

C15 RUA FECHADA

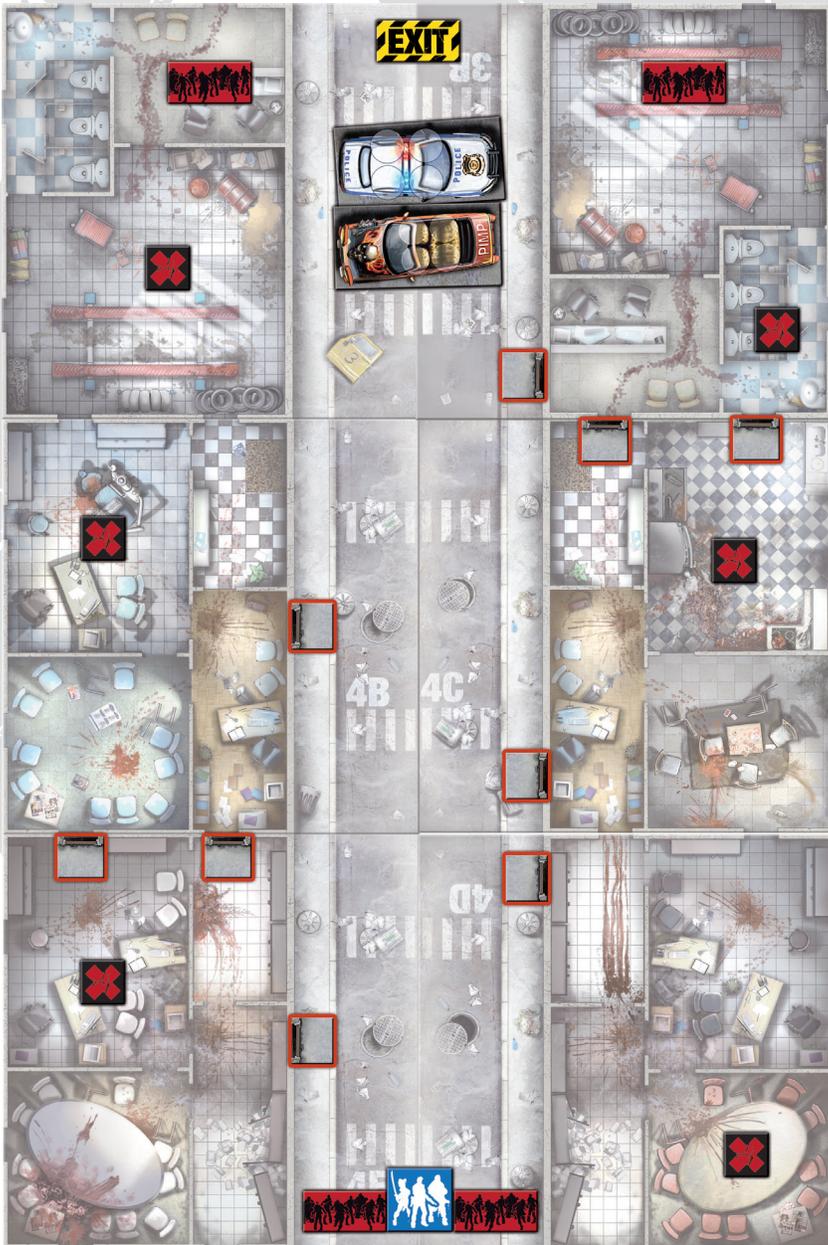
Uma missão de Toma LaLiada
Traduzida por Felipe Naganava
Nós estamos correndo o dia todo, mas chegamos a um beco sem saída. Com carros destruídos e entulhos bloqueando a saída. Nós temos que fazer algo rapidamente se quisermos sobreviver. Dave teve uma ótima ideia para destruir esta barricada de merda, mas nós vamos precisar de alguns botijões.

Mapas necessários: 3C, 3B, 4B, 4C, 4E & 4D.

OBJETIVOS

Faça as coisas na ordem certa se não quiser explodir sua cabeça:

- **Pegue os botijões.** Há "X"s vermelhos representando onde eles estão. Pegue todos os Objetivos.
- **Arme o dispositivo explosivo.** Coloque 6 fichas de objetivo na zona com os carros.
- **Exploda os carros.**
- **Corra pela sua vida!** Chegue a Zona de Saída mostrada no mapa com pelo menos um sobrevivente.



ZOMBICIDE - MISSÕES

MÉDIO
4+ SOBREVIVENTES
120 MINUTOS

C15

REGRAS ESPECIAIS

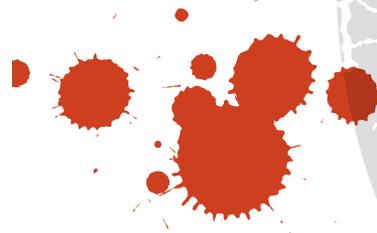
- **Procurando por botijões.** Cada Objetivo dá 5 pontos de experiência para o sobrevivente que o pegou pela primeira vez.
- **Rua fechada!** Um sobrevivente não pode chegar na Zona de Saída até que os carros tenham sido destruídos.
- **Salas fechadas.** Algumas áreas dos prédios estão com as portas fechadas. Essas áreas são consideradas isoladas apenas a propósito de surgir Zumbis.
- **Trabalho pesado.** Botijões são realmente pesados e devem ser carregados até os carros. Coloque o Objetivo na ficha de identidade do sobrevivente que o pegou. Um sobrevivente não pode carregar mais de dois botijões ao mesmo tempo. Se um sobrevivente com um objetivo morrer, coloque o objetivo na área onde o sobrevivente morreu.
- **Armando o dispositivo explosivo.** Cada sobrevivente na área dos carros que estiver carregando um botijão pode gastar uma ação para colocar o botijão nesta área.
- **Explodindo os carros.** Quando todos os objetivos estiverem na área dos carros, qualquer sobrevivente numa área adjacente ao carro pode gastar uma ação para explodir tudo:

- Remova os carros e as fichas de objetivos do jogo.
- O sobrevivente que explodiu tudo, ganha 5 pontos de experiência.
- Qualquer zumbi (incluindo Abominação) que estiver nesta área é morto. O sobrevivente que explodiu ganha os respectivos pontos de experiência.
- Qualquer sobrevivente na área morre, e não pode retornar como um Zumbivor.

- **Você não pode dirigir.**

- **Eles não esvaziaram os carros.** Você pode vasculhar no Tunadão somente uma vez. Ele contém ou as Gêmeas do Mal ou a Baioneta (selecione aleatoriamente).

- **Nem mesmo o carro da polícia.** Você pode vasculhar no carro da 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 vasculha.



MÉDIO
4+ SOBREVIVENTES
120 MINUTOS

C15

ZOMBICIDE - MISSÕES