

A6 GOSTOSURAS OU TRAVESSURAS

Nós reativamos a principal fonte de energia da cidade de Switch. Agora temos algum conforto, mas as luzes e sons que foram acionados por todo o lugar continuam atraindo zumbis. Precisamos resolver esse problema. Explorando por aí, Josh e Wanda encontraram um condomínio perto da estrada. Parece que a maioria das casas não foi saqueada. De acordo com Josh, o condomínio está fechado por um sistema de segurança complexo, controlado por um computador central que foi muito danificado nos primeiros dias da invasão. Religar a energia deixou o computador doido, e agora os sistemas de segurança estão trancando e destrancando tudo aleatoriamente.

Eu mencionei que é Dia das Bruxas? Bem, nós temos nossa cota de monstros todos os dias, então não precisamos usar fantasias. Porém Amy está com vontade de fazer um dos seus bolos de abóbora "misteriosos". Seria uma delícia, bem, ao menos seria

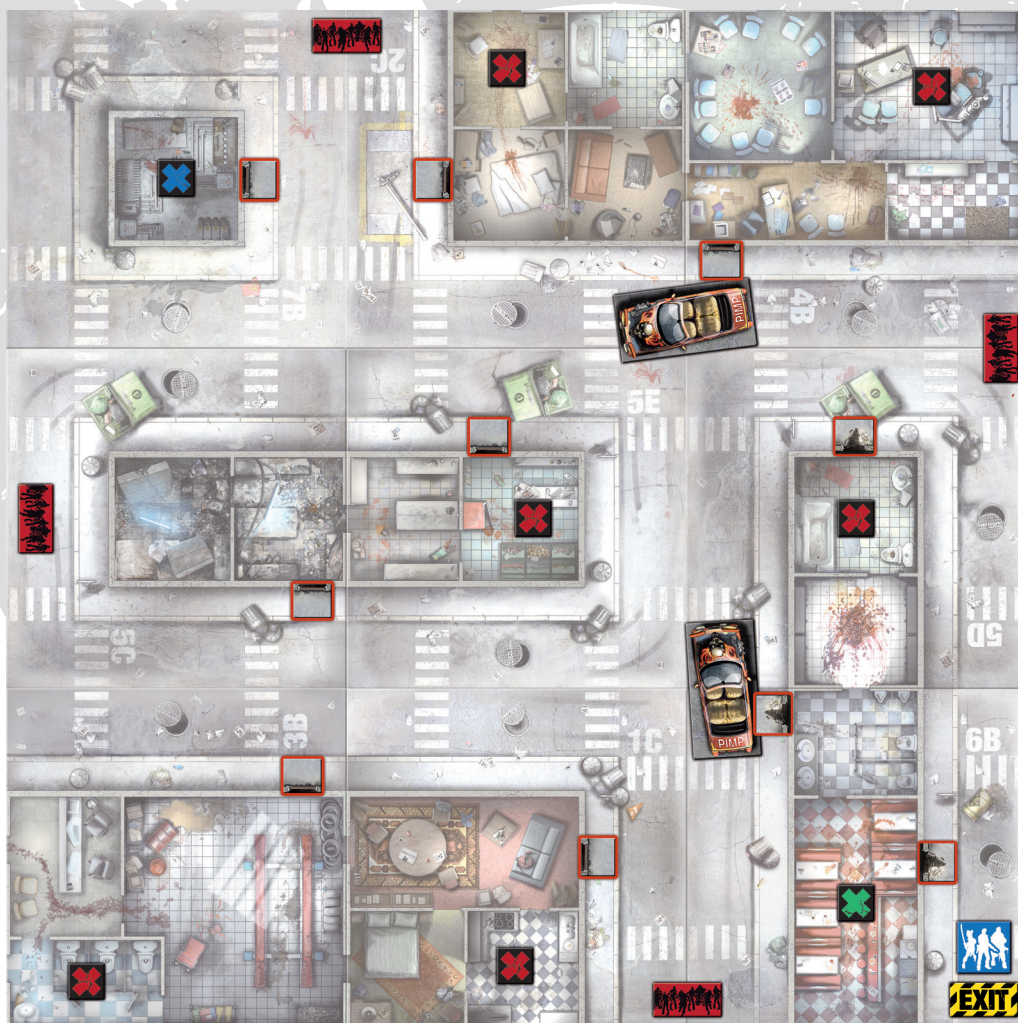
melhor que a comida de gato que comi no almoço. O condomínio parece uma gaiola gigante para gente velha e rica. Demorou um pouco para o Ned conseguir destrancar a entrada, e agora estamos nas vielas. O sistema elétrico está doido e todo o quarteirão parece ter vida própria. É assustador e divertido como uma casa mal-assombrada.

