

C11 ZALANI PRZEZ ZOMBIE

Misja autorstwa Stephen 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 porzuconą łódkę. Wyglądała na dość dużą, aby pomieścić nas wszystkich. Musimy zawlec ją do naszej kryjówki i mieć ją pod ręką, jak tylko spadnie deszcz. Amy zauważyła jeden istotny szczegół - po co nam łódka bez wiosła? Trzeba będzie jakieś zorganizować.

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

CELE

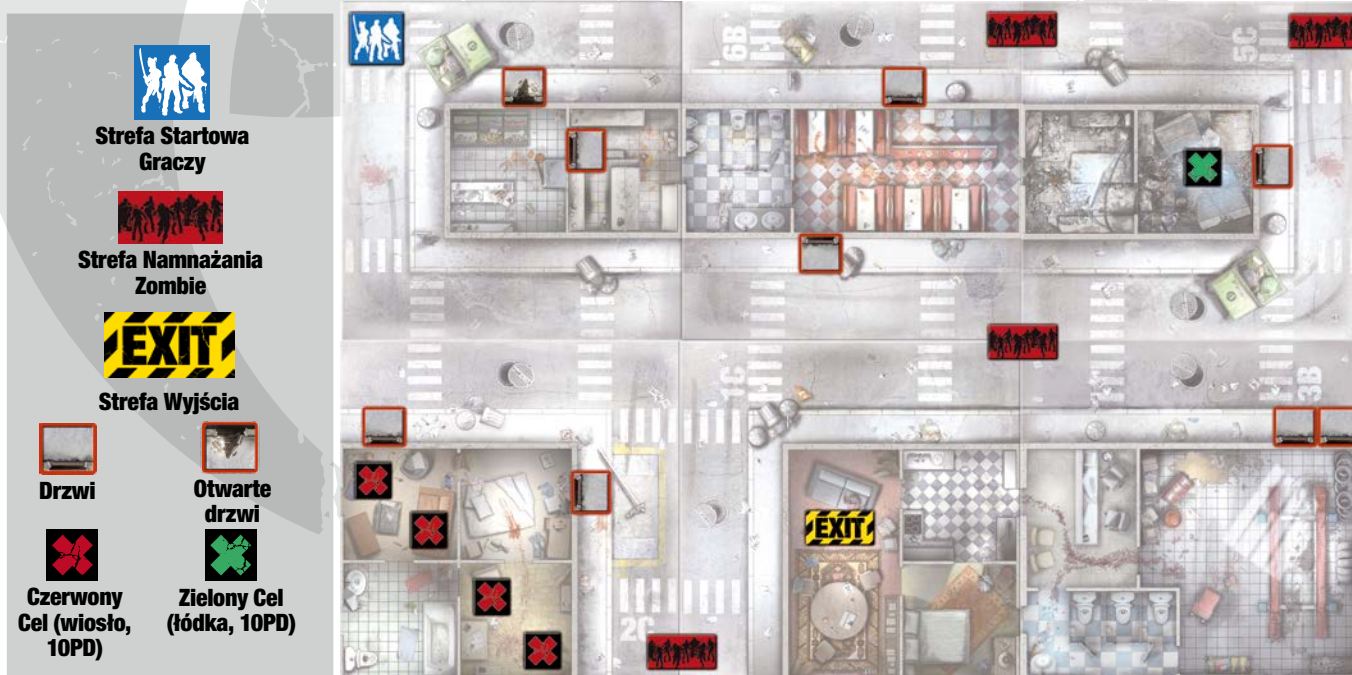
Przeżyjesz powódź, jeśli wykonasz ten 3 częściowy plan:

- **S.O.S.** Na szczęście dla naszych Bohaterów, ktoś porzucił niedaleko łódkę. Zdobądź zielony znacznik 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 wiosła! Zostały oznaczone czerwonym "X". Zabierz wszystkie znaczniki Celu i wróć z nimi do schronienia (oznaczonego jako Strefa Wyjścia).
- **A teraz czekamy.** Kiedy łódka, wszystkie 4 wiosła oraz wszyscy pozostali przy życiu Bohaterowie dotrą do Strefy

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

ZASADY SPECJALNE

- **Zamknięte pomieszczenia.** Niektóre Strefy w budynkach oddzielone są drzwiami. Na potrzeby namnażania Zombie, uznawaj je za osobne budynki.
- **Cenne wiosła.** Każdy znacznik Celu daje 10 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- **Titanic to to nie jest.** Ale i tak łódka jest spora. Zielony znacznik 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 poświęcić 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 znacznik Celu jest uznawany za Przedmiot i zajmuje jedno miejsce w ekwipunku Bohatera, który go podniesie. Można się nimi 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

ZOMBICIDE - MISJE

C11