

C11 ZALANI PRZEZ ZOMBIE

Misja autorstwa Stephena D. Forchielli

Zbliża się nie lada burza. Podobno okolica jest dość podatna na zalanie, więc trzeba będzie szybko znaleźć jakieś schronienie. Josh twierdzi, że wypatrzył niedaleko porzucona łódka. Wyglądała na dość dużą, aby pomieścić nas wszystkich. Musimy zawieźć ją do naszej kryjówki i mieć ją pod ręką, jak tylko spadnie deszcz. Amy zauważała jeden istotny szczegół - po co nam łódka bez wioset? Trzeba będzie jakieś zorganizować.

Potrzebne Kafelki: **5B, 6B, 5C, 2C, 1C & 3B.**

CELE

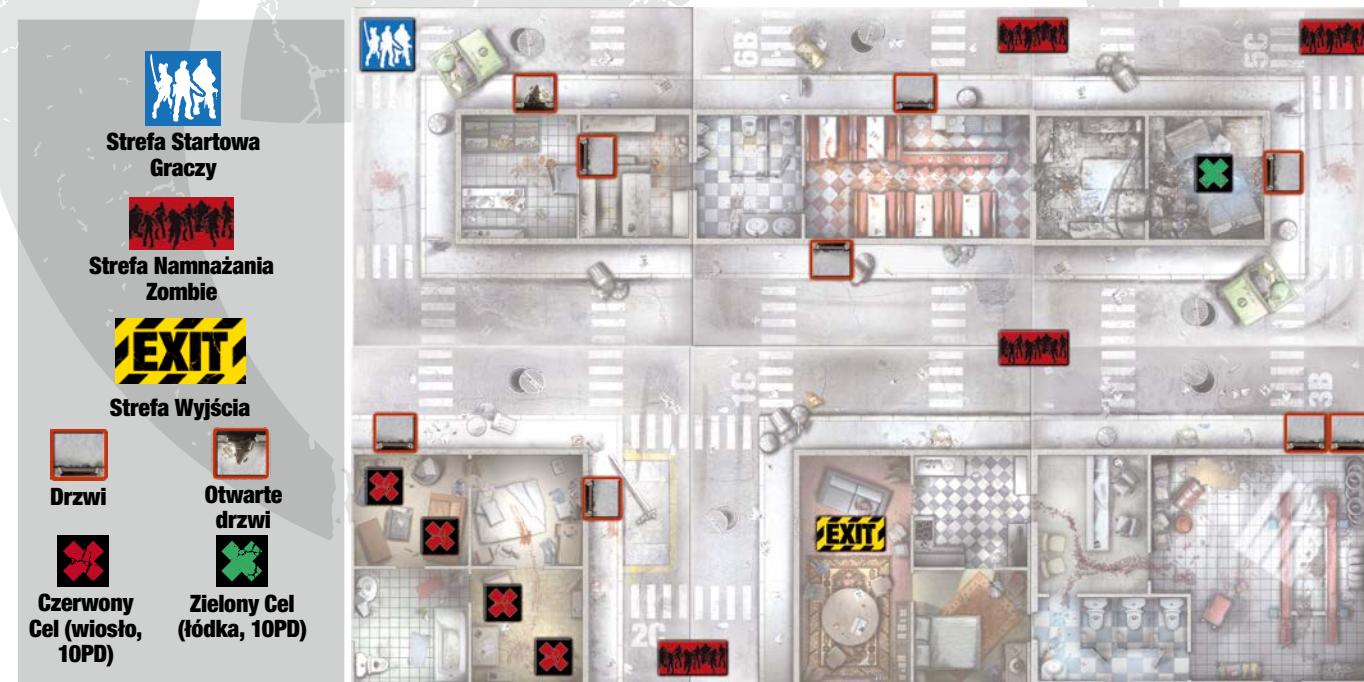
Przeżyjesz powódź, jeśli wykonasz ten 3 częściowy plan:

- S.O.S.** Na szczęście dla naszych Bohaterów, ktoś porzuścił niedaleko łódkę. Zdobądź zielony znaczek Celu (który symbolizuje łódkę) i przynieś go z powrotem do schronienia (oznaczonego jako Strefa Wyjścia).
- Wiosłuj ile sił.** Kiedy przyjdzie już burza, nie będzie można ruszyć się gdziekolwiek bez wioset! Zostały oznaczone czerwonym "X". Zabierz wszystkie znaczki Celu i wróć z nimi do schronienia (oznaczonego jako Strefa Wyjścia).
- A teraz czekamy.** Kiedy łódka, wszystkie 4 wiosła oraz wszyscy zostali przy życiu Bohaterowie dotrą do Strefy

Wyjścia, trzeba będzie przeszukać burzę! Bohaterowie muszą wytrwać cztery kolejne tury w schronieniu, aby Misja zakończyła się powodzeniem.

ZASADY SPECJALNE

- Zamknięte pomieszczenia.** Niektóre Strefy w budynku oddzielone są drzwiami. Na potrzeby namnażania Zombie, uznawaj je za osobne budynki.
- Cenne wiosła.** Każdy znaczek Celu daje 10 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- Titanic to to nie jest.** Ale i tak łódka jest spora. Zielony znaczek Celu traktuj jak Przedmiot, który zajmuje aż dwa miejsca w ekwipunku Bohatera, który go podniesie. Nie można się nim wymieniać. Bohater, który niesie łódkę musi dodatkowo poświecić jedną Akcję na dźwignięcie jej na początku swojej tury, inaczej nie będzie się mógł poruszyć. Oboje drzwi na Kafelku B3 musi zostać otwarte, inaczej łódka nie przejdzie.
- Dlaczego to nie motorówka?** Każdy czerwony znaczek Celu jest uznawany za Przedmiot i zajmuje jedno miejsce w ekwipunku Bohatera, który go podniesie. Można się nim wymieniać jak normalnymi kartami Przedmiotów.
- Królestwo za wiosło!** Jeśli Zombie wyrwie komuś wiosło po udanym ataku, lub Bohater, który je niesie zginie, wiosło jest porywane przez Zombie i stracone na zawsze. Misja kończy się porażką.



TRUDNA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

ZOMBIICIDE - MISJE
C11