

A5 ANIVERSÁRIO DO PHIL

Amanhã é o aniversário do Phil. Você consegue imaginar como é difícil organizar uma festa de aniversário depois que o apocalipse zumbi comerou? A Wanda conseguiu achar ingredientes para um bolo, mas não existem mais lojas para comprarmos um presente inútil.

Estava pensando em um despertador na forma de uma sirene da polícia. Josh saiu explorando e voltou com uma ideia melhor ainda: um carro de polícia! Nós vamos dar um carro de polícia de presente para o Phil.

Josh encontrou uma delegacia que parece não ter sido saqueada, e por um bom motivo: o lugar está cheio de zumbis. Mas não importa, estamos acostumados a lidar com zumbis. Nós vamos limpar a delegacia, e dar ao Phil seu carro de polícia. Com certeza ele vai adorar!

Mapas necessários: 4B, 5D, 4E, 3B, 7B, 3C, 2B, 5C & 2C.

OBJETIVOS

O "presente surpresa" depende de um plano simples. Complete essas etapas na seguinte ordem:

Ache o combustível para o gerador de emergência. Josh fez um reconhecimento e descobriu que os carros estão estacionados em uma garagem, fechada por uma grande porta automática de metal. O lugar está sem energia faz semanas, mas policiais são caras cuidadosos: eles têm um gerador de energia para emergências. Infelizmente, esse gerador está sem combustível. Josh, que é um cara esperto, já descobriu onde achar mais combustível. Ele marcou o lugar com um "X" verde. Assim que vocês pegarem o Objetivo verde, podem passar para a próxima etapa..

Ligar o gerador de emergência. Assim que você tiver o combustível, ligue o gerador para que a eletricidade volte à delegacia. Josh colocou um "X" azul onde o gerador está. Pegue o Objetivo azul para ligar a máquina.

Dirija pelo menos um Carro de Polícia. Alcance a Zona de Saída com todos os Sobreviventes a bordo, use quantos Carros de Polícia forem necessários. Qualquer carro e seus passageiros podem escapar por essa Zona ao final do turno do motorista, desde que não hajam Zumbis ali. Não, você não pode escapar com um Tunadão. Você precisa de Carros de Polícia!



DIFÍCIL

6+ SOBREV.

150 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

REGRAS ESPECIAIS

Se você encontrar um pouco de cerveja ou vinho... iria melhorar muito a festa do Phil. Cada uma das quatro fichas de Objetivo dá 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que pegá-la, mesmo que não seja obrigatório pegar os Objetivos vermelhos.

O combustível DEPOIS o gerador. O Objetivo azul não pode ser pego antes do verde. Pegar o Objetivo verde não faz a porta verde se abrir.

Ah! Na verdade não existe nenhuma porta aqui. O prédio central está selado e não é possível entrar.

Ei! Por que a porta de aço está abrindo AGORA? Infelizmente o interruptor de abertura das portas foi deixado na posição "aberto" quando a energia acabou. Assim que o Objetivo azul for pego, as portas enferrujadas abrem: abra as portas azul e verde, entre com os Zumbis em cada sala. Talvez alguns Zumbis estejam esperando lá dentro, mas você não vai ter problemas em lidar com eles. Ou vai?

A porta de aço enferrujada e barulhenta. Você sabia? Os Zumbis esqueceram totalmente de engraxar a porta de metal. Ela realmente faz um bocado de barulho quando abre. Todos os Zumbis na área notam que tem carne fresca andando por perto. Assim que o Objetivo azul é pego, a Zona de Entrada de Zumbis azul é ativada e eles surgem em todos os turnos.

Você pode dirigir os Carros de Polícia.

A garagem da polícia. Carros podem entrar e sair da Zona da garagem no mapa 3B se ambas as portas da garagem estiverem abertas. Carros não podem entrar em outros prédios.

O que tem nesse porta-malas? Você pode procurar no Tunadão apenas uma vez. Ele contém a Baioneta ou as Gêmeas do Mal (escolha aleatoriamente). Você só pode pegar as armas que ainda não obteve. Quando acabar... acabou!

Finalmente! 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 que, como sempre, interrompe a Procura.



					
Área de Inicial dos Sobreviventes	Zona de Saída	Zona de Entrada de Zumbis azul	Área de Entrada dos Zumbis	Carro de Polícia	Tunadão
					
5 XP	5 XP	5 XP	Porta azul trancada	Porta verde trancada	Porta vermelha trancada
▼	▼	▼	▼	▼	▼

DIFÍCIL

6+ SOBREV.

150 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES