

C13 SANTUÁRIO

Uma missão de Matt Hibbard
Traduzida por Felipe Naganava

A cidade está sendo invadida e o grupo precisa encontrar um lugar seguro para se esconder por enquanto. Ned encontra um prédio onde ele acha que podem fortificá-lo e descansar. No entanto, o prédio precisará ser esvaziado assegurou primeiro. Há apenas um problema: esta é a área mais infectada da cidade.

Mapas necessários: 5D, 5B, 5C, 5E, 1C, 2C, 7B, 1B & 2B.

OBJETIVOS

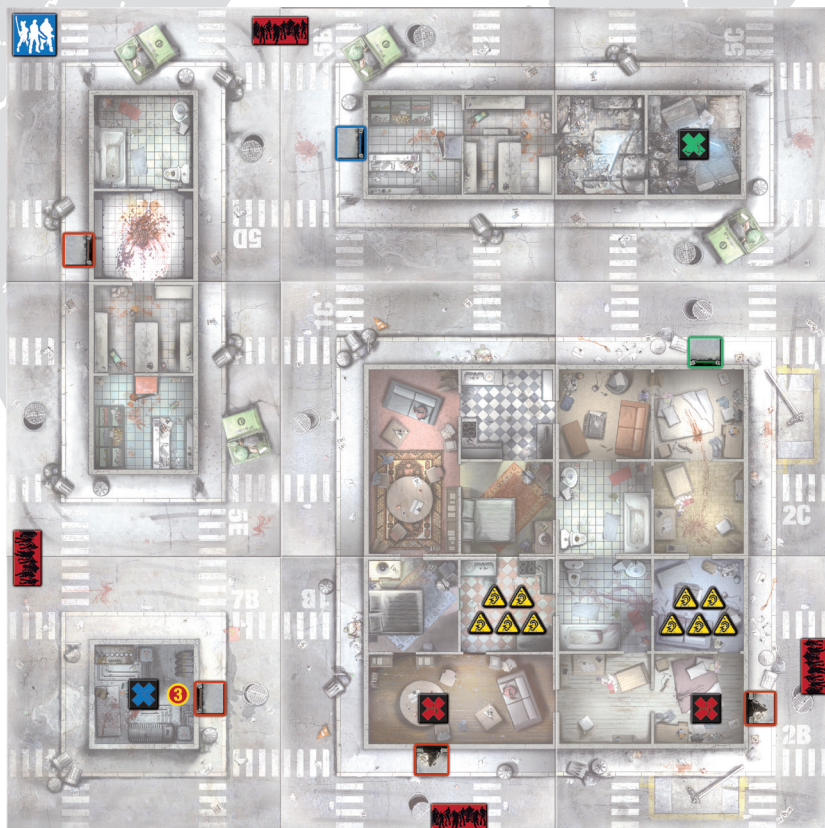
Você vai criar um santuário contra zumbis. Como? Deste jeito:

- **Desligue o sistema de segurança.** A chave para o seu santuário está localizada em um prédio protegido com uma porta elétrica azul. Você deve apenas desligar a energia elétrica desde quarto (há um "X" azul no mapa) e você irá abrir a porta azul. Pegue o objetivo azul.
- **Pegue a chave verde.** Isto abrirá seu futuro Santuário. Pegue o objetivo verde.
- **Limpá-lo!** O prédio, no canto inferior direito do mapa, deve ser esvaziado. Zumbis foram rastejando para dentro pelos

buracos que levam ao beco. Mate todos os zumbis, e proteja o prédio. Pegue todos os objetivos vermelhos para bloquear a entrada de zumbis. Você ganha quando pegar os objetivos e não houver mais zumbis no prédio no final do turno dos zumbis.

REGRAS ESPECIAIS

- **Satisfação de dever cumprido.** Cada objetivo da 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pegou.
- **Porta de segurança acionada eletricamente.** A porta azul não pode ser aberta até que o objetivo azul seja pego.
- **Porta pesada da antrada principal.** A porta verde não pode ser aberta até que o objetivo verde seja pego.
- **Invasão de zumbis pelos buracos.** Zumbis podem entrar no prédio através de buracos nos fundos (eles são representados por portas abertas), mas os sobreviventes não. Uma vez que um zumbi entrou no por esse buraco, ele não pode voltar pra fora por ele.
- **Barricando os buracos.** Pegue os objetivos vermelhos para fechar os buracos. Isto não poderá ser aberto novamente.
- **Eles são zumbis elétricos?** Eles também poderiam ter sido eletricitas e estavam trabalhando antes de se tornar zumbi, mas isso é menos engraçado. No começo do jogo, coloque 3 Lentos na zona marcada no mapa, no módulo 7B.
- **Alarme barulhento.** Duas sirenes foram ativadas por zumbis. Coloque 5 fichas de barulho nas áreas marcadas no mapa. Elas ficam lá até o objetivo azul ser pego. Então elas são removidas como de costume.



DIFÍCIL
4+ SOBREVIVENTES
120 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

C13