

C17 A ÚLTIMA RESISTÊNCIA

Uma missão de Artur Rymanowski

Depois de um mês tentando sobreviver nas ruínas do velho mundo, alguns de nós já não aguentam mais. Nós escutamos barulho de uma base militar a alguns quarteirões daqui. Talvez eles possam nos tirar desse pesadelo. É nossa última esperança, então vamos lá olhar! Ou nós encontramos resgate lá ou morreremos, e levamos com a gente todos os zumbis que pudermos.

Mapas necessários: 1B, 3C, 5B, 5E, 6C & 7B.

OBJETIVOS

- **Entre dentro da base militar.** Encontre o Objetivo Verde para abrir a porta verde.
- **Tente estabelecer contato com os militares.** Use o radio (Objetivo Azul) para estabelecer comunicação com os militares sobreviventes na cidade.
- **Defenda-se!** Sobreviva até que a ajuda chegue!
- **Caia fora!** Chegue a Zona de Saída com todos os sobreviventes. Qualquer sobrevivente pode escapar por essa zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis.

REGRAS ESPECIAIS

- **Olhe o que eu encontrei...** Cada objetivo dá 5 pontos de experiência ao sobrevivente que o pegou.

- **É um radio!** O objetivo azul não pode ser pego. Você só pode ativa-lo. Fazer isso não dá pontos de experiência.

- **A chave do QG.** Coloque o Objetivo Verde aleatoriamente entre os Objetivos Vermelhos, face para baixo. Quando este objetivo for pego, a porta verde pode ser aberta.

- **Como liga isto?** Um sobrevivente na zona com o Objetivo Azul pode gastar uma ação para usar o radio. Na primeira utilização, coloque um dado mostrando "1" próximo ao Objetivo Azul. Esta é a "Frequência". Cada vez que você usar o radio novamente, aumente 1 na Frequência. Só pode ser usado uma vez por rodada.

- **Alguém pode nos ouvir?** Se este radio foi usado ao menos uma vez, role um dado no final do turno dos Zumbis. Se o resultado for igual ou menor que a "frequência", você estabeleceu contato com os militares e agora deve esperar pelo resgate.

- **Agente mais um pouco!** Uma vez que você estabeleceu contato com os militares, coloque a frequência no "6". No final de cada turno, diminua 1. Para piorar as coisas de agora em diante o Spawn Azul está ativado.

- **Eles estão aqui!** Depois de sobreviver 6 turnos, quando você iria mudar a frequência de "1" para "0", role o dado. Coloque a Zona de Saída na Zona correspondente mostrada no mapa.

- **Sem gasolina.** Você não pode dirigir.

- **Carro da polícia.** Você pode vasculhar no carro da polícia mais de uma vez. Compre cartas até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! faz surgir um Lerdo, como de costume, e interrompe a vasculha.



-  Área inicial dos sobreviventes
-  Zona de Spawn
-  Objetivo Vermelho (5 XP)
-  Zona de Spawn Azul
-  Objetivo Azul (5 XP)
-  Carro da polícia Não pode dirigir
-  Portas



DIFÍCIL
6+ SOBREVIVENTES
90 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

C17