

C58 PLANO ALARMANTE

DIFÍCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

Uma missão de Samuel Udd
Traduzida por Felipe Naganava
Lá está, Evergreen Trading and Financing Corp.
Desde que o surto começou, um outro grupo tem usado este prédio como abrigo, devido a imensa segurança na antiga sede da empresa. Duas ou três semanas atrás, aquele grupo foi dominado devido a um experimento que deu errado. Aparentemente eles estavam trabalhando em um sinal que manteria os zumbis longe, mas acontece que teve o efeito oposto. Isto atraiu zumbis enfurecidos, e ainda causou um colapso no sistema de segurança por quase uma hora. O único sobrevivente se juntou a nós. Depois de voltar de um dia buscando por suprimentos, nós encontramos nosso abrigo cercado por uma horda de enfurecidos! Lutar com um número tão grande de infectados atrairia muita atenção, certeza. Precisamos afásta-los. Quem diria que um experimento fracassado seria tão útil? Pelo menos parece um bom plano no momento. Vamos lá!

Jogos necessários: **Zombicide Season 1, Zombicide Season 2: Prison Outbreak**

Mapas necessários: **1C, 2B, 4C, 4D, 5B, 5P, 6C, 6P & 17P.**

OBJETIVOS

Agente firme. Acabe com a pilha de cartas de Zumbis Enfurecidos (veja Resgras Especiais) e mate todos os Enfurecidos do tabuleiro.

REGRAS ESPECIAIS

• Antes de jogar:

- Coloque três spawns vermelhos, um roxo, e um branco aleatoriamente com a face vermelha para cima. Não olhe onde os Spawns roxo e branco estão!
- Crie uma pilha separada de Zumbis Enfurecidos (#79 à #90). Não use essas cartas na fase de Entrada de Zumbis.
- Coloque dois objetivos verdes aleatoriamente entre os vermelhos, com a face para baixo.

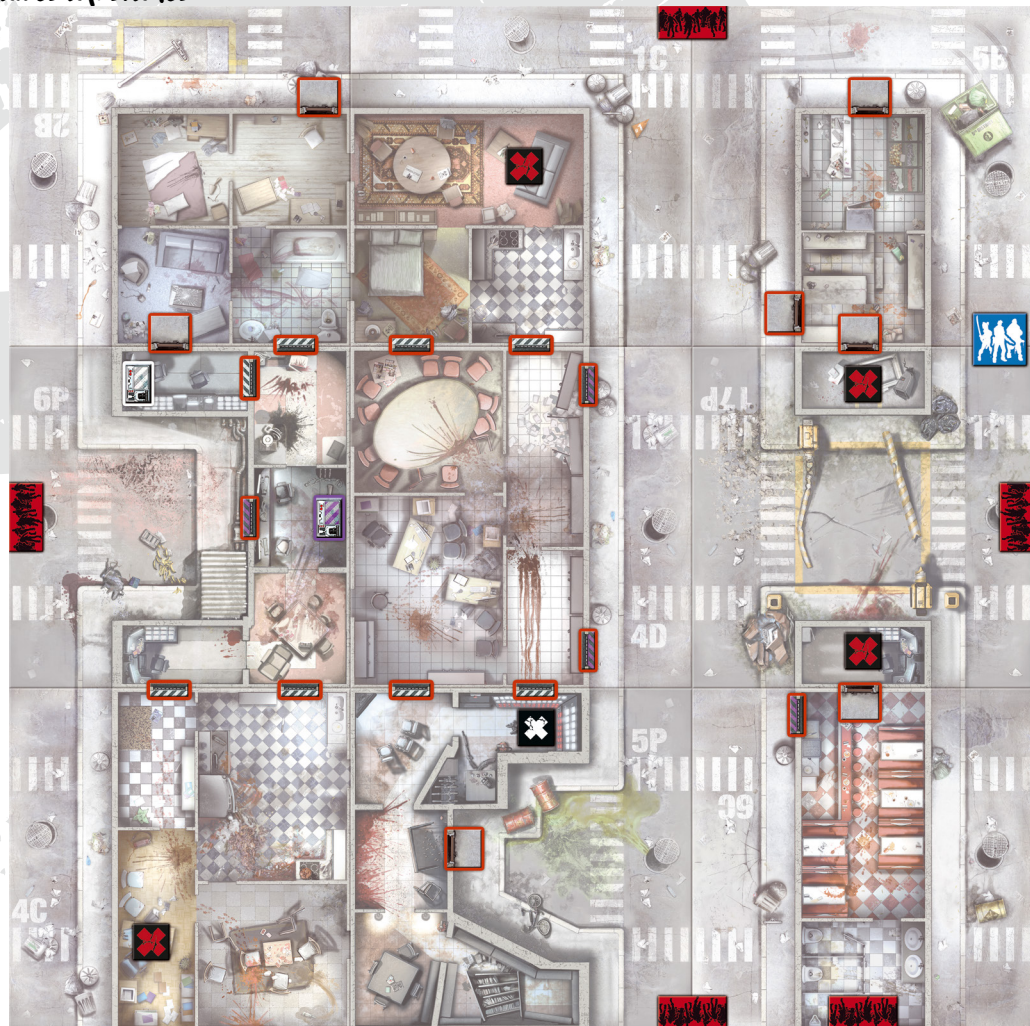

Área inicial dos sobreviventes


Portas


Dispositivos


Zona de spawn


Objetivos



- **Ócios do ofício.** Cada objetivo rende 5 pontos de experiência ao sobrevivente que o pegou. Pegar um objetivo verde também garante ao sobrevivente uma arma do tunadão aleatória (Gêmeas do Mal, Baioneta, ou Pistola Laminar).

- **Um sistema à prova de falhas.** O dispositivo branco só pode ser usado após o objetivo branco ser pego. Ativar o dispositivo branco abre todas as portas brancas. Todas as portas brancas fecham quando o dispositivo é usado novamente.

- **Isto é realmente uma boa ideia?** O dispositivo roxo só pode ser usado uma vez. Quando ele é usado, todas as portas de cela roxas abrem. Então, vire os Spawns, e remova todos, exceto pelos spawns branco e roxo. De agora em diante, durante a fase de entrada de zumbis:

- Spawn Roxo: Vire 4 cartas de Zumbis Enfurecidos da pilha de Zumbis Enfurecidos. Quando a pilha acabar, não reembalhe as cartas. Acabou agora!

- Spawn Branco: Vire uma carta de zumbi da pilha normal de zumbis.

