

C50 PROPIEDADE QUENTE OBJETIVOS

Missão de Caroline and Gareth Brough
Tradução de Luiz Feitosa

Então, Kim tem falado sobre uns depósitos de seus antigos colegas de trabalho, usado para armazenar "vários tipos de bens". Aparentemente, seu chefe tinha um gosto exótico por armamento e usava os depósitos para manter um pouco de sua coleção. É muito perto, e valeria a pena dar uma conferida. Poderia haver algo de útil!

Tem um único porém. Kim também disse que os depósitos foram usados como esconderijo para "conhecidos e parceiros de negócios", que queriam evitar "embaraços oficiais" em suas "férias". Eu acho que todos sabem que Kim tem esperança suficiente de que nenhuma dessas pessoas ainda se esconda lá.

Material necessário: Season 2 Prison Outbreak, Dog Companions e ZombieDogz.

Mapas necessários: 3P, 4P, 17P e 18P.

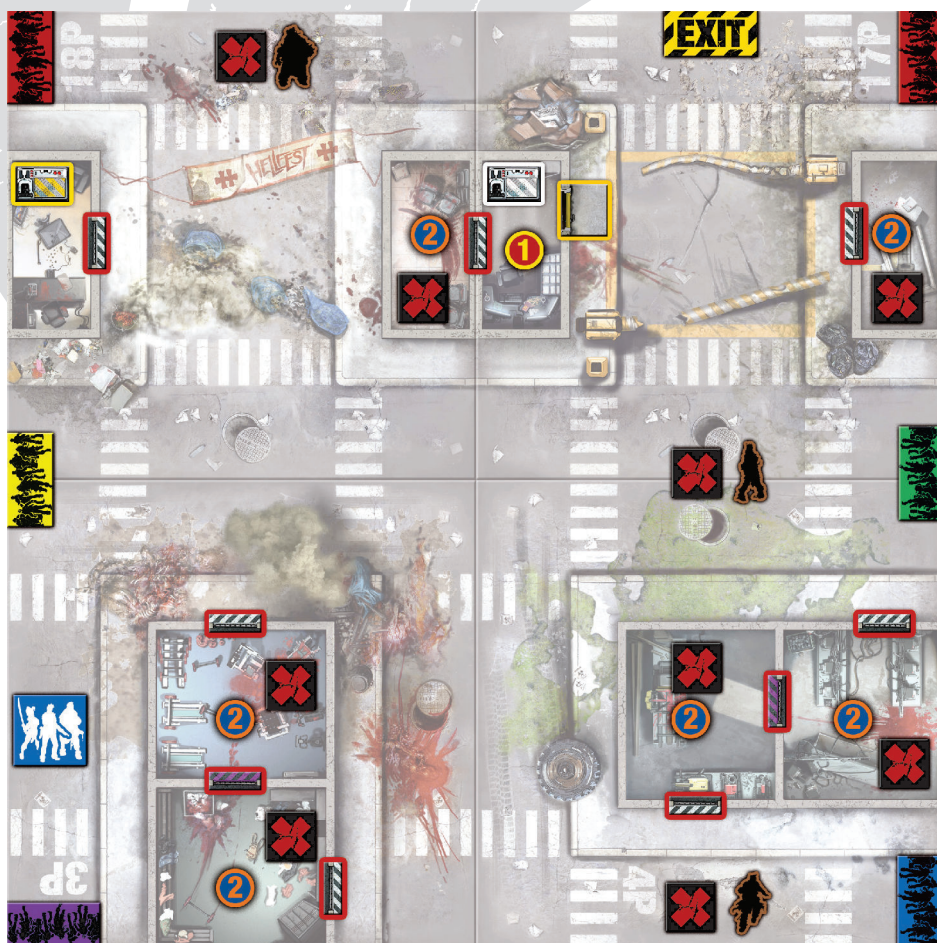
1 - Obter as chaves dos guardas de segurança. A boa notícia é que as chaves do escritório de segurança estão próximas. A má notícia é que os guardas de segurança que estão lá dentro estão mortos e bastante irritados com isso. Mate os guardas de segurança Zumbis, e pegue os objetivos que estão ligados a eles.

2 - Desligue os alarmes dos depósitos. Parece que os alarmes para as portas dos depósitos ainda estão funcionando, ao contrário das persianas motorizadas. Nós vamos ter que desligar os alarmes antes de tentar entrar. Utilize o dispositivo branco.

Objetivo Opcional - backup das câmeras de segurança. Alguns dos depósitos também são protegidos por câmeras de segurança. Acho que o antigo chefe de Kim era um pouco paranoico. Encontrar um terminal de computador que permita que você veja o que está dentro, só para evitar surpresas! Utilize o dispositivo amarelo antes de abrir qualquer bloqueio. Você pode ignorar esse objetivo, se quiser.

