

03 FAST MISSIONS: BEGOS SEM SAÍDA

Por Rodrigo Sonnesso

*Estamos perdidos nestes becos escuros e nossa única saída está bloqueada por um grande portão eletrônico de ferro. As baterias do equipamento que faz o portão funcionar foram arrancadas e temos que encontrá-las rapidamente, antes que "eles" nos comam vivos!
Por que será que essas coisas acontecem SEMPRE?*

Mapas necessários: **2B, 2C & 5C**

OBJETIVOS

1) Pegar 02 (duas) fichas objetivo vermelhas "verdadeiras" (Baterias).

2) Sair pelo Exit carregando ao menos duas Baterias.

REGRAS ESPECIAIS

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

- Dois dos cinco 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).

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

- O carro não 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.

- Para sair pelo exit, esta área deve estar livre de zumbis.



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
03