

C38 EQUIPE TESLA

Uma missão de Simone Burgio
Tradução de Luiz Feitosa

Portanto, o exército aparentemente criou uma posição defensiva com a eletricidade, provavelmente na antiga prisão além desta torre de observação. Nós estamos esperando que o lugar esteja cheio de coisas úteis, mas temos certeza de que está cheio de zumbis ex-militares. Temos um plano, no entanto, eu escolhi um nome código. Nós seremos Equipe Tesla, porque o primeiro passo é conseguir a energia nas quatro casas vizinhas. Então, podemos abrir a porta e entrar na prisão. Essa é uma tarefa difícil, mas pode ficar pior. Há um par de abominações em frente da prisão, duas equipes zumbis de basquete e uma multidão de Zumbis de apoio. Isso não vai ser fácil.

Material necessário: Season 2: Prison Outbreak.

Mapas usados: 1P, 2P, 3P, 4P, 5P, 7P, 17P & 18P.

OBJETIVOS

Há um plano, mas ... Deixa pra lá. Apenas vamos acabar com isso, não importa como.

- 1 - **Obter a energia de volta.** Pegue todos os objetivos vermelhos.
- 2 - **Abra a porta principal da prisão.** A chave está na torre de observação.
- 3 - **Vamos mais fundo no prisão.** Chegar na zona de saída com todos os sobreviventes. Qualquer sobrevivente pode escapar através desta zona no fim do seu turno, desde que não haja Zumbis nele.

REGRAS ESPECIAIS

Um jogo de basquete de zumbi, com as equipes de zumbis e seus apoiadores! Tal como as vezes acontece, alguns zumbis voltaram aos velhos hábitos. É dois deles eram craques! Durante a configuração do jogo, coloque uma Abominação Enfurecido e uma abominação normal na zona indicada. Ambas as zonas de entrada vermelhas representam as equipes e seus apoiadores.

Poder ilimitado. Cada Objetivo dará 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pegar. Uma vez que os quatro objetivos vermelhos forem pegos, o Dispositivo branco pode ser ativado.



DIFÍCIL
6+ SOBREV.
120 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

C38

Uma chave para abrir todas as portas. Ativando o Dispositivo branco abre todas as portas brancas: a porta de entrada principal da prisão e as portas brancas das celas. O sobrevivente que ativar o Dispositivo branco pela primeira vez também leva o Objetivo branco e ganha 5 pontos de experiência.

O preço da energia. Uma vez que os quatro objetivos vermelhas sejam tomados, ativar as Entrada de Zumbis azul e verde.

Você acabou de dizer "uma metralhadora ligeira"? O exército colocou uma metralhadora ligeira na torre de observação (representado pelo Objetivo verde). Ele não pode ser pega ou movida, mas um Sobrevivente na mesma zona que o Objetivo verde pode usar para atirar em zumbis próximos. A metralhadora tem as seguintes características:

Alcance: 1-3 (incluindo o bônus da torre de observação.)

Dado: 6

Precisão: 5+

Dano: 2

Apenas um sobrevivente por vez, pode disparar a metralhadora, mas o Sobrevivente pode gastar tantas Ações de tiro que ele quiser. Em seguida, a arma superaquece e não pode ser utilizado até o próximo turno jogo.

Um carro de polícia abandonado. Você definitivamente não pode dirigir, mas podem fazer busca. Você pode procurar no carro de polícia mais de uma vez. Tirar cartas até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. O Aaahh! carta provoca o aparecimento de uma Walker como de costume e interrompe a pesquisa.

Yippeee, um Carango! Este carro pode ser conduzido. Você pode Procurar no Carango apenas uma vez por partida. Ele contém um Pistola Laminar. Você pode adicionar qualquer arma no Carango que seja própria de outros jogos Zombicide ou expansões (Gêmeas do Mal, Baioneta, etc) e tirar uma delas aleatoriamente.



DIFÍCIL
6+ SOBREV.
120 MINUTOS

C38

ZOMBICIDE - MISSÕES