3 - Procure nos depósitos. Nós não sabemos o que está nos depósitos, já que ninguém mantinha um registro honesto, por isso vamos ter que abri-los todos. Pegue os seis objetivos nos depósitos.

4 - Todo mundo pra fora. Alcançar a zona de saída com todos os sobreviventes. Qualquer sobrevivente pode escapar através desta zona no final do seu turno, contanto que não tenha Zumbis na mesma.



- Portas que você não pode
- Portas
- Objetivos (5 XP)
- Área inicial dos sobreviventes
- Zona de Saída
- Guardas de segurança
- Dispositivos
- Zona de entrada de Zumbis
- Solitário cão de guarda
- Depósito Eventos e loot

REGRAS ESPECIAIS

- **Seguindo o plano.** Cada Objetivo dá 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pega-lo.

- **Eu não acho que é para abrir.** As portas violetas não podem ser abertas.

- **Gostaria de saber onde está o chefe ...** Não gerar um Abominação Enfurecido até o Objetivo branco ser pego (veja abaixo). Se você comprar uma carta de entrada de Zumbi pedindo um Abominação Enfurecido, gerar um Gordo Enfurecido e seus dois acompanhantes Lerdos Enfurecidos.



- **As chaves do escritório de segurança.** Durante a montagem, colocar um Lerdo Enfurecido, um Corredor Enfurecido e um Gordo Enfurecido nas zonas marcadas. Pegue 2 objetivos vermelhos e um amarelo e coloque aleatoriamente virado para baixo junto de cada um desses Zumbis. Estes objetivos movem-se juntos com os Zumbis.

Estes Zombies nunca se dividem; como uma abominação, você escolhe qual caminho eles pegam, quando tiver vários disponíveis. Quem mata um desses Zumbis leva o Objetivo anexado. Uma vez que o objetivo amarelo foi pego, a porta amarela pode ser aberta, e o Zona de Entrada de Zumbis amarela é ativada. Acho que eles ouviram vocês!

- **Desligue os alarmes de porta.** As portas trancadas não tem nenhuma trava especial, então você vai poder abri-las da maneira antiga, uma vez que elas estejam desbloqueadas. Uma vez que o dispositivo branco tenha sido ativado, as portas brancas podem ser abertas. Ativando o dispositivo branco não concede pontos de experiência.

- **Os depósitos (eventos).** O mapa exibe seis depósitos, cada um com um objetivo. Colocar aleatoriamente um Objetivo violeta, brancos, verdes e azul dentro dos depósitos, viradas para baixo. Quando um Objetivo do depósito é pego, verifique a cor para ver o que acontece:

- Azul. A Zona de Entrada de Zumbis azul é ativada.

- Verde. Você disparou algum tipo de alarme distante! A Zona de Entrada de Zumbis verde é ativada.

- Violeta. A Zona de Entrada de Zumbis violeta é ativada.

- Vermelho. Nada ... Apenas um silêncio assustador.

- Branco. Você perturbou alguma coisa ... e está com raiva! Um Abominação Enfurecido aparece na zona onde o objetivo foi tirado.

- **Os depósitos (loot).** Não vamos esquecer porque viemos aqui. Durante a montagem da missão, retire as cartas de equipamentos listadas abaixo e separe em pares conforme mostrado, e coloque um par aleatoriamente, virado para baixo, juntos de cada Objetivo do depósito. Qualquer sobrevivente que pegar um Objetivo do depósito recebe o par correspondente de cartas e pode reorganizar livremente o seu inventário.

- Bastão com pregos (Nailbat) + Espingarda Automática (Automatic Shotgun)

- Rifle + Luneta (Scope)

- Serra Circular (Concrete Saw) + Escudo (Riot Shield)

- Duas Pistolas Laminares (Gunblades)

- Muita Munição para Pistola, Gemeas do Mal ou Rifle + Muita Munição para Cano Serrado, espingarda ou Baioneta (Plenty of Ammo)

- Comida Enlatada (Canned Food) + Arroz (Rice)

- **Backup dos alarmes de segurança.** Depois de ativar o dispositivo amarelo, virar todas as fichas de objetivos revelando sua cor. As cartas de equipamentos no depósito permanecem escondidas.

- **O cão de guarda solitário.** Selecione aleatoriamente uma carta dos seis Cães Companheiros e coloque uma virada para baixo, na Zona do escritório de segurança marcado no mapa. Embaralhar o resto no deck Equipamentos. Qualquer sobrevivente que abrir a porta amarela recebe o Cão Companheiro escondido lá.

DIFÍCIL

4+ SOBREV.

120 MINUTOS

050

ZOMBICIDE - MISSÕES