

# C5 ODBIĆ SAMANTHĘ

Misja autorstwa Marca Declaisa

Nad małym akademickim miasteczkiem Los Vegas zapada zmierzch. Ponure, skąpane w mroku ulice oblepia niezdrowa wilgoć. Samantha dysząc zatrzeskuje za sobą drzwi niewielkiego schowka. Spocona dłoń obejmuje prawe ramie. Nie wiedziała co ją zaatakowało, ale pojawiło się bez ostrzeżenia. Powoli bada zranioną rękę. Jątrząca się rana wygląda na ugryzienie. Odrzywa rekaw bluzki robiąc z niego prowizoryczny opatrunek. Na dnie torebki odzywa się telefon.

-Wanda? Czy to ty? Wanda. Boże, tak bardzo się boję!

-Gdzie jesteś sam?

-W schowku na rogu 5tej i 7mej

-Jesteś ranna? Twój oddech jest bardzo nieregularny...

-Tak, coś mnie ugryzło, ale nie mam pojęcia co... Wanda, boję się.

-Nie ruszaj się z miejsca, ziotko. Zamknij drzwi i pod żadnym pozorem nie otwieraj, wyruszamy cię uratować.

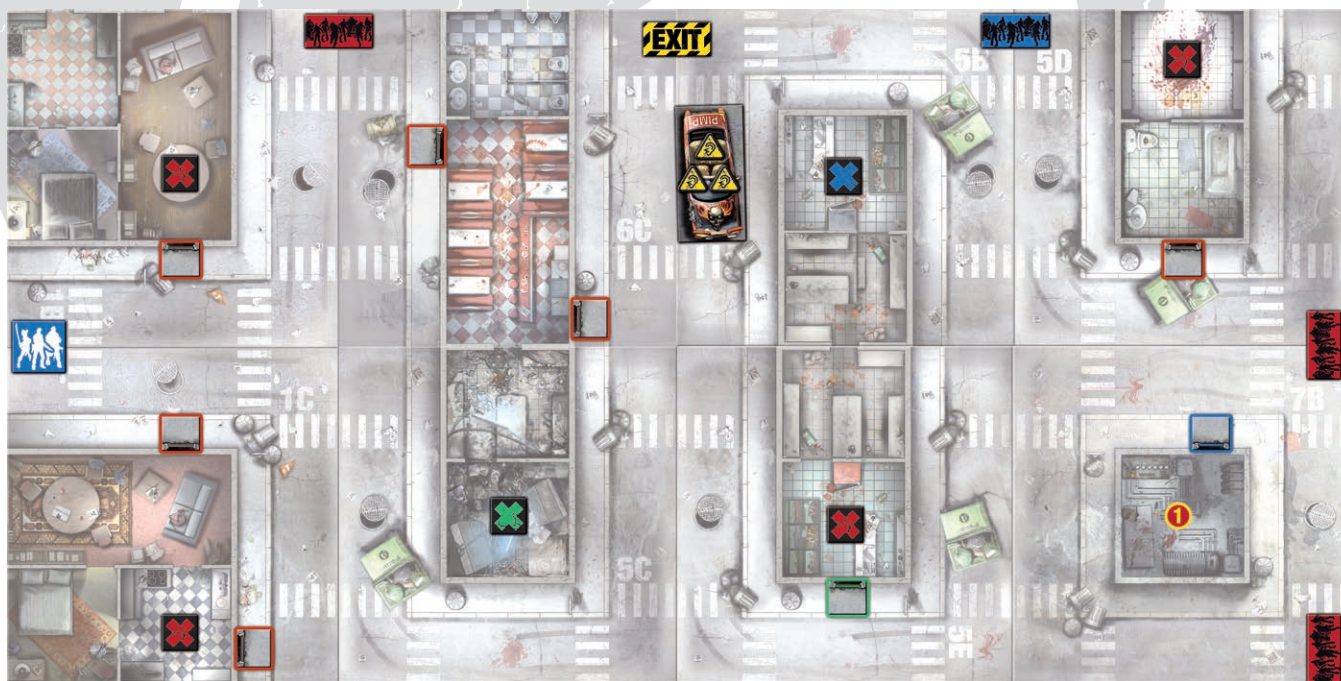
-Uważajcie na zewnątrz roi się od jakichś dziwnych stworów.

Potrzebne Kafelki: 1B, 6C, 5B, 5D, 1C, 5C, 5E & 7B.

