

C9 PART 1: CONFRONTO

FÁCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 45 MNUTOS

por Arnd Felten

Ouvimos a transmissão dois dias atrás, mas demorou esse tempo todo pra chegarmos até a periferia. Não há tantos zumbis aqui, mas assim que chegarmos ao gerador, o barulho irá atraí-los. Tudo que precisamos é ter gasolina o suficiente para aguentar até o transporte chegar...

Esta é uma missão de duas partes. Os objetivos são simples: Faça o necessário para passar pelo primeiro mapa sem ganhar muita experiência, e sobreviva o segundo mapa até a equipe de extração chegar.

Você vai precisar dos seguintes mapas: **1C, 4E, 4C, 2B, 2C, 4B, 4D, 1B.**

OBJETIVOS

Pegue todos os Objetivos e alcance a Zona de Saída, com pelo menos um carta Gasolina no Inventário de algum Sobrevivente.

REGRAS ESPECIAIS

- **Salas fechadas.** Algumas áreas no interior dos Prédios são isoladas por Portas. Considere-as como se fossem Prédios separados, em caso de Revelação de Zumbis.
- **Prédios abertos.** Alguns Prédios possuem portas abertas. Não Revele Zumbis no interior deles.

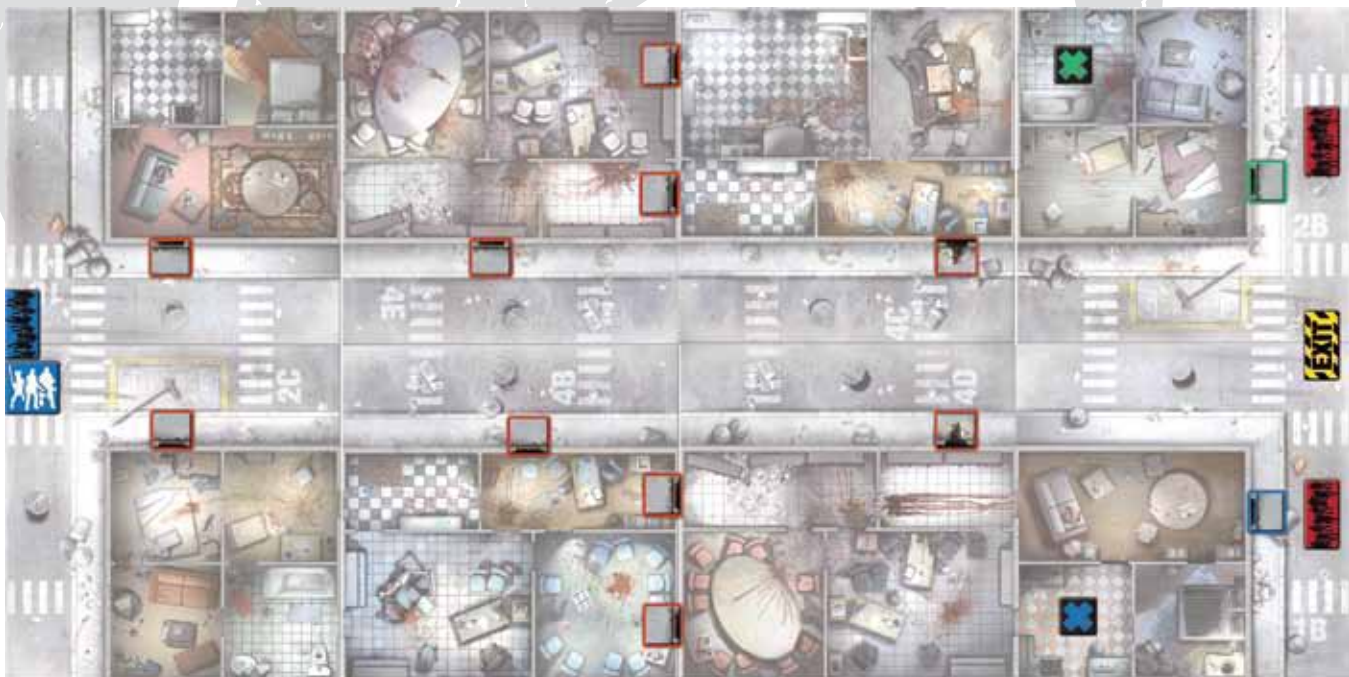
- **Portas coloridas.** A Porta Azul só pode ser aberta se o Objetivo Azul for tomado. A Porta Verde só pode ser aberta se o Objetivo Verde for tomado.

