

C46 LIMPEZA DO METRÔ

Missão de Jason Mac Dougall
Tradução de Luiz Feitosa

Conseguimos assegurar um quarteirão da cidade das hordas da superfície, mesmo uma abominação não poderia passar por nossas barricadas. Infelizmente, esquecemos do metrô. Os zumbis não. Duas vezes nós tentamos chegar lá, e por duas vezes fomos forçados a recuar.

Um ex-detento diz que há um botijão de gás neurotóxico trancada em uma cela de prisão. Alguém, segundo ele, teve uma ideia maluca sobre o fim do mundo. Bem, talvez ele não fosse tão louco, afinal.

Se conseguirmos chegar com o botijão ao sistema de ventilação do metrô, poderíamos usar as aberturas para liberar o gás no metrô, destruindo seus cérebros, tornando o local seguro. Espero que possamos evitar de matar a nós mesmos nesse processo.

Material necessário: **Season 2: Prison Outbreak e Toxic City Mall.**

Mapas necessários: **1M, 2M, 3M, 3P, 5M, 5P, 6P, 10P e 13P.**

OBJETIVOS

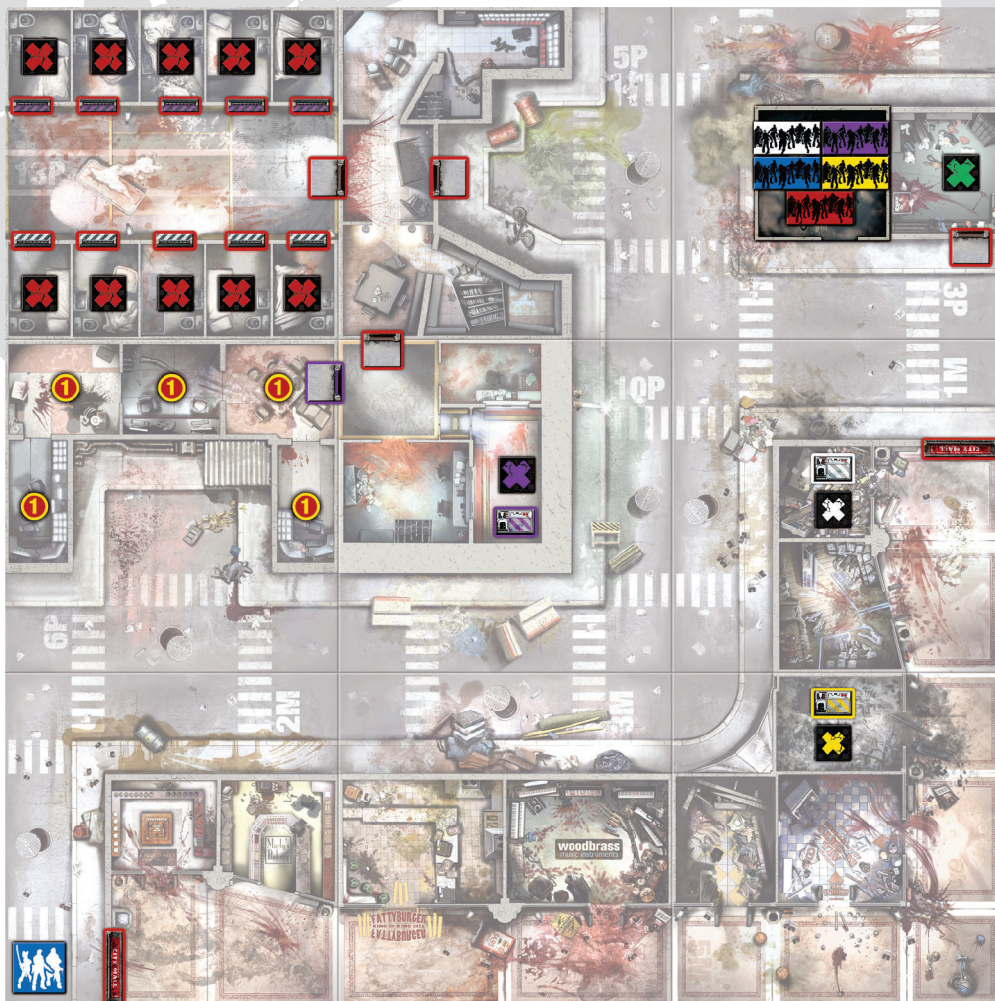
Então, aqui está o plano. Siga-o cuidadosamente; este gás é implacável. O primeiro e segundo objetivos da missão pode ser feito em qualquer ordem.

