

WM7 - W POGONI ZA KOSZMARAMI

Średnia / 120 minut

Przy całej swojej dumie i odwadze, dzieciaki przyznały się, że wciąż miewają nocne koszmary o zombie, a szczególnie o Abominacjach. Faktycznie, większość z nich jest naprawdę potworna, No i coś, nierzadko przyprawia o gęśią skórę także dorosłych!

Mając duszę wojownika, Tygrysek sam zasugerował, abyśmy stawili czoła naszym lękom. Podjęliśmy to wyzwanie i właśnie zmierzamy do najbardziej zakażonej dzielnicy w mieście. Mam nadzieję, że to nie tylko jeszcze jeden zły sen!

Potrzebne materiały: **Zombicide: 2. Edycja**
Potrzebne kafelki: **1V, 2V, 5R, 7V, 8R i 9R.**

CELE

Zabijcie swoje lęki. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności.

- Każdy Ocalały posiada znacznik Celu (patrz Zasady Specjalne).
- Wyeliminujcie przynajmniej 4 Abominacje o różnych nazwach.

Ta Misja używa zasad Festiwalu Abominacji (instrukcja, str. 30).

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Znamię Tygryska.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.
 - Umieśćcie zdobyty żeton Celu na Planszy tego Ocalałego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku. Dopóki Ocalały posiada przynajmniej jeden żeton Celu, zyskuje Umiejętność Wynik 6: +1 Obrażenie. **Tylko Tygrysek Sam może Wymieniać znaczniki Celów w taki sam sposób, jak karty Ekwipunku.**
 - Zdobyć Czerwonego Celu namnaża również Abominację w najbliższej aktywnej Strefie Namnażania (jeśli w tej samej odległości jest kilka, wybór należy do graczy).
 - Zdobyć Niebieskiego lub Zielonego Celu aktywuje również Strefę Namnażania odpowiadającego koloru. Następnie usuńcie z planszy wybrany żeton **aktywnej** Strefy Namnażania (z wyjątkiem żetonu Startowej Strefy Namnażania).
- **Wyjątkowa, tak jak ja.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- **Potwór pod maską.** Radiowóz **można** prowadzić. Podczas jego Przeszukiwania dobierajcie karty do momentu, aż dobierzecie kartę broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta Ożeż...! standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.





Strefa Startowa Ocalałych



Radiowóz (można go prowadzić)

6x



Skrzynia z Podrasowaną Bronią

6x



Cel (5 PA)

1



Strefy Namnażania



Strefy Namnażania



Strefy Namnażania



Strefy Namnażania

1V	8R
2V	9R
7V	5R