

C18 CORRIDA SECA

Uma missão de John Holt
Traduzida por Felipe Naganava

Todas as rodovias são rodovias perdidas hoje em dia. Liberdade é uma estrada livre, uma espingarda, e uma lata de feijões. Nosso carro é a coisa mais próxima que temos de um tanque: fácil de reparar, pesado como um carro de polícia. Ele pode esmagar zumbis sem tirar lasca, ao contrário dos destroços abandonados na estrada.

A coisa é, os últimos três postos estavam vazios. Nós estamos assistindo a luz pouco combustível piscar e nos perguntando o quão longe poderíamos ter ido se tivéssemos com uma dessas velharias abandonadas na estrada. O próximo posto está a quilômetros. Talvez conseguimos alguma gasolina em algum desses carros abandonados, pelo menos o suficiente para irmos até o próximo posto. A loja de ferramentas deve ter alguma garrafa de combustível.

Engratado, você sabe, eu não percebi os gemidos até desligar o motor. Vamos nos mover.

Mapas necessários: 5B, 5C, 5D, 5E, 5F & 6B.

OBJETIVOS

Reabastecer em uma estrada por sifonagem de carros destruídos. Você nunca pensou que iria fazer uma coisa dessas, não é?

- **Pegue as garrafas.** O objetivo verde mostra onde elas estão.
- **Sifone os Tunadões.** Os tunadões estão parados aqui porque seus motoristas estão mortos ou zumbificados, então seus tanques devem conter algum combustível.
- **Encha nosso tanque.** Você irá precisar de uma garrafa de combustível cheia para fazer isso.
- Continue sua jornada. Pelo menos um sobrevivente deve chegar a zona de saída com o carro da polícia. O carro pode sair por esta zona no final do turno do motorista, desde que não exista zumbis nesta área. Um carro que escapou é removido do tabuleiro, com os passageiros e seus equipamentos.

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparando o jogo.** Coloque de lado todas as cartas de garrafa e todas as cartas de gasolina antes de começar o jogo.
- **Onde estão as garrafas?** O objetivo verde não pode ser pego, mas um sobrevivente pode gastar uma ação para procurar na zona do objetivo. Ele recebe 5 pontos de experiência e uma garrafa, que representa uma garrafa vazia. Quando todas as garrafas forem pegadas, ignore esta regra especial.
- **Onde está o combustível!** Um sobrevivente com uma garrafa em seu inventário pode gastar uma ação de procura na zona onde está o tunadão. Ele recebe uma gasolina, que representa uma garrafa de combustível cheia. Cada tunadão pode ser vasculhado apenas dessa maneira.
- **Reabastecendo.** Um sobrevivente com uma carta de gasolina no seu inventário pode gastar uma ação na zona onde está o carro da polícia para encher o tanque. Descarte a carta de gasolina. Uma vez que duas ações foram gastas desta maneira, o carro da polícia pode ser dirigido.
- **Não desperdice combustível!** Você não pode criar coquetéis molotov nesta missão.
- **Nós dissemos, não desperdice o combustível!** Tunadões não podem ser dirigidos.


Área inicial
dos sobreviventes


Zona de Spawn


Carro da polícia


Objetivo verde


Porta


Saída


Tunadão
Você não pode dirigir



MÉDIO
2-4 SOBREVIVENTES
120 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

C18

REGRAS ESPECIAIS (CONTINUAÇÃO)

- **Sem combustível.** O carro da polícia não pode ser dirigido até que seu tanque esteja cheio (veja "Reabastecendo").
- **Hey, Este é seu carro!** É claro, você já pegou tudo que era possível no seu carro. O carro da polícia não pode ser vasculhado.
- **O que há no caminhão?** Cada Tunadão pode ser vasculhado uma vez. Ele contém ou as gêmeas do mal ou a baioneta (escolha aleatoriamente).

HABILIDADES ADICIONAIS (DE TOXIC CITY MALL)

Adicione estas habilidades ao núcleo de habilidades do jogo. Sinta-se livre para usá-las para criar seus sobreviventes!

- +1 Dano com [equip.]** - O sobrevivente causa +1 de Dano com o Equipamento especificado.
- +1 Dano: [tipo]** - O sobrevivente causa +1 de Dano ao realizar o tipo de Ação especificada (Combate, Combate Corpo-a-corpo, Combate de Alcance).
- +1 Ação: Corpo-a-corpo** - O sobrevivente tem uma Ação de Combate Corpo-a-corpo extra. Esta Ação só pode ser usada para um Combate Corpo-a-corpo.
- +1 Ação: Alcance** - O sobrevivente tem uma Ação de Combate de Alcance extra. Esta Ação só pode ser usada para um Combate de Alcance.

