

C40 BRATERSKA MIŁOŚĆ

TRUDNA / 6+ BOHATERÓW / 180 MINUT

Misja pomysłu Samuela Udda

Sledge był bratem w metalu Grindlocka. Najwyraźniej był zbyt hardcore'owy, by reszta świata mogła go znieść i został zamknięty na kilka tygodni przed apokaliptą. Nie zamierzając opuszczać przyjaciela w potrzebie, Grindlock uznał, że obecny świat jest idealny dla Sledge'a i czas najwyższy, by stali się także braćmi krwi. Znaleźliśmy więzienie, ale zostało ono opanowane wiele tygodni temu. Jeśli przyjaciel Grindlocka jest do niego choć trochę podobny, Sledge pewnie stanie się największym, najgorszym i najbardziej metalowym zainfekowanym w okolicy. Grindlock potrafi być jednak bardzo przekonujący. W jakiś sposób udało się mu nas przekonać, byśmy zrobiili godna szacunku rzecz, mianowicie, uwolnić Sledge'a z więzienia i wysiąci go do jakiegokolwiek piekła Grindlock sobie zażyczy.

A więc jesteśmy tu i teraz, wramujemy się do więzienia, by znaleźć Sledga i zakończyć jego niedole. Kaszka z mleczkiem, prawda?

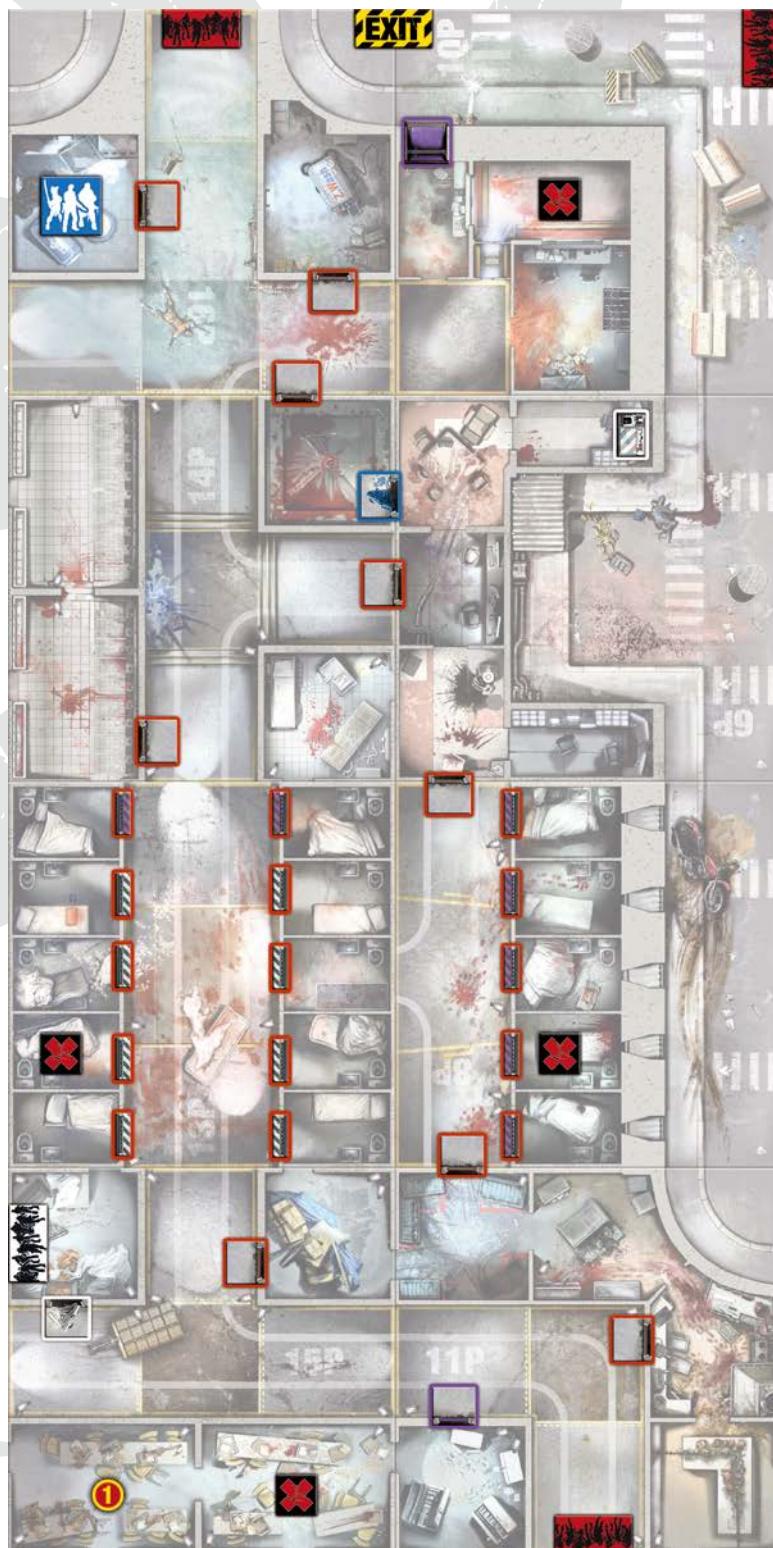
"Hej, Grindlock, co mająście na myśli, gdy mówiącie, że Sledge pewnie nie zmieni się za bardzo od kiedy był żywym?"

