

C20 A PRISÃO SECRETA

MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Uma missão de Sven Christian Plangger.
Traduzido por Felipe Naganava.

" Sobreviventes, vocês não estão sozinhos! A CIA ainda está operando. Venha se juntar a nós em Atlanta. Nós estamos construindo um baluarte contra as hordas de zumbis. Juntos, todos nós podemos sobreviver!" Achamos que isso soava muito bom para ser verdade. Estávamos certos. Nós não fomos os únicos a ouvir essa mensagem de rádio, e também não fomos os primeiros a chegar. Ainda bem. O "baluarte" era uma prisão subterrânea secreta, e era claramente melhor manter as pessoas fora do que os zumbis fora. Nós não encontramos ninguém vivo aqui, mas isso não significa que estamos sozinhos.

Mapas necessários: 1B, 2C, 3C, 4C, 4D, 5B, 5E, 6B & 7B.



OBJETIVOS

Você precisa acessar o abrigo secreto da CIA, mas não vai ser fácil. Tente seguir este plano:

1- Vasculhe o escritório para uma dica. O objetivo verde indica um mapa e uma senha para abrir a porta verde, atrás do qual você encontrará o elevador para a prisão secreta.

2- Chegue ao abrigo, mas não sem alguns suprimentos. Quem sabe o que esperar desse abrigo? Chegue a zona de saída com todos os sobreviventes. Qualquer sobrevivente pode escapar por está zona no final do turno, desde que não haja zumbis nesta área. Reuna os equipamentos e sobreviventes que escaparam. Você ganha se tiver todos os nove cartões suprimentos (comida enlatada, arroz e água).

REGRAS ESPECIAIS

- **Busca bem-sucedida.** Cada objetivo da 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pegou.
- **Procurando por suprimentos.** Quando você pegar o objetivo vermelho, compre cartas até encontrar uma carta de suprimento (Comida enlatada, Arroz, ou Água). Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! da origem a um Walker e interrompe a procura por suprimentos.
- **O diretor local da CIA tinha um tunadão!** O tunadão pode ser vasculhado apenas uma vez. Ele pode ter uma Baioneta ou uma Gêmeas do Mal (selecione aleatoriamente).
- **Yeah! Um carro da polícia!** Você pode Procurar em um carro de Polícia inúmeras vezes por partida. Vire cartas da pilha de equipamentos até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! faz surgir um Walker, como sempre, e interrompe a Procura.
- **Você pode usar os carros.**
- **A garagem da CIA.** Você deve abrir as duas portas no módulo 3C para sair com o carro da polícia. Note que através da garagem, você pode entrar no edifício despercebido pelos zumbis (ou seja, sem ativar a Zona de Spawn azul, consulte "Andares de zumbis" abaixo).
- **Andares de zumbis.** Se você abrir a porta azul, os zumbis no andar de cima iram te ouvir, e a zona de Spawn azul será ativada. Não precisa de chave para abrir a porta azul, e o sobrevivente que abrir, ganha 5 pontos de experiência.
- **Parando a invasão.** O objetivo azul representa um armário pesado que pode ser usado para barricar a porta da escada. Remova a Zona de Spawn azul quando você conquistar o objetivo azul.
- **Não se preocupe, você tem a chave!** A porta verde só pode ser aberta uma vez que o objetivo verde for conquistada.



Área inicial dos sobreviventes



Carros que você pode dirigir



Portas



Zonas de Spawn



Entrada para o esconderijo da CIA



Mapa e senha para o esconderijo da CIA (5 XP)



Armário (5 XP)



Suprimentos (5 XP)