

A2 ROND-POINT

Ned dit que la clé de son bunker se trouve peut-être dans la maison de son vieux copain. La nuit avant l'invasion zombie, Ned était là-bas avec son pote, à jouer à un MMO en mangeant de la pizza. De la pizza froide. Ned avait vraiment une vie passionnante... La maison donne sur une rue sordide, dont le seul point d'intérêt est un rond-point. Il est rempli de voitures et, bien sûr, de leurs anciens conducteurs. Les véhicules sont tombés en panne d'essence, et ces types sont restés ici parce qu'ils ne voulaient pas abandonner leurs bagnoles.

Tout le monde se fout un peu de la clé de Ned, mais il n'arrêtera pas de nous bassiner jusqu'à ce que nous fouillions l'endroit. Dans d'autres circonstances, j'aurais pu trouver ça drôle.

Dalles requises : 1B, 2B, & 7B

OBJECTIFS

Où est la clé ? Je croyais que c'était toi qui l'avais ! Prendre les trois pions Objectif. La clé pourrait être sous l'un d'entre eux. Eh bien... en fait non, mais vous devez quand même vérifier. Une fois que vous avez pris tous les Objectifs, amener tous les Survivants à la Zone de sortie.

La véritable mission commence alors : convaincre Ned que vous avez passé l'endroit au peigne fin et que la clé ne s'y trouvait pas. Mais ça, c'est une autre histoire...



RÈGLES SPÉCIALES

- Les voitures ne peuvent pas être utilisées.
- Est-ce que c'est la clé ? Prendre un Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Vous avez déjà vu des zombies tourner autour d'un rond-point ? C'est pourtant bel et bien ce qu'ils font. Mais ne vous attendez pas à ce qu'ils continuent à suivre le Code de la route dès le moment où ils verront de la chair fraîche. Placez 3 Walkers sur chaque Zone marquée d'un « 3 » jaune dans un point rouge.
- Woohoo, une pimp-mobile ! Merde. Plus d'essence. Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Plus d'essence, mais plein d'armes. Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « *Aaahh !* » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

