący Przełącznik po raz pierwszy zdobywa również znaczek Celu i 5 punktów doświadczenia. Przełącznik można aktywować tylko raz.

• **Radiowóz.** Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, aż znajdziesz Broń. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż... ! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

• **Możesz korzystać z radiowozu.**

