

C13 AZYL

Misja projektu Matta Hibbarda

Miasto jest dosłownie zalewane przez Zombie. Nasi Bohaterowie muszą znaleźć bezpieczne miejsce i przekonać pogrom. Ned wypatrzył budynek, w którym będzie można się całkiem skutecznie zabunkrować i trochę odpocząć. Ale najpierw trzeba go będzie oczywiście oczyścić i zabezpieczyć. I tu pojawia się sedno problemu. Budynek jest najbardziej zainfekowanym miejscem w okolicy.

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

CELE

Stworzymy sobie schron przed Zombie. Jak? A tak:

- **Wyłącz system alarmowy w budynku.** Klucz do waszego potencjalnego schronu znajduje się w zabezpieczonym budynku, za drzwiami z zamkiem elektronicznym. Musicie odciąć zasilanie w rodzinie (oznaczonej niebieskim "X" na mapie), wtedy niebieskie drzwi ustąpią. Zdobądź niebieski znacznik Celu.
- **Zdobądź zielony klucz.** Otwiera waszą potencjalną fortecję. Zdobądź zielony znacznik Celu.
- **Oczyścić teren!** Budynek w dolnym, prawym rogu mapy musi zostać oczyszczony. Zombie wypełzają z wolnych przester-

ni podpodłogowych połączonych z tylną uliczką. Wybij Zombie i zabezpiecz budynek. Zdobądź wszystkie czerwone znaczniki Celu zatrzymując tym samym wpełzające Zombie. Wygrywasz jeśli wszystkie znaczniki zostaną zebrane, a w budynku, na koniec Fazy Zombie, nie będzie ani jednego Zombie.

ZASADY SPECIALNE

- **Poczucie spełnienia.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- **Drzwi z zamkiem elektronicznym.** Nie można otworzyć niebieskich drzwi, dopóki któryś z Bohaterów nie zdobędzie niebieskiego znacznika Celu.
- **Wzmacniane drzwi wejściowe.** Nie można otworzyć zielonych drzwi, dopóki któryś z Bohaterów nie zdobędzie zielonego znacznika Celu.
- **Zombie pod podłogą.** Zombie przedostają się do budynku wykorzystując przestrzeń podpodłogową na jego tyłach (symbolizowane przez otwarte drzwi), jednak Bohaterowie nie mogą z nich korzystać. Kiedy Zombie wejdzie w ten sposób do budynku, nie może go opuścić tą samą drogą.
- **Barykadowanie przejścia.** Zdobądź czerwony znacznik Celu, aby zamknąć znajdujące się przy nim przejście (reprezentowane przez otwarte drzwi). Nie można go potem ponownie otworzyć.
- **To jakieś elektryczne Zombie?** A może elektrycy zamienili w Zombie podczas pracy, co wcale nie jest takie zabawne. Na początku gry umieść trzech Szwendaczy w oznaczonej Strefie, w dolnym, lewym Kafelki 7B.
- **Wyjący alarm.** Zombie uruchomili dwie syreny. Umieść po 5 znaczników Hałasu w każdej oznaczonej na mapie Strefie. Usuń je dopiero po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu.



TRUDNA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

ZOMBIICIDE - MISJE

C13