

C33 MEDYCZNE PIERDOŁY

TRUDNA / 4+ BOHATERÓW / 180 MINUT

Misja pomysłu Tima White'a

Uciekamy od dni, może nawet tygodni. Nie wiem, nie obchodzi mnie to. Brzuch mnie boli i cały czas wymiotuję. Doug mówi, że mam zapalenie wyrostka. Amy znalazła podręcznik anatomii w pobliskiej bibliotece i mówi, że może mnie otworzyć. Wyobraźcie sobie, gotka tnąca kogoś innego.

Phil wie, gdzie można znaleźć trochę "znieczulaczy" i gdzie jest gabinet chirurga szczękowego, z którego możemy skorzystać. Potrzebujemy tylko kluczy do szafki. Ned twierdzi, że klucze znajdziemy tam gdzie biedny doktor dokonał zżwota. Twierdzi, że wie gdzie może przebywać. Ned mnie czasem przeraża. Po co miałyby stalkować dentystę? To może być ostatni wpis. Jeśli nie umrę na fotelu dentystycznym, to pewnie zjedzą mnie zombie, bo jak zwykle, są tuż za nami.

Potrzebne komponenty: Zombicide Sezon 1.

Potrzebne Kafelki: 1C, 3B, 4B, 4D, 4E, 5C, 6B & 6C.

CELE

We współczesnej chirurgii należy postępować według procedur. Tak przynajmniej mówiła Amy.

1- Znajdź znieczulenie i klucze do szafki. Znieczulenie leży na stoliku nocnym w lokacji oznaczonej zielonym "X". Klucze są w jednej z lokacji oznaczonych czerwonym "X".

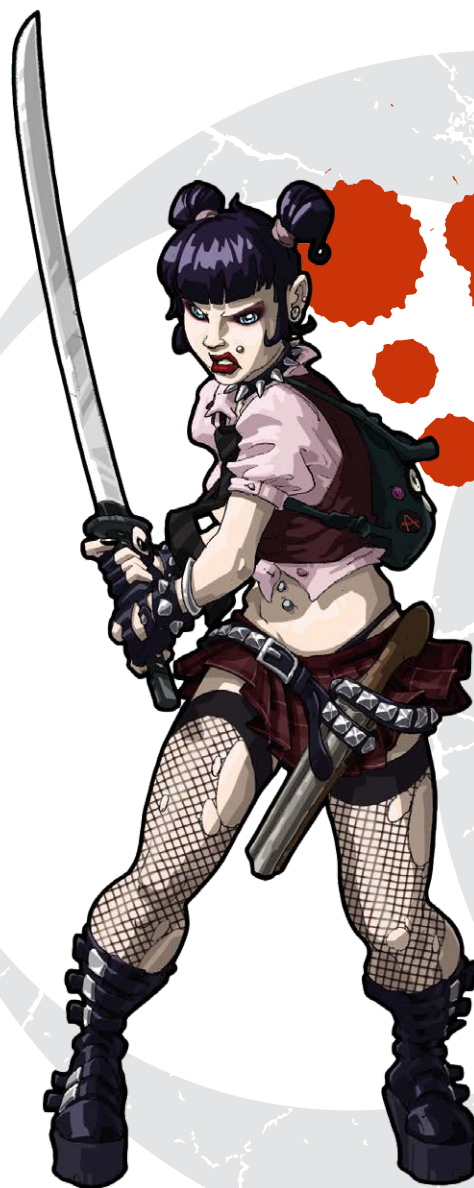
2- Przeprowadź operację. O nic się nie martw. Jesteś Bohaterem. Wszystko będzie dobrze.

3- Znajdź miejsce, by odpocząć. 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

• **Pacjent.** Przed rozpoczęciem gry, rzuć kością za każdego Bohatera. Ten, który uzyska najniższy wynik zostaje pacjentem (powtórz rzut w przypadku remisu).

• **W drodze.** Bohaterowie uciekali odkąd stracili swoje schronienie, ale od tego czasu zdążyli się wyekwipować. Oprócz standardowych przedmiotów początkowych, rozdaj także Strzelbę, Obrzyn, Półautomat, Karabin oraz dodatkowo Pistolet.

