

# A2 ROTATÓRIA

Ned pensa que a chave de seu bunker pode estar na casa de seu velho amigo. Ele passou a última noite antes da invasão zumbi com seu amigo, jogando um MMORPG e comendo pizza. Pizza fria. Ned tinha uma vida excitante. A casa fica em uma rua feia, sendo uma rotatória a sua única atração. Ela está cheia de carros e, certamente, seus ex-motoristas. Os veículos ficaram sem gasolina e esses caras ficaram aqui porque não queriam abandonar seus carros. Nós não damos a mínima para a chave do Ned, mas ele não vai parar de reclamar até vasculharmos o lugar. Em outras circunstâncias, eu poderia achar isso engraçado.

Mapas Necessários: 1B, 2B, & 7B

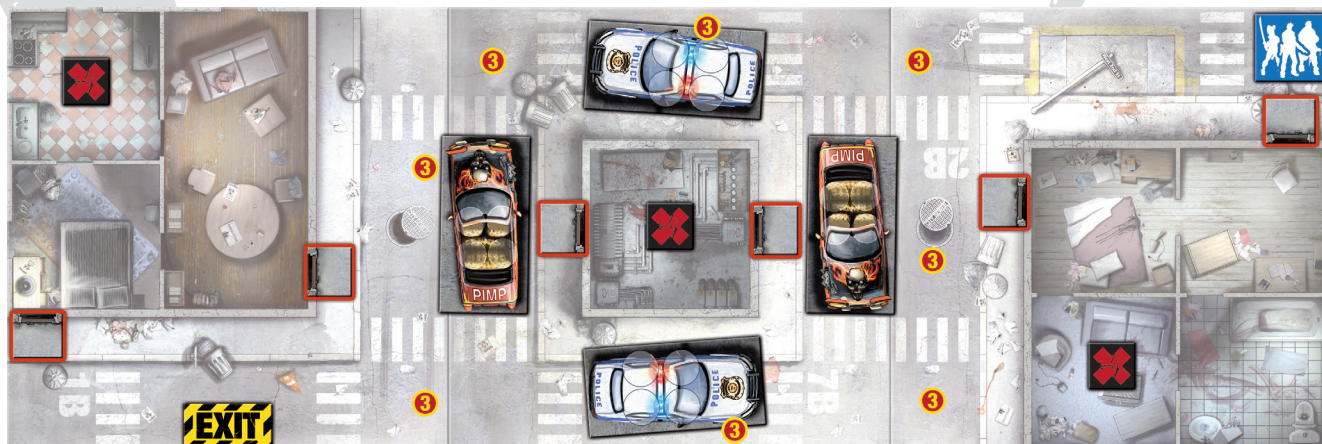
## OBJETIVOS

Cadê a chave? Pensei que estava com você. Pegue as três fichas de Objetivo. A chave pode estar embaixo de qualquer uma. Bem... Na verdade não está, mas você precisa conferir. Assim que você tiver pegado todos os Objetivos, leve todos os Sobreviventes iniciais para a Zona de Saída. Então a VERDADEIRA missão começa: convencer o Ned de que você procurou pelo lugar todo cuidadosamente e não achou a chave dele. Mas essa é outra história, não é?

 <b>Área Inicial dos Sobreviventes</b>	 <b>Porta trancada</b>	 <b>Carro de Polícia</b>
 <b>Objetivo (5XP)</b>	 <b>Zona de Saída</b>	 <b>Tunadão</b>
		 <b>Três Lerdos</b>

## REGRAS ESPECIAIS

- Carros não podem ser dirigidos.
- Será que a chave está aqui? Pegar um objetivo dá 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que pegá-lo
- Você já viu Zumbis circulando em uma rotatória? Coloque 3 Lerdos em cada uma das 9 Zonas marcadas com um "3". Sim, você adivinhou: eles estão realmente andando ao redor da rotatória. Só não espere que eles sigam as leis de trânsito ao verem carne fresca.
- Woohoo, um Tunadão! Droga. Sem gasolina. Você pode procurar no Tunadão apenas uma vez. Ele contém a Baioneta ou as Gêmeas do Mal (escolha aleatoriamente). Algumas Missões podem ter diversos Tunadões. Neste caso, você só pode pegar as armas que ainda não obteve. Quando acabar... acabou!
- Sem gasolina, mas cheio de armas. Você pode procurar no Carro de Polícia mais de uma vez. Pegue cartas até você achar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! faz surgir um Lerdo como sempre, interrompendo a Procura.



FÁCIL

4+ SOBREV.

90 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES