WM16 - CZERWONE, ZIELONE, CZERWONE, ZIELONE...

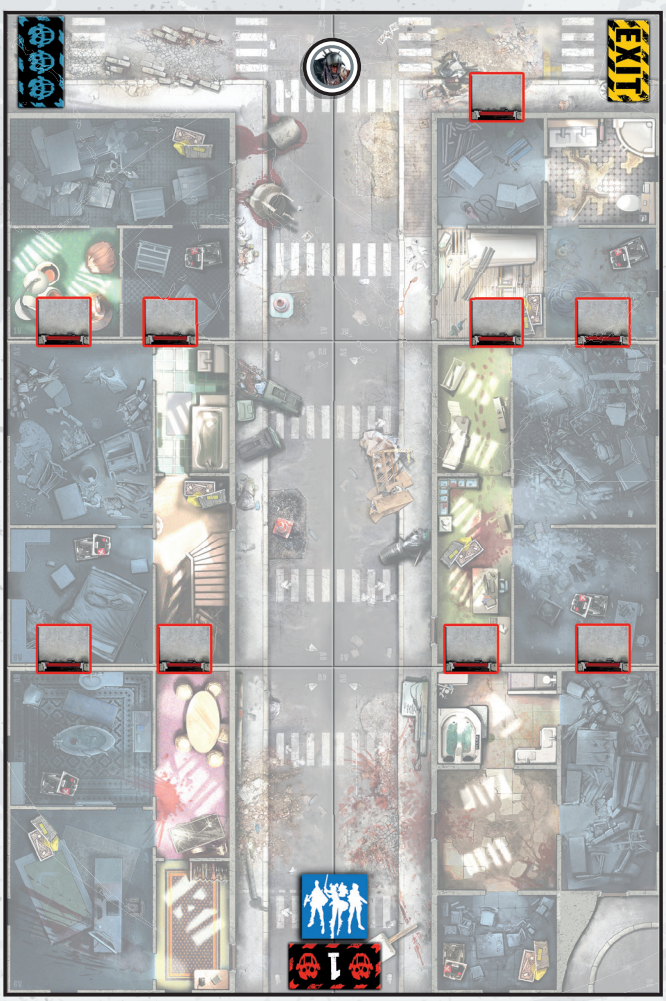
Trudna / 45 minut

> *Im dłużej żyjemy w tej apokalipsie, tym dziwniejsze zjawiska oglądamy na co dzień. Jak na przykład tę nową Abominację, na którą się natknęliśmy: jej nogi były wrośnięte w beton, ale gdy zaczęła wydawać z siebie dziwne pomruki, wszystkie zombie w pobliżu wpadły w morderczy szał. Nie mamy wyboru. Musimy pozbyć się tego nowego, zmutowanego zombiaka, zanim osiągnie kolejny etap ewolucji.*

Potrzebne materiały: **Zombicide: 2. Edycja**
Potrzebne kafelki: **1V, 3V, 5V, 6V, 8V i 9V.**

• CELE

Spadajcie stąd! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:
1– Zabijcie Abominację.
2– Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem.
Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.



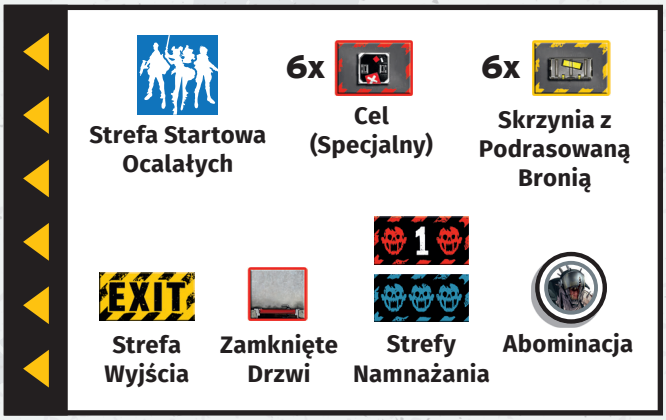
• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.
- Umieśćcie losowo żeton Niebieskiego i Zielonego Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Umieśćcie wybraną przez was Abominację we wskazanej Strefie.
- Usuńcie wszystkie karty Abominacji z talii kart Zombie. Karty te nie będą używane w tej Misji.

• Zablokowane drzwi. Czerwone Drzwi są zamknięte i nie mogą zostać otwarte.

• Dodatkowa benzyna! Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Po zdobyciu Celu umieśćcie żeton Czerwonej Strefy Namnażania w tej samej Strefie. Po zdobyciu Niebieskiego lub Zielonego Celu, ten Ocalały umieszcza go na swojej Planszy. Nie zajmują gniazda Wyposażenia i mogą być wymieniane jak karty Ekwipunku. Po zdobyciu Niebieskiego lub Zielonego Celu, Niebieska Strefa Namnażania staje się aktywna. Niebieska Strefa Namnażania zawsze namnaża Zombie z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia.

• Czerwone, zielone! Na koniec Fazy Graczy, wszystkie Zombie tego samego typu, co ostatnio dobrana karta Zombie, zyskują dodatkową Aktywację za każdego Ocalałego w Polu Widzenia Abominacji.

• Ewoluująca Abominacja. Abominacja nie ma Akcji. Nie rusza się ani nie atakuje. Ocalały może wydać Akcję, aby użyć Koktajlu Mołotowa oraz odrzucić żetony Niebieskiego oraz Zielonego Celu ze swojego Wyposażenia, żeby zabić Abominację. Zabicie Abominacji to 5 PA dla Ocalałego, który to zrobił.

1V	3V
8V	5V
6V	9V