

C16 THE ZOMVAZION

Una Missione di Ian Summerfield
Traduzione di MaMart

E' un bene per noi che gli Zombi siano così stupidi. Siamo riusciti a demolire diverse parti della Città in modo da impedirne la propagazione ma abbiamo sbagliato i calcoli. Abbiamo esaurito gli esplosivi prima di chiudere l'ultima falla sul muro di detriti. Ora dobbiamo tenerli a bada abbastanza a lungo da permetterci di raccogliere quello che manca e fermare la loro fuga una volta per tutte.

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

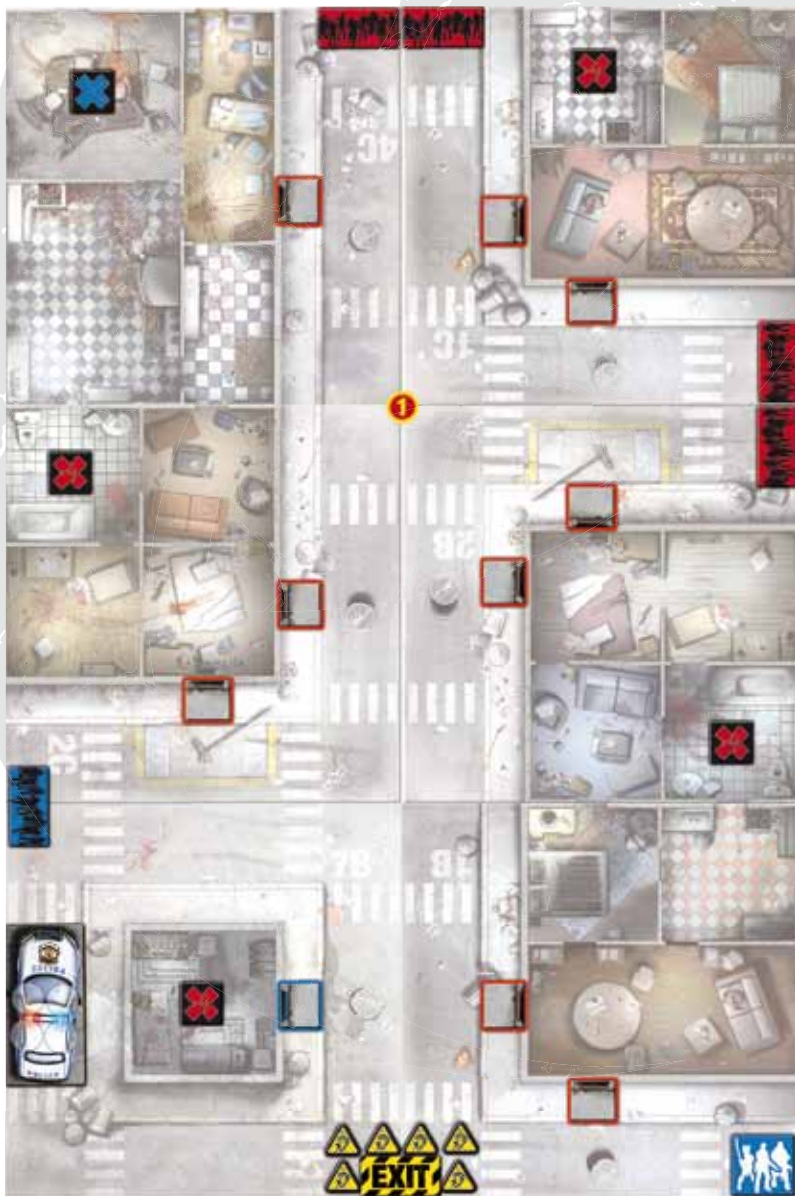
OBIETTIVI

Potete sfruttare questo errore a vostro vantaggio. Seguite questo piano alla lettera ed andrà tutto per il meglio:

. **Raccogli Esplosivi e Provviste.** Dal momento che dovete esplorare la Zona in cerca di Esplosivo, dovrete prendere anche tutte le provviste. Ci sono delle "X" Rosse sulla Mappa per indicare le Zone in cui puoi trovare oggetti interessanti. Raccogli tutti gli Obiettivi.

. **Sigilla la Piccola Città.** Neutralizzate le Spawn Zones (Vedi Regole Speciali).

. **Obiettivo Aggiuntivo.** Se i giocatori lo vorranno, una volta neutralizzate tutte le Spawn Zone, potranno continuare a giocare fino a quando tutti gli Zombi rimasti in gioco non saranno stati uccisi. I Sopravvissuti potranno comunque perdere la partita se uno Zombi esce dal tabellone durante questa carneficina.



DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

C16

REGOLE SPECIALI

. **Divertiti a trovare cose utili!** Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

. **Un Abomination guida la carica.** All'inizio del gioco piazza un Abomination nella Zona Contrassegnata.

. **Porta Blindata!** Di solito le porte pesanti proteggono oggetti di valore o pericolosi....come gli esplosivi! Trovate la chiave. La Porta Blu non può essere aperta finché il Segnalino Obiettivo Blu non viene raccolto.

. **Ecco cos'era a fare tutto quel rumore...** L'area di stoccaggio ha un allarme che attira l'attenzione di tutti gli Zombi nelle vicinanze. Una volta che avrete la chiave Blu potrete spegnerlo. La Spawn Zone Blu degli Zombi è attiva all'inizio del gioco e viene rimossa una volta raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.

. **Non lasciate che gli Zombi invadano il vostro Paradiso!** La Zona di Uscita contiene 6 Segnalini Rumore permanenti. Questa Zona rappresenta un ingresso nella Città Sigillata attraverso il quale gli Zombi possono tentare l'invasione...e tu non vuoi che accada! Se uno Zombi, all'inizio della sua attivazione, si trova in

questa Zona, rimuovilo dal gioco. Annotate il numero di Zombi che riusciranno a fuggire dalla Mappa; se scappano in 10, la partita è immediatamente persa.

. **Sigillate la vostra Città Privata.** Una volta che tutti gli Obiettivi saranno stati raccolti, un Sopravvissuto potrà spendere un'azione per neutralizzare una Spawn Zone presente nella stessa Zona. Questa Zona non deve contenere Zombi. Rimuovere la Spawn Zone dal gioco.

. **Non puoi guidare.**

. **Hey....un'auto della Polizia in cui non abbiamo cercato!** Puoi cercare nell'Auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'arma. La Carta "Aaahh.." causa la comparsa di Zombi come al solito ed interrompe la ricerca.



DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

Ci6

ZOMBICIDE - SCENARI