- **Gasolina! Gasolina! Gasolina!** Deixe separado as cartas de Gasolina. Quando algum Sobrevivente tomar um Objetivo, ele recebe 1 carta de Gasolina e 5 Pontos de Experiência.

- **Propriedade privada.** Ultrapasse por sua conta e risco. Quando o primeiro Objetivo for tomado (não importa a cor), a Zona de Entrada de Zumbis, em Azul, é ativada.

- **Não deixe nada pra os zumbis.** Mantenha os Pontos de Experiência, cartas de Equipamento e cartas de Ferimento dos Sobreviventes ao fim da Missão. Os Sobreviventes irão iniciar a próxima Missão ("Extração") com elas. Se algum Sobrevivente tiver sido morto, ele começa a Missão sem nada (sem Pontos de Experiência e sem cartas de Equipamento).

Dica: Ter Ned na equipe, durante "Confronto", pode ser uma boa idéia, tendo em vista que você pode ir preenchendo seu Inventário para sobreviver em "Extração"!



C9 PARTE 2: EXTRAÇÃO

MÉDIO / 4+ SOBREVIVENTES / 90 MNUTOS

por Arnd Felten

Chegamos até aqui, mas não sem atrair um pouco de atenção. O gerador já está perto, mas ainda precisamos levar a gasolina lá e aguentar até a carona chegar. Só espero que a gente não dê de cara com um dos "grandões" enquanto esperamos...

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

OBJETIVOS

Vamos tirar todo mundo daqui! Você será salvo, de um jeito ou de outro. Eis o plano:

- **O gerador.** Alcance o gerador (o "x" verde no mapa) e descarte uma carta de Gasolina, quando estiver no local. Não pode haver Zumbis nela durante esse processo.
- **Esperare até a sua extração.** Alcance o Nível de Experiência Vermelho com pelo menos 1 Sobrevivente e, ele deverá terminar o turno na Zona do gerador.

REGRAS ESPECIAIS

- **Você sobreviveu ao confronto.** Esta Missão dá continuidade a anterior, "Confronto". Os Sobreviventes começam com todos os Pontos de Experiência, cartas de Equipamento e cartas de Ferimento, que possuíam ao final de "Confronto".
- **Prédio aberto.** No prédio ao sul, há uma Porta aberta. Não Revele Zumbis dentro dos cômodos do prédio. As Zonas de Entrada de Zumbis funcionam normalmente.
- **Estoque adicional de gasolina.** Separe as cartas de Gasolina disponíveis (que não estão nos Inventários). Um Sobrevivente que tomar um Objetivo Vermelho, recebe 1 carta de Gasolina (se disponível) e 5 Pontos de Experiência.
- **Tá esquentando!** Alguém usou um pouco da gasolina do gerador para fazer um Coquetel Molotov! O Sobrevivente que tomar o Objetivo Azul, recebe uma carta Molotov (se disponível, 2 se for o Dave que pegar) e nenhum Ponto de Experiência.
- **Gerador à gasolina.** O Objetivo Verde não pode ser tomado. Ele representa o gerador do Prédio. Uma vez que uma carta de Gasolina é descartada no local, o gerador começa a funcionar (desde que não haja Zumbis nesta Zona). Ele produz 4 Fichas de Barulho no início de cada turno do jogo.
- **Zumbis odeiam o gerador.** Se um Zumbi estiver na Zona do gerador, o gerador para de funcionar e requer uma outra carta de Gasolina para ser religado (desde que não haja Zumbis no local).

