

C43 A GRANDE FUGA

Missão de Stanislas Gayot
Diagramação de Luiz Feitosa

Nós costumávamos ouvir histórias sobre uma "doença", que tornava as pessoas mais "agressivas". "Felizmente, o governo controla a situação", disseram eles. Sim, claro! Eu posso ver os guardas da prisão em pânico. Eles continuam a falar de "zumbis", mas nunca dizem nada para nós. Eles querem que fiquemos quietos, mas muitas

coisas estranhas tem ocorrido. Menos guardas. Patrulhas em horários incomuns. Barulhos estranhos, mesmo para uma prisão. Ninguém foi para o quintal a dois dias. Eles até se esqueceram de nos alimentar ontem. É hora de sair e descobrir o que está acontecendo lá fora. É isso aí! Eu consegui pegar meu cadeado. Mas eu ouço passos e gritos ao longe. Eu tenho que libertar os outros prisioneiros. Juntos será mais provável de sairmos vivos...

OBJETIVOS

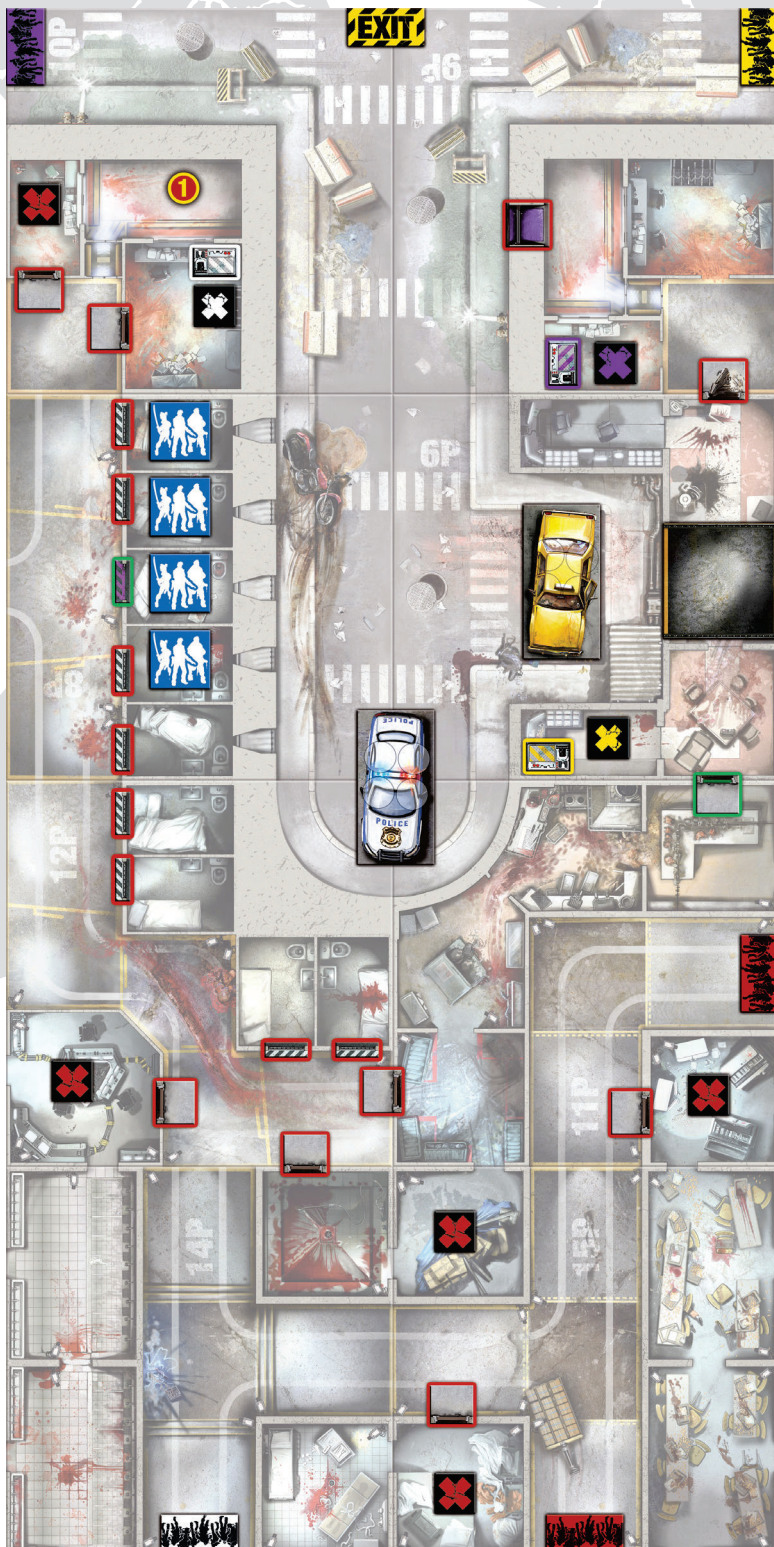
Fuja antes que seja tarde demais! Aqui está o plano:

1 - **Encontre armas.** Há um arsenal apenas ao lado de suas celas. Pesquisar na Zona marcada até que todas as armas sejam encontradas.

