

C51 INVADIR A DELEGACIA

MÉDIO / 4-8 SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Uma missão de Aaron Lococo
Traduzida por Felipe Naganava



Veja, você tem uma ideia melhor? Eu não quero ficar nessa cidade tanto quanto você, mas nós precisamos de armas melhores e mais munição antes de sairmos. Vamos apenas entrar, pegar as armas, e cair fora. E se nós conseguirmos um daqueles carros apreendidos, melhor ainda.

Jogos necessários: Season 1, Season 2: Prison

Outbreak, Toxic City Mall, Zombie Dogz.

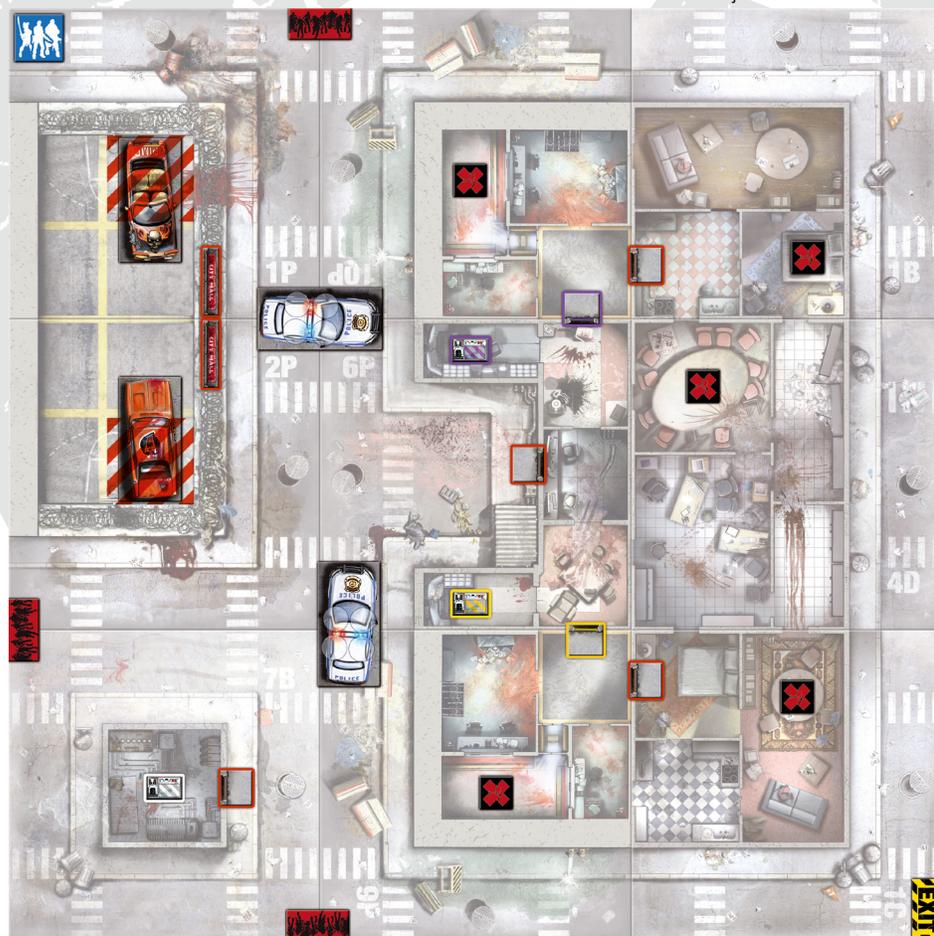
Mapasa necessários: 1B, 1C, 1P, 2P, 4D, 6P, 7B, 9P, & 10P.

OBJETIVOS

1 – Entrar na delegacia de polícia e invadir o depósito de armas. Há vários “X”s vermelhos onde as armas podem estar. Cheque cada um deles até encontrar o certo. Você deve ativar o dispositivo Amarelo e/ou Roxo para entrar na delegacia. Pegue todas as cartas de equipamento do depósito de armas.

2 – Abrir a garagem e pegar carros suficientes para sua equipe. Ative o dispositivo Branco para entrar na garagem. Pegue os carros.

3 – Levar todos para fora. Alcance a zona de Saída com todos os sobreviventes em quantos carros forem necessários. Qualquer carro pode fugir por esta zona ao final do turno do motorista, desde que nenhum Zumbi esteja nela.



REGRAS ESPECIAIS

- **Recompensas.** Cada objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que o pegou.

- **Setup: Carro de Polícia.** Isto altera a regra de procurar no carro de polícia. Remova do baralho de equipamento as cartas listadas abaixo. Cada carro de polícia possui uma cópia delas. Um sobrevivente pode escolher uma das cartas de equipamento disponíveis cada vez que procurar em um carro de polícia. Um carro de polícia esgotado não pode mais ser vasculhado.

- Cassetete x2
- Escudo x2
- Espingarda x2

• **Setup: o Depósito.** Remova as seguintes cartas do baralho de equipamento durante o setup e as deixe de lado para criar o cofre de armas. Um sobrevivente pode escolher uma única carta desse monte a cada vez que procurar no depósito (veja *Invadir o depósito de armas!* a seguir). Um sobrevivente pode procurar no cofre múltiplas vezes por turno. Quando a última carta for pega, o cofre não pode mais ser vasculhado.

- Magnum .44 x2
- Fuzil de Assalto x2
- Espingarda Automática x1
- Balas de ponta oca x1
- Mira laser x2
- Muita munição (pesada) x2
- Muita munição (leve) x2
- Rifle x1
- Luneta x1
- Semi-Automática x2

• **Invadir o depósito de armas!** Coloque os objetivos azul, verde e três vermelhos aleatoriamente, com a face para baixo, nas zonas indicadas. Quando um objetivo é pego, verifique a cor e aplique o efeito correspondente:

- Azul. Você encontrou a unidade K-9. Coloque dois Zumbis Dogz na zona.
- Verde. O depósito! Esta zona agora se torna o depósito de armas.
- Vermelho. Nada acontece.

• **Carros!** Carros de polícia não pode sem conduzidos. O Tunadão e o Puro-Sangue podem ser dirigidos, mas não vasculhados.

• **Os dispositivos na delegacia de polícia.** Ativando o dispositivo roxo a porta roxa é aberta. Ativando o dispositivo amarelo a porta amarela é aberta. Ativar esses dispositivos não rendem nenhuma experiência. Reativar os dispositivos não fecha as portas.

• **O dispositivo branco abre a garagem.** O pátio da prisão nos mapas 1P e 2P representa uma garagem. Ambas as portas duplas do Shopping não podem ser abertas até que o dispositivo branco seja ativado. O Tunadão e o Puro-Sangue são colocados nas zonas marcadas.

