C52 SKELETON KEY

Uma missão de Charlène Daubelcour
Tradução Luiz Feitosa

Antes dos mortos começarem a andar, eu costumava trabalhar com um cara apelidado de "Skeleton Key". Ele foi um grande sujeito que carregava uma licença para matar. Nós nos tornamos amigos, e ele me contou sobre um lugar sigiloso que estavam desenvolvendo algumas armas secretas fantásticas. Dada a nossa situação atual, esse material poderia ser impagável. Há um problema, é claro: três portas de segurança inquebráveis com fechaduras biométricas. A única pessoa que eu conheço com acesso era Skeleton Key, e ele passa mais tempo mastigando carne do que jogando jogos de espionagem nos dias de hoje. Uma mão decepada poderia levar-nos pela porta de segurança com o fechamento da impressão digital. A cabeça decepada faria o mesmo para o outro com reconhecimento da íris, se fossemos cuidadosos. O último usa reconhecimento de voz, por isso não podemos simplesmente cortar em pedaços o Skeleton Key. Vamos ter que arrastar este zumbi junto com a gente até chegar a última porta. Vamos torcer para que um bom "uuuurgh" faça o truque. E então ... teremos os brinquedos!

Material necessário: **Prison Outbreak, Toxic City Mall.**

Mapas necessários: **1M, 2M, 3P, 8P, 9P, 11P, 16P & 18P.**

OBJETIVOS

Para ter sucesso, alcançar os objetivos nesta ordem.

1 - Encontre "Skeleton Key". Ele está vagando em um prédio próximo. Você não pode perde-lo; ele sempre usa roupas azuis. Encontre o Zumbi pegando o Objetivo azul. Se este Zumbi for eliminado antes do dispositivo roxo ser ativado, a Missão falha.

Difícil
4+ Sobreviventes
90 Minutos

C52

2 - A ve os três disposi vos para ter acesso à sala de armazenamento. Fácil, não é? Não esqueça que você vai ter que arrastar um Zumbi junto para atingir o sucesso. A Riot Shield poderia ser útil. E, provavelmente, alguém capaz de provocar o Skeleton Key até a Zona que quiser.

3 - Leve seus novos brinquedos. Há um grande "X" vermelho marcando a área de armazenamento. Use o Objetivo vermelho para pegar as armas Ultrared.

4 - Experimente seus novos brinquedos. Alcançar o nível vermelho de perigo com todos os sobreviventes.

REGRAS ESPECIAIS

- O nosso amigo Zumbi. Coloque um Lerdo Padrão com o Objetivo Azul na Zona marcada. Este é Skeleton Key. Se Skeleton Key se move, move junto o Objetivo azul, assim você sempre sabe onde ele está.

- Os seus futuros novos brinquedos. Separe todas as armas Ultrared. O Objetivo vermelho não pode ser pego, mas o sobrevivente ativando ele recebe uma arma Ultrared de sua escolha.

- Dê-me sua mão. Um sobrevivente na Zona junto ao dispositivo branco com Skeleton Key, pode gastar uma ação para forçar o Zumbi colocar a mão no painel de segurança. Então, qualquer sobrevivente pode gastar uma ação para ativar o interruptor branco. Ativando o interruptor branco abre a porta branca. Defini-lo de volta para sua posição original fecha a porta branco. Você vai ter que repetir todo este processo para ativar o interruptor branco se você quiser abrir a porta branca novamente. O sobrevivente que ativar a Chave de branco pela primeira vez leva o Objetivo branco e ganha 5 pontos de experiência.

- Você tem olhos lindos, sabia? Um sobrevivente na Zona junto ao dispositivo amarelo com Skeleton Key, pode gastar uma ação para força-lo a mostrar os olhos para o painel de segurança. Então, qualquer sobrevivente pode gastar uma ação para ativar o interruptor amarelo. Quando o dispositivo amarelo é ativado, o portão de segurança está girando um quarto de volta para a esquerda ou para a direita (escolher o sentido de rotação cada vez que o botão é usado). A Entrada de Zumbis amarela agora está ativa. Ligá-lo novamente não desativa a Entrada de Zumbis. O sobrevivente que ligar o dispositivo amarelo pela primeira vez leva o Objetivo amarelo e ganha 5 pontos de experiência.

- Nós temos maneiras de fazer zumbis falarem. Um sobrevivente na Zona junto ao dispositivo violeta com Skeleton Key, pode gastar uma ação para forçar o Zumbi para "conversar" com o painel de segurança. Então, qualquer sobrevivente pode gastar uma ação para ativar o dispositivo violeta. Ativando o dispositivo violeta abre a porta violeta. Defini-lo de volta na sua posição original fecha a porta violeta. Você vai ter que repetir todo este processo para ativar o interruptor violeta se você quiser abrir a porta violeta novamente.

O sobrevivente que ligar o dispositivo violeta pela primeira vez leva o Objetivo violeta e ganha 5 pontos de experiência.

- Um carro de polícia? Eu sempre sonhei em dirigir um carro da polícia. O carro da polícia pode ser usado. Pode procurar no carro de polícia mais de uma vez. Pegar cartas até encontrar uma arma. Jogue fora as outras cartas. A carta Aaahh! provoca o aparecimento de uma Lerdo como sempre e interrompe a Procura.

Difícil
4+ Sobreviventes
90 Minutos