

# C10 NAPRZÓD

## Misja autorstwa Troy'a Mackaway'a

Zabunkrowaliśmy się w mieszkaniu w centrum i siedzieliśmy tam od kiedy zaczęta się zaraza. Zaczęto nam się już kończyć jedzenie. Czas się stąd wynosić! Wszystko szło gradko dopóki nie skreciliśmy za naroznik i wpadliśmy na jakieś pięćdziesiąt zombieków! Uciekliśmy i ciągle uciekamy... Jesteśmy już zmęczeni i głodni. Bez wody i jedzenia dingo już nie pociągniemy.

Potrzebne Kafelki: **4B, 2C, 4C, 3B, 1C & 2B.**

CELE

- **Jedzenie i woda.** W okolicy znajdują się zapasy! Skorzystaj z okazji żeby napić się i najeść do syta. Miejsca z jedzeniem i wodą zostały oznaczone czerwonym "X". Zbierz je wszystkie.
  - **Ucieczka przez hordą.** Dotrzym do Strefy Wyjścia wszystkimi pozostałymi przy życiu Bohaterami. BOhater może opuścić planszę z tej Strefy na koniec swojej tury, pod warunkiem, że jest ona wolna od Zombie.

## ZASADY SPECJALNE

- **Jak dobrze najeść się i napić!** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
  - **Horda.** Zombie, które próbujesz zgubić wchodzą na placzące w drugiej turze i będzie ich przybywać. Kiedy Namnażasz Zombie w drugiej od drugiej tury aktywuj Niebieską Strefę Namnażania. Karty dobrane dla tej Strefy są zawsze rozpatrywane dla Żółtego Poziomu Zagrożenia, niezależnie od Poziomu, na którym znajdują się Bohaterowie.
  - **Możesz używać samochodów.**
  - **Odpicowana bryka** może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).
  - Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie..



## ZOMBIKIDE – MISJE

## **ŚREDNIA BOHATEROWIE 4+ 90 MINUT**

c10