2 Coquetéis são melhores que 1 – Quando cria um Molotov, o Sobrevivente ganha 2 cartas de Molotov ao invés de uma.

Arrombar portas - O sobrevivente não precisa de nenhum equipamento para abrir portas. Ele não faz barulho quando usa esta habilidade. No entanto, outros pré-requisitos continuam sendo obrigatórios (quando abrir a porta depender de um determinado Objetivo, por exemplo). Além disso, o sobrevivente tem 1 Ação extra para Abrir Portas. Esta Ação só pode ser usada para abrir portas. Atenção, esta habilidade não pode ser usada para remover barricadas.

Pode iniciar no [Nível] - O sobrevivente pode iniciar o jogo no Nível de Perigo indicado (no primeiro ponto de experiência do respectivo Nível de Perigo). Todos os demais jogadores precisam estar de acordo com isso.

Colecionador: [tipo de Zumbi] - O sobrevivente ganha o dobro de experiência a cada vez que eliminar um Zumbi do tipo especificado.

Garras da morte - O sobrevivente não descarta uma carta de Equipamento quando recebe uma carta de Ferimento. Esta habilidade é ignorada quando não há nenhum espaço vazio no Inventário do sobrevivente

Discreto - O sobrevivente não é alvo de Ataques de Alcance realizados pelos outros sobreviventes, nem é dos ataques dos carros. Ignore-o quando atirarem ou dirigirem carros na zona em que ele está. Ele continua sendo afetado normalmente por armas que eliminem tudo na zona alvo, como o Coquetel Molotov por exemplo.

Regeneração - Ao final de cada turno, descarte todos os Ferimentos que o sobrevivente recebeu. A regeneração não tem efeito se o sobrevivente tiver sido eliminado.

Rolou 6: +1 dado Combate - Você pode rolar um dado adicional por cada "6" que rolar durante os ataques, Corpo-a-corpo ou de Alcance. Continue rolando dados adicionais a cada vez que obtiver um novo resultado "6". Habilidades e equipamentos que permitam re-rolagens ("1 re-rolada por turno" ou "Muita Munição", por exemplo) tem que ser usados antes de qualquer rolamento adicional fornecido por esta perícia.

Rolou 6: +1 dado Corpo-a-corpo - Você pode rolar um dado adicional por cada "6" que rolar durante os ataques Corpo-a-corpo. Continue rolando dados adicionais a cada vez que obtiver um novo resultado "6". Habilidades e equipamentos que permitam re-rolagens ("1 re-rolada por turno" ou "Muita Munição", por exemplo) tem que ser usados antes de qualquer rolamento adicional fornecido por esta perícia.

Rolou 6: +1 dado Alcance - Você pode rolar um dado adicional por cada "6" que rolar durante os ataques de Alcance. Continue rolando dados adicionais enquanto tirar resultados "6". Continue rolando dados adicionais a cada vez que obtiver um novo resultado "6". Habilidades e equipamentos que permitam re-rolagens ("1 re-rolada por turno" ou "Muita Munição", por exemplo) tem que ser usados antes de qualquer rolamento adicional fornecido por esta perícia.

Fedorento - Se ao final do seu turno o sobrevivente não houver realizado nenhuma Ação de ataque, nem dirigido um carro, nem produzido barulho, coloque um marcador "Fedorento" ao lado da sua miniatura. Enquanto estiver com este marcador o sobrevivente é totalmente ignorado por todos os tipos de Zumbis (exceto Zombivors) e não é considerado como um Barulho. Os Zumbis não o atacam e não o consideram para fins de movimentação. O sobrevivente perde o marcador se realizar qualquer ação de Combate ou se fizer qualquer barulho. Mesmo com o marcador "Fedorento" o sobrevivente continua tendo que gastar Ações extras para sair zonas que contenham Zumbis.

Super força - Todas as armas de Combate Corpo-a-corpo usadas pelo sobrevivente causam "Dano 3"

Imunidade Tóxica - O sobrevivente é imune ao Esguicho de Sangue Tóxico.

Coldre Tático - Todos os equipamentos do inventário do sobrevivente são considerados equipados.

Empatia Zumbi - O sobrevivente joga um turno extra a cada vez que uma carta de ativação extra for aberta no deck Zumbi. Ele joga o seu turno extra antes da ativação extra dos Zumbis. Se mais de um sobrevivente for beneficiado por esta perícia ao mesmo tempo, os jogadores escolhem a ordem de suas ativações.

MÉDIO

2-4 SOBREVIVENTES

120 MINUTOS

C18

ZOMBICIDE - MISSÕES