

Reservoir Dead

Un mod para Zombies! Escrito por MoonSilver
Traducción de Juan Mieza (aka Keyan Sark)

LA HISTORIA

El señor Rubio rememoró los preparativos en la oficina de Joe intentando entender que c***s salió mal.

“Vale, tíos, escuchadme bien porque sólo lo diré una vez. Nuestro objetivo es la sala de pruebas del Cuartel de Policía donde se guardan diamantes por valor de 1 millón de dólares. Señor Rojo, eres el conductor. Señor Azul, eres el responsable de anular la corriente, las comunicaciones y la vigilancia electrónica. Señor Verde, eres nuestro encargado de demoliciones. Reventarás la caja donde está la mercancía. Señor Amarillo, eres el responsable de identificar las piedras que estamos buscando. Señor Negro, Señor Rubio, sois los del gatillo. Os encargaréis de cualquier “problema” que surja. Después del trabajo iréis cagando leches hasta el helipuerto donde tengo un nene esperándoos para salir de ahí”.

El primer problema que encontraron fue que los Muertos empezaron a caminar...

EL ESCENARIO

En este escenario, los jugadores son un grupo de criminales profesionales que pretenden hacerse con un millón de dólares en diamantes de la sala de pruebas del Cuartel de Policía. Lo que no saben es que no todo el mundo es lo que aparenta. Y ahora, lo único que se interpone entre ellos y la jubilación temprana son los Muertos Vivientes.

DESPLIEGUE

Los jugadores empiezan desde la Plaza Central como siempre.

Coloca la Estación de Policía entre las 5 fichas de tablero finales.

Saca una carta de “Agenda Oculta” para cada jugador, del mazo de “Agenda Oculta” que deberás crear (ver debajo)

EL JUEGO

La banda comienza en la Plaza Central (donde el conductor ha estrellado su coche mientras intentaba evitar el inesperado obstáculo de los Muertos vivientes). La banda ha decidido seguir a pie hasta la Estación de Policía e intentar llegar al helipuerto desde allí. Las modificaciones al reglamentos son las siguientes:

- Los jugadores deben encontrar el Cuartel de Policía. Cuando lo logren, los 6 jugadores DEBEN ESTAR A LA VEZ allí para recuperar el botín.
- Una vez logrado el botín, los jugadores pueden dirigirse al Helipuerto en cuanto su ficha de tablero aparezca.
- Los jugadores NO PUEDEN atacarse entre ellos A MENOS que lo especifiquen las cartas de “Agenda Oculta” (ver debajo)
- Los jugadores deben estar todos a la vez en el Helipuerto para poder huir a menos que la “Agenda Oculta” diga lo contrario (ver debajo)

AGENDAS OCULTAS

Lo que hace a este escenario diferente es que cada uno de los jugadores puede tener, o no, una “Agenda Oculta”: un secreto que ocultan a sus colegas ladrones (ya sabes lo que dicen del honor entre ladrones). Necesitarás 18 cartas para crear un mazo de “Agenda Oculta” rotulado como sigue:

1 “Traidor” – una vez que salga la carta del Helipuerto, puedes atacar a cualquier/todos los jugadores, si lo deseas. Si llegas al Helipuerto puedes largarte sin esperar a los demás.

1 “Cobarde” – cuando salga el Helipuerto, puedes dirigirte a él al doble de la velocidad normal. Si llegas al Helipuerto el primero puedes largarte sin esperar al resto.

1 “Venganza” – uno de los jugadores te ha contrariado. Cuando salga el Helipuerto puedes intentar atacar y matar a ese jugador antes de dirigirte al Helipuerto.

1 “Poli Encubierto” – Eres un poli encubierto infiltrado en la banda. Si llegas el primero al Helipuerto, todos los demás jugadores están arrestados.

1 “Descubre a la Rata” – En cuanto se revele el Helipuerto puedes preguntarle a cada jugador si son el Poli Encubierto (ver arriba). Si alguno de ellos lo es, debe decirlo y ese jugador es eliminado a menos que esté en juego “Honor entre Ladrones” (ver debajo)

1 “Honor entre Ladrones” – eres completamente leal a la banda e intentarás eliminar a cualquiera que la traicione (“Traidor”, “Cobarde”, “Venganza” o “Descubre a la Rata”, pero NO “Poli Encubierto” si es revelado por “Descubre a la Rata” ya que no crees en los cargos contra él).

12 “Sin Agenda Oculta”

CONDICIONES DE VICTORIA

Los jugadores vencen si obtienen el botín, y todos ellos llegan al helipuerto y escapan (o, si hay Agendas Ocultas, si se cumplen las condiciones de la carta por algún jugador)