

C48 GŁODNI, SPRAGNIENI I NIEBEZPIECZNI

ŚREDNIA / 6+ BOHATERÓW / 180 MINUT

Misja pomysłu Stéphane Blanc-Santelli

Jesteśmy głodni. I spragnieni. Dobrą wiadomością jest to, że mamy sporo broni, a pobliskie więzienie aż trzęsie się w posadach od zawrożeń zombie. To oznacza, że jeszcze nikt nie oczyścił tego miejsca ani nie splądrował tamtejszych zapasów żywności. Te zombie są jedyną przeszkodą, stojącą pomiędzy mną, a pełnym żołądkiem. Wychodzi na to, że one nie tylko chcą zjeść mnie, ale jeszcze powstrzymać mnie przed jedzeniem. Już ja im pokażę!

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

Potrzebne Kafelki: 5P, 6P, 11P, 12P, 16P i 18P.

CELE

Plan jest prosty, co oznacza, że zapewne wszystko weźmie w łeb, gdy tylko zaczniesz. Oto jak należy to wszystko wykonać, czytaj uważnie:

1 – Znajdź szamę. Zdobydź przynajmniej jedną kartę zapasów (Konserwy, Ryż albo Wodę) dla każdego Bohatera. Wyeliminowani Bohaterowie nie liczą się do wymaganej sumy.

2 – Zdobydź leki. Prawdopodobnie najpierw będziesz musiał uporać się z pielęgniarką. Strzeż się: zdecydowanie nie należy do tych seksownych. Zdobydź trzy czerwone znaczniki Celu na Kafelku 11P.

3 – Znajdź spokojne miejsce, w którym będziesz się mógł cieszyć posiłkiem. 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. Wygrywasz, jeśli masz po jednej karcie zapasów (Konserwy, Ryż i Woda) na Bohatera.

ZASADY SPECJALNE

- **Pielęgniarka nie jest sexy.** Przed rozpoczęciem gry umieść spaślaka (kobietę) w gabinecie. Zastrzyk będzie bolał nieco na początku, ale potem już nic nie poczujesz..



- **Licząc na dobry posiłek.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

- **Otwarcie celi śmierci.** Kabel zasilający leży na podłodze w zalanym korytarzu na Kafelku 16P (oznaczony fioletowym znacznikiem Celu). Każda postać otrzymuje 2 Obrażenia, gdy tylko wejdzie do dowolnej alejki w Strefie 16P. Na koniec każdej kolejnej tury, dostaje kolejne 2 Obrażenia, jak długo zostaje w tej Strefie.

- **Klucz do sterowni.** Sterownia znajduje się za zamkniętymi drzwiami. Białe drzwi mogą zostać otwarte dopiero po zdobyciu białego znacznika Celu.

- **Odetnij prąd.** Fioletowy Przełącznik kontroluje zielone, fioletowe (zwykle i do cel) oraz żółte drzwi, a także prąd płynący w kablu na kafelku 16P. Te drzwi mogą zostać otwarte za pomocą tego Przełącznika. Przełącznik można aktywować albo przełączyć do pierwotnego ustawienia, w żadnym przypadku Bohater nie zyskuje punktów doświadczenia.

- Aktywowanie Przełącznika otwiera wszystkie powiązane z nim drzwi i dezaktywuje zasadę „Otwarcie celi śmierci”. Odwróć fioletowy znacznik Celu dla przypomnienia.

- Przywrócenie Przełącznika do pierwotnego ustawienia nie zamyka drzwi, ale aktywuje ponownie specjalną zasadę „Otwarcie celi śmierci”. Zombie zabite w ten sposób, nie dają żadnych punktów doświadczenia. Odwróć znacznik Celu z powrotem fioletową stroną do góry dla przypomnienia.

- **Napraw kabel.** Bohater może zdobyć fioletowy znacznik Celu, gdy ten odwrócony jest czerwoną stroną do góry (zyskując 5 punktów doświadczenia), by usunąć kabel z zalanego korytarza. Gdy zostanie to wykonane, specjalna zasada „Otwarcie celi śmierci” nie będzie miała już zastosowania.

- **Zatrzymaj napływ Zombie.** Przejścia używane przez Zombie znajdujące się przy zielonej i żółtej Strefie Namnażania mogą zostać zamknięte. Bohater może zdobyć zielony albo żółty znacznik Celu, by usunąć odpowiadającą mu Strefę Namnażania, o ile nie ma żadnych Zombie w danej Strefie.

- **Góra żarcia.** Gdy Bohater zdobędzie niebieski znacznik Celu, dobieraj karty Ekwipunku, aż nie znajdziesz dwóch kart zapasów (Konserw, Ryżu lub Wody). Przeszukiwanie kończy się automatycznie, jeśli zostanie dobrana karta O, żeż....! Odrzuć pozostałe karty.

- **Sprzęt medyczny.** Zdobycie czerwonego znacznika Celu z Kafelka 11P pozwala Bohaterowi odrzucić wszystkie karty Ranny.

