

# C27 CAINDO AOS PEDAÇOS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

Uma missão de James Cachia-Garrett  
Traduzida por Felipe Naganava  
Uma horda de zumbis nos perseguiu até em casa. Nós arrumamos nossas armas e suprimentos dentro de um carro e caímos fora, mas a hora era muito grande. Nosso carro bateu em muitos zumbis. Tem fumaça saindo por todo canto, e eu tenho certeza que a transmissão se foi. Felizmente, eu sei onde estamos. Um dos sobreviventes menos afortunados que encontramos mencionou que a minivan da família dele estava na garagem logo a nossa frente. Tem uma transmissão partida e esta sem combustível, mas é bom apesar de tudo. Ah, e a porta da garagem esta bloqueada. Precisamos corrigir eixo de transmissão, encher o tanque, e sair daqui. Pelo lado positivo, eu também ouvi dizer que um colecionador de armas tinha escondido suas armas por aqui. Nós realmente poderia usá-las, e ele não vai precisar mais delas mesmo..

Mapas necessários: 2B, 2C, 3B, 3C, 4B, 4C, 4D & 4E.

## OBJETIVOS

Nós precisamos de um carro!

- 1- **Um eixo de transmissão e algum combustível.** Pegue o eixo de transmissão do carro da polícia e encontre duas cartas de gasolina.
- 2- **Reparar e reabastecer a minivan.** A minivan é representada pelo Tunadão no mapa 3B.
- 3- **Abrir a porta rolante.** Você precisará encontrar o objetivo verde para fazer isso. A porta rolante está representada pelas portas verde e azul no mapa 3B.
- 4- **Fuja da horda!** Escape pela zona de saída com a minivan. O carro pode escapar por esta zona no final do turno do motorista, desde que não contenha zumbis na zona.

## REGRAS ESPECIAIS

- **Isto é exatamente o que precisamos.** Cada objetivo rende 5 pontos de experiência para o sobrevivente que o pegou.
- **Salas fechados.** Algumas zonas dentro dos prédios estão bloqueadas com portas. Elas são consideradas salas separadas apenas em questão de Spawn de zumbis.

- **Na estrada.** Cada sobrevivente começa a missão com 7 pontos de experiência, no nível de perigo amarelo, e com armas adicionais, além das tradicionais. Antes do jogo começar, começando com o primeiro jogador, compre cartas do baralho de equipamentos até que cada sobrevivente tenha uma arma. Ignore cartas que não forem armas.
- **O colecionador de armas morava perto daqui.** Coloque uma baioneta e as gêmeas do mal no baralho de equipamentos DEPOIS que cada sobrevivente receber sua arma adicional. Estas armas poderam ser encontradas, vasculhando a cidade.
- **Mecânicos tem gasolina.** Antes do jogo começar, remova as cartas de gasolina do baralho de equipamentos, e coloque uma em cada zona do mecânico (como mostra no mapa). O primeiro a vasculhar nessa área, recebe uma carta de gasolina. Se usa-la, descarte-a.
- **Onde vamos encontrar um eixo de transmissão?** O sobrevivente que pegou o objetivo azul, recebe o eixo de transmissão. A ficha de objetivo azul, conta como uma carta de equipamento. O eixo de transmissão é muito pesado e incômodo: isto só pode ser colocado em um dos slots de carta na mão. Perder o eixo termina o jogo.
- **A porta rolante.** Coloque o objetivo verde aleatoriamente entre os objetivos vermelhos, com a face para baixo. Uma vez que o objetivo verde foi encontrado, a porta rolante pode ser aberta. Ela está representada pela porta verde e azul no mapa 3B. Ambas as portas abrem simultaneamente. Abrir essa porta faz um barulho muito alto. Trate o sobrevivente que abriu a porta como tendo usado a habilidade Barulhento.
- **Reparando a minivan.** Um sobrevivente pode gastar uma ação tanto com uma carta de gasolina ou o eixo de transmissão para coloca-lo na minivan. Uma vez que ambas as gasolinas e o eixo de transmissão estiverem na minivan, você poderá cair na estrada. Para dirigir você precisará sair pela porta rolante no mapa 3B.



• **Carros pela cidade.** Carros não podem ser vasculhados ou dirigidos. Reparar a minivan permite que você a dirija. A minivan acomoda 6 sobreviventes.

• **Está consertado! Vamos tentar não quebrar novamente.** Uma vez reparada, a minivan pode andar 2 zonas por rodada do jogo.



Porta



Zona do mecânico  
(Gasolina)



Saida



Minivan



Área inicial  
dos sobreviventes



Carro da polícia



Porta rolante



Zona de Spawn



Onde a chave  
pode estar (5 XP)

