

C5 ODBIĆ SAMANTHĘ

Misja autorstwa Marc'a Declaisa

Nad małym akademickim miasteczkiem Los Vevas zapada zmierzch. Popure, skapane w mroku ulice oblepią niezdrowa wilgoć. Samantha dysząc zatrzuksuje za sobą drzwi niewielkiego schowka. Spociona dlonia obejmuje prawe ramię. Nie wiedziała co ją zaatakowało, ale pojawiło się bez ostrzeżenia. Powoli bada zranioną reke. Jatrząca się rana wygląda na ugryzienie. Odrywa rekaw bluzki robiąc z niego prowizoryczny opatrunki. Na dnie torebki odzywa się telefon.

-Wanda? Czy to ty? Wanda. Boże, tak bardzo się boję!

-Gdzie jesteś sam?

-W schowku na rogu 5tej i 7mej

-Jesteś ranna? Twój oddech jest bardzo nieregularny...

-Tak, coś mnie ugryzło, ale nie mam pojęcia co... Wanda, boję się.

-Nie ruszaj się z miejsca, złotko. Zamknij drzwi i pod żadnym pozorem nie otwieraj, wyruszamy cię uratować.

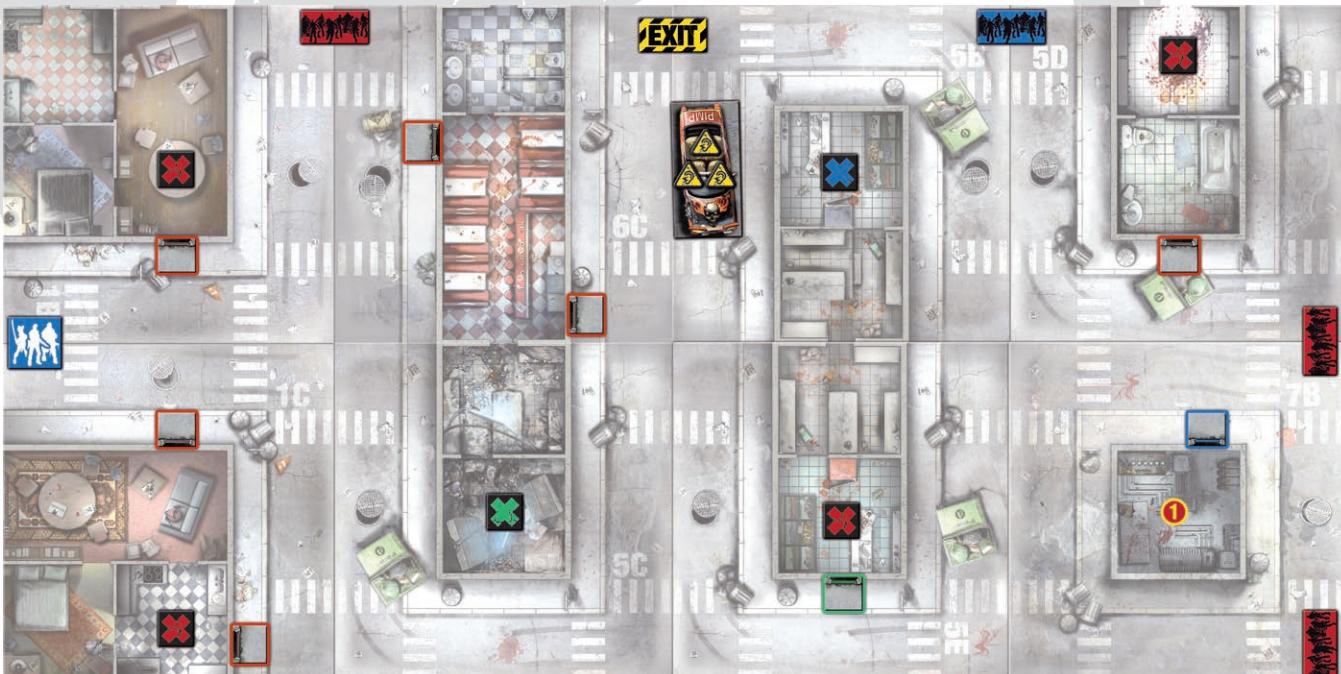
-Uważajcie na zewnątrz roi się od jakichś dziwnych stworów.

