

WM11 - GŁUPI PSIKUS

Trudna / 60 minut

W zeszłym Halloween zastawiliśmy pułapki w opuszczonym domu. Wabiliśmy w nie zombie i patrzyliśmy jak giną na najgłupsze z możliwych sposobów. Jednemu zapaliły się gacie, na innego spadły kokosy, a jeszcze innemu strzeliliśmy fajerwerki prosto w... Dobra, powiedzmy po prostu, że przez cały tydzień mieliśmy ubaw po pachy! Potem zauważyliśmy, że coś jest nie tak... Pojawiło się podejrzanie wiele pełzających, zdeformowanych zombie. Ci pełzacze lubią wtapiać się w sterty trupów, przez co ciężko je zauważyć, nim jest za późno. Wygląda na to, że nasze pułapki nie zabiły zombie - po prostu przytrzymały je tak długo, aż ich zgniłe kończyny same odpadły. Zanim zaczniemy świętować tegoroczne Halloween, posprzątajmy po poprzednim, usuwając pułapki i pozbywając się tych obrzydliwych kreatur.

Potrzebne materiały: **Zombicide: 2. Edycja**

Potrzebne kafelki: **2R, 3R, 4R, 5R, 6R i 7V.**

• CELE

Posprzątajcie ten syf. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Odzyskajcie wszystkie pułapki. Zdobądźcie wszystkie Cele (patrz Zasady Specjalne).

2- Domowe porządki. W budynkach nie może być żadnych Szwendaczy (pozostałe typy Zombie są ignorowane).

3- Ucieknijcie wszystkimi Ocalałymi przez Strefę Wyjścia.

Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

3R	2R
6R	5R
4R	7V



Strefa Startowa Ocalałych



6x Cel (Specjalny)



Strefa Wyjścia



6x Skrzynia z Podrasowaną Bronią



Strefy Namnażania

• ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Umieście losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.

• **Odzyskajcie pułapki.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Uruchomione pułapki.** Czerwone Cele reprezentują pułapki, które zostały uruchomione. Gdy Ocalały zdobędzie Czerwony Cel, rzuca kością.

- **Nieparzysty wynik:** Nic się nie dzieje. Zombie dawno sobie poszły.

- **Parzysty wynik:** Niektóre zombie wciąż tu są! Umieście Szwendaczy w liczbie równej wynikowi na kości i połóżcie je, aby reprezentowały Pełzaczy. Nie mogą się Ruszać, ale mogą Atakować. Ich obecność w standardowy sposób wpływa na Akcje Ruchu Ocalałych.

• **Te nie były uruchomione... Aż do teraz.** Niebieskie i Zielone Cele reprezentują pułapki, które nie zostały uruchomione przez Zombie. Ocalały zdobywający Cel w tych kolorach otrzymuje 5 PA i uruchamia mechanizm wabiący zombie! Natychmiast rozpatrzenie Namnażania dla każdej Strefy Namnażania. Następnie Ocalały kontynuuje swoją turę.

• **O, znalazło się!** 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.

