

C11 FLOODED WITH ZOMBIES

Una missione di Stephen D. Forchielli
Traduzione di MaMart

C'è un forte temporale lungo il nostro percorso. Queste strade si allagano facilmente quindi sarà meglio trovare un riparo in fretta. Josh ha detto di aver visto una barca a remi abbandonata non lontano da qui, abbastanza grande da contenere tutti. Dovremmo trascinarla a riparo in modo da poterla usare una volta passata la tempesta. Emy però ha fatto una giusta osservazione: A cosa serve una barca a remi senza remi? Spero di trovarli lungo la strada.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 5B, 6B, 5C, 2C, 1C, 3B.

OBIETTIVI

Potrai sopravvivere all'alluvione se riuscirai a portare a termine questi 3 punti:

S.O.S. Fortunatamente per la squadra, qualcuno ha abbandonato una barca a remi quando ha lasciato la città. Prendi l'Obiettivo Verde (che rappresenta questa Barca) e trasportalo fino al Rifugio (rappresentato dalla Zona di Uscita).

Rema, rema, rema! Il gruppo non potrà andare da nessuna parte dopo la tempesta senza i Remi per la Barca (contrassegnati con la "X" Rossa). Raccogli ogni Obiettivo e portalo fino al Rifugio (contrassegnato dalla Zona di Uscita).

Il gioco dell'attesa. Una volta che tutti i 4 Remi ed i Sopravvissuti avranno raggiunto la Zona di Uscita, dovrai attendere che passi la tempesta. I Sopravvissuti dovranno resistere per 4 turni nel rifugio per superare la Missione.

REGOLE SPECIALI

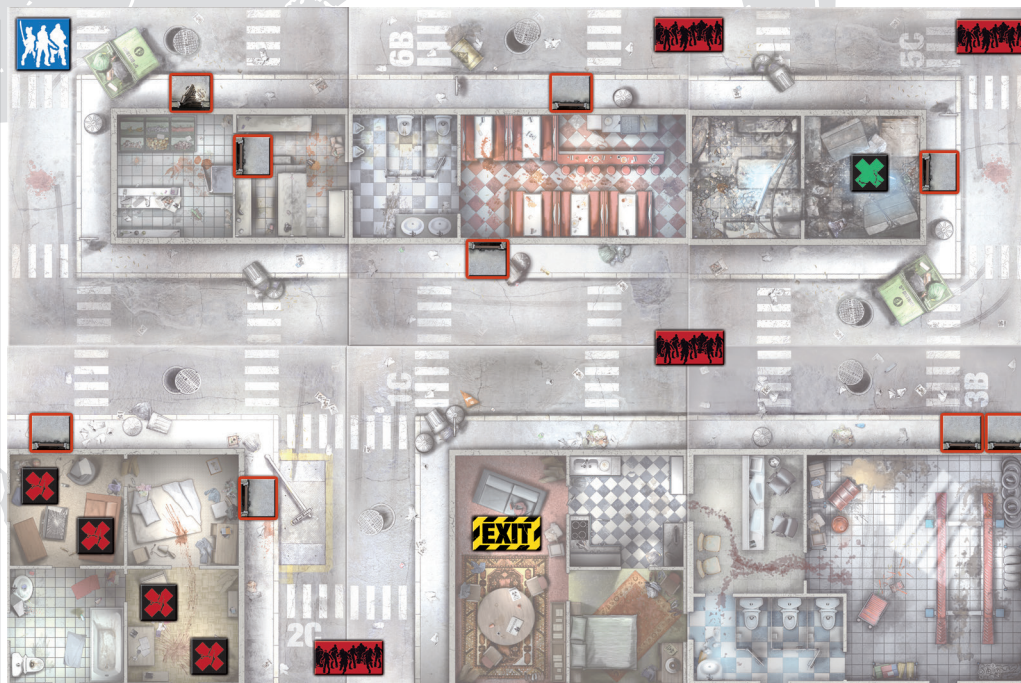
Stanze Chiuse. Alcune Zone degli edifici sono isolate dalle Porte. Queste zone sono considerate come edifici separati ai fini della generazione degli Zombi.

Orgasmo da Remi! Ogni Obiettivo vale 10 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Non è il Titanic. Ma la barca a remi è meravigliosamente grande. L'Obiettivo Verde (la Barca) è considerato come una Carta Equipaggiamento ed occupa 2 Spazi Inventario del Sopravvissuto. Non può essere scambiata. Il Sopravvissuto che la trasporta al Rifugio deve spendere un'azione extra all'inizio del turno per alzarla e trasportarla altrimenti non può muoversi. Entrambe le porte della tessera 3B devono essere aperte per permettere alla barca di entrare nell'edificio.

Non poteva essere una barca a motore? Ogni Obiettivo Rosso è considerato come una Carta Equipaggiamento ed occupa 1 Spazio Inventario. Possono essere scambiati come qualunque altra Carta Equipaggiamento.

Il mio Regno per un Remo! Se uno Zombi prende un Remo dopo un attacco o se il Sopravvissuto che lo trasporta muore, il Remo viene portato via dallo Zombi ed è perso. La Missione è fallita.



DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI