

C9 CZĘŚĆ 1: ŚCIEŻKA ZDROWIA

Misja autorstwa Arnd'a Felten'a

Dwa tygodnie temu usłyszeliśmy nadaną wiadomość. Sporo czasu zajęło nam dostanie się na przedmieścia. Nawet nie ma tu tak wiele zombie. Pewnie zlecą się kiedy odpalimy generator. Teraz wystarczy zebrać tylko dość benzyny i czekać na przybycie transportu.

Misja składa się z dwóch części. Cel jest bardzo prosty: przejść pierwszą część nie zdobywając zbyt wielu punktów doświadczenia oraz przeżyć w drugiej części aż nie zostaniesz uratowany.

Potrzebne Kafelki: **1C, 4E, 4C, 2B, 2C, 4B, 4D, 1B.**

CELE

Zbierz wszystkie znaczniki Celu i dotrzyj do Strefy Wyjścia z przynajmniej jedną kartą beznyny w ekwipunku Bohatera.

ZASADY SPECJALNE

- **Zamknięte pomieszczenia** Niektóre Strefy budynków są oddzielone zamkniętymi drzwiami. Te budynki uważa się za oddzielne tylko na potrzeby Namnażania Zombie.
- **Otwarte budynki.** Niektóre budynki mają od początku otwarte drzwi. Nie Namnażaj z nich Zombie.

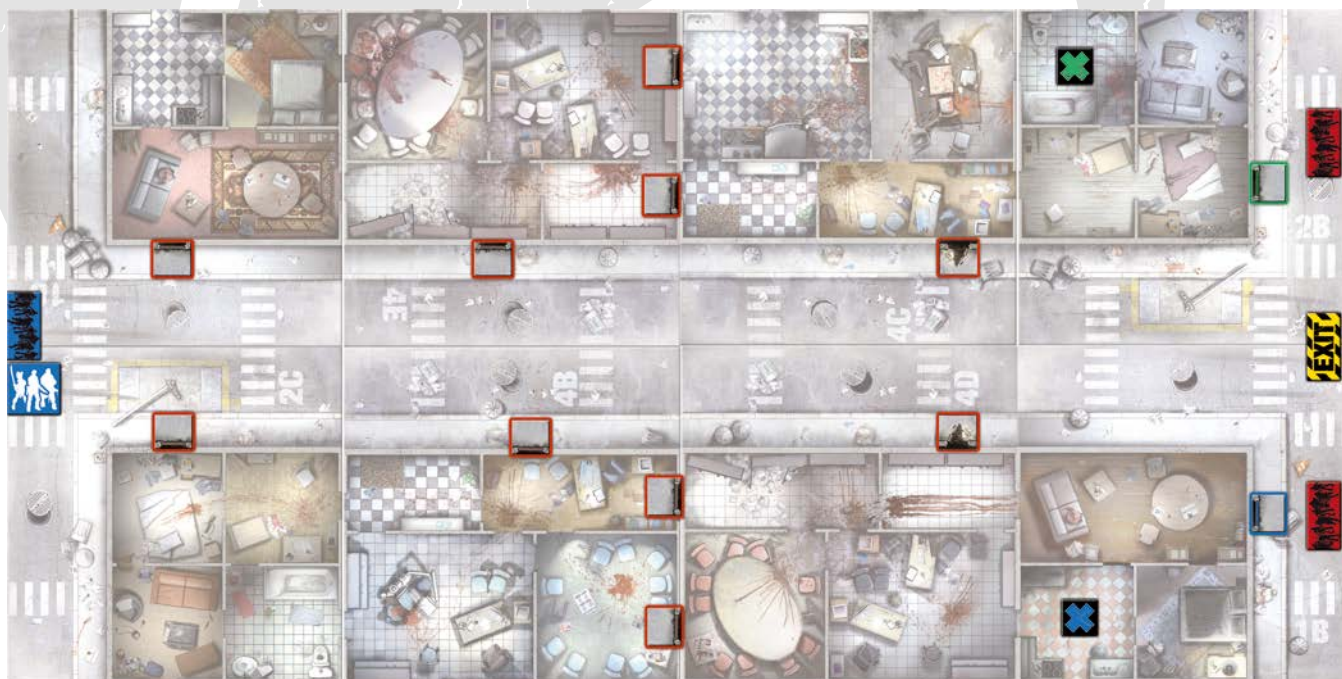
• **Kolorowe drzwi.** Niebieskie drzwi mogą zostać otwarte po tym, jak zostanie zdobyty niebieski znacznik Celu. Zielone drzwi mogą zostać otwarte po tym, jak zostanie zdobyty zielony znacznik Celu.