1 - Obter o gás neurotóxico. Verifique cada cela (há grandes "X" vermelhos sobre elas) até encontrar o caminho certo. Abra todas as portas das celas, até encontrar o Objetivo azul.

2 - Substituir as aberturas de ventilação do metrô e ativá-los. O Dispositivo branco controla a substituição. O Dispositivo amarelo controla a energia. Ative ambos.

3 - Conecte o recipiente de gás nas aberturas de ventilação do metrô. O Objetivo verde representa a bomba de emergência. Pegue-o. Não deixe que qualquer zumbi chegue à zona onde está o objetivo verde, ou a Missão estará perdida.

4 - Mate todos os zumbis. A missão tem sucesso quando o baralho de Zumbis de Toxic City Mall (ver regras especiais) ficar sem cartas e todos os Zumbis do tabuleiro serem eliminados.



ZOMBICIDE - MISSÕES

MÉDIO
6+ SOBREV.
180 MINUTOS

C46

REGRAS ESPECIAIS

• Definições da Missão.

- Separe todas as cartas de Equipamentos e Zumbis Tóxicos da expansão Toxic City Mall. Não misture estas cartas como de costume. Faça dois baralhos adicionais.

- Ponha de lado todas as armas do Tunadão que você possui, bem como a carta de lança-chamas.

- A ficha de Zona Extra indica a entrada do metrô.

• **O recipiente está em uma cela.** Foi, provavelmente, o lugar mais seguro antes da invasão. Coloque o Objetivo azul aleatoriamente entre os Objetivos vermelhos, virados para baixo.

• **Celas à moda antiga.** As portas das celas são abertas como portas normais (sem necessidade de chave, uma arma que abra porta é o suficiente). Quando a porta da cela é aberta, revelar o Objetivo em primeiro lugar. Se for vermelho, desovar Zumbis como de costume. Se for Azul, gerar Zumbis a partir do baralho de Toxic City Mall. O sobrevivente que abrir a porta da cela, em seguida pega o objetivo, seja qual for a sua cor, e ganha 5 pontos de experiência (sem ação necessária para levá-lo).



• **Eles sabem que estamos chegando.** A Zona Azul de Entrada de Zumbis é ativada quando o Objetivo azul é tomado.

• **Dispositivo em questão.** Quando um Dispositivo é ativado, a Zona de Entrada de Zumbis correspondente também é ativa. O sobrevivente que ativar o interruptor pela primeira vez também leva o Objetivo correspondente e ganha 5 pontos de experiência. Cada chave só pode ser ativada uma vez.

• **"Deposito de Armas" está escrito na porta roxa.** Oh sim. Ativando o dispositivo roxo abre a porta Roxa (mas não as portas das celas Roxas). Procurando nas zonas marcadas permite que você pegue uma carta de equipamento do baralho Toxic City Mall ou pode escolher qualquer arma do Tunadão ou levar a carta do Lança-chamas.

• **Eles são todos Toxic agora!** Uma vez que o objetivo verde for tomado, tirar cartas do baralho Toxic City Mall para a entrada de Zumbis. Não redistribuir esse baralho quando ficar sem cartas. Você ganha o jogo, logo que esse baralho estiver esgotado e todos os Zombies forem eliminados.

• **As bombas são delicadas e barulhentas!** Uma vez que o objetivo verde for tomado, essa zona (marcado com um "X" verde) é considerada a Zona mais barulhento do tabuleiro. A missão falha se um Zumbi entrar nesta zona.



MÉDIO

6+ SOBREV.

180 MINUTOS

C46

ZOMBICIDE - MISSÕES