

# 08 POLICÍA ZOMBI

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / 180 MINUTOS

Matamos a un zombi que había sido el alcalde de esta ciudad. Llevaba un fax del jefe de la Policía en el que se explicaba cómo alcanzar un escondrijo seguro, una vieja instalación subterránea que había sido convertida en un búnker y que estaba cerca de la comisaría. Al parecer contiene una armería, provisiones de alimentos e incluso una ducha. Este búnker sería el refugio perfecto para nosotros. Sin embargo, su entrada se controla a distancia y el distrito está infestado de zombis. Esta es una misión peligrosa, pero merece mucho la pena.

Lo que no te mata hoy podría hacerlo mañana.

Módulos necesarios: 2C, 7B, 4B, 1B, 5C y 3C.

## OBJETIVO

- Coloca al menos a un Superviviente en la Zona del «búnker» que se muestra en el mapa. El búnker debe estar limpio de todos los zombis que lo ocupen.

## REGLAS ESPECIALES

- La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul.
- La Zona de aparición azul se activará cuando se haya recogido el Objetivo azul.

- La puerta verde no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo verde.
- Cada ficha de Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que la recoja.
- Puedes utilizar los Coches.
- Solo puedes buscar una vez dentro de un Coche de macarra. Puede contener la Escopeta de Mamá o las Gemelas Malvadas (roba al azar).
- Puedes buscar dentro de un Coche de policía más de una vez. Saca cartas hasta que encuentres un arma. Descarta las otras. Las cartas ¡Aaahh! hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.

		
<b>Zona inicial de los jugadores</b>	<b>Zona de aparición de zombis</b>	<b>Zona de aparición de zombis azul</b>
		
<b>5 PE. No es un objetivo</b>	<b>5 PE. Objetivo verde</b>	<b>5 PE. Objetivo azul</b>
		
<b>Puerta cerrada</b>	<b>Puerta verde</b>	<b>Puerta azul</b>
		
		
		<b>Coches que puedes conducir</b>