• **Paliwo!** Odłóż na bok karty Beznyny. Kiedy Bohater zdobywa znacznik Celu otrzymuje kartę Beznyny i 5 punktów doświadczenia.

• **Teren prywatny. Wejście grozi śmiercią.** Kiedy zostanie zdobyty pierwszy znacznik Celu (niezależnie od jego koloru) niebieska Strefa Namnażania Zombie staje się aktywna.

• **Nie zostawiaj niczego dla Zombie.** Zatrzymaj punkty doświadczenia, karty Przedmiotów i Ran swoich Bohaterów. Zaczną z nimi drugą część Misji (Ratunek). Jeśli twój Bohater zginął zaczyna drugą część nie mając nic (ani doświadczenia ani Przedmiotów).

Podpowiedź: Wybranie do tej Misji Neda jest dobrym pomysłem, pomoże on szybko nabierać Ekwipunku potrzebnego go przeżycia Ratunku!



ŁATWA
BOHATEROWIE 4+
45 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

C9

C9 CZĘŚĆ 2: RATUNEK

Misja autorstwa Arnd'a Felten'a

Póki co idzie gładko, chociaż ściągneliśmy na siebie trochę niechcianej uwagi. Widzimy już generator. Musimy dotrzeć do niego z paliwem i doczekać naszych wybawców. Mam nadzieję, że czekanie nie "umila" nam Plugastwa...

