

# C21 VAMOS CAMINHAR PELO QUARTEIRÃO

DÍFICIL / 6 A 12 SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

Uma missão de Billy Hayes  
Traduzida por Felipe Naganava

Nós já passamos por aqui antes, mas nunca paramos. Este bairro sempre teve um monte de zumbis, mas não hoje. Wanda notou poucos zumbis quando ela passou pela área procurando por comida. Provavelmente tem algo a ver com o frio. Ela mencionou que poderia ser uma grande oportunidade para explorar esta área, anteriormente inacessível. Phil e Ned concordaram e reuniram todos para bolar um plano. O frio é um novo elemento nesta luta zumbi, e eles querem ter certeza de que todos podem lidar com isso.

Mapas necessários: 1B, 2B, 2C, 3C, 5B, 5C, 5D, 5E & 7B.



## OBJETIVOS

Método é a chave. Basta seguir este plano:

**1 - Explore o bloco metodicamente.** Pegue todos os objetivos.

**2 - Volte para casa, com carros, é muito frio para andar.**

Chegue à zona de saída com todos os sobreviventes a bordo com quantos carros forem necessários. Qualquer carro pode escapar através desta zona, no final do turno de seu motorista, desde que a zona esteja livre de zumbis. Um carro que escapou é removido do tabuleiro, com seus passageiros e seus equipamentos, ao atingir a zona de saída.

**3 - Ninguém quer congelar até a morte!** Se há pelo menos um sobrevivente no tabuleiro sem meios para alcançar a saída em um carro, o jogo está perdido.

## REGRAS ESPECIAIS

• **Eu encontrei alguma coisa!** Cada objetivo da 5 pontos de experiência para o sobrevivente que o pegou.

• **A porta de metal azul.** Quando o objetivo azul for conquistado, a porta azul poderá ser aberta.

• **A entrada principal verde.** Quando o objetivo verde for conquistado, a porta verde poderá ser aberta. Note que você pode ter acesso ao prédio pela porta lateral, sem uma chave.

• **O que é isso? Uma nevasca?!** A temperatura está caindo, e os sobreviventes devem procurar abrigo. A cada três rodadas consecutivas que o sobrevivente ficar do lado de fora (nas ruas), coloque uma ficha de barulho no seu cartão de identificação. O sobrevivente perde uma ação por cada ficha de barulho q ele tiver. Ações livres não podem ser perdidas. Um sobrevivente não pode ter menos que uma ação. Remova todas as fichas de barulho quando o sobrevivente entrar em um prédio ou carro.

• **A policia veio e abandonou o carro.** isso é uma coisa boa, desde que esse carro contenha alguma arma! Você pode Procurar em um carro de Polícia inúmeras vezes por partida. Vire cartas da pilha de equipamentos até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aahh! faz surgir um Lerdo, como sempre, e interrompe a Procura.

• **Tunadão.** O tunadão pode ser vasculhado apenas uma vez. Ele contém ou as Gêmeas do Mal ou a Baoineta (selecione aleatoriamente).





• **Você pode dirigir.**

• **Carros mimados! O frio está afetando a fiação!** A fiação dos carros estão congelando, e isso faz com que o alarme do carro dispare aleatoriamente. Sempre que um carro for vasculhado ou movido, role um dado. Se sair 1, coloque seis fichas de barulho temporárias no carro. Cada alarme de carro pode ser ativado apenas uma vez por turno.

• **Ativar esse alarme é uma coisa realmente ruim.** A primeira vez que um alarme dispara, ativa a zona de Spawn Azul pelo resto do jogo.

		
<b>Carros que você pode dirigir</b>		<b>Área inicial dos sobreviventes</b>
		
<b>Zonas de Spawn</b>		<b>Saída</b>
		
<b>Portas</b>		
		
		<b>Objetivos (5 XP)</b>