

K1 Manos arriba, ¡esto es un atraco!

Una misión creada por Kerrunch

Al final Amy me había convencido. Era cierto que los bancos fueron un sitio muy seguro antes, pero, ¿lo seguirían siendo? Espero que sí. Armados hasta los dientes nos subimos al coche y llegamos frente a nuestro objetivo. Al menos espero que no perdamos interés.

Necesitarás los siguientes módulos para este escenario:

1B x 2, 1C x 2, 2B x 2, 2C x 2, 5C, 5F y 7B

OBJETIVOS

Los objetivos se deben cumplir en orden.

- **La llave de seguridad:** Para abrir las puertas de seguridad los supervivientes necesitarán las llaves. Tendrán que matar al Gordo con el objetivo rojo de la planta baja.
- **El generador:** Para poder cerrar las puertas automáticas primero habrá que recuperar la electricidad. El generador (objetivo verde) está en el sótano. Sin gasolina.
- **Cerrar las puertas automáticas:** Los supervivientes tendrán que cerrar las puertas automáticas desde la sala de seguridad para que no sigan entrando más zombis en el banco. Para ello deberán recoger el objetivo azul de la planta baja.

- **Haciendo limpieza:** Para tomar el control del banco tendrán que librarse de los zombis que queden. Para ello deberán desactivar las zonas de aparición de zombis azules, que se encuentran en la planta baja y en la primera planta.

- **¡El banco es nuestro!** Los personajes ganan la partida si como mínimo quedan dos supervivientes con vida después de cumplir los objetivos anteriores.

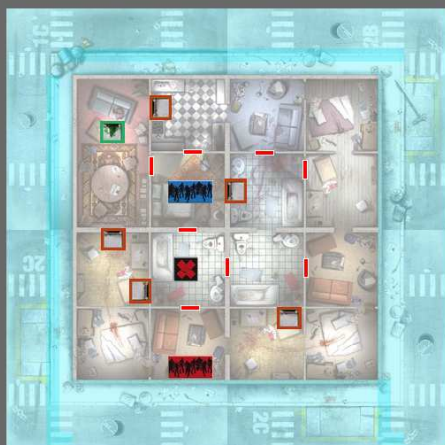
REGLAS ESPECIALES

- **Sobre ruedas:** Los supervivientes empiezan la misión dentro del coche de policía.

- **Puertas abiertas:** Las salas marcadas con ① están abiertas desde el principio. Coloca un Caminante en cada una de ellas. En las habitaciones marcadas con un ② sitúa a un Gordo con dos Caminantes.

- **El camino a seguir:** Observaréis que muchas de las puertas del banco están bloqueadas con una línea roja. Estos

			
Zona inicial de Los jugadores	Zona de aparición de zombis roja	Zona de aparición de zombis azul	
			
Objetivo rojo (5 PE)	Objetivo verde (5 PE)	Objetivo azul (5 PE)	
			
Puerta normal cerrada	Puerta normal abierta	Puerta verde - Escalera	Puerta azul - Escalera
	① ② ③		
Coche de policía	Puntos especiales de escenario		



Primera planta: oficinas



Planta baja



Sótano: el generador y la caja de seguridad

DIFICULTAD
MEDIA
2- 4 SUPERVIVIENTES
150 MINUTOS

Ki

accesos han sido tapiados. Coloca selectores de habilidad (o cualquier otra cosa) para marcar los caminos bloqueados.

- **Puertas de seguridad:** Todas las puertas de la planta baja del banco (sólo las del banco) son puertas blindadas que se abren (y cierran) únicamente con la llave.
- **Abrir y cerrar puertas:** El jugador que tenga la llave en su poder puede abrir una puerta o cerrarla al coste de una acción.
- **Jefe de seguridad:** El Gordo **2** que se encuentra con el objetivo rojo de la planta baja es el jefe de seguridad. El tiene las llaves (el objetivo rojo), que se desplazan a donde el se mueve (mueve el Gordo y el objetivo conjuntamente). Después de eliminar al zombi será necesaria una acción de *Búsqueda* para recoger el objetivo (5 puntos de experiencia). El superviviente que lo recoja también recibirá una pistola y municiones para esta (el jefe de seguridad iba bien preparado).
- **Las escaleras:** Las puertas azules y verdes representan escaleras en este escenario. Las puertas azules son escaleras de subida, las verdes escaleras de bajada. Subir o bajar las escaleras cuesta una acción de movimiento. Los zombis, con la excepción de los Corredores, no pueden subir o bajar las escaleras y se mantendrán siempre en la planta en que aparecieron. Los corredores subirán o bajarán a la planta en la que se encuentren los supervivientes.
- **Ruido:** Los zombis que no estén en la misma planta que los supervivientes se moverán intentando situarse encima o debajo de la sala con más ruido o supervivientes en los niveles inferior o superior.
- **El sótano:** El tablero 7B representará el sótano del banco. Se accede a él por la puerta azul, a través de las escaleras de la planta baja. La sala central, la cámara acorazada, es inaccesible durante la partida. Acuérdate de poner zombis en las alcantarillas del sótano cuando sea necesario.
- **La Abominación:** Una de estas criaturas quedó atrapada en el sótano. Coloca una Abominación en el **3** principio de la partida.

- **El generador:** El objetivo verde representa el generador del banco. Por desgracia, no funciona. Para poder ponerlo en marcha, el superviviente que quiera recogerlo deberá descartar una lata de gasolina. Una vez descartado el objeto el superviviente recibe 5 puntos de experiencia. Cuando el generador está en marcha, sitúa una ficha de ruido de manera permanente en él.

- **Cerrando las puertas:** Una vez vuelva a haber corriente, los supervivientes pueden cerrar las puertas principales del banco. Para ello deben coger el objetivo azul, que otorga 5 puntos de experiencia al superviviente que lo recoja. Los zombis del exterior no podrán entrar, aunque debes seguir haciéndolos aparecer en todas las zona de aparición. Muchos zombis en el exterior provocarán activaciones en el interior. Además, recoger el objetivo azul pondrá en juego las zonas de aparición azules.

- **La primera planta:** Los supervivientes pueden acceder a ella a través de la puerta verde, las escaleras que conectan con la puerta azul de la planta baja. Todas las puertas de esta planta siguen las reglas normales del juego. La zona coloreada de celeste (el exterior) no es accesible desde esta planta.

- **El botiquín:** El objetivo rojo de la primera planta es un botiquín. Otorga 5 puntos de experiencia al jugador que lo recoja. Puedes usarlo para descartar una herida de un superviviente. El superviviente que lo utiliza debe emplear una acción.

- **Destruir los nidos:** Al coste de una acción, un superviviente puede desactivar un nido azul siempre y cuando no haya ningún zombi en la misma zona. Retira del tablero las zonas desactivadas.

- Puedes utilizar los coches.

- Puedes buscar dentro del 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 forma habitual e interrumpen la búsqueda.



DIFICULTAD
MEDIA
2-4 SUPERVIVIENTES
150 MINUTOS

Ki

ESCENARIOS Historiaszombies.com