Potrzebne Kafelki: **1B, 6C, 5B, 5D, 1C, 5C, 5E & 7B.**

CELE

Uratuj Samanthę! Ale nie bądź bohatersko głupi, najpierw trzeba się przygotować i zebrać wszystko, co potrzebne do przetrwania zombie apokalipsy. Oto plan:

- **Pozbierz przydatne rzeczy.** No wiesz, jak to w przypadku inwazji. Zgromadź zapasy, broń, radio i takie tam. Miejsca, w których znajdziesz to rzeczy zostały oznaczone czerwonym "X". Zbierz wszystkie czerwone znaczniki Celu.
- **Znajdź apteczkę.** Samantha jest poważnie ranna, przyda jej się opatrunk z pawdziwego zdarzenia. W gabinecie medycznym jest zielony "x". Zdobądź zielony znacznik Celu.
- **Samantha zemdlała i nie otworzy drzwi do schowka.** Będziesz potrzebował wytrychu oznaczonego niebieskim "X". Zdobądź niebieski znacznik Celu.
- **Dotrzyj do Strefy Wyjścia Samanthą i przynajmniej jednym Bohaterem, zanim ta zmieni się w zombie.**



ZOMBIICIDE - MISJE

ŚREDNIA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

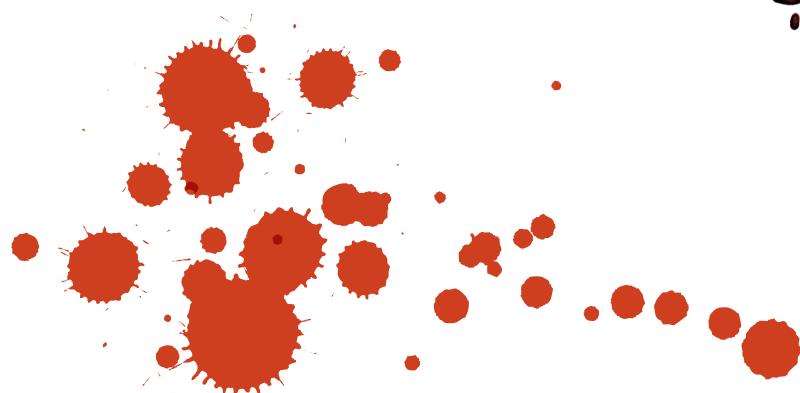
C5

ZASADY SPECIALNE

- **Poczucie spełnienia.** Każdy znaczek Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- **Samantha!** Samantha znajduje się w budynku na Kafelku 7B, tak jak oznaczono na mapie. Użyj zaznaczonej, żerńskiej figury zombie aby reprezentować ranną dziewczynę. Nie namażaj Zombie, kiedy otworzysz drzwi jej budynku.
- **Samantha potrzebuje opieki medycznej.** Zielony znaczek Celu reprezentuje apteczkę i jednocześnie klucz do zielonych Drzwi. Traktuj ten znaczek jak Przedmiot. Jeśli go stracisz gra się kończy.
- **Biuro ślusarza jest zamknięte.** Będziesz potrzebował czegoś do otwarcia schowka: Samantha zemdlała. Na szczęście wszyscy wiedzą, że ślusarz spędzał wieczory grając w karty z lekarzem. Jego klucz znajduje się w apteczce. Kiedy zdobędziesz zielony znaczek Celu, będziesz mógł otworzyć zielone Drzwi.
- **Sklep ślusarza jest dobrze zabezpieczony.** W końcu te wszystkie narzędzia to niezła gratka dla potencjalnych złodziejów. Kiedy zdobędziesz niebieski znaczek Celu uruchamia się alarm. Niestety wszyscy policjanci (oprócz Phila, oczywiście!) są teraz zombie, aktywując Niebieską Strefę Namażania Zombie.
- **Podoba się muzyczka?** Radio w odpicowanej bryce wyje na cały regulator, a sam samochód jest zbyt zdezorientowany, żeby nim jeździć. Na odpicowanej bryce znajdują się trzy znaczniki Hałasu, których nie da się w żaden sposób usunąć.
- **Przynajmniej odpicowana bryka jest konkretnie odpicowana.** Możesz przeszukać odpicowaną brykę raz na grę. Znajdziesz w niej Strzelbę Mamuski, albo złe Bliźniaczki (dobierz losowo).
- **Samantha została zraniona dość poważnie.** Pierwszy

Bohater, który znajdzie się w tej samej Strefie co Samantha musi mieć apteczkę (zielony znaczek Celu) w swoim ekwipunku. Kiedy Samantha zostanie uratowana trzyma się Bohatera, który ją znalazł. Za każdym razem, kiedy ten Bohater wykonuje Akcję Ruchu, musi poświęcić dodatkową Akcję Ruchu aby podnieść Samanthę i wleć ją ze sobą (Samantha korzysta ze wszystkich bonusów do Akcji Ruchu, jakie posiada opiekujący się nią Bohater). Jeśli w którymkolwiek momencie Samantha zostanie sama Misja kończy się porażką. Samantha musi dostrzec do Strefy Wyjścia 5 tur po byciu odkrytą przez pierwszego Bohatera. Jeśli nie zdążysz tego zrobić...

Wiedz, że Samantha cieszyła się swoim życiem i sprawiała, że na ustach jej przyjaciół gościł uśmiech. A jednak byłeś zbyt powolny i nie dałeś rady uratować tej zjawiskowej kobiety. Jej apetyt na ludzkie mięso rośnie. Będziesz musiał ją zabić. Mamy nadzieję, że będziesz po tym w stanie spojrzeć na siebie w lusterko. Misja kończy się niepowodzeniem.



ŚREDNIA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

65

ZOMBIICIDE - MISJE