Ahn...eu acabei de ler "Cuidado com Jack" na parede? Quem é o Jack?? Espera... "O" Jack?

Mapas necessários: 7B, 2C, 4B, 5C, 5E, 5D, 3B, 1C & 6B.

OBJETIVOS

É Dia das Bruxas, vamos entrar em uma mansão mal-assombrada e fazer a última festa da Terra! Pegue todas as fichas de Objetivo (experimente um pouco de Travessuras ou Gostosuras dos Zumbis no processo). Assim que terminar, volte a Zona de Saída com todos os Sobreviventes restantes.



DIFÍCIL
6+ SOBREVIVENTES
190 MINUTOS

REGRAS ESPECIAIS

Gostosuras ou Travessuras! Separe as seguintes cartas antes de começar a missão.

- Aaahh! x3
- Serra Elétrica x1
- Espingarda x1
- Semiautomáticas x1

Cada carta é colocada virada para baixo e aleatoriamente posicionada embaixo de cada Objetivo vermelho. São surpresas do Dia das Bruxas para você se divertir.

Preparado para um pouco de Gostosuras ou Travessuras?

Cada ficha de Objetivo vermelha dá 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegar, e a carta de Equipamento correspondente é revelada.

Se uma arma é revelada desta maneira, GOSTOSURA! O Sobrevivente ganha a arma (a habilidade Dupla Letal! funciona para a Semiautomática) e pode reorganizar seu inventário de graça.

Se a carta Aaahh! é revelada, TRAVESSURA! Imediatamente pegue uma carta de Zumbi para colocar na Zona que o Sobrevivente está.

O ingrediente secreto da Amy. A porta dos prédios em 6B e 5D estão abertas. Pegar o Objetivo verde dá 5 pontos de experiência ao Sobrevivente, por ter encontrado o ingrediente que faltava para o bolo misterioso da Amy.

Loucura Computacional. Jogue 3 dados depois de completar cada fase de Entrada no turno dos Zumbis.

- Tirando uma dupla, vire todas as portas nos mapas que forem do mesmo número (por exemplo: duplo 6 = vire ambas as portas no mapa 6B; duplo 5 = vire todas as portas no 5C, 5D e 5E). Obviamente, o mapa 7B nunca é afetado. Abrir a porta de um prédio fechado e vazio causa a Entrada de Zumbis, como se um Sobrevivente tivesse aberto a porta pela primeira vez, mesmo que aquela

porta já tivesse sido aberta. Nenhuma Entrada acontece se um Sobrevivente ou Zumbi ainda estiver no prédio. Zumbis trancados em um prédio andam como se as portas estivessem abertas, mas param em portas fechadas.

- Tirando 3 iguais, Jack aparece (veja abaixo).

Todo o quarteirão era uma jaula para Jack, e nós o libertamos. Se três números iguais são tirados em um teste de "Loucura Computacional": qualquer abominação no tabuleiro é invencível até o fim do jogo. Mesmo um Molotov não pode matá-la. Se não existir nenhuma Abominação no tabuleiro, coloque uma na Zona de Saída. Jack não precisa correr, meu bem, ele vai te pegar mais cedo ou mais tarde. A não ser que o Mestre das Chaves tenha algo a dizer sobre isso...

O Mestre das Chaves. O prédio no mapa 7B é onde se localiza o computador central que controla todo o quarteirão. O Objetivo azul dá 5 de XP para o Sobrevivente que pegá-lo. Primeira boa notícia: de agora em diante, você não tem mais de fazer jogadas de "Loucura Computacional". Segunda boa notícia: gastar uma Ação com um Sobrevivente que esteja dentro do prédio do computador permite ao jogador girar uma única porta de sua escolha em qualquer lugar do tabuleiro. Essa tarefa pode ser feita diversas vezes em um turno, mas é proibida se houver qualquer Zumbi no prédio do computador. Descubra o poder infinito!

Você pode dirigir os carros.

Você pode procurar no Tunadão apenas uma vez. Ele contém a Baioneta ou as Gêmeas do Mal (escolha aleatoriamente). Você só pode pegar as armas que ainda não obteve. Quando acabar... acabou!



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| Área de Inicial dos Sobreviventes | Zona de Saída | Área de Entrada dos Zumbis | 5XP Objetivos vermelhos + Travessuras ou Gostosuras | 5 XP Objetivo verde | 5 XP Objetivo azul + Mestre das Chaves |
|  |  |  |  | | |
| Carro de Polícia | Tunadão | Porta fechada | Porta aberta | | |

DIFÍCIL

6+ SOBREV.

190 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES