

07 FAST MISSIONS: O RESGATE DO SOLDADO BRIAN

Por Rodrigo Sonnesso

Policiais corruptos existem em todo lugar... e aqui não seria diferente! Claro que a grande maioria são honestos e trabalhadores, mas a parcela de corruptíveis acaba manchando a imagem de toda a corporação. E foi exatamente isso que fizeram com nosso amigo Brian, um ex-militar que denunciou um esquema de propina dentro da própria corporação. Desde então os suspeitos o prenderam nas celas nos fundos da delegacia central, mas não contavam que em poucos dias a infestação zumbi assombraria nossa cidade. Fomos informados de que possivelmente as chaves do "cativeiro" de Brian estão na viatura estacionada na rua detrás. Temos que correr antes que nosso amigo vire creme de aspargo zumbi...

Mapas necessários: **3C, 4B, 5C & 5D**



OBJETIVOS

1) Resgatar o soldado Brian e fugir pelo Exit.

REGRAS ESPECIAIS

- A ficha objetivo vermelha representa o soldado Brian. Ela rende 10 pontos de experiência ao sobrevivente que a pegou. Gasta-se uma ação para efetuar o resgate. O soldado está ferido, por isso o sobrevivente que estiver escoltando-o não poderá andar mais que duas áreas em um turno. Caso este sobrevivente entrar em um veículo, ocupará dois espaços dentro do mesmo.

- O carro poderá ser utilizado.

- Procurando itens no carro da polícia: Os sobreviventes encontrarão no carro "apenas" um rifle + luneta (sniper) e o molho de chaves das portas azul e verde (utilize a ficha de objetivo azul para representar as chaves - ela não ocupa espaço no inventário). O primeiro sobrevivente que procurar itens no carro (ao custo de uma ação) decide se quer pegar os dois itens (a arma e as chaves), ou somente um dos itens.

- Tanto o "rifle + luneta" quanto o molho de chaves, rendem 5 pontos de experiência cada para o(s) sobrevivente(s) que o(s) pegou.

- As portas azul e verde só podem ser abertas pelo sobrevivente carregando o molho de chaves (encontrado na viatura). Essas portas não serão arrombadas, portanto o sobrevivente não necessita utilizar uma arma para abri-la, apenas as chaves.

- Os edifícios dos tiles 3C e 4B são independentes. Ao abrir a porta de um deles, não revele os zumbis do outro prédio.

- Caso o sobrevivente que estiver carregando o soldado Brian morrer, a missão termina e os sobreviventes fracassam.

- O soldado Brian nunca poderá ser abandonado, porém ele pode ser passado para outro sobrevivente que esteja na mesma área, ao custo de uma ação. Este novo sobrevivente assume a escolta do soldado (utilize a regra de movimentação ao carregar o soldado)

- Caso o sobrevivente que estiver carregando o molho de chaves morrer, o item fica no chão e outro sobrevivente gasta uma ação para pegá-lo.

- Área de entrada Zumbi Azul: Sempre na fase de zumbis, se os sobreviventes ainda estiverem no nível azul, jogue um dado para esta área. Se sair **1, 2 ou 3**, considere esta área como nível amarelo. Caso tire **4, 5 ou 6** ou se os sobreviventes já estiverem no nível amarelo ou acima, trate esta área de entrada como as outras (sem alterações de nível).

FÁCIL
4+
SOBREVIVENTES
90 MINUTOS

FAST MISSIONS
07