

05 FAST MISSIONS: LINHA CRUZADA

Por Rodrigo Sonnesso

Ruído de helicópteros ecoam pelo ar. Será que vão nos encontrar no meio de tanta sujeira e pedaços de carne espalhados pelas ruas? Concluímos que a melhor coisa a fazer era nos separar e tentar a todo custo localizar alguns sinalizadores em bom estado. O problema será achar lugares seguros para que possam nos resgatar. Eu mesmo não vejo a hora de conseguir sair daqui e comer uma bela pizza de pepperoni...

Mapas necessários: 2B, 2C, 5E & 5F

OBJETIVOS

- 1) Pegar as 02 fichas objetivo vermelhas (sinalizadores)
- 2) Ao menos um sobrevivente de cada grupo deve alcançar sua respectiva saída, carregando um sinalizador (e quem sabe, comerem uma pizza de pepperoni depois...?)

REGRAS ESPECIAIS

- Cada Ficha Objetivo coletada aumenta +5 o nível do sobrevivente.

- Separe o grupo de sobreviventes em dois. Um grupo começa no espaço azul marcado "1" e outro grupo no espaço azul marcado "2" (separe os sobreviventes aleatoriamente).

- Gasta-se uma ação para coletar cada um dos sinalizadores (fichas objetivo vermelhas).

- Após a coleta dos dois sinalizadores (ficha objetivo vermelha), o grupo que começou no espaço azul "1", deve sair pela zona de resgate vermelha "1". O grupo que começou na zona azul "2", deve sair pela zona de resgate vermelha "2".

- As fichas vermelhas (sinalizadores) contam como itens no inventário. Caso o(s) sobrevivente(s) que estiver carregando estes itens morrer, os itens ficam no chão e outro sobrevivente deve gastar uma ação para coletar cada um deles.

- Zona de entrada de Zumbi Azul:

A cada rodada de entrada de zumbis, jogue um dado:
Resultado de 1 a 4: nenhum zumbi aparece (piece of cake!)

Resultado 5 ou 6: retire uma carta do deck de zumbi e considere um nível de dificuldade mais avançado (ihh, ferrou!)

- Os sobreviventes somente poderão abrir as portas azul/verde após pegarem as respectivas fichas objetivos da mesma cor.

- Ao abrir as portas azul e verde, revele normalmente os zumbis em cada área do prédio, exceto nos cômodos que já possuem zona de entrada de zumbis.

- As duas passagens de número 3 já estão abertas. São frestas pelas paredes e os sobreviventes não podem passar por elas. Já os zumbis podem ir e vir livremente.

- As duas portas numeradas com "4" só podem ser abertas por dentro do prédio.

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

OBS: COMO SUGESTÃO, PARA DEMARCAR AS DUAS ZONAS DE RESGATE, COLOQUE UM MARCADOR DE HABILIDADE NA SAÍDA NÚMERO "1" E DOIS MARCADORES DE HABILIDADE NA SAÍDA NÚMERO "2".

MEDIO
4+
SOBREVIVENTES
90 MINUTOS

FAST MISSIONS
05