Potrzebne Kafelki: **1B, 4E, 2B, 5D, 7B, 5C, 1C, 2C, 4B.**

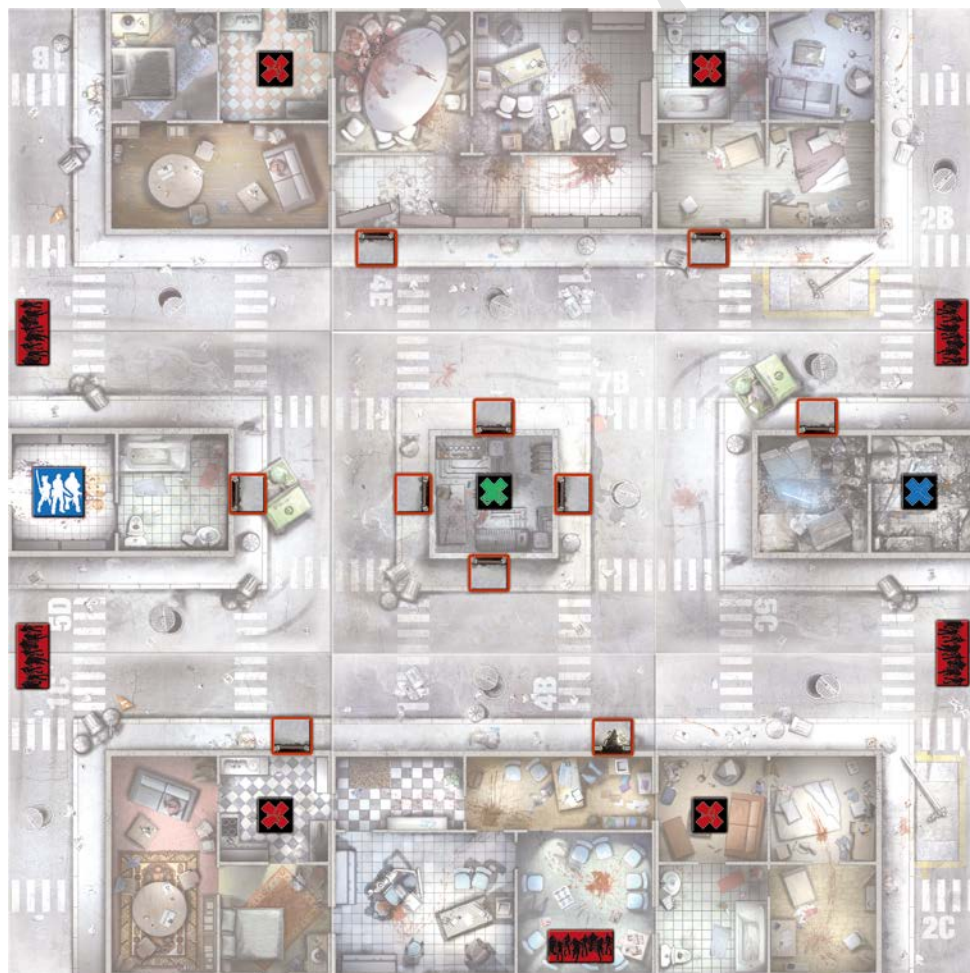
CELE

Odbijmy wszystkich! Zostaniecie uratowani, w taki czy inny sposób. Oto plan:

- **Generator.** Dotrzyj do generatora (zielony "X" na mapie) i odrzuć jedną kartę Beznyny w tej Strefie. Musi być wolna od Zombie.
- **Doczekaj ratunku.** Osiągnij Czerwony Poziom Zagrożenia przynajmniej jednym Bohaterem, potem wystarczy, że zakończy swoją Turę w pomieszczeniu z generatorem.

ZASADY SPECJALNE

- **Przeszedłeś ścieżkę zdrowia.** Ta Misja jest drugą częścią poprzedniej ("Ścieżki Zdrowia"). Bohaterowie zaczynają ze wszystkimi zgromadzonymi punktami doświadczenia, Przedmiotami i Ranami, które mieli na koniec Ścieżki Zdrowia.
- **Otwarty budynek.** Niektóre budynki na południu mają otwarte drzwi. Nie Namnażaj tam Zombie. Strefy Namnażania w środku działają normalnie.
- **Powiększanie zapasów benzyny.** Odkładaj na bok wszystko zużyte karty Beznyny. Bohater, który zdobędzie czerwony znacznik Celu dostaje 1 kartę Beznyny (jeśli jest dostępna) oraz 5 punktów doświadczenia.
- **Gorący towar!** Ktoś użył paliwa do generatora aby zrobić Koktajl Mołotowa! Bohater, który zdobędzie niebieski znacznik Celu otrzymuje 1 Koktajl (jeśli są dostępne; 2 jeśli ma Umiejętność "Dwa koktajle są lepsze niż jeden"), ale żadnych punktów doświadczenia.
- **Generator na benzynę.** Zielony znacznik Celu nie może zostać zabrany. Reprezentuje generator. Kiedy któryś z Bohaterów odrzuci kartę w tej samej Strefie (pod warunkiem, że jest wolna od Zombie) generator się uruchamia. Póki działa produkuje 4 znaczniki Hałasu na początku każdej tury.
- **Zombie nienawidzą generatora.** Jeśli jakiegokolwiek Zombie kiedykolwiek dotrze do Strefy z generatorem jest on natychmiast wyłączany. Trzeba będzie zużyć kołną kartę Benzyny aby go ponownie włączyć (Strefa musi być wtedy wolna od Zombie).



**Strefa
Początkowa
graczy**



Drzwi



**Otwarte
drzwi**



**Strefa
Namnażania
Zombie**



**5 PD. Czerwony Cel
(Benzyna)**



**Zielony Cel
(Generator)**



**Niebieski Cel
(Molotov)**

ŚREDNIA
BOHATEROWIE 4+
90 MINUT

C9

ZOMBICIDE - MISJE