

C48 FOME, SEDE E PERIGOSO

Missão de Michael Baxter
Tradução de Luiz Feitosa

Estamos com fome. E sede. A boa notícia é que temos um enorme volume de armas e a prisão da cidade próxima está vibrando com gemidos de zumbis. Isso significa que ninguém limpou o local e saquearam a sua reserva de alimentos. Estes zumbis são as únicas coisas entre eu e um estômago cheio. Parece que eles não só querem me comer, eles também querem impedir-me de comer. Vou mostrar a eles!

Jogos necessários: Season 2: Prison Outbreak.

Mapas necessários: 5P, 6P, 11P, 12P, 16P & 18P.

OBJETIVOS

O plano é simples, o que significa que provavelmente assim que você começar você pode se atrapalhar. É assim que deve ser feito, por isso aqui está:

1 - Encontrar a comida. Encontre pelo menos uma carta de alimentação (comida enlatada, arroz, ou de água) por Sobrevivente. Sobreviventes eliminados não contam para a quantidade necessária.

2 - Obtenha o equipamento médico. Você provavelmente vai ter que lidar com a enfermeira primeiro. Esteja avisado: ela definitivamente não é o tipo sexy. Pegue os três objetivos vermelhos no mapa 11P.

3 - Escolha um lugar tranquilo para desfrutar de sua próxima refeição. Chegar na zona de saída com todos os sobreviventes restantes. Qualquer sobrevivente pode escapar através desta zona, no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nele. Você ganha se você tiver uma carta de alimentação (comida enlatada, arroz e água) por sobrevivente remanescente.

REGRAS ESPECIAIS

- **A enfermeira não é sexy.** Antes do jogo começar, coloque um gordo feminino na enfermaria. A injeção vai doer um pouco no início, mas depois, você não vai sentir nada.

- **Na esperança de uma boa refeição.** Cada Objetivo ganha 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pega-lo.



MÉDIO
6+ SOBREV.
180 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

C48

- **Refaça o corredor da morte.** Um cabo de alimentação de energia está deitado no chão, no corredor inundado do mapa 16P (marcado com um objetivo violeta). Qualquer personagem sofre 2 pontos de dano imediatamente ao entrar nessa Zona do mapa 16P e a cada Final de Fase subsequente enquanto ele permanecer nesta Zona.

- **Chave para a sala de controle.** A sala de controle de energia está atrás de uma porta trancada. A porta branca só pode ser aberta uma vez por um sobrevivente que pegou o Objetivo branco.

- **Corte a energia.** O dispositivo violeta controla as portas verde e amarela e a porta das celas violetas, bem como a alimentação de energia do cabo que passa através do mapa 16P. Estas portas só podem ser abertas usando o dispositivo. A opção pode ser ativada ou definir de volta para sua posição original, e não concede pontos de experiência em ambos os casos.

Desligar a chave abre todas as portas associadas e desativa a regra especial "Refaça o corredor da morte". Vire o lado do Objetivo violeta para baixo como um lembrete.

Definir o dispositivo de volta para a posição original não fecha as portas, mas reativa a regra especial "Refaça do corredor da morte". Zumbis mortos desta maneira não concedem pontos de experiência. Vire o Objetivo violeta de volta ao seu lado violeta como um lembrete.

- **Reparar o cabo.** Um sobrevivente pode pegar o Objetivo violeta enquanto ele estiver virado para o lado vermelho (ganhando 5 pontos de experiência) para remover o cabo caído no corredor inundado. Uma vez feito isso, a regra especial "Refaça o corredor da morte" não se aplica mais.

- **Parar o fluxo Z.** Os acessos utilizados pelos zumbis que aparecem nas Zonas de entrada de Zumbis verde e amarelo podem ser fechados. Um sobrevivente pode levar os Objetivos verde ou amarela para remover a Zona de Entrada de Zumbis correspondente, desde que não haja Zumbis na Zona.

- **Uma montanha de potes.** O sobrevivente que pegar o Objetivo azul procura nas cartas de equipamentos até que encontre duas cartas de alimentação (comida enlatada, arroz, ou água). A procura termina imediatamente se uma carta Aaahh! for pega. Descarte todas as outras cartas.

- **Equipamento médico.** Pegar um Objetivo vermelho no mapa 11P permite que o sobrevivente descarte todas as suas cartas de ferimentos.



MÉDIO

6+ SOBREV.

180 MINUTOS

C48

ZOMBICIDE - MISSÕES