

C34 GUERRA DE ARMAZENAMENTO

DIFÍCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Uma missão de Matt Turnbull
Traduzida por Felipe Naganava

Apparently being crazy runs in Ned's family. He told us his uncle rented a bunch of storage containers down by the docks and kept his "valuables" there, including his defective coin collection, his civil war miniatures, and the keys to his boat. I'm sure the miniatures are nice, but that boat's our ticket out of the city. I wonder why Ned's uncle didn't use it...

Jogos necessários: Season 1.

Mapas necessários: 1C, 2B, 2C, 3B, 5B, 5C, 5D, 5E & 7B.

OBJETIVOS

Aqui está o plano:

1 – Herança de família.

Pegue todos os objetivos vermelhos.

2 – Reme seu barco.

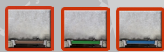
Chegue a zona de saída com todos os sobreviventes restantes. Qualquer sobrevivente pode escapar por esta zona no final de seu turno, desde que não contenham zumbis na zona.



Área inicial dos sobreviventes



Zonas de Spawn



Portas



Chaves



"Objetos de Valor"



Saída

REGRAS ESPECIAIS

- **"Objetos de Valor"**. Cada objetivo rende 5 pontos de experiência ao sobrevivente que o pegou.
- **Chave verde**. A porta verde não pode ser aberta até o objetivo verde ser pego.
- **Chave azul**. A porta azul não pode ser aberta até que o objetivo azul seja pego. Pegar o objetivo azul, também ativa a Zona de Spawn Azul.
- **Tio do Ned**. Parece que o tio do Ned teve a mesma ideia mas não agiu. Agora ele está lá fora, impedindo você de pegar o barco dele. Uma vez que obteve os três objetivos vermelhos, imediatamente, coloque uma abominação (Tio do Ned) na Saída.
- **O retorno do tio do Ned**. O tio do Ned comeu todas as outras abominações. Não de Spawn de abominação quando uma carta zumbi disser isto. ao invés, de spawn de um Balfo e dois Lerdos.