## CELE

Uratuj Samantę! Ale nie bądź bohaterko głupi, najpierw trzeba się przygotować i zebrać wszystko, co potrzebne do przetrwania zombie apokalipsy. Oto plan:

- **Pozbieraj przydatne rzeczy.** No wiesz, jak to w przypadku inwazji. Zgromadź zapasy, broń, radio i takie tam. Miejsca, w których znajdziesz to rzeczy zostały oznaczone czerwonym "X". Zbierz wszystkie czerwone znaczniki Celu.
- **Znajdź apteczkę.** Samantha jest poważnie ranna, przyda jej się opatrunek z prawdziwego zdarzenia. W gabinecie medycznym jest zielony "x". Zdobądź zielony znacznik Celu.
- **Samantha zemdlą i nie otworzy drzwi do schowka.** Będziesz potrzebował wytrychu oznaczonego niebieskim "X". Zdobądź niebieski znacznik Celu.
- **Dotrzyj do Strefy Wyjścia Samantą i przynajmniej jednym Bohaterem, zanim ta zmieni się w zombie.**



SREDNIA  
BOHATEROWIE 4+  
120 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

C5

## ZASADY SPECJALNE

• **Poczucie spełnienia.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Samantha!** Samantha znajduje się w budynku na Kafelku 7B, tak jak oznaczono na mapie. Użyj znaczonej, żeńskiej figurki zombie aby reprezentować raną dziewczynę. Nie namnażaj Zombie, kiedy otworzysz drzwi jej budynku.

• **Samantha potrzebuje opieki medycznej.** Zielony znacznik Celu reprezentuje apteczkę i jednocześnie klucz do zielonych Drzwi. Traktuj ten znacznik jak Przedmiot. Jeśli go stracisz gra się kończy.

• **Biuro ślusarza jest zamknięte.** Będziesz potrzebował czegoś do otwarcia schowka: Samantha zemdlą. Na szczęście wszyscy wiedzą, że ślusarz spędzał wieczory grając w karty z lekarzem. Jego klucz znajduje się w apteczce. Kiedy zdobędziesz zielony znacznik Celu, będziesz mógł otworzyć zielone Drzwi.

• **Sklep ślusarza jest dobrze zabezpieczony.** W końcu te wszystkie narzędzia to niezła gratka dla potencjalnych złodziei. Kiedy zdobędziesz niebieski znacznik Celu uruchamia się alarm. Niestety wszyscy policjanci (oprócz Phila, oczywiście!) są teraz zombie, aktywuj Niebieską Strefę Namnażania Zombie.

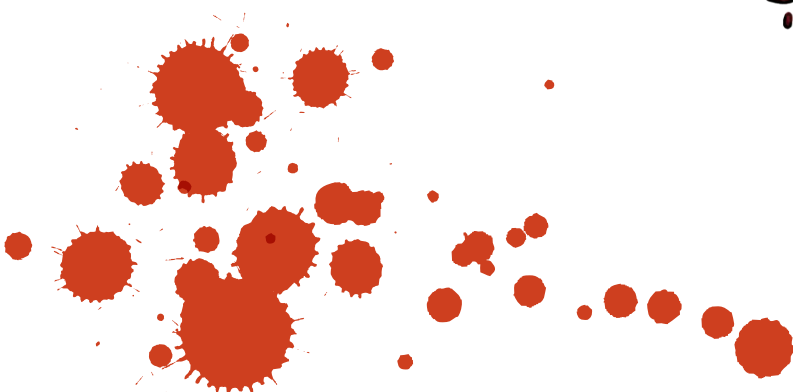
• **Podoba się muzyczka?** Radio w odpicowanej bryce wyje na cały regulator, a sam samochód jest zbyt zdezelowany, żeby nim jeździć. Na odpicowanej bryce znajdują się trzy znaczniki Hałasu, których nie da się w żaden sposób usunąć.

• **Przynajmniej odpicowana bryka jest konkretnie odpicowana.** Możesz przeszukać odpicowaną brykę raz na grę. Znajdziesz w niej Strzelbę Mamuśki, albo złe Bliźniaczki (dobierz losowo).

• **Samantha została zraniona dość poważnie.** Pierwszy

Bohater, który znajdzie się w tej samej Strefie co Samantha musi mieć apteczkę (zielony znacznik Celu) w swoim ekwipunku. Kiedy Samantha zostanie uratowana trzyma się Bohatera, który ją znalazł. Za każdym razem, kiedy ten Bohater wykonuje Akcję Ruchu, musi poświęcić dodatkową Akcję Ruchu aby podnieść Samanthę i wleć ją ze sobą (Samantha korzysta ze wszystkich bonusów do Akcji Ruchu, jakie posiada opiekujący się nią Bohater). Jeśli w którymkolwiek momencie Samantha zostanie sama Misja kończy się porażką. Samantha musi dotrzeć do Strefy Wyjścia 5 tur po byciu odkrytą przez pierwszego Bohatera. Jeśli nie zdążysz tego zrobić...

Wiedz, że Samantha cieszyła się swoim życiem i sprawiała, że na ustach jej przyjaciół gościł uśmiech. A jednak byłeś zbyt powolny i nie dałeś rady uratować tej zjawiskowej kobiety. Jej apetyt na ludzkie mięso rośnie. Będziesz musiał ją zabić. Mamy nadzieję, że będziesz po tym w stanie spojrzeć na siebie w lustro. Misja kończy się niepowodzeniem.



ŚREDNIA  
BOHATEROWIE 4+  
120 MINUT

G5

ZOMBICIDE - MISJE