"Zobaczysz."

Potrzebne komponenty: **Zombicide Sezon 2: Prison Outbreak**. Potrzebne Kafelki: 6P, 8P, 10P, 11P, 13P, 14P, 15P & 16P.

CELE

Obowiązki wobec brata. Zabij Sledge'a i ucieknij wszystkimi Bohaterami przez Wyjście. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.



ZASADY SPECJALNE

• **Już to przetrząsaliśmy.** Strefa Startowa nie może zostać Przeszukana.

• **Wypełniając święty obowiązek.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Sledge!** Podczas przygotowywania gry, umieść Plugastwo Berserkera we wskazanej Strefie. To właśnie jest Sledge. Sledge jest zupełnie nową klasą Plugastwa Berserkera i może zostać zabity jedynie przez Bohatera na Pomarańczowym albo wyższym Poziomie Zagrożenia (nadal trzeba użyć broni zdolnej zabić Plugastwo). Gdy Sledge zostanie zabity po raz pierwszy, położ jego figurkę, zamiast usuwać ją z planszy. Podczas następnej Fazy Aktywacji Zombie, używa całej swojej akcji do podniesienia się na nogi. Dzieje się tak tylko raz w trakcie gry. Doświadczenie za jego zabicie przyznawane jest normalnie. Raz, gdy zostanie zabity po raz pierwszy i drugi raz, gdy zostanie zabity ostatecznie.

• **Wielki berserker.** Za każdym razem, gdy miałbyś namnożyć Plugastwo, a Sledge ciągle nie został zabity, otwórz wszystkie zamknięte drzwi w strefie, w której się znajduje. Jeśli nie ma zamkniętych drzwi w tej Strefie, Sledge dostaje dodatkową aktywację. Jeśli Sledge jest ostatecznie martwy, namnoż Plugastwo według normalnych zasad.

• **Cela Sledge'a: fioletowe drzwi.** Sledge został zamknięty w stołówce, ale nawet jeśli jako zombie jest o połowę mniej groźny niż za życia, nie zostanie tam długo, zwłaszcza gdy zaczniemy robić raban. Żadne z fioletowych drzwi nie mogą zostać otworzone w normalny sposób. Gdy Sledge w końcu je wyważa, cały system szlag trafi. Wszystkie fioletowe drzwi wszystkich typów zostaną otwarte.

• **Spory ruch.** Biała Strefa Namnażania jest aktywna od początku gry. Uruchomienie białego Przełącznika otwiera wszystkie białe drzwi i dezaktywuje ją (usuń ją z gry). Białe drzwi pozostają otwarte. Uruchomienie Przełącznika nie daje żadnych punktów doświadczenia, nie można też za jego pomocą zamknąć na powrót białych drzwi.

