

C7₃₀₀

Misja autorstwa Rafael'a Roca

Zostaliśmy przyspileni w sporym budynku. Wszystkie drzwi są wyłamane. Zombie nas zalewają i nie ma którejś uciec. Jedynym wyjściem jest... ZOMBICIDE!

Misja jest prosta, oraz jest idealną sposobnością na wprowadzenie nowej mechaniki, która pojawi się niedługo w dodatku. Wiadomo, wszystko najlepiej sprawdza się "w praniu"!

Potrzebne kafelki: **1C, 1B, 2C & 2B.**

CELE

Bohaterowie muszą zabić 300 Zombie. Sumowanie doświadczenia wszystkich Bohaterów będzie stanowić idealny sposób na zliczanie zabitych. Jeśli Bohater padnie jego doświadczenie ciągle wliczane jest do ogólnej puli.

ZASADY SPECJALNE

- **Plugastwo liczy się jak 5 Zombie.** Po zabiciu Plugastwa dolicz pięć trupów, zamiast jednego, do ogólnej puli.



Strefa Początkowa graczy



Otwarte drzwi



Strefa Namnażania Zombie



**ŚREDNIA
BOHATEROWIE 4+
90 MINUT**

ZOMBICIDE - MISJE

C7

POZNAJĄCIE TRYB ULTRACZERWONY!

Ta misja konkursowa jest idealną okazją na pokazanie graczom kawałka nadchodzącego dodatku - **Toxic City Mall**.

Tryb Ultraczerwony pozwala Bohaterom gromadzić doświadczenie i zdobywać nowe Umiejętności nawet po osiągnięciu Czerwonego Poziomu Zagrożenia. Ten tryb sprawdza się świetnie przy czyszczeniu ogromnych plansz i mordowaniu niezliczonych hord zombie.

Tryb Ultraczerwony: Kiedy twój Bohater osiągnie Czerwony Poziom Zagrożenia przesunąć znacznik doświadczenia z powrotem na pozycję "0" i dodawać potem dalej punkty doświadczenia. Możesz dobierać pominięte wcześniej umiejętności kiedy ponownie osiągniesz odpowiednie Poziome Zagrożenia. Kiedy wybierzesz już wszystkie Umiejętności z Karty Tożsamości Bohatera możesz zyskać dowolną Umiejętność z gry Zombicide (nie licząc tych z nawiasami, na przykład Zaczyna grę z [Przedmiot]) za każdym razem, kiedy Bohater osiągnie ponownie Poziom Pomarańczowy i Czerwony.

PRZYKŁAD: Wanda zdobyła właśnie 43ci punkt doświadczenia, osiągając w ten sposób Czerwony Poziom. Dysponuje następującymi Umiejętnościami: 2 Strefy na Akcję Ruchu (Niebieska), +1 Akcja (Żółta), Nieuchwytna (Pomarańczowa) i wreszcie +1 Strefa na Akcję Ruchu (Czerwona). Gracz przesunął znacznik doświadczenia z powrotem na początek toru i gra dalej. Poziom Wandy ciągle liczony jest jako Czerwony.

- Wanda nie uzyska dodatkowych Umiejętności osiągając ponownie poziom Niebieski i Żółty. Ma już wszystkie Umiejętności, które te Poziomy oferują. Kiedy osiągnie ponownie Poziom Pomarańczowy uzyska Umiejętność "+1 do rzutów kością: Zwarcie", drugą z jej Umiejętności oferowanych przez Poziom Pomarańczowy. Kiedy osiągnie ponownie Poziom Czerwony gracz może wybrać z spośród dwóch pozostałych Umiejętności, w przykładzie posłużymy się "+1 dodatkowa Akcja Ruchu". Znacznik doświadczenia znowu wraca na początek toru.

- Podczas trzeciej serii awansów Wanda nie uzyska nowych Umiejętności na Poziomach Niebieskim, Żółtym oraz Pomarańczowym, gdyż dysponuje już wszystkimi oferowanymi przez jej Kartę Tożsamości. Przy trzecim awansie na Poziom Czerwony zyskuje ostatnią ze swoich wolnych Umiejętności "+1 kość: Walka". Suwak doświadczenia należy przesunąć ponownie na sam początek toru.

Od tej pory za każdym razem kiedy Wanda ponownie osiągnie Pomarańczowy lub Czerwony Poziom zagrożenia gracz będzie mógł wybrać dla niej dowolną umiejętność dostępną w grze Zombicide. No, to kto ubije więcej zombiaków?

