

C25 SPADAJĄCA GWIAZDĄ

TRUDNA / 4+ BOHATERÓW / 180 MINUT

Misja pomysłu Paula Coopera

"Wstrzymaj się, Cholo." Wyszeptał Dave, gdy szykował kolejnego Mototowa.

"Jesteś pewien, że antidotum tu jest?" Zapytał El Cholo krzywiąc się z bólu. "Nie wiem, jak dłużej jeszcze wytrzymam." Przez ostatnie kilka dni El Cholo był drażliwy. Teraz był zupełnie pozbawiony siły i chorobliwie błydy, targany wymiotami i drgawkami. Dave stwierdził, że to nie jest infekcja zombie. Najwyraźniej coś lub ktoś go otrącił.

"Jest cicho, ale nie wiemy, co czai się w budynku." Powiedział Dave po szybkim zerkinieciu za róg. "Mówisz, że chcesz przeczesać oba mieszkania?"

"Właśnie tak". Odpalił Nick. "Tam właśnie mieszka Chemik... albo mieszka. Jeśli ktokolwiek ma antidotum na truciznę, to właśnie on. Spokojnie. Znajdziemy je."

Potrzebne Kafelki: 1B, 1C, 2B & 2C.

CELE

Na truciznę musi istnieć antidotum i Chemik jest jedyną osobą, która mogła je mieć. Oto co musisz zrobić...

1- To dwuskładnikowy związek.

Chemik musiał trzymać to, czego potrzebujesz w jednej ze Stref oznaczonej czerwonym "X". Przeszukuj te Strefy, aż nie znajdziesz niebieskiego i zielonego znacznika Celu.

2- Zneutralizuj truciznę. Zatruty Bohater musi zostać wyleczony.

3- Żegnajcie, zombie. Dotrzyj do Wyjścia zatrutym Bohaterem. Może on opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.

