

09 FAST MISSIONS: BAIRRO Z

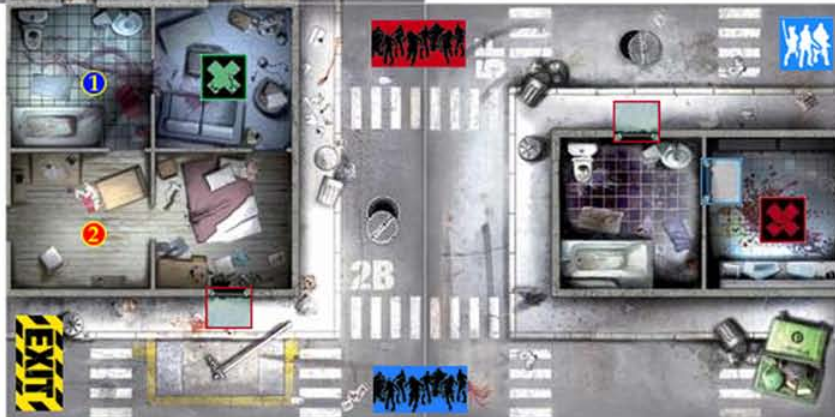
Por Rodrigo Sonnesso

Pelo o pouco que soubemos, a infestação em nosso bairro começou justamente pela antiga academia de Boxe do velho Mickey. Nossas provisões estão se esgotando rapidamente. Com certeza na casa e no escritório do velho Mickey devemos encontrar comida e água estocados em algum lugar. O problema será entrar na academia e encontrar as chaves do portão de sua garagem, ao mesmo tempo que enfrentamos aqueles gorilas lutadores transformados em zumbis...

Mapas necessários: **1B, 2B, 3C & 5F**

OBJETIVOS

- 1) Conseguir acesso à casa e ao escritório do velho Mickey.
- 2) Fugir pelo Exit carregando a Comida Enlatada e a Água.



REGRAS ESPECIAIS

- Coloque uma carta Comida Enlatada e uma carta Água nas salas onde estão os X vermelhos.

- Não retire as outras cartas Arroz/Água/Comida do baralho. Sempre que um sobrevivente procurar itens e encontrar alguma dessas cartas, considere que a comida está estragada e esta carta deve ser descartada na hora. Resumindo, o Sobrevivente "perde" aquela ação de procura em seu turno.

- Cada ficha objetivo (verde/azul) e cartas item (água/comida) rendem **+5 pontos de experiência** ao sobrevivente que as pegar. Para um sobrevivente pegar uma ficha objetivo ou item, aquela área deve estar livre de zumbis. Pegar uma ficha/item tem o custo de 01 ação.

- As portas azul/verde somente poderão ser abertas pelo(s) Sobrevivente(s) carregando as chaves (fichas Objetivo azul/verde). Abrir essas portas tem o custo de 01 ação.

- Ao abrir qualquer porta do edifício que contém as salas numeradas (academia de boxe), retire uma carta do deck Zumbi somente nas três salas que não contém números. Já nas salas numeradas, coloque no mapa os seguintes zumbis:

Sala 1 Azul: 01 corredor

Sala 2 Azul: 02 corredores

Sala 2 Vermelho: 02 balofos

Sala 3 Vermelho: 01 balofo + 02 lerdos

- Trate as duas salas do mapa 5F (escritório do velho Mickey) como dois edifícios independentes, ao abrir portas e revelar os zumbis.

- Ao pegar a ficha azul, acione a área de entrada zumbi azul.

- As fichas objetivo azul/verde não ocupam lugar no inventário. Já os itens (água/comida) sim. Tanto as fichas quanto os itens podem ser trocados entre os sobreviventes.

- O carro pode ser dirigido. Ele deve sair pelo portão da garagem (porta verde). Ao procurar itens na área onde está o carro, o sobrevivente encontra a Baioneta ou as Gêmeas do Mal. Para procurar itens, não deve ter nenhum zumbi nesta área.

- Caso o Sobrevivente que estiver carregando algum item (fichas objetivo azul/verde ou água/comida) morrer, o mesmo fica no mapa e pode ser recolhido por outro sobrevivente (ao custo de uma ação e sem nenhum zumbi nesta área).

FÁCIL
4+
SOBREVIVENTES
90 MINUTOS

FAST MISSIONS
09