

C3 LAVA-RÁPIDO

Uma missão de Christophe Muller De Schongor.

Estávamos nos divertindo muito saqueando o escritório do FBI!!

Até que Josh deu um curto-circuito no cofre eletrônico.

O cofre abriu, junto com todas as celas no piso inferior... Não temos escolha a não ser usar outra saída, aquela da garagem subterrânea. Isso vai ser divertido também!

Mapas necessários: 5F, 5C, 2B & 2C.

OBJETIVOS

Este é plano para tentar escapar do escritório do FBI.

- Ache a chave mestra do FBI. Pegue a ficha de Objetivo vermelho no mapa 2B. Uma vez que foi pega, use a ficha de Objetivo como Equipamento.
- Fuja. Todos os Sobreviventes, incluindo aquele com a chave mestra do FBI na mão (ocupando um espaço de "carta na mão" no inventário), precisam chegar até a Zona de Saída. Esta Zona não pode ter nenhum Zumbi..

REGRAS ESPECIAIS

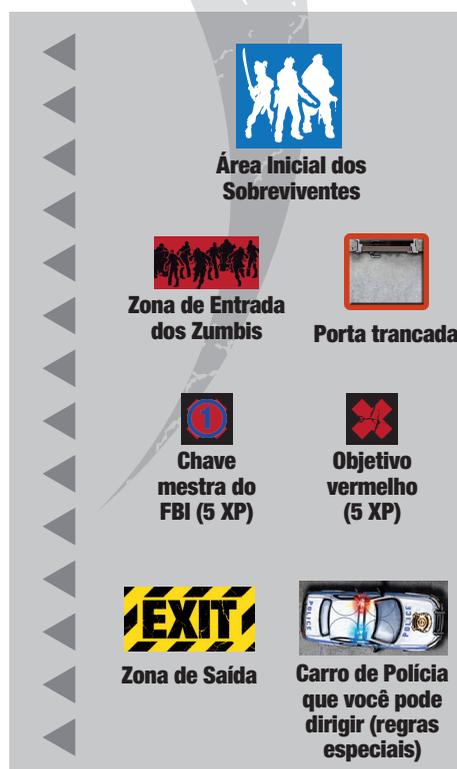
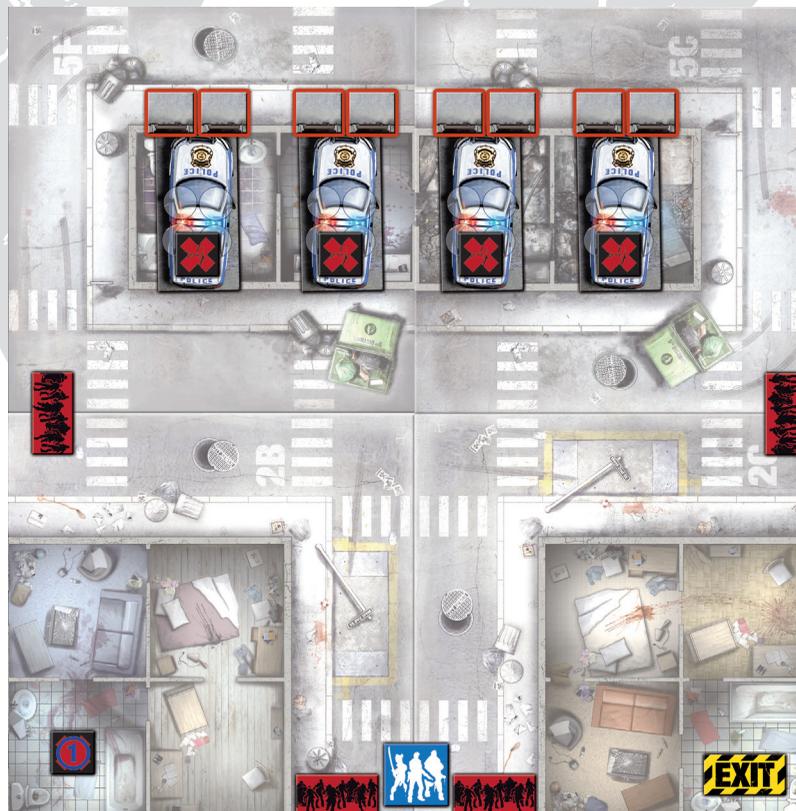
- Satisfação por um trabalho bem feito. Cada uma das 5 fichas de Objetivo dá 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que pegá-la.

- Esse carro funciona? Os carros podem ser dirigidos. Coloque duas fichas de Objetivo vermelhas, uma ficha azul de Objetivo e uma ficha verde de Objetivo, viradas para baixo, aleatoriamente, em cada um dos carros de polícia. Uma vez dentro do carro, o Sobrevivente pode gastar uma Ação para tentar ligar o carro: neste momento vire a ficha de Objetivo, se for vermelha, o carro não funciona. Se for verde ou azul, pode ser dirigido normalmente.

- Saindo da garagem do FBI. O Carro de Polícia só sai da garagem se ambas as portas estiverem abertas.

- No escritório do FBI, só existem Carros de Polícia. É uma coisa boa já que esses carros normalmente tem um monte de armas! Você pode procurar no carro de polícia mais de uma vez. Pegue as cartas até achar uma arma. A carta Aaahh! funciona normalmente e faz surgir um Lerdo, interrompendo a Procura.

- Lá está a porta! Para alcançar as salas subterrâneas, bata o carro contra a parede. Essa ação conta como dirigir por duas Zonas. Após bater o carro:
 - Os Zumbis entram no prédio normalmente.
 - Execute o ataque no carro normalmente na sala onde você bateu, excluindo as pessoas no carro.
 - Coloque metade da ficha do carro batido na rua de onde ele veio e metade na sala onde ele bateu, o carro está destruído e agora funciona apenas como uma porta aberta.



ZOMBICIDE - MISSÕES

MÉDIO

6+ SOBREV.

90 MINUTOS