

C16 A ZUMBIVASÃO

Uma missão de Ian Summerfield
Traduzida por Felipe Naganava

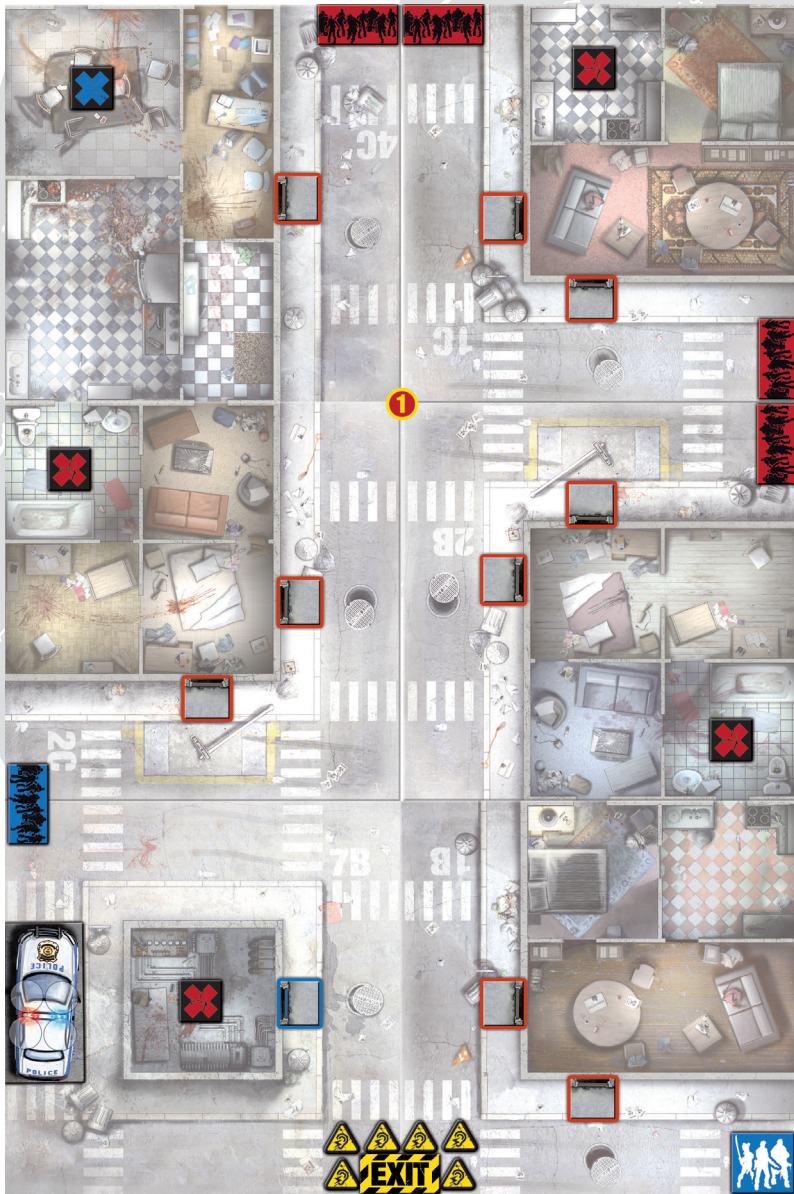
Sorte nossa aqueles zumbis serem tão burros. Nós estávamos dispostos a demolir varias partes da cidade para poder selar os zumbis e impedir que eles se espalhassem, mas nós calculamos mal. Nós corremos para longe dos explosivos antes de fechar a ultima lacuna na parede de detritos. Agora, precisamos segura-los por tempo suficiente para recolhermos qualquer suprimento restante, e em seguida, escapar de uma vez por todas.

Mapas necessários: 4C, 1C, 2C, 2B, 7B & 1B.