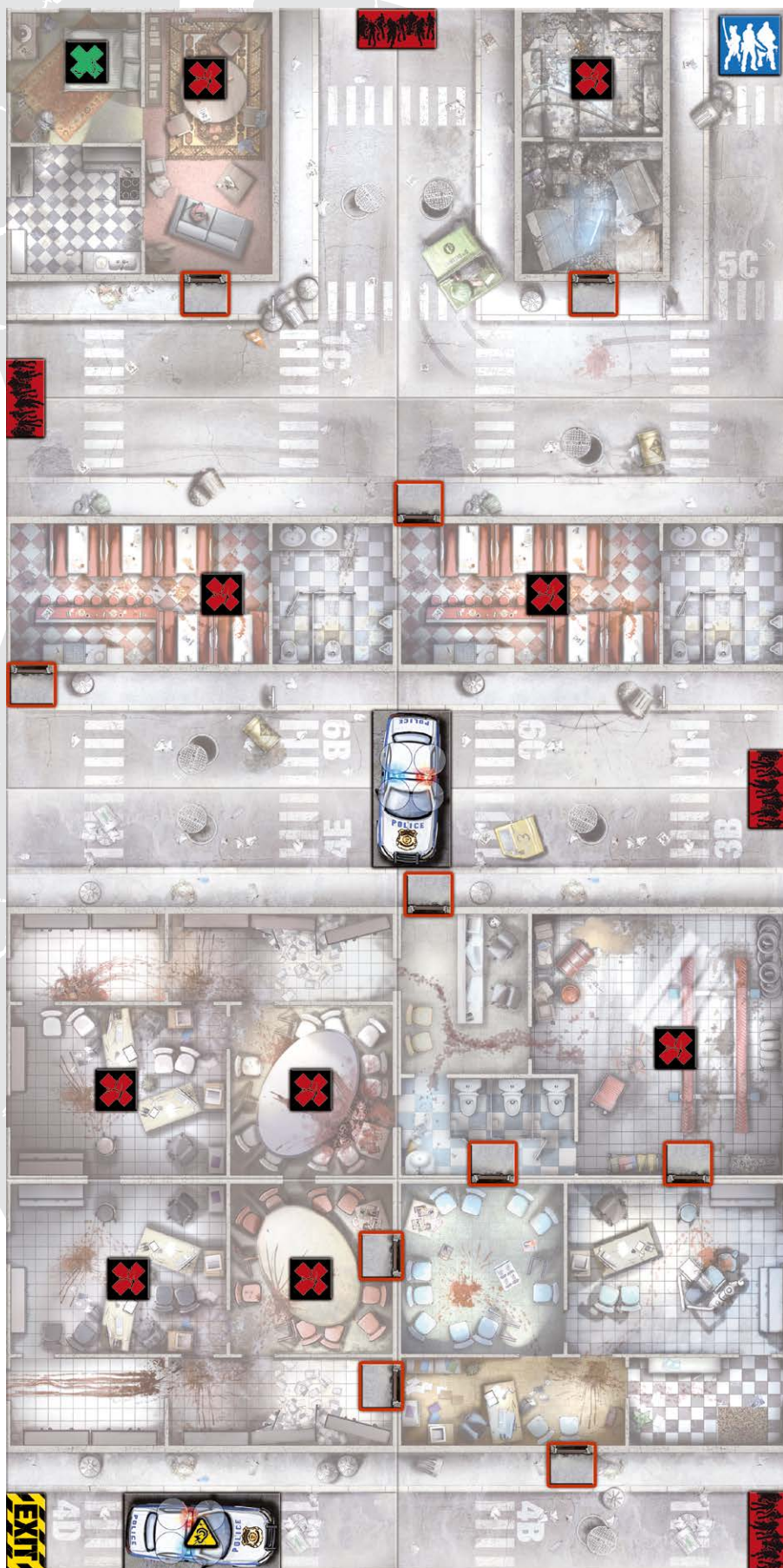


• **To nie jest do końca to, czego szukaliśmy, ale w sumie...** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Zamknięte pokoje.** Niektóre Strefy w budynkach są odseparowane od innych drzwiami. Traktuj je jak osobne budynki przy namnażaniu Zombie.





• **Gdzie jest ciało dentysty?** Umieść niebieski znacznik Celu losowo pośród czerwonych. Połóż go na karcie Bohatera, który go zdobędzie. Można się nim wymieniać jak normalnym Ekwipunkiem, ale nie zajmuje miejsca. Jeśli Bohater niosący znacznik zostanie wyeliminowany, gra kończy się porażką.

• **Znalazłem chlorofo... znieczulenie.** Znieczulenie reprezentowane jest przez zielony znacznik Celu. Połóż go na karcie Bohatera, który go zdobędzie. Można się nim wymieniać jak normalnym Ekwipunkiem, ale nie zajmuje miejsca. Jeśli Bohater niosący znacznik zostanie wyeliminowany, gra kończy się porażką.



• **Operacja.** By przeprowadzić operację, pacjent musi znajdować się w gabinecie dentystycznym (Kafelek 4B) wraz z innym Bohaterem posiadającym "znieczulenie" (zielony znacznik Celu) i klucz do szafki z instrumentami chirurgicznymi (niebieski znacznik). "Chirurg" (może nim być dowolny Bohater, nawet jeśli nie posiada znacznika) musi poświęcić trzy Akcje, by przeprowadzić zabieg. Za wykonanie operacji chirurg i pacjent otrzymują po 5 punktów doświadczenia. Po operacji pacjent może wykonywać jedynie Akcje Ruchu.

• **Hałaśliwe gliny.** Radiowóz nie można Przeszukiwać ani nimi jeździć. Mogą wywołać Hałas, jeśli uruchomi się ich syreny. Staną się wtedy najgłośniejszą Strefą na planszy, aż ktoś ich nie wyłączy. Bohaterowie mogą je włączać i wyłączać, jeśli są w tej samej Strefie i poświęcą na to Akcję. Umieść na radiowozie żeton Hałasu, by oznaczyć, że syrena jest włączona (nie usuwaj go na koniec tury). Zdejmij znacznik natychmiast, jeśli syrena zostanie wyłączona. Na początku gry radiowóz z żetonem Hałasu na mapie ma włączoną syrenę.

	
Strefa Startowa Graczy	Strefa Namnażania
	
Żeton Hałasu	Wyjście
	
Radiowóz	Drzwi
	
Chlorofo... znieczulenie (5 XP)	
	
Miejsca, gdzie mogą być klucze do szafki (5 XP)	