

12 FAST MISSIONS: ZIG-ZAG MASSACRE

Por Rodrigo Sonnesso

Bem... este lugar já está completamente podre. O ar já chega ao nível do "quase irrespirável". Não temos outra escolha senão tentar viver nos subterrâneos da cidade... Se ao menos conseguíssemos acessar a estação de metrô no centro, passando pelos labirintos e ruas em zig-zag, teríamos a chance de recomeçar tudo. Porém, para isso, precisamos primeiro encontrar uma maneira de derrubar o grande portão de segurança de acesso ao metrô... e acho que a solução está mais perto do que imaginamos. Naquele armazém militar, bem próximo da estação, com certeza encontraremos algo útil que nos ajude...

OBJETIVOS

1) Coletar os explosivos, detonar a porta de acesso do metrô e sair pelo exit com ao menos três sobreviventes.

REGRAS ESPECIAIS

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

- A porta N°1 dá acesso à estação de metrô. Ela está trancada e somente poderá ser aberta detonando os três explosivos (objetivos vermelhos). Plantar cada um deles, tem o custo de 01 ação (03 ações para plantar todos). Os explosivos podem ser plantados separadamente, porém somente poderão ser detonados uma única vez, também ao custo de uma ação.

- Assim que a porta do metrô (N°1) for aberta, acione a zona de entrada de zumbi **AZUL**. Neste momento, revele todos os zumbis das 06 áreas subterrâneas (inclusive a sala EXIT).

- Cada explosivo ocupa um espaço no inventário. Caso um sobrevivente que estiver carregando algum deles morrer, o item fica no chão e outro sobrevivente gasta uma ação para pegá-lo.

- A porta Azul N°2 possui uma passagem (ligação) subterrânea para a porta vermelha N° 2. O mesmo ocorre com a porta verde N° 3 e a porta vermelha N° 3 que também possuem ligação entre si. Para efeito de movimentação entre elas, trate-as como espaços adjacentes no mapa. Porém para efeito de combate à distância, elas não podem ser consideradas adjacentes. Ex: um sobrevivente que estiver na sala com a porta azul N° 2 não pode atirar na direção da sala com a porta vermelha N° 2. Todas essas portas já encontram-se abertas.

- Os zumbis também se movimentam pelas portas/passagens subterrâneas normalmente, inclusive as utilizam para chegar às zonas com mais barulho no mapa.

- Para completar a missão, a sala com o EXIT não deve conter nenhum zumbi.

Mapas necessários: 5C, 5D, 5E & 5F



MEDIO
4+
SOBREVIVENTES
60 MINUTOS

FAST MISSIONS
12