

C19 A LITTLE SETBACK

Una missione di Andrea Marcone
Adattamento di MaMart

Abbiamo la chiave e siamo vicini al Generatore. Perché dovevo usare questo dannato bagno? Separarsi è difficilmente una buona scelta ma questa è una zona relativamente tranquilla della città... Adesso, quello di noi che trasporta l'unica chiave per la stanza del Generatore, che è l'unico punto per uscire di qui, è circondato ed intrappolato. Abbiamo bisogno del Generatore e sarà meglio risolvere questo problema in fretta, prima che gli altri sappiano del nostro stupido errore o videranno per anni!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 5B, 6B, 7B.

OBIETTIVI

Questa è una Missione veloce per uno o due giocatori. Ci sono solo due Sopravvissuti in gioco:

1 - Reunion. Fai in modo che i Sopravvissuti si trovino insieme nella stessa Zona. L'Obiettivo Rosso non può essere raccolto finché quest'azione non avviene.

2 - Riattiva il Generatore. La Stanza del Generatore è contrassegnata con una "X" Rossa. Raccogli il Segnalino Obiettivo Rosso.

3 - Raggiungi la Zona di Uscita. Raggiungi la Zona di Uscita con entrambi i Sopravvissuti. Se uno dei due muore la missione è fallita.



REGOLE SPECIALI

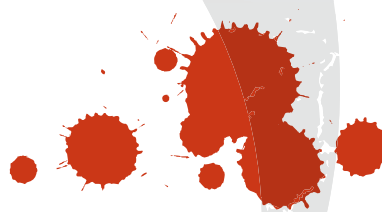
Il Generatore. L'Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Tutto calmo, almeno per ora. Usa solo le Carte Zombi dalla #1 alla #24 della Prima Stagione di Zombicide.

Minaccia Ambulante. All'inizio del gioco piazza 3 Walker nella Zona contrassegnata con il "3".

Separarsi senza avere abbastanza Armi. I Sopravvissuti iniziano il gioco in Zone differenti e con Equipaggiamenti Specifici. Chi inizia dalla tessera 6B ha un "Crowbar" mentre chi parte dalla tessera 7B ha un "Fire Axe".

Dov'è la Chiave? Solo il Sopravvissuto che inizia dalla Tessera 6B può aprire la Porta Verde. Ha già preso la chiave (ecco perché devi salvarlo...) ed inizia il gioco con 5 Punti Esperienza.



FACILE
2 SOPRAVVISSUTI
45 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

C19