

A3 A VINGANÇA DE WANDA

Wanda tem contas a acertar com dois caras de sua antiga vida, antes dos zumbis.

O primeiro é seu ex-chefe. Todos já ouvimos falar desse tipo de chefe que pega 1 dólar de sua gorjeta para cada centavo perdido na conta, coloca câmeras em todo lugar do restaurante (sim, até mesmo no banheiro das mulheres) porque pensa que seus empregados estão roubando e faz os empregados pagarem para usar o banheiro (os que, na verdade, são reservados para clientes, e empregados não são clientes, são?).

O segundo cara é seu ex-namorado grudento. O tipo chato de ex-namorado que não entende o significado de diversas expressões úteis como: "não", "terminamos", "para de me encher o saco" e por aí vai. É claro que ele era um cliente regular da lanchonete onde Wanda trabalhava, aparecendo para o café da manhã, almoço, jantar e para um ou duzentos cafés.

Todos eles provavelmente viraram zumbis, então... Hora da revanche! Vamos fazer isso no estilo dos sobreviventes, com armas e trabalho em equipe!

Mapas necessários: 1C, 5E, 6B, 1B, 5B & 6C.

OBJETIVOS

Wanda tem um plano definido para sua vingança. Vamos fazer do jeito dela.

Ache o ex-namorado grudento e o chefe gordo. Wanda chamou o ex-namorado grudento de "Objetivo Verde" e o chefe gordo de "Objetivo Azul". Ela sabe onde eles moravam e os lugares que costumavam frequentar. Ela fez um mapa e marcou os lugares com um "X" vermelho. Só precisamos descobrir onde estão agora e deixar Wanda ter sua doce vingança. Isso significa que quando encontrarmos um Objetivo Verde, um Corredor vai aparecer e quando encontrarmos o Objetivo Azul, um Balofó vai aparecer. Só precisamos acabar com eles.

Vamos acabar com eles e com todos os outros fregueses incômodos. Já que estamos lá, vamos dar para a Wanda uma vingança completa.

Nós vamos em direção à lanchonete e matar todo mundo (ou seja, todos os zumbis dentro das Zonas dos prédios, nos mapas 6B e 6C, os que já estão lá e os que vão entrar depois que a primeira porta abrir). A lanchonete deve ficar vazia e nenhum Zumbi pode escapar. Se não...a missão falha e Wanda vai ter um baita desgosto.

Vá para casa e deixe Wanda aproveitar sua vingança. Alcance a Zona de Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no fim de seu turno, desde que esta Zona esteja livre de Zumbis.



MÉDIO

4+ SOBREV.

90 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

REGRAS ESPECIAIS

Programa de Vingança da Wanda em 6 passos. Cada uma das seis fichas de Objetivo dá 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.

Etapa do ex-namorado grudento. Coloque o Objetivo Verde aleatoriamente entre as fichas de Objetivo, virado para baixo. Quando alguém pegar essa ficha, um Corredor aparece imediatamente na Zona em que a ficha estava. Mate o Corredor para alcançar esse Objetivo. Se outro Corredor entrar na Zona, onde o ex-namorado grudento está, deite a figura do ex-namorado grudento para identificá-lo. Matar o ex-namorado grudento dá 5 pontos extras de experiência para Wanda, se ela fizer parte da Missão, além do ponto normal para o Sobrevivente que o matar. A vingança é doce!

Etapa do chefe gordo. Coloque o Objetivo Azul aleatoriamente entre as fichas de Objetivo, virado para baixo. Quando alguém pegar essa ficha, um Balofos aparece imediatamente na Zona em que a ficha estava. Mate o Balofos para alcançar esse Objetivo. Se outro Balofos entrar na Zona onde o chefe gordo está, deite a figura do chefe gordo para identificá-lo. Matar o chefe gordo dá 5 pontos extras de experiência para Wanda, se ela fizer parte da

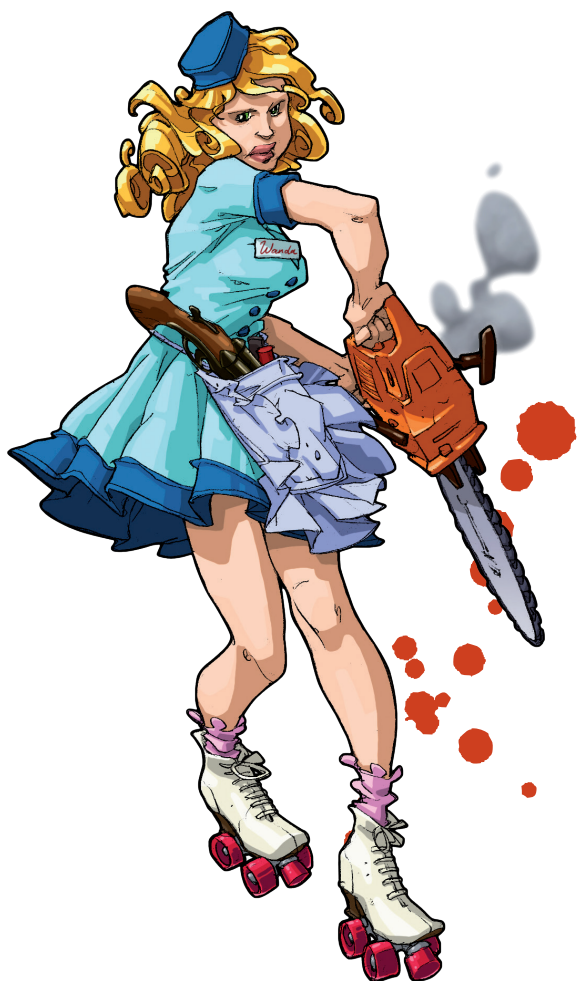
Missão, além do ponto normal para o Sobrevivente que o matar. Vingança!

Nota: Se o ex-namorado grudento ou o chefe gordo tiverem que se separar, jogue como se eles fossem a Abominação. Não adicione nenhuma figura extra de Zumbi e escolha que caminho eles vão tomar.

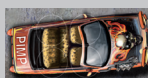
Ex-clientes nunca saem da lanchonete. Incrível. Eles se tornaram Zumbis enquanto comiam hambúrgueres e agora querem mais batata frita (pelo menos é o que achamos). Eles podem esperar um bom tempo, já que o cozinheiro também virou zumbi. No começo do jogo coloque dois Balofos e quatro Lerdos em cada Zona marcada no mapa.

Você pode usar os carros.

Você pode procurar no Tunadão apenas uma vez. Ele contém a Baioneta ou as Gêmeas do Mal (escolha aleatoriamente). Somente as armas que ainda não foram encontradas poderão estar dentro do carro. Quando acabar... acabou!



ESPECIAIS DO DIA



Carros que você pode dirigir



Área de Entrada de Zumbis



Zona de Saída



Área Inicial dos Sobreviventes



Objetivos (5 XP)



Objetivo do ex-namorado. 5 XP



Objetivo do chefe gordo. 5 XP



Porta trancada



2 Balofos + 4 Lerdos

MÉDIO

4+ SOBREV.

90 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES