

C40 AMOR FRATERNO

Missão de Samuel Udd
Tradução de Luiz Feitosa

Sledge era irmão de metal de Grindlock. Aparentemente, ele era muito metaleiro para o resto do mundo lidar com ele, no entanto, ele foi preso apenas algumas semanas antes do surto. Nunca deixar um amigo. Grindlock viu esse novo mundo como um cenário perfeito para encontrar Sledge e tornar-se irmãos de sangue. Bem, encontramos a prisão, mas ela tinha sido invadida há muito tempo. Caso o velho amigo de Grindlock seja como ele, Sledge provavelmente se tornou o maior metaleiro infectado que se tem por aí. Embora Grindlock possa ser muito convincente. De alguma forma, ele nos convenceu a fazer o que é respeitoso: ou seja, libertar Sledge de sua prisão e deixá-lo fazer o que diabos ele tenha prometido para Grindlock, satisfazendo-o então. Aqui estamos nós, invadindo a prisão para encontrar Sledge e colocá-lo fora de sua miséria. Fácil, não é?
"Ei Grindlock. O que quis dizer quando disse que Sledge provavelmente não mudou muito de quando ele estava vivo?"
"Você vai ver."

Material necessário: Season 2 Prison Outbreak

Mapas necessários: 6P, 8P, 10P, 11P, 13P, 14P, 15P e 16P

OBJETIVOS

- Deveres de um irmão. Matar Sledge e fugir com todos os sobreviventes através da saída. Qualquer sobrevivente pode escapar através desta zona no fim do seu turno, desde que não haja Zumbis nela.



	
Área inicial dos sobreviventes	Zonas de Spawn
	
Zona de saída	Sledge
	
Portas	Ei, isso é bom! (5 XP)
	
Portas abertas	Portas das celas
	
Portas Roxas	Dispositivo

DIFÍCIL
6+ SOBREV.
180 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES

C40

REGRAS ESPECIAIS

- **Nós já procuramos lá.** A zona da sala inicial não pode-se fazer buscas.

- **A realização deverá ser sagrada.** Cada Objeto dá 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pega-ló.

- **O Sledge!** Na montagem do tabuleiro, coloque uma Abominação Enfurecida na Zona designada. Este é Sledge. Sledge é uma Abominação Enfurecida em uma escala completamente diferente e só pode ser morto por um sobrevivente que estiver no nível laranja da barra de perigo ou superior (além de usar uma arma adequada). Caso contrário, ele se comporta como uma Abominação Enfurecida normal. Quando Sledge é derrotado pela primeira vez, deitar a sua miniatura ao invés de remove-lo. Durante a próxima fase dos Zumbis, ele gasta uma ativação inteira para voltar a ficar em pé. Isso só acontece uma vez por jogo. A experiência por matar uma abominação é ganha normalmente ao mata-ló pela primeira vez, e novamente ganha quanto mata-ló pela segunda vez.

- **O grande Enfurecido.** Sempre que surgir uma nova abominação e Sledge ainda estiver vivo, no lugar de colocá-lá no tabuleiro, abrir todas as portas fechadas na mesma zona que Sledge! Se não tiver portas fechadas nessa zona, Sledge recebe uma ativação extra. Se Sledge estiver morto, gerar uma abominação normalmente.

- **Contenção do Sledge:** Portas roxas. Sledge foi fechado na sala de jantar. Mas se ele é mesmo tão difícil de conter como um zumbi, como ele era quando vivo, não vai ficar lá por muito tempo, é só começar a agitar o ninho de vespas. Nenhuma das portas roxo pode ser aberto por meios normais. Quando Sledge finalmente abrir a porta roxa que contem ele, fara com que o sistema não funcione corretamente. Todas as portas roxas de todos os tipos serão abertas.

- **Contendo o fluxo.** A Zona de entrada de Zumbis branca começa ativada. Ativando o interruptor branco abre todas as portas de celas brancas e desativa a entrada de Zumbis branco (remove-ló do jogo). A porta branca fica aberto. O dispositivo não concede qualquer ganho de experiência e não pode ser configurado de volta para sua posição original.



DIFÍCIL

6+ SOBREV.

180 MINUTOS

C40

ZOMBICIDE - MISSÕES