

# C38 DRUŻYNA TESLI

TRUDNA / 6+ BOHATERÓW / 120 MINUT

Misja pomysłu Simone Buragio

Armia okopała się gdzieś tu, prawdopodobnie w starym więzieniu, za wieżą obserwacyjną. Mamy nadzieję znaleźć tam mnóstwo potrzebnych rzeczy, ale mamy pewność, że będzie tam mrowie byłych żołnierzy zombie. Mamy jednak plan i wybrałem dla niego kryptonim. Będziemy Drużyna Tesli. Krok pierwszy na drodze do powodzenia to przywrócenie zasilania w czterech pobliskich domach. Potem będziemy mogli otworzyć drzwi i dostać się do więzienia. Nie będzie to łatwe, ale będzie jeszcze gorzej. Przed drzwiami wejściowymi czekają dwa plugastwa, dwie drużyny zombie koszykarzy i tłum fanów. Nie będzie to łatwe.

Potrzebne komponenty: Zombicide Sezon 2: Prison Outbreak.  
Potrzebne Kafelki: 1P, 2P, 3P, 4P, 5P, 7P, 17P & 18P.

## CELE

Plan jest, ale... w sumie mniejsza o niego. Po prostu zrób to, co masz zrobić. Nieważne jak.

**1 – Przywróć zasilanie.** Zdobądź wszystkie czerwone znaczniki Celu.

**2 – Otwórz główne drzwi do więzienia.** Przełącznik jest w wieży obserwacyjnej.

**3 – Wejdź do więzienia.** Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.

## ZASADY SPECJALNE

- Zombie mecz koszykówki, z drużynami zombie i zombie fanami!** Czasami się zdarza, że zombie wracają swoich starych nawyków. Dwa z nich były megagwiazdami! Przy rozstawianiu rozgrywki, umieść Plugastwo Berserker a i zwykłe Plugastwo w zaznaczonych miejscach. Obie czerwone Strefy Namnażania odpowiadają drużynom i ich fanom.

- Nieograniczona moc.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie. Gdy zdobyte zostaną cztery, będzie można aktywować biały Przełącznik.



- **Jeden Przełącznik, by otworzyć WSZYSTKIE drzwi.**

Aktywowanie białego Przełącznika otwiera wszystkie białe drzwi: wejściowe drzwi do więzienia i białe drzwi do cel. Bohater, który aktywuje przełącznik po raz pierwszy, zdobywa biały znacznik Celu i dostaje 5 punktów doświadczenia.

- **Cena prądu.** Gdy zostaną zdobyte cztery czerwone znaczniki Celu, aktywują się zielona i niebieska Strefa Namnażania.

- **Czy powiedziałeś "lekki karabin maszynowy"?** Armia rozstawiła lekki karabin maszynowy w wieży obserwacyjnej (reprezentowany przez zielony znacznik Celu). Nie można go zabrać ani przenieść, ale Bohater będący w tej samej Strefie, co zielony znacznik Celu, może użyć go do strzelania do pobliskich Zombie. Lekki karabin maszynowy ma następujące statystyki:

Zasięg: 1-3 (wliczono już bonus wynikający z wieży obserwacyjnej)

Kości: 6

Celność: 5+

Obrażenia: 2

W trakcie jednej rundy strzelać może tylko jeden Bohater, ale może poświęcić na to dowolną liczbę Akcji. Potem karabin się przegrzewa i nie można z niego korzystać, aż do rozpoczęcia następnej rundy.

- **Porzucony radiowóz.** Na bank nigdzie nim nie pojedziesz, ale możesz go Przeszukać. Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, aż znajdziesz Broń. Resztę kart odrzuć. Karta O, że... ! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

- **Jupiiii, garbus!** Ten samochód można prowadzić. Garbus może zostać Przeszukany raz w trakcie gry. Znajdziesz w nim Spluwonóż. Możesz też dodać dowolne bronie z odpicowanej bryki, jeśli takowe posiadasz, (Złe Bliźniaczki, Strzelbę Mamuśki, Spluwę Tatuśka) i dobrać jedną broń losowo.

