

A4 O SONHO DO DOUG

Doug tem um sonho. Antes do apocalipse zumbi, ele costumava passear muito com o dono de uma pequena loja de armas. Esse cara falou para Doug sobre uma semiautomática customizada que faz nosso amigo sobrevivente sonhar. O Doug não tem certeza se seu amigo tinha a tal arma na sua loja ou se apenas tinha ouvido falar dela, mas mesmo assim ele quer voltar lá e dar uma olhada. Não temos porque recusar. Roubar uma loja de armas! É como se fosse natal!

Infelizmente Doug não tem muita informação. Não esperamos que a loja esteja aberta, e provavelmente, as portas são fortes demais para serem abertas com um pé-de-cabra ou um machado. Nós vamos precisar da chave do dono, que possivelmente está na casa dele. Ao menos o Doug sabe em que casa seu amigo morava. O que não fazemos por um monte de armas?

Mapas Necessários: 7B, 2B, 4B, 5E, 1C & 4C.

OBJETIVOS

Vocês têm apenas que fazer três coisas.

Achar a chave da loja de armas. O armeiro morava em um prédio próximo. O Doug não lembra exatamente onde é, mas você pode explorar o lugar até descobrir qual é o prédio certo. Há um "X" vermelho indicando onde a chave pode estar. Pegue cada um dos Objetivos vermelhos até você achar o azul. Você não precisa pegar mais nenhum Objetivo vermelho depois que fizer isso, mas pode pegar se quiser.

Procure a loja de armas. Essa é a parte boa do plano. O Doug colocou um marcador verde no mapa para mostrar onde a loja está. No momento que o Objetivo verde for tomado, todos os Sobreviventes que estiverem na Zona do Objetivo (começando por aquele que pegou a ficha) imediatamente pegam cartas de Equipamento até encheram seus inventários. Ignore e descarte todas as cartas que não forem Muita Munição (qualquer tipo), uma arma ou uma Luneta. Continue pegando cartas até todos os inventários ficarem cheios.

Vamos voltar para casa. Não conseguimos achar a tão sonhada arma do Doug, mas conseguimos armas o bastante para fazê-lo esquecer dessa pequena decepção. Alcance a Zona de Saída com todos os Sobreviventes restantes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não tenha mais Zumbis.



MÉDIO

4+ SOBREV.

120 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

REGRAS ESPECIAIS

Mapa e Objetivos do Doug. Cada ficha de Objetivo dá 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que pegá-la.

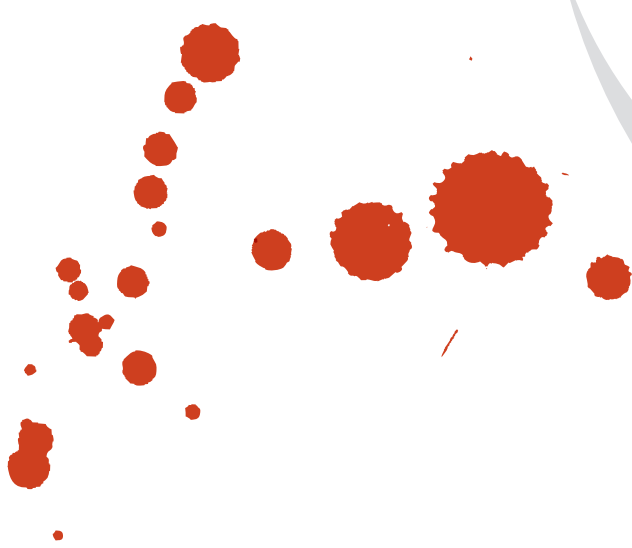
Eu achei a ch...Que barulho foi esse?!? Coloque o Objetivo azul aleatoriamente entre os Objetivos vermelhos, virado para baixo. Quando alguém pegar esse Objetivo, a porta azul pode ser aberta. Infelizmente, o armeiro colocou um alarme na caixa onde a chave estava. E ele faz muito barulho. A Zona de Entrada azul é ativada quando a ficha de Objetivo azul é pega, e os zumbis passam a aparecer em todos os turnos seguintes.

Salas fechadas. Algumas Zonas estão isoladas por portas. Elas são consideradas prédios separados unicamente para entrada dos Zumbis.

Você não pode usar os carros.

O Tunadão do Armeiro! Você pode procurar no Tunadão apenas uma vez. Ele contém a Baioneta ou as Gêmeas do Mal (escolha aleatoriamente).

Ei, um Carro de Polícia. Policiais normalmente tem um monte de armas! Você pode procurar no Carro de Polícia mais de uma vez. Pegue cartas até achar uma arma. A carta Aaahh! funciona normalmente e faz surgir um Lerdo, interrompendo a Procura.



 Área Inicial dos Sobreviventes	 Zona de Saída	 Zona azul de Entrada dos Zumbis	 Zona de Entrada dos Zumbis	 Carro de polícia	
 Objetivo (5 XP)	 5XP Sonho do Doug	 Porta azul	 Porta trancada	 Porta aberta	 Tunadão

MÉDIO

4+ SOBREV.

120 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES