

C36 MUSICAL ZUMBI

DIFÍCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Uma missão de Hervé Fortin
Traduzida por Felipe Naganava
Vamos olhas para esta missão como se fosse um musical, certo? Porque matar mais e mais zumbis pode nos deixar loucos, se não formos cuidadosos. Nós precisamos descobrir novos olhares para o que estamos fazendo. Ou talvez nós já nos tornamos insanos, e é assim que o show é.

Jogos necessários: Season 1, Toxic City Mall, Season 2: Prison Outbreak.

Mapas necessários: 1M, 1P, 2B, 2M, 3B, 4M, 5E, 6C, 6M, 8P, 9P & 18P.

OBJETIVOS

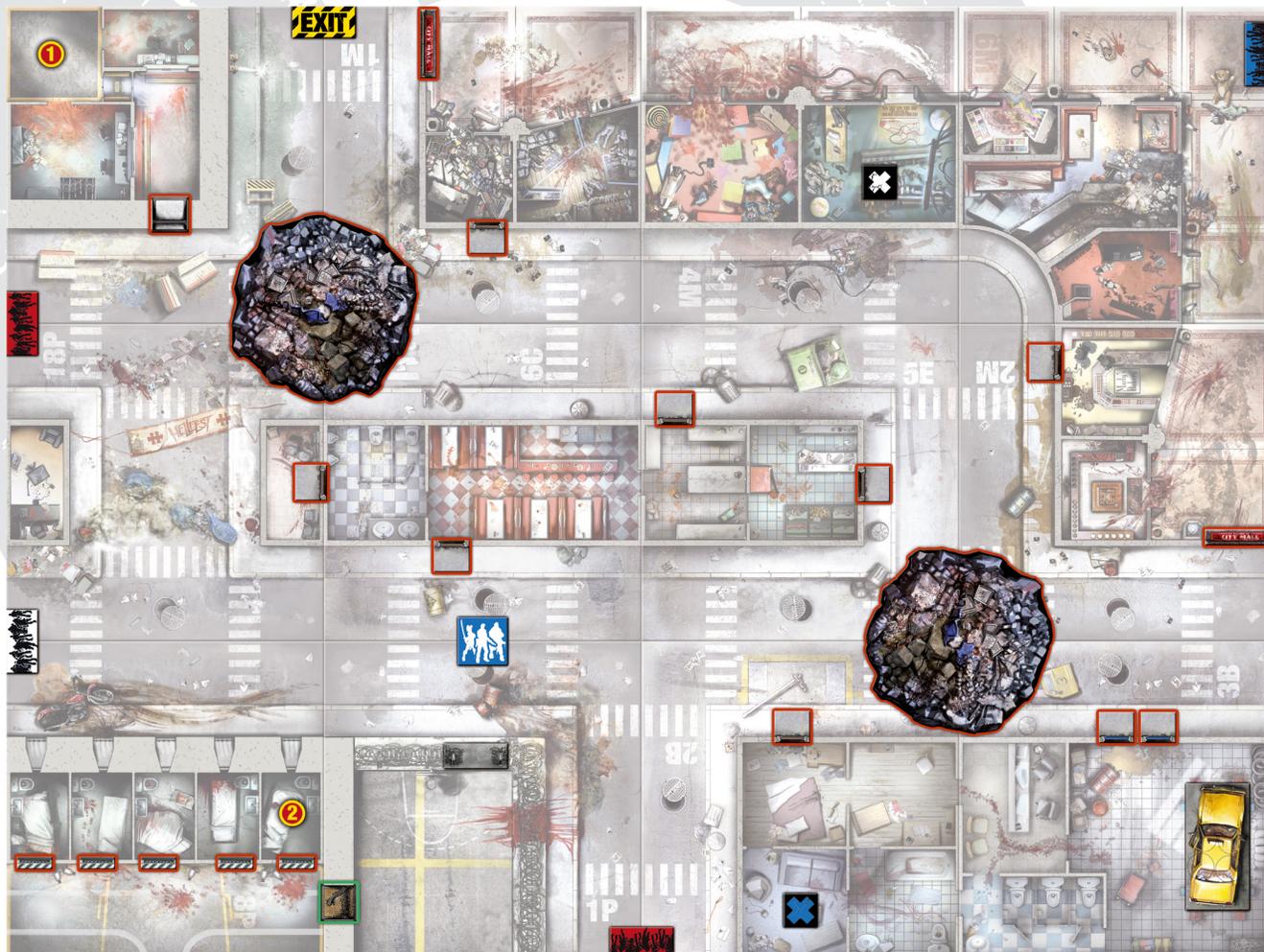
Aqui está a música. Digo, o plano:

1 – Abertura: a chave do armazém. Há um “X” branco onde a chave está localizada. Pegue o Objetivo Branco.

2 – Primeiro Ato: pegue o material Ultrared. Pegue todas as armas Ultrared.

3 – Segundo Ato: use o material Ultrared. Alcance o nível de perigo Vermelho com todos os sobreviventes.

