

C38 DRUŻYNA TESLI

TRUDNA / 6+ BOHATERÓW / 120 MINUT

Misja pomysłu Simone Buragio

Armia okopała się gdzieś tu, prawdopodobnie w starem 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 wyborem dla niego kryptonim. Bedziemy Drużyna Tesli. Krok pierwszy na drodze do powodzenia to przywrócenie zasilania w czterech pobliskich domach. Potem bedziemy 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 koszykarskie 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. Dotrzym 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 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.



ZOMBIICIDE - MISJE

C38

- **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 powiedziałaś "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 broni z odpicowanej bryki, jeśli takowe posiadasz, (Złe Bliźniaczki, Strzelbę Mamuśki, Spluwę Tatuśka) i dobrać jedną broń losowo.

