

C20 TAJNE WIEZIENIE

ŚREDNIA / BOHATEROWIE 6+ / 120 MINUT

Misja pomysłu Svena Christiana Planggera

"Ocalali, nie jesteście sami! CIA nadal działa. Dołączcie do nas w Atlancie. Wybudowaliśmy bastion chroniący przed hordami zombie. Razem wszyscy możemy przetrwać!" Uważaliśmy, że brzmiało to zbyt dobrze, by było prawdziwe. Mieliliśmy rację. Nie byliśmy jedynymi ocalałymi, którzy posłuchali tej wiadomości, nie przybyliśmy też jako pierwsi. To w sumie nawet dobrze. Bastion okazał się tajnym, podziemnym więzieniem i zdecydowanie łatwiej zatrzymywał ludzi wewnątrz niż zombie na zewnątrz. W środku nie odnaleźliśmy nikogo żywego, ale to wcale nie oznacza, że jesteśmy sami.

Potrzebne Kafelki: 1B, 2C, 3C, 4C, 4D, 5B, 5E, 6B & 7B.



CELE

Musisz dostać się do tajnego schronienia CIA, ale nie będzie to łatwe. Spróbuj trzymać się tego planu:

1- Przeszukaj biuro i znajdź wskazówkę. Pod zielonym znacznikiem Celu kryją się mapa oraz kod do zielonych drzwi, za którymi znajdziesz windę prowadzącą do tajnego więzienia.

2- Dotrzyjcie do schronu, ale nie zapomnijcie o zabraniu zapasów. Kto wie, co czai się w tym schronie? Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie. Podlicz karty Ekwipunku i Bohaterów, którym udało się uciec. Wygrzasz jeśli zdobyłeś wszystkie dziewięć kart zapasów (Konserwy, Ryż i Wodę).

ZASADY SPECJALNE

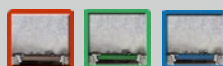
- **Sukcesywne przeczesywanie.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- **Poszukiwanie zapasów.** Gdy zdobędziesz czerwony znacznik Celu, dobieraj karty tak długo, aż nie natrafisz na kartę zapasów (Konserwy, Ryż albo Wodę). Pozostałe karty odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.
- **Dyrektor CIA miał służbową odpicowaną brykę.** Odpicowana bryka może zostać Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Złe Bliźniaczki albo Strzelbę Mamuśki (losowo).
- **Super! Radiowóz!** Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, aż znajdziesz Broń. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.
- **Możesz używać samochodów.**
- **Garaż CIA.** Musisz otworzyć oboje drzwi na Kafelku 3C, by uciec radiowozem. Zwróć uwagę, że przez garaż możesz dostać się do budynku niezauważony przez Zombie (czyli bez aktywowania niebieskiej Strefy Namnażania, patrz "Piętra Zombie" poniżej).
- **Piętra Zombie.** Jeśli otworzysz niebieskie drzwi, Zombie na wyższych piętrach cię usłyszą i aktywuje się niebieska Strefa Namnażania. Do otwarcia niebieskich drzwi nie potrzeba klucza, a Bohater, który to robi, otrzyma 5 punktów doświadczenia.
- **Zatrzymanie inwazji.** Niebieski znacznik Celu reprezentuje ciężką szafkę, która może być użyta do zablokowania drzwi na klatkę schodową. Usuń niebieską Strefę Namnażania, gdy zdobędziesz niebieski znacznik Celu.
- **Nie martw się, masz klucz!** Możesz otworzyć zielone drzwi, gdy zdobędziesz zielony znacznik Celu.



**Strefa Startowa
Gracza**



**Samochody, których
można używać**



Drzwi



Strefy Namnażania



**Wejście do
schronu CIA**



**Mapa i kod do schronu
CIA (5 XP)**



Ciężka szafka (5 XP)



Zapasy (5 XP)