

C54 LEVANTANDO A BANDEIRA

Uma missão de Clay Marcum
Tradução Luiz Feitosa

Encontramos uma praça da cidade, onde parece que a polícia usou carros e barricadas para proteger uma posição final. Final é a palavra importante, porque não há muito que os policiais deixaram, além de seus carros. Os zumbis são eficientes, nada mais. Encontramos também a bandeira nacional deitado na base do mastro no meio da praça. Ela está suja de sangue e rasgada, mas ainda há algo grandioso nessa bandeira. Se pudéssemos levantá-la, ele iria mostrar para outros sobreviventes que alguns de nós ainda estão lutando. Existem alguns problemas. Sempre há. O cabo está quebrado, a polia está corroída, e nós não temos nada para prendê-la. E os zumbis, claro. Sempre os zumbis...

Material necessário: **Season 2: Prison Outbreak, Toxic City Mall, Zombie Dogz.**

Mapas necessários: **3P, 4P, 9P, 2M, 3M & 8M.**

OBJETIVOS

Vamos levantar a bandeira! Objetivos # 1, # 2 e # 3 pode ser alcançados em qualquer ordem. Objetivos # 4 e # 5 devem ser alcançados após as três primeiras.

1 - Precisamos de um pouco de graxa para que a polia. O Fatty Burger no shopping deve ter em abundância. Pegar o Objetivo branco.

2 - Precisamos substituir o cabo quebrado. A academia deve ter um cabo que podemos usar. Pegar o Objetivo verde.

3 - Também precisamos de uma maneira para prender o cabo. Algemas devem servir. Pegar o Objetivo vermelho na prisão da cidade.

4 - Volte para a praça, para que possamos lubrificar a polia, conectar o cabo, prende-la, e levantá-la! (Veja as regras especiais.)

5 - Escapar. Alcançar a zona de saída com todos os sobreviventes. Qualquer sobrevivente pode escapar através desta Zona, no final de seu turno, desde que não haja Zumbis na mesma.

UMA PEQUENA NOTA DE SHANNON

Para aqueles que, como eu, não foram criados na América, "Old Glory" é o apelido do hino nacional dos EUA. Há uma história bem legal por trás, definitivamente vale a pena ler!



Difícil
4+ Sobreviventes
90 Minutos

REGRAS ESPECIAIS

- **Trata-se de um latido que acabei de ouvir?** Separe as cartas Zumbi Dogz. Você vai precisar deles, uma vez que você levantar a Bandeira (ver "Sino para o jantar").

- **Pegar os suprimentos.** Cada Objetivo dá 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pega-lo. As fichas de objetivos verdes, vermelhas e brancas (menos a roxa) contam como equipamentos. Cada um ocupa um espaço no Inventario quando sobrevivente pega. Ele pode ser negociado por qualquer outra carta de equipamentos. Se levar um ferimento de um Zumbi e perder a ficha de Objetivo com o ataque, ou se um sobrevivente que esta levando essa ficha de Objetivo morrer, a missão falha.



- **O alarme do shopping.** Ambas as portas azuis podem ser abertas como portas normais. Uma vez que qualquer uma delas é aberta, um alarme soa, e entrada de Zumbis azul é ativada.

- **A prisão da cidade.** Ativando o dispositivo roxo abre a porta roxa e ativa a Entrada de Zumbis roxa. O sobrevivente que ativar o dispositivo pela primeira vez também pega o Objetivo correspondente e ganha 5 pontos de experiência. A opção só pode ser ativada uma vez.

- **O Confronto Final.** Os policiais construíram algumas barricadas fortes. As barricadas são permanentes e não podem ser quebradas.

- **O carro da polícia fez o seu último posto também.** Você não pode dirigir o carro da polícia. Pode procurar no carro de polícia mais de uma vez. Buscar cartas até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! provoca o aparecimento de uma Lerdo como de habitual e interrompe a Procura.

- **Levantamento da bandeira.** Uma vez que os Objetivos verde, vermelho, e branco foram pegos, os sobreviventes pode ir para a área marcada no mapa. Então:

O sobrevivente com o objetivo branco deve executar oito Ações de "fazer barulho" para engraxar a polia. Separe um contador de Habilidade para cada ação gasto desta forma até que você tenha todos os oito. Como pode ser tão barulhento? Porque você não consegue reparar a Bandeira sem cantar o hino nacional.

Uma vez que a polia esteja engraxada, o sobrevivente com o objetivo verde deve executar oito Ações de "fazer barulho" para anexar o novo cabo. Separe um contador de Habilidade para cada ação gasto desta forma até que você tenha todos os oito. Este sobrevivente também não pode deixar de cantar o hino nacional ao fazer isto.

Uma vez que o novo cabo esteja conectado, o sobrevivente com o objetivo vermelho deve executar oito Ações de "fazer barulho" para anexar a Bandeira. Sim, ele canta também. Separe um contador de Habilidade para cada ação gasto desta forma até que você tenha todos os oito.

Finalmente, um único sobrevivente de sua escolha deve executar oito Ações de "fazer barulho" para levantar a Bandeira. Não, o hino nacional não pode ser cantado mais tranquilamente, agora você sabe o que fazer! Uma vez que a Bandeira seja levantada, cada sobrevivente recebe 5 pontos de experiência.

- **Sino para o jantar.** Uma vez que Bandeira é levantada, o vento faz com que o som estridente contra a bandeira parecendo um sino para o jantar. Ele também traz o cheiro de óleo que agora está sobre o cabo. A Zona de Entrada de Zumbis branca ativa, mas apenas tirar cartas de Entrada da pilha Zumbi Dogz.

Difícil

4+ Sobreviventes
90 Minutos

C54