

C8 BARRIGA DA BESTA

DIFÍCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

por Marcus Polhmann

Com o tempo, você acaba se acostumando com o terror que está povoando as ruas nos dias de hoje. A maioria dessas coisas você consegue matar facilmente, com uma bala bem certa ou um golpe de machado. Mas agora uma nova ameaça surgiu. E você pagou um preço alto para descobrir que, nada que fosse jogado contra a criatura, teria algum efeito nela. Nem armas, e nem lâminas, podem ferir essa coisa e, não há nada no caminho que possa parar essa Abominação de persegui-lo.

Então, para se livrar dessa monstruosidade, você inventa um plano corajoso (ou suicida, para alguns): Atrair a besta para o antigo abrigo anti-bombas e trancá-la, para o bem de todos. A parte ruim, é que será necessário algum tipo de isca para atrair a Abominação até lá e, aparentemente, ela só está interessada em carne humana.

Você vai precisar dos Mapas: **1B, 1C, 4C, 2B, 7B, 5E, 4B, 2C & 4D.**

OBJETIVOS

Você precisa trancar a Abominação no interior do bunker. Eis o plano:

Encontre a chave do bunker. Os locais onde você pode encontrá-la estão marcados com um "X" vermelho. Tome os Objetivos Vermelhos até encontrar o Objetivo Verde.

Atraia a Abominação para o interior do bunker. Sim, provavelmente, todo mundo vai ter que fazer o papel da isca. O bunker é o cômodo de início dos jogadores, no Mapa 7B.

Tranque o bunker com a Abominação em seu interior. Você pode trancar a Porta Verde, assim que estiver com o Objetivo Verde.

Fuja! Alcance a Zona de Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esta Zona, ao final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.



REGRAS ESPECIAIS

Sem coquetel... Deixe de lado as cartas de Gasolina e Garrafa. Você não pode usar o Molotov.

...mas é uma Abominação! Antes do jogo começar, jogue um dado. O resultado indica em qual das Zonas de Entrada de Zumbis, a Abominação estará. Em caso de "6", a escolha é sua.

A chave do bunker e outros suprimentos. Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência ao Sobrevivente que tomá-lo.

A chave do bunker. Coloque a ficha de Objetivo Verde, virada para baixo, entre as de Objetivo Vermelho, de forma aleatória. Quando esse Objetivo for tomado, coloque a ficha no Cartão de Identidade do Sobrevivente que a encontrou. Pode ser transferida, como uma carta de Equipamento, mas não ocupa espaço no Inventário. Se o Sobrevivente com a ficha morrer, a Missão falha.

A porta do bunker. O Sobrevivente que carrega o Objetivo Verde pode gastar uma Ação para fechar a Porta Verde, se ele está em uma Zona adjacente à Porta Verde. A Zona em que ele estiver, deve estar livre de Zumbis (exceto pela Abominação, no caso do Sobrevivente ser louco o bastante, para se trancar lá com a criatura).

