

02 FAST MISSIONS: GALERIAS COMERCIAIS

Por Rodrigo Sonnesso

Precisamos nos armar para continuar nossa jornada. Os antigos donos das lojas nas galerias comerciais do centro da cidade geralmente tinham armas escondidas em seus estabelecimentos. Temos que encontrar bons armamentos por aqui e assim que estivermos bem equipados, sairemos deste inferno de uma vez por todas!

Mapas necessários: **5B, 5C, 5D & 7B**

OBJETIVOS

- 1) Pegar as 02 fichas objetivo vermelhas "verdadeiras" (Armas).
- 2) Sair pelo Exit.

REGRAS ESPECIAIS

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

- Dois dos quatro objetivos vermelhos possuem um dos lados azul/verde (objetivos falsos) que deverão ser colocados aleatoriamente no tabuleiro. Assim que um deles for encontrado, 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).

- Cada objetivo vermelho "verdadeiro" dá direito ao sobrevivente sortear uma arma do deck de itens (continue sorteando cartas até aparecer uma arma).

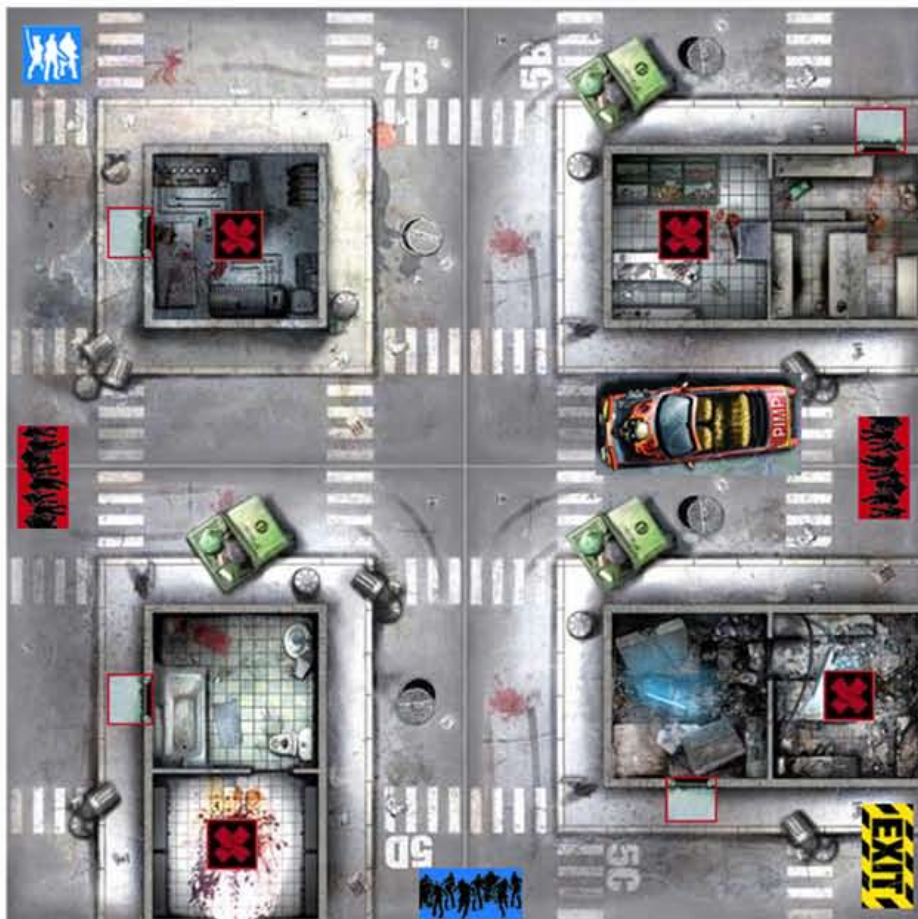
- O carro pode ser dirigido.

- Pode-se procurar itens no tunadão apenas uma vez na partida. O Jogador rola um dado: Resultado **1 ou 2** - tira-se uma carta do baralho zumbi e os mesmos aparecem nesta área (mesmo sendo uma carta bueiro).

Resultado **3 ou 4** - o sobrevivente encontra as Gêmeas do Mal.

Resultado **5 ou 6** - o sobrevivente encontra a Baioneta.

- 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 CONSIDERE O CARRO "QUEBRADO", IMPOSSIBILITANDO QUE SEJA DIRIGIDO. OUTRA OPÇÃO É JOGAR COM O DECK DE ZUMBIS COMPLETO.

FÁCIL
4+

SOBREVIVENTES
60 MINUTOS

FAST MISSIONS
02