

C34 SZTURM NA MAGAZYN

TRUDNA / 4+ BOHATERÓW / 60 MINUT

Misja pomysłu Matta Turnbulla

Najwidoczniej szaleństwo krazy po całej rodzinie Neda. Opowiada nam, że jego wujek wgnajał kilka kontenerów magazynowych w dokach, by trzymać tam swoje "cacuszka", takie jak jego niekompletna kolekcja monet, figurki żołnierzy z wojny secesyjnej oraz kluczyki do jego łodzi. Jestem pewien, że figurki są bardzo ładne, ale ta łódź to nasza szansa na ucieczkę z miasta. Zastanawiam się, czemu wujek Ned z niej nie skorzystał...

Potrzebne komponenty: **Zombicide Sezon 1**.

Potrzebne Kafelki: **1C, 2B, 2C, 3B, 5B, 5C, 5D, 5E i 7B**.

CELE

Oto nasz plan:

1 – Rodzinne pamiątki. Zdobądź wszystkie czerwone znaczniki Celu.

2 – Wszyscy na pokład.

Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi pozostałymi przy życiu Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **"Cacuszka".** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Zielony klucz.** Zielone drzwi można otworzyć dopiero po zdobyciu zielonego klucza.

• **Niebieski klucz.** Niebieskie drzwi można otworzyć dopiero po zdobyciu niebieskiego klucza. Zdobycie niebieskiego klucza uaktywnia także niebieską Strefę Namnażania.

• **Wujek Ned.** Wygląda na to, że wujek Ned miał ten sam pomysł, co my, ale nie dał rady. Teraz zamierza powstrzymać nas przed dostaniem się do jego łodzi. Natychmiastowo po zdobyciu wszystkich trzech czerwonych znaczników Celu, namóżcie Plugastwo (wujek Ned) w Strefie zawierającej Wyjście.

• **Powrót wujka Ned.** Wujek Ned pożarł wszystkie Plugasta w okolicy. Nie namążaj Plugasta z kart. Zamiast tego, namóż Spaślaka w towarzystwie dwóch Szwendaczy.

