



NAPAD NA BANK

2 OCALAŁYCH / TRUDNA / 45 MINUT

Mój partner i ja właśnie przybyliśmy do małej wioski Clay Town w poszukiwaniu forsy. Słyszeliśmy o wielkim stosie gotówki, który przyjechał kilka dni temu pociągiem i całkowicie wypełnił skarbiec banku! Nie spodziewaliśmy się jednak, że wraz z tą dostawą nadeszła krwiożercza plaga, która zamieniła wszystkich mieszkańców miasta w wyglodniałe, żywiące się mięsem zombie! Jeśli naprawdę chcemy zabrać ze sobą pieniądze, będziemy musieli odkryć tajemnicę skrytki w mieście, a następnie rozprawić się z tymi dziwnymi stworzeniami!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Żywi lub Nieumarli**
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 5V i 7R.**

CELE

- **Złap pieniądze i hulaj dusza!** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi. Jeżeli na koniec Fazy Graczy wszyscy Ocalali znajdują się w Strefie Wyjścia oraz posiadają Niebieski i Zielony żeton Celu, zeskanujcie poniższy kod QR (lub odwiedźcie podany adres WWW).

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie żeton Strefy Namnażania Abominacji we wskazanym miejscu.
- Umieśćcie losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Odłóżcie na bok karty Ekwipunku: Maczeta oraz Schofield i rozdajcie po 1 z nich każdemu Ocalałemu.
- **Porzucona broń.** Każdy Czerwony Cel zapewnia Ocalałemu, który go zdobył, 5 PA oraz wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Umieśćcie zdobyty żeton Celu na planszy tego Ocalałego. Nie zajmuje on miejsca w Ekwipunku i nie może być wymieniany.
- **Kody do skarbca i inne fajne rzeczy.** Każdy Niebieski i Zielony Cel zapewnia 5 PA Ocalałemu, który go zdobył. Następnie ten Ocalały rzuca kością. Przy wyniku: 1-3 dobiera Wodę Święconą, natomiast przy wyniku: 4-6 dobiera Dynamit z talii Ekwipunku. Następnie należy potasować talię Ekwipunku. Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Umieśćcie zdobyty żeton Celu na planszy tego Ocalałego. Nie zajmuje on miejsca w Ekwipunku i nie może być wymieniany.

2R	5V
7R	1R



Strefa Startowa Ocalałych	Kartacznica Gatlinga
	4x
Strefa Wyjścia	Cel (5 PA)
Strefy Namnażania	Żeton Hałasu