

C8 W PASZCZĘ LWA

Misja autorstwa Marcusa Polhmann'a

Z czasem można się przyzwyczaić do wszystkich tych paskudztw, które są teraz po ulicach. Większości z nich można się łatwo pozbyć. Wystarczy celny strzał w głowę, albo szybki ruch siekiery. Ale pojawiło się coś nowego. Przekonałicie się już w bardzo bolesny sposób, że jest odporne na wszystko. Nie mają się go ani kule, ani najcięższe ostrza. Plugastwo w końcu was dopadnie.

Aby się go pozbyć ktoś wpadł na odważny, według niektórych samobójczy, plan - zwabić bestię do starego schronu i zamknąć tam na dobre. Problem w tym, że trzeba będzie użyć jakiejś przynęty, a jedyne na co Plugastwo ma ochotę to świeże ludzkie mięsko.

Potrzebne Kafelki: **1B, 1C, 4C, 2B, 7B, 5E, 4B, 2C & 4D.**

CELE

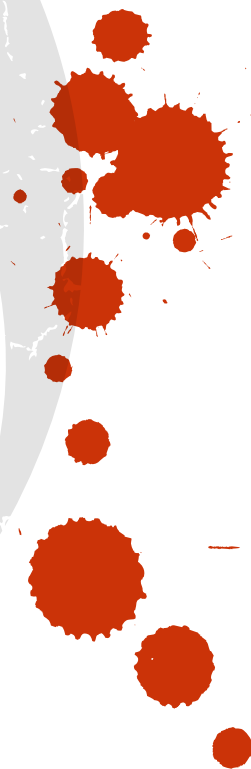
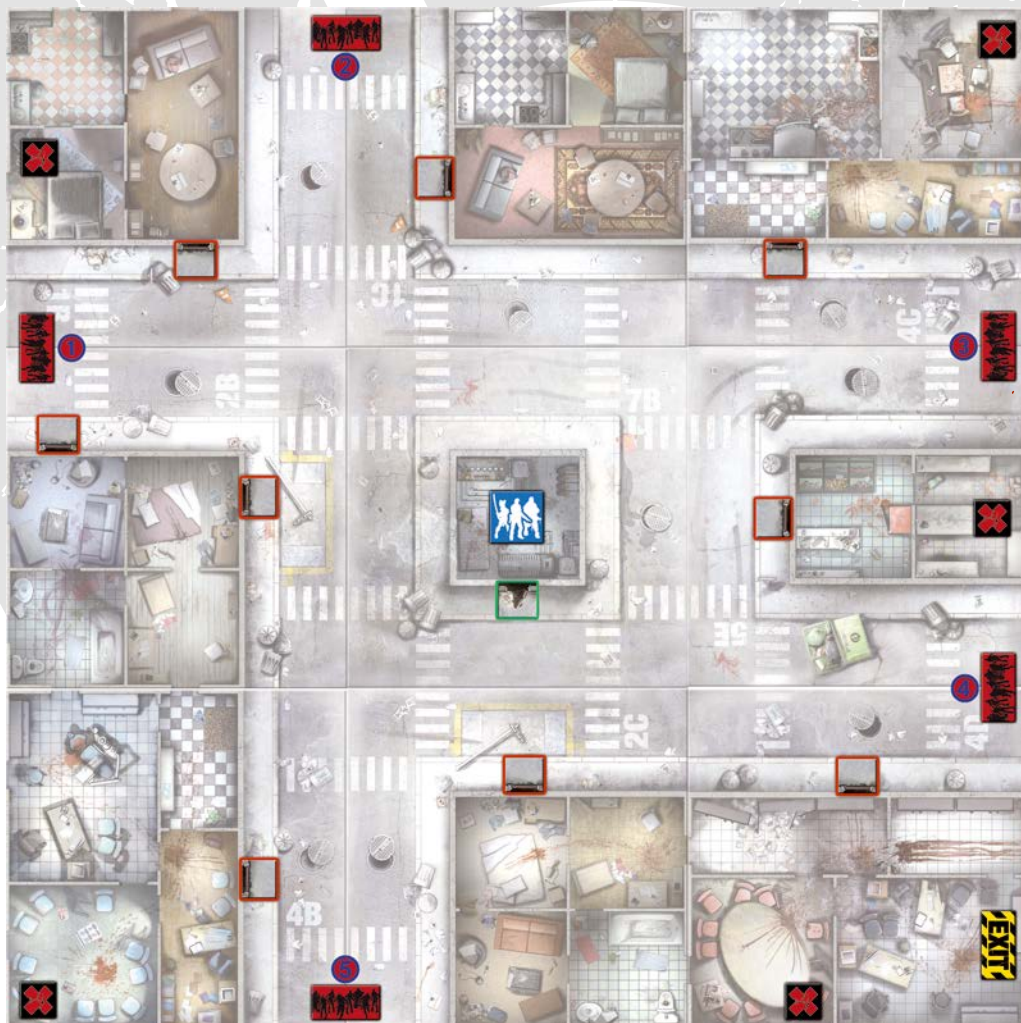
Musisz uwięzić Plugastwo w bunkrze. Oto plan:

Znajdź klucz do bunkra. Miejsca, w których możesz go znaleźć oznaczone są czerwonymi "X". Zbieraj znaczniki Celu aż nie znajdziesz zielonego.

Zwab Plugastwo do bunkra. Tak, prawdopodobnie wszyscy będą musieli odegrać rolę przynęty. Bunkier, to pomieszczenie, w którym startują gracze, na Kafelku 7B.

Zamknij bunkier z Plugastwem w środku. Możesz zamknąć bunkier, kiedy zdobędziesz zielony znacznik Celu.

W nogi! Dotrzyj do Strefy Wyjścia wszystkimi Bohaterami. Każdy Bohater może opuścić planszę przez tę Stręgę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.



TRUDNA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

C8

ZASADY SPECJALNE

Bez koktajlu... Wyjmij z talii Ekwipunku karty Beznyny i Szklanych Butelek. Nie możesz używać Koktajli Mołotowa.

...Ale za to z Plugastwem! Przed rozpoczęciem gry rzuć kością. Wynik decyduje o tym, w której Strefie Namnażania zaczyna Plugastwo. Jeśli wypadnie "6", to gracze wybierają Strefę Namnażania.

Klucz do bunkra i inne przydatne rzeczy. Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia bohaterowi, który go zdobędzie.

Klucz do bunkra. Umieść zakryty, zielony znacznik Celu losowo ze znacznikami czerwonymi. Kiedy któryś z Bohaterów zdobędzie zielony znacznik połóż go na jego Karcie Tożsamości. Można się nim wymieniać, tak jak Przedmiotami, ale nie zajmuje miejsca na karty w ekwipunku. Jeśli Bohater niosący klucz zginie Misja kończy się porażką.

Drzwi do bunkra. Bohater, który ma przy sobie zielony znacznik Celu może poświęcić Akcję, aby zamknąć zielone drzwi, jeśli stoi w Strefie przyległej do nich. Strefa musi być wolna od wszystkich Zombie (poza Plugastwem, co może zonaczać, że Bohater poświęca swoje życie i zamyka się razem z tym czymś w bunkrze).



 Strefa Początkowa graczy	 Strefa Wyjścia	 5 PD. Czerwony Cel
 Zamknięte drzwi	 Zielone drzwi	 Strefa Namnażania Zombie

TRUDNA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

C8

ZOMBICIDE - MISJE