

01 FAST MISSIONS: CONDOMÍNIO FECHADO

Por Rodrigo Sonnesso

Mas é claro! Como não pensamos nisso antes? Lógico que o Totó está escondido no antigo quarto de pânico! Como ele entrou lá e como se trancou é um grande mistério...

Ter a companhia de um cão nessas horas é essencial para encontrarmos comida boa no meio dessa carnificina toda! Com certeza a chave do grande portão de ferro está na guarita de segurança ou na casa do zelador. Temos que resgatá-lo e fugir o quanto antes deste condomínio, que um dia já foi um abrigo muito seguro, e hoje só serve para a morada desses malditos rastejantes!

Mapas necessários: 1C, 2C, 4D & 7B

OBJETIVOS

- 1) Pegar a ficha objetivo Azul (Totó)
- 2) O Sobrevivente carregando a ficha azul deve sair pelo Exit.

REGRAS ESPECIAIS

- Cada ficha objetivo rende 5 pontos de experiência ao sobrevivente que a pegou.

- A ficha objetivo azul (Totó) conta como um item no inventário. Caso o sobrevivente que estiver carregando este item morrer, o item fica no chão e outro sobrevivente gasta uma ação para pegá-lo.

- Um dos objetivos vermelhos possui um dos lados verde (chave do portão de ferro) e será colocado aleatoriamente no tabuleiro. A porta verde somente poderá ser aberta quando este objetivo for encontrado.

- Assim que o objetivo azul for encontrado (Totó), a zona de entrada zumbi de cor azul é acionada no mapa. Esta zona possui o nível mínimo AMARELO (ex: os sobreviventes estão no nível azul, mesmo assim esta zona terá nível amarelo. Porém se os sobreviventes estiverem no nível laranja ou vermelho, esta zona será laranja ou vermelha respectivamente).

- O quarto onde está o Totó (objetivo azul) não possui Zumbis.

- Deve-se retirar do deck de zumbis as cartas de número #28, #29, #30 e #36 (cartas Abominação).



OBS: CASO QUEIRA AUMENTAR A DIFICULDADE DO MAPA, ADICIONE UMA ZONA DE ENTRADA DE ZUMBIS E JOGUE COM O DECK DE ZUMBIS COMPLETO.

FÁCIL
4+
SOBREVIVENTES
60 MINUTOS

FAST MISSIONS
01