2 - **Encontre o cartão de acesso verde.** A porta verde fica entre você e a saída. Você vai ter que procurar as zonas marcadas com um "X" vermelho, até encontrar o Objetivo verde.

3 - **Vá até o portão de segurança de giro.** Você vai ter que ativar a opção correta, a fim de passar por isso.

4 - **Abra a entrada principal da prisão.** Ele abre com a chave de Violet.



Área Inicial dos Sobreviventes	Portas das celas	
	Portas das celas abertas	
		Portas
Portão de Segurança Giratório	Zona de saída	
		Porta aberta
	Cartão de acesso verde?	
	Dispositivos e Objetivos	
		Zona de Entrada de Zumbis
	O Arsenal	

ZOMBICIDE - MISSÕES

MÉDIO
4 a 8+ SOBREV.
120 MINUTOS

C43

5 - Você precisa de um carro para escapar da prisão. Chegar a zona de saída com todos os sobreviventes a bordo em quantos carros necessários. Qualquer carro e seus passageiros podem escapar através desta zona, no final do turno de seu motorista, enquanto não tiver Zumbis na zona.

REGRA ESPECIAL:

- **Vá diretamente para a cadeia.** Todos os sobreviventes começam o jogo em uma das Zonas de celas marcadas. Definir os Sobreviventes aleatoriamente nas celas. Cada uma deve conter até dois sobreviventes. NOTA: Um delas está aberta, como você acabou de destruir o cadeado!

- **Não coletar US \$ 200.** Sobreviventes começam o jogo sem qualquer carta de Equipamentos. Separe um martelo, um machado, uma pistola e três Cassetetes para formar uma pilha reserva. Quando um sobrevivente procura na Zona marcada, ele recebe um dessas cartas de equipamento de forma aleatória. Quando esta pilha reserva estiver esgotada, pode-se procurar nessa Zona normalmente. Sobreviventes que iniciam a partida já com [Equipamento] devido a uma habilidade inicial, recebem esse [Equipamento] junto na primeira vez que eles Pesquisarem na Zona marcada.

- **Resgatando alguns reforços ... e mais alguns problemas.** Ativando o dispositivo branco abre as portas de celas brancas e ativa a Entrada de Zumbis branca. Não aparecem em celas que contenha sobreviventes. O sobrevivente que ativar o dispositivo branco pela primeira vez também leva o Objeto branco e ganha 5 pontos de experiência. Esta opção só pode ser ativada uma vez.

- **Maldito Cartão verde de acesso.** Coloque o Objeto verde aleatoriamente entre os Objetivos vermelhos, viradas para baixo. Este é o cartão de acesso verde. Os outros objetivos vermelhos representam coisas inúteis: pasta de dente, meias limpas, salsichas, e assim por diante (mas você vai se arrepender deixando-os, confie em mim). Eles não dão quaisquer pontos de experiência; descartá-los quando eles são encontrados. O Objeto verde concede 5 pontos de experiência. Uma vez que o objetivo verde foi encontrado, a porta verde pode ser aberto.

- **O Dispositivo amarelo para o Portão de Segurança Giratório.** Quando o dispositivo amarelo está ativado, o Portão de Segurança Giratório gira um quarto de volta para a esquerda ou para a direita (escolher a direção cada vez que o dispositivo é usado). O sobrevivente que ativar o dispositivo amarelo pela primeira vez também leva o Objeto amarelo, ganha 5 pontos de experiência, e ativa a Entrada de Zumbis amarela. A Zona de Entrada permanece ativa mesmo que o Dispositivo seja usado mais de uma vez.

- **O dispositivo violeta abre a porta violeta de entrada principal da prisão.** O sobrevivente de ativar o dispositivo violeta pela primeira vez também leva o Objeto violeta, ganha 5 pontos de experiência, e ativa a Entrada de Zumbis violeta. Esta opção só pode ser ativado uma vez.

- **Não há tempo a perder!** Os carros podem ser conduzidos, mas não Procurados.



MÉDIO

4 a 8+ SOBREV.

120 MINUTOS

C43