

Wróg u bram

Poziom trudności: ŁATWY / ŚREDNI (w zależności od liczby Ocalałych)

Liczba ocalałych: 4+

Czas: 60 - 90 minut (w zależności od liczby Ocalałych)

Miasto zostało odbite. Nekromanta został przepędzony i wreszcie mogliśmy odpocząć. Wiedzieliśmy jednak, że spokój nie potrwa długo, zombie z pewnością przeprowadzą kontratak. Dlatego wzmocniliśmy mury i wybudowaliśmy wieżę. Nie będą mieli z nami tak łatwo jak im się wydaje.

Nie pomyliliśmy się w naszych przewidywaniach. Potężna Abominacja stoi już pod naszymi murami i łąka chwila wdrze się do środka. Na szczęście jesteśmy przygotowani. Nasi kapłani poświęcili magiczną kuszę zdolną zabić Abominację. Niestety, pijany krasnolud zgubił gdzieś klucz do kaplicy, w której znajduje się kusza. Najpierw trzeba będzie odnaleźć klucz. Musimy się spieszyć!

CELE:

Aby zwyciężyć osiągnijcie cele w podanej konieczności:

1. **Uświęcona kusza.** Podnieście niebieski znacznik oznaczający Wampiryczną kuszę.
2. **Ognia!** Wejdźcie na wieżę i zastrzelcie Abominację.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:**
 - Umieśćcie Abominację w oznaczonej strefie (kafelki 11V przy wieży, miejsce to celowo nie ma połączenia z resztą miasta).
 - Odłóżcie na bok kartę Wampirycznej kuszy.
 - Umieśćcie niebieski znacznik Celu w pomieszczeniu na kafelku 1V.
 - Umieśćcie zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- **Gdzie jest ten przeklęty klucz?** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Kaplica.** Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.
- **Jest!** Podniesienie niebieskiego znacznika oznacza zdobycie karty Wampirycznej kuszy przez Ocalałego.
- **Droga na wieżę.** Niebieska Strefa Namnażania jest nieaktywna do czasu zdobycia niebieskiego Celu.