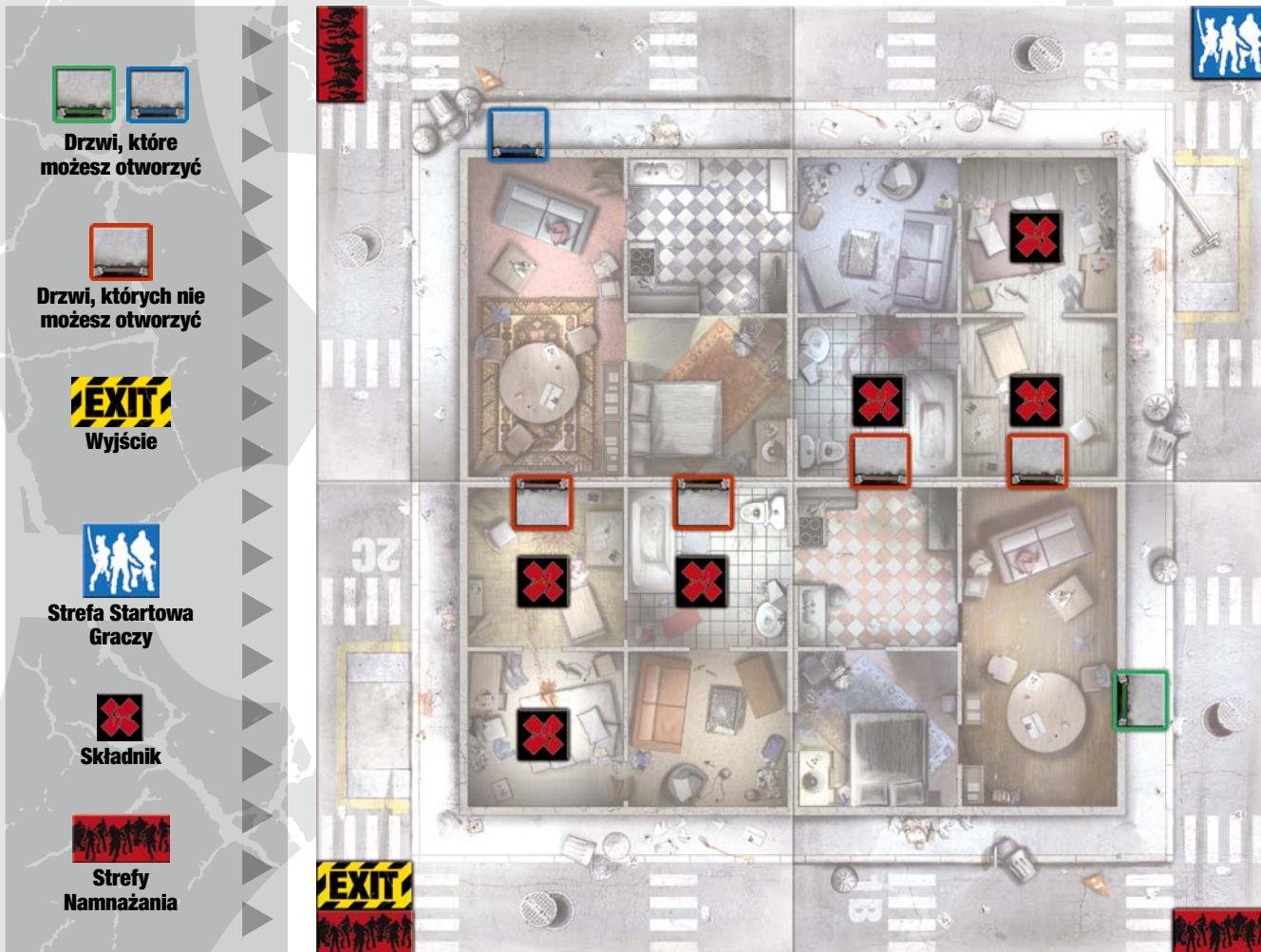
ZASADY SPECJALNE

• **Potęga Amerykańskiego Orła!** Wszyscy Bohaterowie startują na początku Żółtego Poziomu Zagrożenia. Jeśli wszyscy gracze wyrażą na to zgodę, mogą startować z wyższych Poziomów Zagrożenia (także z Czerwonego). Zatruty Bohater startuje z Poziomu o jeden niższego niż reszta graczy (np. jeśli drużyna startuje z Żółtego Poziomu, on zaczyna z Niebieskim).

• **Ostateczna zemsta!** Wybierz losowo jednego Bohatera. Jego arcywrog z przeszłości zatruli go wolnodziałającą trucizną. Misja się nie udaje, gdy zatruty Bohater zginie. Na początku każdej tury, gracz prowadzący zatrutego Bohatera rzuca kością. Jeśli wypadnie 1 lub 2, traci 2 Akcje i nie może korzystać ze swoich Umiejętności przez całą turę. Trucizna nie działa na poniższe Umiejętności: Zaczyna z [Przedmiot], Może zacząć na [Poziom Zagrożenia] oraz Gniący.



Spadająca gwiazda jest utrzymywana w bardzo hollywoodzkim tonie. Wykorzystaj to, by stworzyć niesamowity klimat. Przygotuj swoje ulubione cytaty z filmów akcji.



- Co jest nie tak z tymi drzwiami?** Niebieskie i zielone drzwi można otworzyć normalnie, jednakże zwykłe drzwi są zamknięte na stałe i dzielą budynek na pół.

- Wszystko w tym budynku jest bardzo wygłodniałe.** Wszystkie Zombie namażane w budynku to Szwendacze. Dobierz karty, aż nie natrafisz na kartę namążającą Szwendaczy na danym Poziomie Zagrożenia. Karty Studzieńek oraz Dodatkowych Aktywacji są ignorowane.



RADA: Jeśli posiadasz Marsz Nieumarłych #1, możesz wykorzystać karty pochodzące z tego dodatku.

- Zwrot akcji.** Antidotum jest dwuskładnikowe. Umieść losowo zakryte zielony i niebieski znacznik Celu pośród czerwonych. Gdy zdobędziesz znaczek Celu, odwróć go.

- Jeśli jest czerwony, Bohater, który go zdobył, otrzymuje 5 punktów doświadczenia i dokonuje darmowego Przeszukiwania (nie wlicza się to do limitu Przeszukiwania w turze Bohatera).

- Jeśli jest niebieski bądź zielony, Bohater, który go zdobył dostaje 10 punktów doświadczenia. Położyć ten znaczek na karcie Bohatera. Nie zabiera miejsca w Ekwipunku i można się nim wymieniać według normalnych zasad. Jeśli Bohater zginie przed przekazaniem znacznika zatrutemu Bohaterowi, zostaw go w Strefie, gdzie zginął. Każdy Bohater może go podnieść za Akcję.

- To powinno postawić cię na nogi.** Zatruty Bohater zostaje wyleczony, jeśli posiada oba składniki antidotum i wyda trzy Akcje z rzędu. Potem nie odczuwa już skutków efektu "Ostateczna zemsta!".