# C11 INUNDAÇÃO DE ZUMBIS

Uma missão de Stephen D. Forchielli
Traduzida por Felipe Naganava

Tem uma tremenda tempestade a caminho, e não parece agradável. Essas ruas inundaram rapidamente, então é melhor a turma encontrar um lugar seguro logo. Josh disse ter visto um bote abandonado não muito longe dali, e é grande o sulficiente para caber todos. Nós teremos que arrasta-lo até o abrigo, para que podemos usar após a tempestade. Mas Amy levantou um ponto, "O que é um bom bote, sem nenhum remo?" Eu acho que teremos que achar alguns pelo caminho.

Mapas necessários: **5B, 6B, 5C, 2C, 1C & 3B.**

## OBJETIVOS

Você sobreviverá a inundação se seguir esse plano:

• **S.O.S.** Sorte para o grupo, alguém abandonou um bote antigo quando deixaram a cidade. Pegue o objetivo verde (representa o bote) e arraste-o até o abrigo (marcado pela Zona de Saída).

• **Reme reme reme seu bote.** A turma não pode ir á lugar nenhum depois da tempestade sem os remos! Eles estão marcados com um "X" vermelho. Pegue cada um dos objetivos localizados no mapa, e vá para o abrigo (marcado pela Zona de Saída).

• **E agora vamos jogar o jogo de esperar.** Uma vez que o bote, os 4 remos, e todos os sobreviventes restantes chegarem no abrigo, você deve esperar a tempestade passar! Todos os sobreviventes devem aguentar firme durante 4 turnos consecutivos no abrigo.

## REGRAS ESPECIAIS

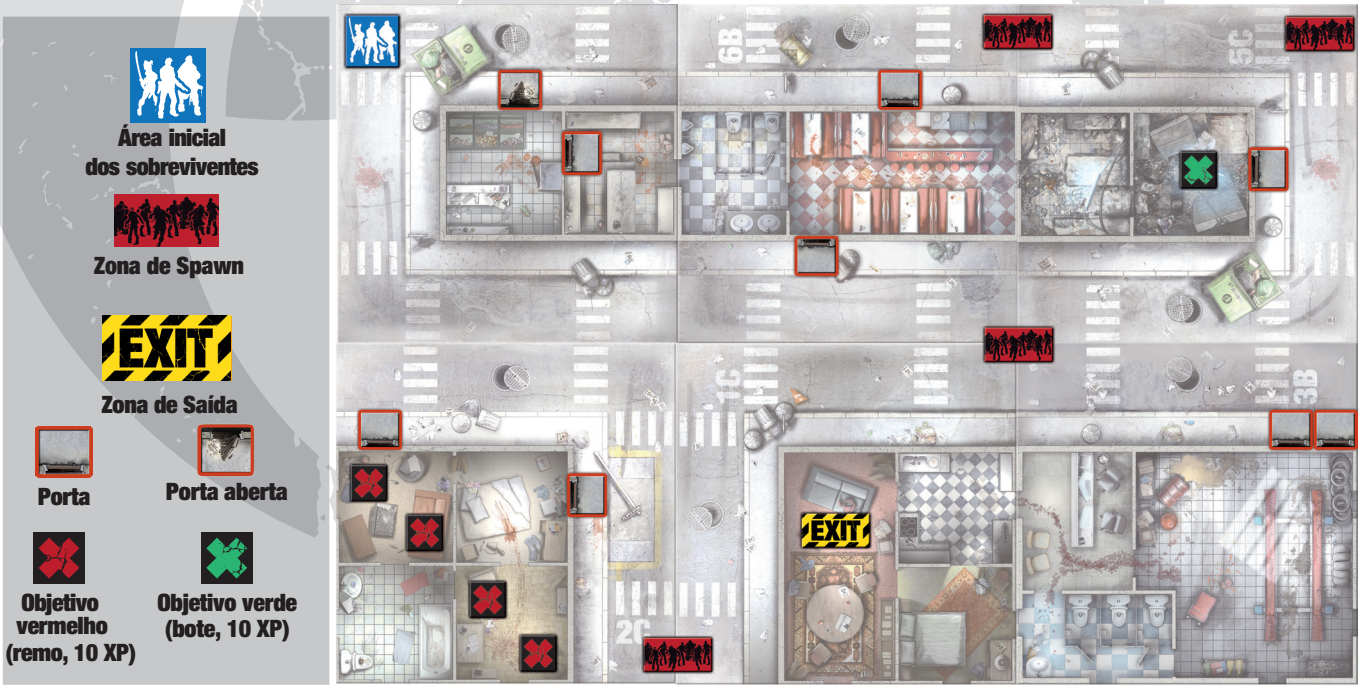
• **Salas fechadas.** Algumas zonas estão isoladas por portas fechadas. Eles são considerados prédios diferentes a propósito de geração de zumbis.

• **Bem, esta é a festa do remo.** Cada objetivo dá 10 pontos de experiência ao sobrevivente que pegou.

• **Não é o Titanic.** Mas o bote é muito grande. O objetivo verde é considerado como uma carta de equipamento e ocupa dois lugares no inventário do sobrevivente que pegou. Isto não pode ser trocado. O sobrevivente que está carregando isto para o abrigo deve gastar uma ação extra no começo do turno afim de carregar o bote. Caso contrário, ele não pode se mover. Ambas as portas no módulo 3B devem ser abertas afim de entrar no prédio com o barco.

• **Por quê não podia ser um barco a motor?** Cada objetivo vermelho é considerado como carta de equipamento e ocupa um lugar no inventário do sobrevivente que pegou. Pode ser trocado como qualquer outra carta de equipamento.

• **Meu reinado por um remo!** Se um zumbi pegar um remo após atacar um sobrevivente, ou um sobrevivente morrer com o remo, o remo é levado pelos zumbis, e já era. Você fracasou.




DIFÍCIL
4+ SOBREVIVENTES
120 MINUTOS
C11