

C8 W PASZCZE LWA

Misja autorstwa Marcusa Polhmannia

Z czasem można się przyzwyczaić do wszystkich tych paskudztw, które rzążą teraz po ulicach. Większości z nich można się łatwo pozbyć. Wystarczy celny strzał w główę, albo szybki ruch siekierą. Ale pojawiło się coś nowego. Przekonaliście się już w bardzo bolesny sposób, że jest odporne na wszystko. Nie imają się go ani kule, ani najcięzsze 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 dobrze. Problem w tym, że trzeba będzie użyć jakiejś przygryty, a jedynie na co Plugastwo ma ochotę to świeże ludzkie mięso.

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

CELE

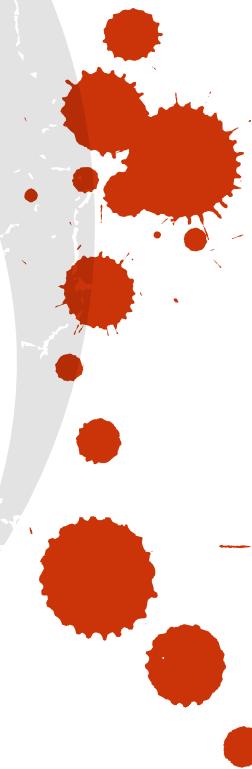
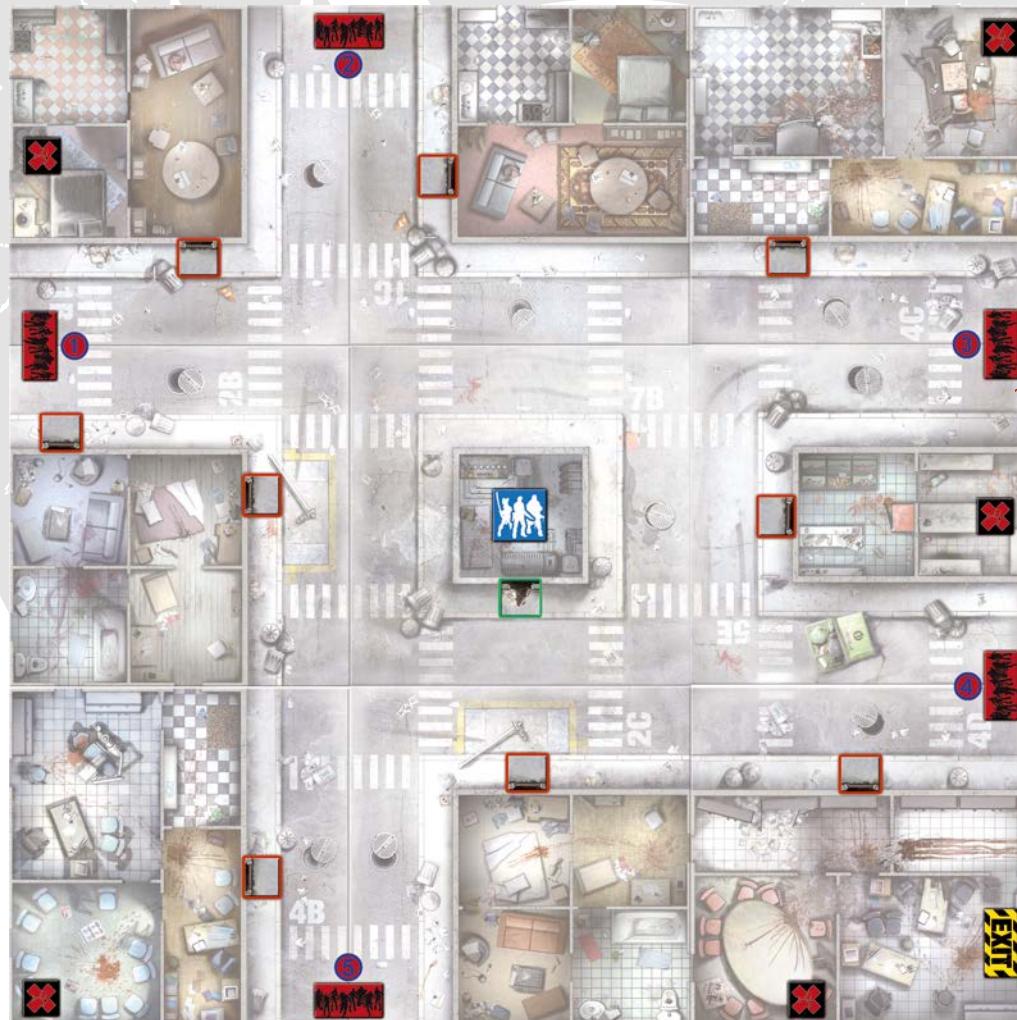
Musisz uwieźć Plugastwo w bunkrze. Oto plan:

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 Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.



TRUDNA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

ZOMBIICIDE - MISJE

C8

ZASADY SPECjalNE

Bez koktajlu... Wyjmij z talii Ekwipunku karty Bezyny 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 znaczek Celu daje 5 punktów doświadczenia bohaterowi, który go zdobędzie.

Klucz do bunkra. Umieść zakryty, zielony znaczek Celu losowo ze znacznikami czerwonymi. Kiedy któryś z Bohaterów zdobędzie zielony znaczek położ 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 znaczek 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).



TRUDNA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

68

ZOMBIICIDE - MISJE