

# 06

## FAST MISSIONS: ÁGUAS PASSADAS

Por Rodrigo Sonnesso

*Sede... Sede... Há meses estamos nessa situação desoladora, e a água do único reservatório deste distrito está mais pútrida do que o cérebro dessas coisas rastejantes que correm (ou tentam correr) em nossa direção. A boa notícia é que descobrimos um abrigo aqui perto onde o antigo dono armazenou água potável suficiente para abastecer nosso grupo até chegarmos ao distrito vizinho. Além disso, é possível que encontremos até armamentos pesados neste lugar. Só precisamos achar os dispositivos que abrem os acessos desse abrigo... Nada que não possamos resolver com alguns tiros certos...*

Mapas necessários: 1B, 2C, 5B & 6B



### OBJETIVOS

1) Pegar Água e fugir pelo Exit.

### REGRAS ESPECIAIS

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

- Retire do deck de equipamento todas as cartas de água.

- Coloque uma carta de água na sala com o número "1" e uma carta de molotov na sala com o número "2"

- Tanto a carta água quanto a carta molotov, rendem 5 pontos de experiência ao sobrevivente que a pegou.

- As duas fichas objetivos vermelha possuem os versos verde/azul. Coloque-as aleatoriamente no mapa.

- Ao encontrar a ficha objetivo de cor azul (ao custo de uma ação), o sobrevivente aciona o dispositivo da porta azul, que neste momento se abre e revela automaticamente todos os zumbis daquele prédio. (inclusive a sala onde está posicionada a área de entrada de zumbi azul).

- Ao encontrar a ficha objetivo de cor verde (ao custo de uma ação), o sobrevivente aciona o dispositivo da porta verde, que neste momento se abre e revela automaticamente todos os zumbis daquele prédio.

- Quando a ficha de objetivo azul for encontrada, **acione a área de entrada de zumbi azul.**

- A passagem de número 3 representa um buraco na parede e os sobreviventes não podem passar por ela. Já os zumbis podem ir e vir livremente.

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

MEDIO

4+

SOBREVIVENTES  
90 MINUTOS

FAST MISSIONS  
06