

# C35 TOQUE DE DESPERTAR

FÁCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Uma missão de Paul Murray  
Traduzido por Felipe Naganava

*Foi nossa própria culpa, na verdade. Nós estávamos escondidos naquele casarão antigo, construído para durar por dias. Nós aprendemos a confiar que aquelas portas aguentariam, mesmo assim nós dormíamos bem longe delas, apenas no caso. Era realmente aconchegador. Nós até paramos de olhar no relógio durante a noite, porque nós sabíamos que eles não passariam por aquelas portas. Nós nos descuidamos. Nós nunca pensamos que a parede divisória com os novos condomínios ao lado estavam tão frágil...*

Jogos necessários: Season 1.

Mapas necessários: 1B, 1C, 2B, 2C, 4B, 4C, 4D & 4E.

## OBJETIVOS

Saia do mapa pela zona de Saída. É isto. Boa sorte... Chegue a zona de saída com toso os sobreviventes restantes. Qualquer sobrevivente pode escapar por essa área no final de seu turno, desde que não contenha zumbis nesta área.

## REGRAS ESPECIAIS

• **Quem fica com a cama de cima?** Não surge Zumbis no prédio, no início do jogo ou quando a porta é aberta. Os sobreviventes começam a missão dormindo nos

quartos que eles consideravam seguros (ou seja, aqueles mais distantes das portas externas). Role um dado para cada sobrevivente antes do jogo começar, e coloque a sua miniatura na sala no mapa correspondente a esse número.

• **Surpresa!** Na missão, os Zumbis assumem o primeiro turno. Comece o jogo com Spawns de zumbi antes de qualquer jogador jogar. Melhor se moverem, dorminhocos!

• **O despertar rude.** Isto custa aos sobreviventes uma ação para acordar e sair de suas camas improvisadas, de modo que cada sobrevivente tem uma ação a menos que o normal no primeiro turno. Eles também começam o jogo sem nenhum equipamento (nem mesmo uma panela!), devido a pressa de sair da cama. Os sobreviventes que tem a habilidade Começa com [Equipamento] são exceções disto—eles começam com seus devidos itens (ao que parece Phil realmente dorme com a Pistola sob o travesseiro).

• **Onde estão as chaves?** Coloque os Objetivos verde e azul aleatoriamente entre os objetivos vermelhos, virados para baixo. Os objetivos representam as chaves das 3 portas, descuidadamente descartadas pela última pessoa que as usou. Mas elas devem estar próximo das portas, não é? Cada objetivo rende 5 pontos de experiência ao sobrevivente que o pegou.

• **Porta Principal Blindada com três fechaduras e três chaves.** Uma vez que os três objetivos vermelhos foram conquistado, a porta vermelha pode ser aberta

• **Saída de emergência verde.** Uma vez que o objetivo verde foi conquistado, a porta verde pode ser aberta.

• **Saída de emergência azul.** Uma vez que o objetivo azul foi conquistado, a porta verde pode ser aberta e o Spawn Azul é ativado.

