

C1 APARTMENT ASSAULT

Una missione di Billy Hayes
Traduzione di MaMart

I tuoi Sopravvissuti cercano di restare in vita ma le risorse iniziano a scarseggiare. Wanda ed Amy hanno accennato ad un appartamento in cui entrambe vivevano. Il problema è che si tratta dell'appartamento più grande della città, ma la ricompensa potrebbe valere il rischio. Josh e Ned pensano che sia pieno di viveri ma Phil e Doug sono sicuri che pulluli di Zombi. Wanda ricorda di aver lasciato la chiave dell'appartamento nella cucina della tavola calda ed Amy ha la chiave della porta per le consegne che si trova sul retro dell'edificio.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 1C, 4B, 1B, 2C, 4C, 2B, 5E, 7B, 5D.

OBIETTIVI

Segui questo piano per organizzare una bella festa.

Recupera la chiave dell'appartamento dalla tavola calda dall'altro lato della strada. E' contrassegnata sulla mappa con una "X" Blu. Raccogli questo Segnalino Obiettivo.

Recupera la chiave di Amy per la porta delle consegne dal suo appartamento. Questa volta la chiave è contrassegnata con una "X" Verde. Raccogli questo Segnalino Obiettivo.

Trova gli Antipasti. Le due "X" Rosse sulla mappa indicano dove puoi trovarne. Raccogli questi Segnalini Obiettivo.

Ora di cena. Organizza una bella cena, non preoccuparti per gli Zombi! Trova almeno una carta "Canned Food", "Rice" o "Water" per ogni Sopravvissuto. Quando ogni Sopravvissuto avrà almeno una di queste carte avrai vinto.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

REGOLE SPECIALI

La festa si avvicina. Ognuno dei 4 Obiettivi vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che li raccoglie.

La Porta Blu. La Porta Blu non può essere aperta fino a quando non viene raccolto l'Obiettivo Blu (5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo recupera).

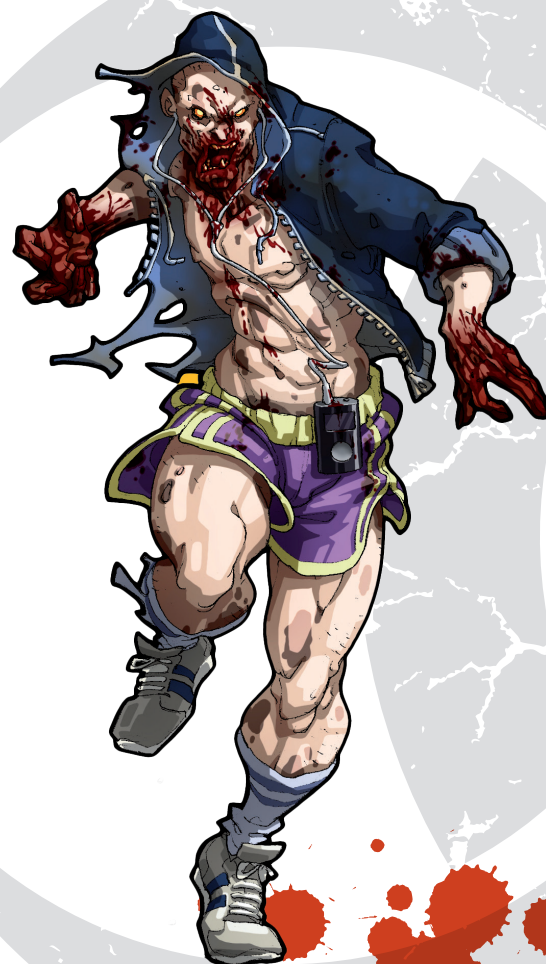
La Porta Verde. La Porta Verde non può essere aperta fino a quando non viene raccolto l'Obiettivo Verde (5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo recupera).

Non vedo un'auto funzionante da mesi! Le Auto possono essere guidate.

La Polizia è venuta ed ha abbandonato l'auto. E' un'ottima cosa perchè quest'auto è piena zeppa di Armi. Puoi cercare nell'Auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. Come di consueto la carta "Aaaahhh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di un Walker.

Questa è la Pimpmobile. NON è l'auto di Amy e NON è l'auto di Wanda. E' abbastanza chiaro? Puoi cercare nella Pimpmobile solo una volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (pesca a caso).

Oops! Ho dimenticato l'allarme. Quando recuperi la chiave di Wanda scatta l'allarme. L'eco della sirena raggiunge la stazione della Metropolitana dall'altro lato della strada. Quando viene raccolto l'Obiettivo Blu si attiva la Spawn Zone Blu che resterà attiva per il resto della partita.



						
Zona di Partenza dei Giocatori	Spawn Zone Blu degli Zombi	Spawn Zone Rossa degli Zombi	Obiettivo Rosso (5 PE)	Obiettivo Verde (5 PE)	Obiettivo Blu (5 PE)	
						
	Auto (puoi guidare)					
			Porta Chiusa	Porta Aperta	Porta Verde	Porta Blu

DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

Ci

ZOMBICIDE - SCENARI