

C37 Defender o shopping Salvar o bebê

Uma missão de Scott Hill
Tradução de Luiz Feitosa

"Eu disse que isso era uma má ideia. Eu te disse! precisamos sair. AGORA!"

"Nós não vamos deixa-lá assim! Ela está em trabalho de parto, pelo amor de Deus! Ela não teria a menor chance. *suspiro* Ótimo. Mais duas bocas para alimentar..."

"Ah, pare de reclamar. Faça que todos comecem barricadas, faça o que for preciso! Só não deixem eles entrarem aqui!"

Material necessário: Toxic City Mall

Mapas usados: 1M, 2M, 3M & 5M.

OBJETIVOS

1 - Proteger o bebê e sua mãe. Evite que quaisquer Zumbis entrem na área inicial dos Sobreviventes (marcados em verde). Se um Zumbi chegar nessa área, a missão está perdida.

2 - A melhor defesa é um bom ataque. Depois que o bebê nascer e dormir (ver regras especiais), limpar o tabuleiro de todos Zumbis restantes. Se em algum momento não houver Zumbis no tabuleiro, você ganha.

REGRAS ESPECIAIS

- **Precisamos de melhores armas ...** não distribuir Equipamento normais de início de partida. Em vez disso, distribuir de forma aleatória um Bastão de beisebol, uma Motosserra, um Machado, uma Katana, e Painéis e /ou Cassetetes suficientes para o restante dos sobrevivente.

- **... E este lugar está cheio deles!** Remova todos os cartões de mantimentos (Enlatado, saco de arroz, e água) do baralho de Equipamento. Eles não devem ser usados nesta missão.

- **Olha o que eu achei!** Remover uma Semi-Automática, uma Espingarda, uma Rifle de assalto, e uma .44 Magnum do baralho de Equipamentos. Embaralhe essas cartas e coloque-os virados para baixo, do lado do mapa. Sempre que um sobrevivente recolhe um Objeto vermelho, ele ganha 5 pontos de experiência e uma carta aleatória desta pilha. Se um sobrevivente com a habilidade Matching Set (Dupla Letal!) receber tanto a Semi-Automática ou a .44 Magnum, ele também deve receber uma segunda Semi-Automática ou .44 Magnum do baralho de Equipamentos, se estiver disponível. O sobrevivente pode então reorganizar o seu inventário gratuitamente.

- **Colecionador de armas!** Quando um sobrevivente pega o objetivo azul, ele ganha 5 pontos de experiência e a Pa's Gun. Quando um sobrevivente pegar o Objeto verde, ele ganha 5 experiência pontos e uma outra arma aleatória do Tunadão (Pistola Laminares, Gêmeas do Mal ou Baioneta).

- **Devem ser interrompido.** As barricadas mostradas no mapa são estruturas defensivas permanentes. Eles não podem ser removida, seja por sobreviventes ou ativações extra de Zumbis. Elas bloqueiam o movimento e linha de visão para os Sobreviventes e Zumbis. Os sobreviventes podem fazer ataques à distância por meio dessas Estruturas defensivas permanentes a partir de qualquer zona adjacente. Ataques à distância de mais longe, no entanto, são bloqueados.

- **Esta loja foi saqueada.** A Zona de início (marcado em verde) não se pode fazer busca.



- **O parto é barulhento ...** Antes do bebê nascer:

1 - No início do turno dos jogadores até que o bebê nasça, adicionar uma ficha de barulho permanente na Zona de início (marcado em verde). Fichas de barulho permanente não são removidas no final do turno.

2 - Em seguida, role dois dados e some os resultados. Se o total for maior ou igual ao número de fichas barulhos permanentes presentes na zona inicial (marcados em verde), adicionar mais uma ficha de barulho permanente para essa zona.

- **... E quase imprevisível!** O bebê nasce quando o número de fichas de barulhos permanente na Zona inicial (marcados em verde) chegar a 13.

- **Durma bem ...** Depois que o bebê nascer:

1 - No início da fase de cada turno dos Jogadores até que o bebê esteja dormindo, remova uma ficha de barulho permanente da Zona inicial (marcado em verde).

