

C27 WIELKA UCIECZKA

TRUDNA / 6+ BOHATERÓW / 180 MINUT

Misja pomysłu Jamesa Cachii-Garretta

Koczownicza horda wygnała nas z domów i mieszkań. Spakowaliśmy broń i zapasy do samochodu i uciekliśmy, ale horda była zbyt ogromna. Rozjechaliśmy zbyt wiele zombie i nasz samochód zaczął się dymić. Jakby tego było mało, jestem pewien, że skrzynia biegów jest w strzępach. Na szczęście wiem, gdzie jesteśmy. Jeden z mniej fortunnych ocalałych, którego napotkaliśmy, wspomina, że minivan jego rodziny stał w warsztacie dokładnie przed nami, gdy miał miejsce atak. Ma ztamaną półoś i nie ma benzyny, ale poza tym jest sprawny. Aha, no i drzwi do warsztatu są zamknięte na głucho. Musimy naprawić półoś, napełnić bak i wiać stąd, gdzie pieprz rośnie. Z lepszych informacji, słyszałem, że kolekcjoner broni ukrył swoje perełki gdzieś w okolicy. Naprawdę by się nam przydały, a jemu już są niepotrzebne.

Potrzebne Kafelki: 2B, 2C, 3B, 3C, 4B, 4C, 4D & 4E.

CELE

Potrzebujemy nowej bryki!

1- Półoś i benzyna. Zabierz półoś z radiowozu i znajdź dwie karty Benzyny.

2- Napraw i zatankuj minivana. Jest reprezentowany przez odpicowaną brykę na Kafelku 3B.

3- Otwórz drzwi do warsztatu. Są reprezentowane przez zielone i niebieskie drzwi na Kafelku 3B. Musisz zdobyć zielony znacznik Celu, by móc je otworzyć.

4- Ucieknij przed hordą! Ucieknij minivanem przez Wyjście. Samochód może opuścić planszę przez tę strefę na koniec tury kierowcy, pod warunkiem, że jest ona wolna od Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Tego właśnie nam potrzeba.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Zamknięte pokoje.** Niektóre Strefy w budynkach są oddzielone drzwiami. Na potrzeby Namnażania Zombie, uznaje się je za odrębne budynki.

• **Uciekinierzy.** Każdy Bohater zaczyna misję na Żółtym Poziomie Zagrożenia (z 7 punktami doświadczenia) oraz z dodatkową bronią, oprócz standardowego Ekwipunku startowego. Przez rozpoczęciem gry, zaczynając pod pierwszego gracza, dobierajcie karty Ekwipunku, aż nie znajdziecie broni. Zignorujcie wszystkie karty, które nie są bronią.

• **W okolicy mieszkań kolekcjoner broni.** PO TYM JAK każdy z graczy dobierze dodatkową broń na start, wtasuj Strzelbę Mamuśki i Złe Bliźniaczkę do talii Ekwipunku. Mogą one zostać znalezione podczas normalnego Przeszukiwania.

• **Mechanicy mają Benzynę.** Przed rozpoczęciem gry, usuń z talii obie karty Benzyny i umieść po jednej w każdej Strefie z mechanikiem (są zaznaczone na mapie). Pierwsze Przeszukiwanie wykonane w tych Strefach daje bohaterowi Benzynę. Po użyciu odrzuć kartę Benzyny na stos kart zużytych.

• **Gdzie znajdziemy skrzynię biegów?** Bohater, który zdobędzie niebieski znacznik Celu otrzymuje skrzynię biegów. Niebieski znacznik Celu liczy się jak karta i zajmuje miejsce w Ekwipunku Bohatera. Skrzynia biegów jest ciężka i nieporęczna, trzeba ją więc umieścić w jednym ze slotów przeznaczonych na przedmioty trzymane w rękach. Utrata skrzyni biegów kończy grę.

• **Drzwi do warsztatu.** Umieść zakryty zielony znacznik Celu losowo pośród czerwonych. Gdy zielony znacznik Celu zostanie znaleziony, będzie można otworzyć drzwi do warsztatu. Są reprezentowane przez zielone i niebieskie drzwi na Kafelku 3B. Obie pary drzwi otwierane są razem. Otwarcie tych drzwi jest niezwykle głośne. Traktuj Bohatera, jakby użył Akcji Robienie Hałasu!

• **Naprawa minivana.** Bohater może wykonać jedną Akcję, by wlać Benzynę do baku albo zamontować skrzynię biegów. Gdy do baku zostaną wlane oba kanistry Benzyny oraz zamontowana skrzynia biegów, będzie można wyjechać minivanem z warsztatu przez drzwi.



- **NAPRAWILIŚMY! Postarajmy się go teraz nie zepsuć.** Po naprawieniu minivan może przejechać maksymalnie 2 Strefy na rundę.



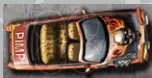
Drzwi



Mechanik (Benzyna)



Wyjście



Minivan



Strefa Startowa Graczy



Radiowóz



Drzwi do warsztatu



Strefa Namnażania



**Tam, gdzie mógłby
być klucz (5XP)**

