

C33 MEDICINA MUMBO JUMBO

DIFÍCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

Uma missão de Tim White
Traduzida por Felipe Naganava
Estávamos correndo por dias ou talvez semanas. Eu não sei, e eu não me importo. Meu intestino dói, e o vômito não vai parar. Doug diz que eu tenho apendicite. Amy encontrou um livro de medicina na biblioteca local e diz que está disposta a me cortar. Imagine uma gótica cortando alguém. Phil sabe onde podemos obter alguns "anestésicos" e onde há um consultório dentário que podemos usar. Precisamos apenas das chaves da sala cirurgia. Ned diz que as chaves estão, provavelmente, onde o pobre médico morreu, e ele afirma conhecer tudo sobre esse dentista. Ned me assusta às vezes. Por que ele iria perseguir um dentista? Esta pode ser a última atualização. Se eu não morrer na cadeira do dentista, eu vou provavelmente ser devorado por zumbis. Como sempre, eles estão bem atrás de nós.

Jogos necessários: Season 1.

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

OBJETIVOS

Cirurgia moderna requer a seguinte metodologia prescrita. Isso é o que Amy disse, de qualquer maneira.

- 1 - Encontrar o anestésico e as chaves do armário cirúrgico.** O anestésico é na mesa de cabeceira no local com o "X" verde. As chaves podem estar em qualquer local marcado com um "X" vermelho.
- 2 - Realizar a cirurgia.** Não tenha medo. Você é um sobrevivente. Tudo vai ficar bem.
- 3 - Encontrar um lugar para descansar.** Chegue à zona de saída com todos os sobreviventes. Qualquer sobrevivente pode escapar através desta zona, no final de seu turno, desde que ele não contenha Zumbis nela.

REGRAS ESPECIAIS

- **O paciente.** Antes do jogo começar, role um dado para cada sobrevivente. O menor resultado designa o paciente (re-role empates).
- **Na estrada.** Os sobreviventes estão correndo desde que perderam o seu abrigo, mas eles tiveram tempo para se equipar. Além do equipamento normal da partida, distribua uma espingarda, um cano serrado, uma Sub MG, uma pistola extra, e um rifle.



- **Isto não é exatamente o que estávamos procurando, mas ...** Cada Objetivo dá 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pega-lo.
- **Fechado quartos.** Algumas zonas de prédios são isolados por portas. Considere estes edifícios separados quando der Spawn de Zumbis.
- **Onde está o corpo do dentista?** Coloque o Objetivo azul aleatoriamente entre os Objetivos vermelhos, viradas para baixo. Coloque o objetivo no cartão de identificação do sobrevivente que encontra-lo. Ele pode ser trocado como uma carta de equipamento, mas não ocupa um slot no inventário. Se o sobrevivente que carrega o objetivo morre, o jogo está perdido.
- **Eu encontrei o remédio para dorm ... a anestesia.** O anestésico é representada pelo objetivo verde. Coloque o objetivo no cartão de identificação do sobrevivente que encontra-lo. Ele pode ser trocado como uma carta de equipamento, mas não ocupa um slot de inventário. Se o sobrevivente que carrega o objetivo morre, o jogo está perdido.



• **A cirurgia.** Para realizar a cirurgia, o paciente deve estar no escritório do dentista (no mapa 4B) com o sobrevivente que carrega o "anestésico" e a chave do armário cirúrgico. O "cirurgião" (qualquer sobrevivente pode ser o cirurgião) deve gastar três ações para fazer a cirurgia. Finalizar a cirurgia rende 5 pontos de experiência, tanto para o cirurgião quanto para o paciente. O paciente só vai ser capaz de realizar ações de movimento após passar pela cirurgia.

• **Policiais barulhento.** Os carros da polícia não podem ser conduzido ou vasculhados. Eles podem gerar barulhos se as sirenes dispararem e serão as zonas mais barulhentas do jogo, a menos que seja desativadas. Sobreviventes podem ligar e desligar as sirenes de um carro de polícia ao custo de uma ação. Coloque uma ficha de ruído no carro da polícia para indicar que a sirene está ligada (não removê-la no final do turno), remova-a imediatamente quando ela for desligada. Quando o jogo começa, um carro da polícia está com a sirene ligada (veja o mapa).

Área inicial dos sobreviventes	Zona de Spawn
Ficha de barulho	Saída
Carro da polícia	Porta
Anestésicos (5 XP)	
Onde pode estar as chaves do armário cirúrgico (5 XP)	