

# C35 POBUDKA

ŁATWA / 4+ BOHATERÓW / 60 MINUT

## Misja pomysłu Paula Murray'a

Tym razem to była, cholera, nasza wina, serio. Ukrywaliśmy się w starym stylu w domach przez wiele dni. Przyzwyczailiśmy się ufać, że drzwi ich powstrzymają, nadal jednak spaliśmy z dala od nich, tak na wszelki wypadek. Było nam wygodnie. Zbyt wygodnie. Nocą nawet już nie wystawialiśmy wart, ponieważ wiedzieliśmy, że w razie czego i tak nie sforsują drzwi. Staliśmy się nieostrożni. Nigdy byliśmy się nie domyślili, że ściany działowe nowo wybudowanych domów będą tak cholernie stare...

Potrzebne komponenty: *Zombicide Sezon 1*.

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

## CELE

**Ucieknij z planszy przez Wyjście.** To tyle. Powodzenia. Dotrzym 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

• **Kto śpi na górze?** Nie namażaj Zombie w budynku na początku gry ani gdy zostaną otwarte pierwsze drzwi. Bohaterowie zaczynają Misję śpiąc w pokojach, które uwa-

żali za najbezpieczniejsze (czyli tych położonych najdalej od drzwi wejściowych). Przed rozpoczęciem gry rzuć kością za każdego z Bohaterów i umieść jego figurkę w pokoju wskazanym na mapie.

• **Niespodzianka!** W tej Misji Zombie mają swoją turę jako pierwsze. Rozpocznij grę namażając Zombie, zanim jeszcze Bohaterowie wykonają swoje Akcje. Zbierać się, śpiochy!

• **Brutalne przebudzenie.** Obudzenie się i wyskoczenie z łóżek, zabiera Bohaterom jedną Akcję. Tak więc każdy z Bohaterów podczas swojej pierwszej tury ma jedną Akcję mniej niż normalnie. Rozpoczynają też bez żadnego Ekwipunku (nawet Patelni!), wszystko to z powodu nagłej pobudki. Bohaterowie, którzy posiadają Umiejętność Zaczyna z [Ekwipunek] są wyjątkiem od tej zasady i zaczynają normalnie ze wskazaną kartą Ekwipunku (okazuje się, że Phil naprawdę sypia z pistoletem pod poduszką).

• **Gdzie są klucze?** Rozłóż losowo między czerwonymi znacznikami Celu jeden zielony i jeden niebieski. Znaczniki odpowiadają kluczom do trzech drzwi nieroźważnie położone przez osoby, które ostatnio ich używały. Ale czy są zaraz obok drzwi? Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Wzmocnione drzwi główne z trzema zamkami i trzema kluczami.** Czerwone drzwi można otworzyć, po zebraniu trzech czerwonych znaczników Celu.

• **Zielone Wyjście Ewakuacyjne.** Zielone drzwi można otworzyć, po zdobyciu zielonego znacznika Celu.

• **Niebieskie Wyjście Ewakuacyjne.** Po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu, będzie można otworzyć niebieskie drzwi. Aktywuje się też Niebieska Strefa Namażania.

