

A2 ROTONDA

Ned cree que la llave de su búnker podría estar en la casa de su viejo amigo. Ned pasó la noche anterior a la invasión zombi con su colega, jugando a un MMORPG y comiendo pizza. Pizza fría. Antes, la vida de Ned era así de emocionante. La casa se encuentra en una calle fea, y el único punto de interés es una glorieta. Está llena de coches y también de sus antiguos conductores, cómo no. Los vehículos se quedaron sin gasolina, y estos tíos se quedaron aquí porque no querían abandonar sus coches.

En realidad, no nos importa la llave de Ned, pero él no va a dejar de protestar hasta que registremos este sitio. En otras circunstancias, puede que esto me hiciera gracia.

Necesitarás los siguientes módulos para este escenario: 1B, 2B y 7B.

OBJETIVOS

¿Dónde está la llave? ¡Creía que la tenías tú! Recoge las tres fichas de Objetivo. La llave podría estar debajo de cualquiera de ellos. Bueno... en realidad no está, pero tienes que comprobarlo. Una vez hayas recogido todos los Objetivos, lleva a todos los Supervivientes iniciales a la Zona de salida.

Entonces es cuando empieza la misión REAL: convencer a Ned de que has registrado sería y exhaustivamente el lugar y que no has encontrado su llave. Pero esa es otra historia, ¿no?



REGLAS ESPECIALES

- No puedes utilizar los coches.
- Puede que la llave esté aquí. Recoger un Objetivo proporciona 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja.
- ¿Alguna vez has visto zombis dando vueltas a una glorieta? Coloca 3 Caminantes en cada una de las Zonas marcadas con un "3". Sí, lo has adivinado: están dando vueltas a la glorieta. De todos modos, no esperes que respeten las normas de circulación si ven algo de carne fresca..
- ¡Yuju, un coche de macarra! Maldita sea. No tiene gasolina. Solo puedes buscar una vez dentro de un coche de macarra. Puede contener la Escopeta de Mamá o las Gemelas Malvadas (elige al azar). Algunas misiones pueden contener varios coches de macarra. En tal caso, solo puede haber dentro de ellos las armas que todavía no hayan sido recogidas. Cuando ya no quedan... ya no quedan.
- Sin gasolina, pero llenos de armas. 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 zombi de la forma habitual e interrumpen tu búsqueda.

