

A2RONDO

Ned sądzi, że kluczyki do jego bunkra mogły zapodziać się u starego znajomego. Tuż przed inwazją spędził u niego wieczór. Grali w MMORPG i obżerali się pizzą. Zimną pizzą. Ten to miał życie. Dom znajduje się na brzydkiej ulicy, a przed inwazją najciekawszym widokiem w okolicy było wiecznie zakorkowane rondo. Do teraz jest tam pełno samochodów, jak i ich byłych kierowców. Samochodom już dawno skończyło się paliwo, ale zombie zostają, nie chcąc opuszczać swoich ukochanych autek.

Tak naprawdę mamy w nosie kluczyk Neda. Problem w tym, że nie przestanie marudzić, dopóki nie przeszukamy tego miejsca od piwnicy aż po strych. Gdyby nie nasza sytuacja, byłoby to całkiem zabawne.

Potrzebne Kafelki: 1B, 2B, & 7B

CELE

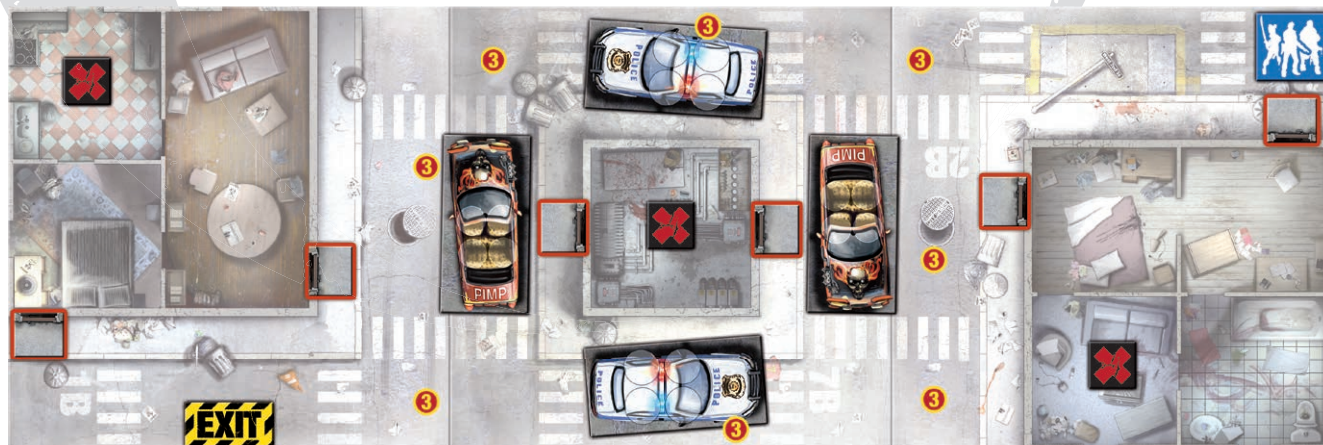
Gdzie ten klucz? Myślałem, że go masz! Weź trzy znaczniki Celu. Klucz może kryć się pod każdym z nich. No dobra... tak naprawdę go tu nie ma, ale i tak musisz sprawdzić. Kiedy już sprawdzisz wszystkie znaczniki Celu, odprowadź wszystkich Bohaterów do Strefy Wyjścia. Teraz zaczyna się PRAWDZIWA misja: przekonanie Neda, że szukałeś dokładnie i skrupulatnie, a mimo to kluczyków ani



śladu. Ale to już opowieść na inną okazję, prawda?

ZASADY SPECJALNE

- **Nie można używać samochodów;**
- **Czy kluczyki są tutaj?** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie;
- **Widziałeś kiedyś zombie, które utkwili w korku na rondzie?** Ustaw 3 Szwendaczy w każdej z dziewięciu Stref oznaczonych "3". No, zgadza się: Będą łączyć w kółko. Cały układ pewnie weźmie w łeb, gdy zobaczą świeże mięsko;
- **Tak jest! Odpicowana bryka! Cholera. W baku sucho.** Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo);
- **Może i bez wachy, ale za to wyładowane giwerami.** Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, że...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie;



ZOMBICIDE - MISJE

ŁATWA
BOHATEROWIE 4+
90 MINUT

A2