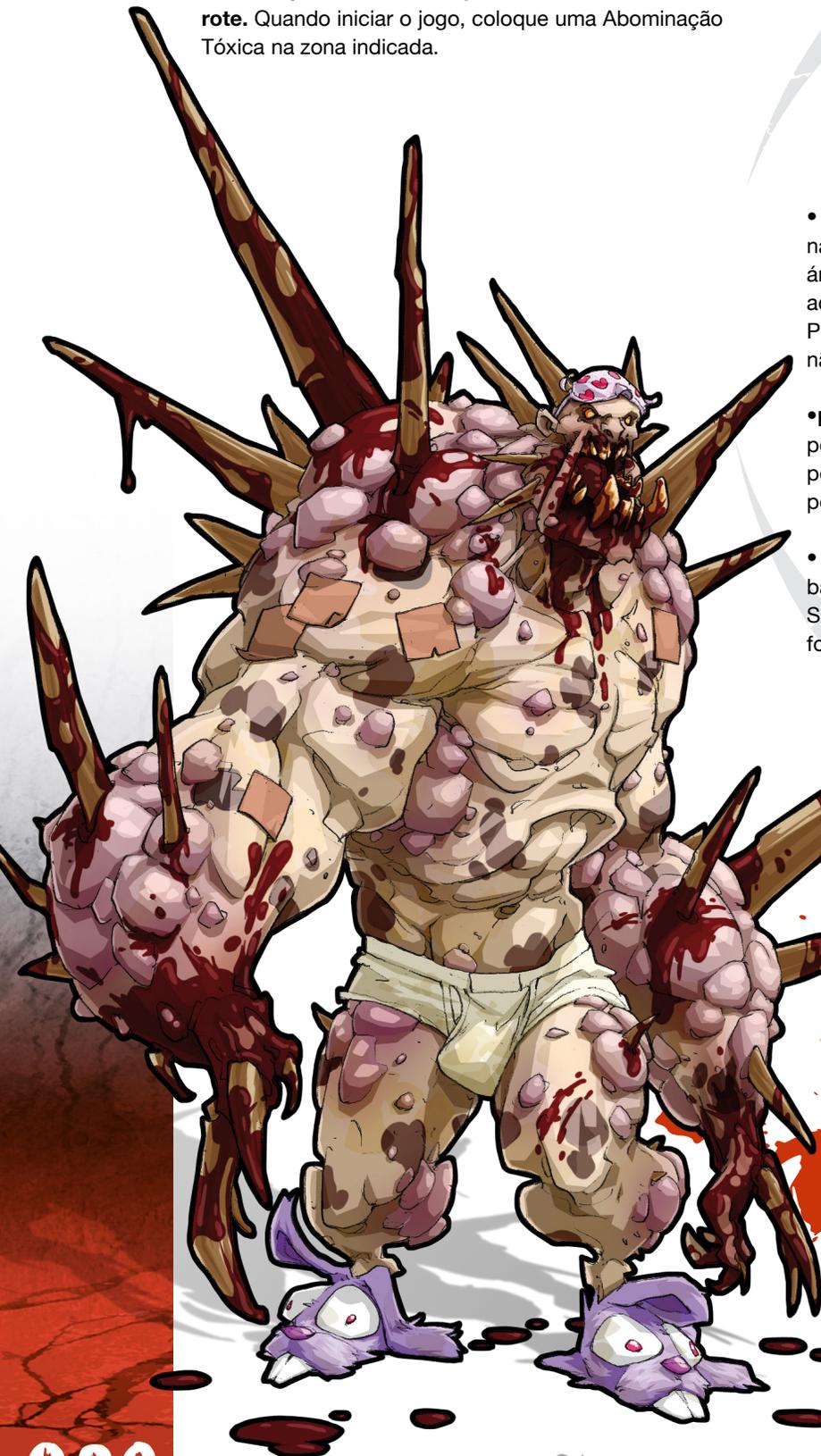
4 – O grande final! Alcance a Zona de Saída com todos os sobreviventes restantes. Ao menos um deles, devem estar dirigindo o taxi. Qualquer sobrevivente pode escapar por esta zona no final de seu turno, desde que a área esteja livre de zumbis.



REGRAS ESPECIAIS

• **Você encontrou um ingresso.** Cada objetivo rende 5 pontos de experiência ao sobrevivente que o pegou.

• **Um espectador Zumbi já está sentado em seu camarote.** Quando iniciar o jogo, coloque uma Abominação Tóxica na zona indicada.



• **Estágio de Preparação.** Coloque todas as armas Ultrared na zona indicada. Quando um sobrevivente procurar nesta área, ele receberá uma arma Ultrared de sua escolha entre aquelas que restam e 5 pontos de experiência. Por favor, note que o prédio da esquerda no mapa 18P não tem porta. Isto é intencional.

• **Primeiro Ato.** Pegando o Objetivo Branco abre todas as portas das celas brancas. Uma vez que este objetivo foi pego, a porta branca que conduz até as armas Ultrared pode ser aberta, e a Zona de Spawn Branca é ativada.

• **O grande Final.** Uma vez que o objetivo Azul foi pego, ambas as portas azul podem ser abertas, e a Zona de Spawn Azul é ativada. O taxi pode ser conduzido para fora da garagem se ambas as portas estiverem abertas.

• **Você pode dirigir.**

• **Coisas esquecidas em um Taxi.** Você pode Procurar em um Táxi inúmeras vezes por partida . A Procura nos Táxis ocorre da mesma maneira que uma Procura em uma Zona dentro de prédios, mas cartas de Lanternas não têm nenhum efeito . A carta Aahh! faz surgir um Lerdô, como sempre, e interrompe a Procura .