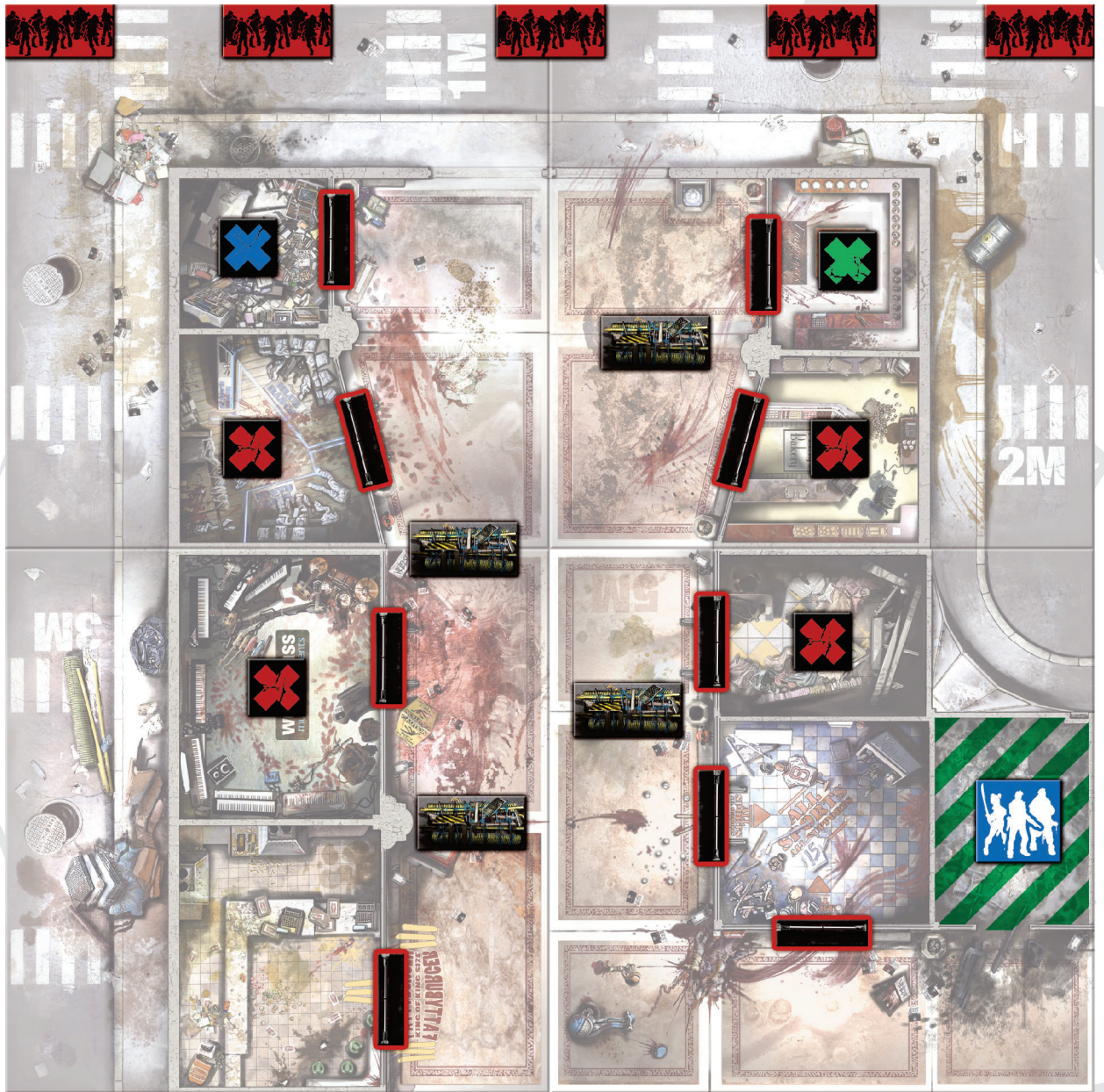
2 - Em seguida, role dois dados e some os resultados. Se o total for inferior ou igual ao número de fichas de barulho permanente presentes na zona inicial (marcados em verde), remover uma ficha de barulho permanente dessa Zona.

- **... Não deixe que os percevejos mordam.** O bebê está dormindo quando o número de fichas de barulho na Zona inicial (marcados em verde) chegar a Zero, remova todos os fichas de Zonas de Entrada de Zumbis do tabuleiro.

ZOMBICIDE - MISSÕES

MÉDIO
6+ SOBREV.
180 MINUTOS

C37



		
Barricada Permanente	Porta da loja Fechada	Pa's Gun
		
Área Inicial do Sobreviventes e Sala de Parto	Zona de Entrada de Zumbis	Estoque de Armas
		
		Estoque de Armas do Tunadão



MÉDIO
6+ SOBREV.
180 MINUTOS

C37

ZOMBICIDE - MISSÕES