

C31 USINA DE ZUMBIS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Uma missão de Jason Wilkins
Traduzida por Felipe Naganava
Nós ficamos na estrada uma eternidade, mas finalmente encontramos uma pequena comunidade que é mantida de alguma forma, longe dos mortos-vivos. Naturalmente, eles não confiam em recém chegados, mas eles vão nos deixar descansar por alguns dias, se nós ajudá-los com um pequeno problema. Logo no início do surto, um lunático construiu uma usina usando zumbis para gerar energia. Você pode adivinhar o quão bem que isso acabou. Agora o lugar está vomitando hordas de zumbis. Pediram-nos para desligar isso permanentemente.

Jogos necessários: Season 1.

Mapas necessários: 5B, 5C, 5D, 5E, 5F & 6C.



OBJETIVOS

Gente, isso não vai ser fácil, mas tem que ser feito. Vamos ver o plano.

1 - Pegue os explosivos no armazém. Pegue todos os objetivos vermelhos.

2 - Coloque-os dentro de cada uma das quatro usinas. Coloque um Objetivo vermelho em cada Zona de Spawn vermelho.

3 - Obtenha o detonador com a Abominação. Mate a Abominação para obter o Objetivo azul.

4 - Afaste-se antes de explodir o lugar em partes. Chegue à zona de saída com todos os sobreviventes restantes e o objetivo azul. Qualquer sobrevivente pode escapar através desta zona, no final de seu turno, desde que não haja Zombies nele.

REGRAS ESPECIAIS

- **Vamos fazer este trabalho, e bem feito.** Cada Objetivo rende 5 pontos de experiência para o primeiro sobrevivente que pega-lo. Coloque cada objetivo no cartão de identificação do sobrevivente que pegou. Os explosivos (vermelho) e o detonador (azul) podem ser trocados como cartas de equipamento e ocupam um espaço no inventário do sobrevivente. Se qualquer Objetivo for perdido, a Missão falha. Para colocar um Objetivo vermelho em uma Zona de Spawn, o sobrevivente simplesmente precisa gastar uma ação para isso na Zona.

- **Dê os detonadores para o papai, se você não quer uma surra séria.** O Objetivo azul só pode ser pego uma vez que a Abominação foi morta. O detonador segue a Abominação quando ela se move.

- **Estava tão tranquilo antes das portas se abrirem...** Cada Zona de Spawn só é ativada uma vez que a porta do edifício em que se encontra é aberta.

- **O que isto comeu para ficar assim?** A Zona de Spawn azul da Spawn apenas uma vez, quando sua construção é aberta, produzindo uma única Abominação.

- **Tunadão!** O Tunadão pode ser vasculhado apenas uma vez. Ele contém ou a baioneta ou as Gêmeas do Mal (Escolha aleatoriamente aleatoriamente).

- **Sem gasolina!** O carro não pode ser conduzido.

- **Cuidado com os pés.** A usina continua abaixo do solo, e há Corredores correndo nos bueiros! Na fase final de cada turno, após o primeiro, jogue um dado. Em um resultado ímpar, coloque um corredor em cada bueiro em um mapa ocupado por sobreviventes, como se você acabasse de comprar uma carta de " bueiro ". Em um resultado par, nada acontece.



