

C47 COUP DE GRÂCE

ŚREDNIA / 4+ ZOMBIERCÓW / 150 MINUT

Misja pomysłu Michaela Baxtera

Ta wyprawa poszła źle. Naprawdę źle. Tym razem jednak to nie przez zombie. Może to ciśnienie? Postapokaliptyczny stres? Mniejsza o to. Jednemu z nich odwalilo, dostał szatę, wszedł na wieżę obserwacyjną i zaczął strzelać do wszystkich, nieważne czy zombie, czy nie. Teraz jego byli towarzysze są ranni i przyszpileni w budynku nieopodal. Trzeba ich uratować, zanim wykończą ich zombie, pragnienie albo ten szaleniec. Jestem pewien, że jako ekipy ratunkowej nie spodziewają się zombierców.

Potrzebne komponenty: **Zombicide Sezon 2: Prison Outbreak, Toxic City Mall.**

Potrzebne Kafelki: **1P, 2M, 5P, 8M, 9P i 12P.**

CELE

Po prostu zostać zombie bohaterami. Oto jak macie tego dokonać.

- 1 – Uratujcie tych biedaków (rannych).** Są oznaczeni wielkimi czerwonymi "X". Zdobądź oba znaczniki Celu..
- 2 – Zakończcie cierpienia innego biedaka (tego szalonego).** Usuń cztery znaczniki Hałasu w Strefie Wieży Obserwacyjnej.
- 3 – Wróćcie do cywilizacji. Przynajmniej tego, co z niej zostało.** Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi Zombiercami. Każdy Zombierca znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- Nieumarli wybawcy.** Zalecane jest, by w tej Misji gracze od samego początku grali Zombiercami.
- Chłopaki od uratowania.** Umieść losowo zielony, niebieski, żółty i dwa czerwone znaczniki Celu w Strefach wskazanych na mapie. Znajdź oba czerwone znaczniki, by wykonać pierwszą część Misji. Każdy znacznik jest daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.



- **Zabijcie szaleńca.** Siedzi w Wieży obserwacyjnej i jest reprezentowany przez cztery żetony Hałasu. Liczą się one jako jego punkty życia i nie są usuwane jak standardowe. Strefa z Wieżą obserwacyjną może być celem ataków. Każdy punkt Obrażeń usuwa jeden żeton Hałasu (Mołotow usuwa wszystkie naraz). Szaleniec ginie, gdy usunięty zostanie ostatni żeton Hałasu.

- **Albo on zabije was.** Na koniec każdej fazy Zombie, dopóki nie zostanie wyeliminowany, szaleniec będzie wykonywać jednoczesny atak zasięgowy do wszystkich wskazanych Stref. Ataki te nie generują Hałasu i mają poniższe statystyki.



- **Przełączniki.** Aktywacja fioletowego Przełącznika otwiera drzwi wejściowe do więzienia. Aktywacja białego Przełącznika otwiera wszystkie białe drzwi do cel. Aktywowanie Przełącznika po raz pierwszy daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi.



- **Alarmy. Wszędzie alarmy!** Gdy niebieski, zielony albo żółty znacznik Celu zostanie zdobyty, odpowiadająca mu kolorem Strefa Namnażania się aktywuje.

- **Pusty bak.** Garbusem nie można jeździć, ale można go raz Przeszukać. W środku znajduje się Spluwa Tatuśka albo Spluwonóż.