OBJETIVOS

Você pode usar este erro de calculo para sua vantagem. Siga cada passo do plano e tudo ficará bem:

- **Colete explosivos e suprimentos.** Já que você deve explorar a área atrás de explosivos, você também deveria pegar quaisquer suprimentos que encontrar. Há um "X" vermelho no mapa, onde alguma coisa útil pode ser encontrada. Pegue todos os objetivos.
- **Sele sua pequena cidade.** Neutralize as Zonas de Spawn. (veja as regras especiais).
- **Objetivo adicional:** Se os jogadores desejarem, depois de terem neutralizados as Zonas de Spawn, Eles podem continuar jogando até todos os zumbis em jogo serem mortos. No entanto, o sobrevivente ainda pode perder a missão caso algum Zumbi escapar do jogo durante esta matança.



Área inicial dos sobreviventes	Porta
1 Abominação	Porta Azul
Zona de Spawn Azul	Ficha de Barulho
Zona de Spawn	Carro da policia Não pode dirigir
Objetivo Azul (5 XP)	Objetivo Vermelho (5 XP)

DIFÍCIL
4+ SOBREVIVENTES
120 MINUTOS

REGRAS ESPECIAIS

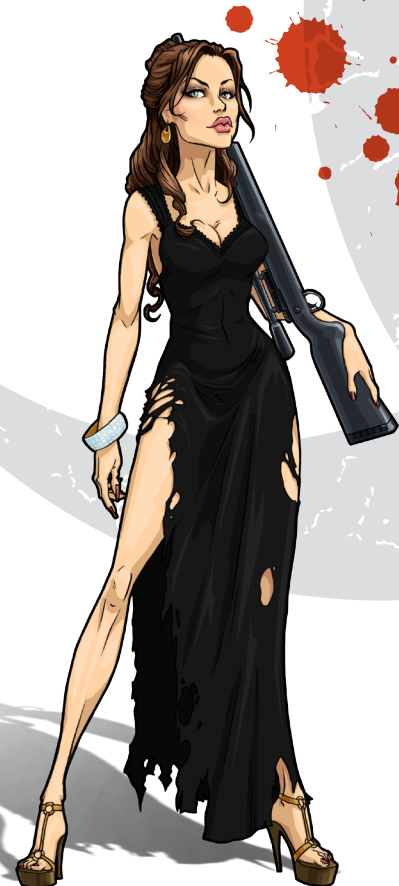
- **Divirta-se encontrando coisas úteis.** Cada objetivo dá 5 pontos de experiência ao sobrevivente que o pegou.
- **Uma Abominação lidera o grupo.** No começo do jogo, coloque uma abominação na zona marcada.
- **Uma porta de metal pesada.** Tais portas pesadas só protegem algo valioso ou algo perigoso... Como explosivos! Vamos encontrar a chave. A porta Azul não pode ser aberta até que o objetivo Azul seja pego.
- **Então isto é que está fazendo tanto barulho...** A area de armazenamento tinha um alarme que um zumbi vagante disparou. Uma vez que você tem a Chave Azul, você pode desligar isso. A Zona de Spawn Azul começa ativada no jogo e é removida do tabuleiro quando o Objetivo Azul for pego.
- **Não deixe os zumbis invadirem nosso paraíso!** A Zona de Saída contém 6 fichas de barulho permanentes. Esta Zona representa uma entrada para a cidade selada, por onde os zumbis podem invadir, e você não quer isso, quer? Se um Zumbi começar sua ação nessa zona, remo-

va-o do tabuleiro. Marque que este Zumbi escapou com sucesso (usando fichas ou escrevendo em um papel). Se 10 Zumbis deixarem o tabuleiro desta maneira, é fim de jogo.

- **Selando sua cidade privada.** Uma vez que todos os objetivos forem pegos, qualquer sobrevivente pode gastar uma ação para neutralizar uma Zona de Spawn, se estiver na mesma zona. A zona não pode conter Zumbis. Remova a Zona de Spawn do jogo.

- **Você não pode dirigir**

- **Hey, um carro da polícia que nós não vasculhamos!** Você pode vasculhar no carro da polícia inúmeras vezes por partida. Vire cartas da pilha de equipamentos até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaah! faz surgir um Lerdo, como sempre, e interrompe a vasculha.



DIFÍCIL

4+ SOBREVIVENTES
120 MINUTOS

C16

ZOMBICIDE - MISSÕES