

04 FAST MISSIONS: CORTIÇO ÀS ESCURAS

Por Rodrigo Sonnesso

A luz dos quarteirões foi cortada e a comida se foi... a fome e o escorbuto se espalham rapidamente entre os sobreviventes... Espere aí... acho que naquele carro de polícia estacionado do outro lado da rua existem algumas latas de salsicha em conserva. Apesar das ruas estarem claras por conta da lua cheia, será difícil percorrer os corredores escuros do antigo edifício. Sem contar que desde a epidemia eu ainda não vi aqueles dois patifes dos irmãos GORDONES, os moradores mais casca grossa desse pulgueiro! Será que o pior aconteceu com eles?

Mapas necessários: **3B, 4B, 4C & 4D**

OBJETIVOS

1) Pegar as salsichas enlatadas no carro da polícia e fugir pelo EXIT.

REGRAS ESPECIAIS

- O prédio está completamente escuro e sem iluminação. O primeiro sobrevivente que abrir alguma porta não fará com que os zumbis de todos os cômodos sejam revelados (já que está escuro). Ao invés disso, revele os zumbis somente daquele cômodo em que a porta foi aberta. Faça o mesmo para cada cômodo “novo” que algum sobrevivente entrar (para efeito de regras, trate cada cômodo como se fosse um prédio independente). Esta regra vale inclusive para o JOSH. Caso ele seja o primeiro sobrevivente ao entrar em um novo cômodo, revele a carta de zumbi normalmente e ele não poderá utilizar sua habilidade LISO neste turno. (ou seja, não poderá sair andando por outros cômodos sem gastar ações para “driblar” os zumbis). Cada cômodo revela apenas uma carta zumbi, caso você entre novamente naquele espaço, não é revelada uma nova carta.

- As cartas de bueiro somente serão utilizadas nas zonas de entrada de zumbi. Caso seja sorteada uma carta de bueiro para revelar os zumbis de um cômodo no prédio, desconsidere o ícone bueiro e coloque os zumbis naquele cômodo.

- Caso algum sobrevivente estiver equipado com uma lanterna, ele pode (ao custo de uma ação) “iluminar” algum cômodo adjacente à sua escolha e revelar os zumbis antes mesmo de entrar naquela área.

- Quando alguém procurar itens no carro de polícia, encontrará as salsichas enlatadas. O sobrevivente recebe uma carta de comida enlatada e +10 pontos de experiência. Para procurar nesta área, a mesma deve estar livre de zumbis.

- Caso o sobrevivente que estiver carregando as salsichas morrer, o item fica no chão e outro sobrevivente gasta uma ação para pegá-las.

- Assim que a porta verde ou azul for aberta, coloque um BALOFO em cada ponto marcado com o “1” no mapa. Estes são os irmãos GORDONES que infelizmente viraram zumbi quando estavam tentando consertar a fiação elétrica. Cada um rende +3 pontos de experiência ao ser eliminado. Caso não tenha nenhuma miniatura de Balofos disponível, utilize qualquer outra, mas trate-a como um Balofos.

- Assim que algum dos irmãos GORDONES for eliminado, a zona de entrada zumbi azul é acionada.

- O carro não pode ser dirigido.

- Deve-se retirar do deck de equipamentos as cartas de arroz, comida enlatada e água.

COMO SUGESTÃO, PARA MARCAR OS CÔMODOS QUE JÁ FORAM REVELADOS, UTILIZE UM MARCADOR DE HABILIDADE.



FÁCIL
4+

SOBREVIVENTES
90 MINUTOS

FAST MISSIONS
04