

# C27 BREAKING DOWN

Una missione di James Cachia-Garrett  
Traduzione di MaMart

Un'Orda gigantesca ci ha inseguito fino a casa. Abbiamo messo tutte le provviste e le armi dentro l'auto e siamo usciti ma erano veramente troppi. L'auto ne ha colpiti molti e adesso esce del fumo da entrambi i lati. Sono abbastanza sicuro che la trasmissione sia andata! Per fortuna so dove siamo. Uno dei Sopravvissuti che abbiamo incontrato per strada, meno fortunato di noi, ci ha detto di avere un Minivan proprio nel garage di fronte a noi. Ha un semiasse rotto ed è a secco ma va comunque bene! Ah...la porta del Garage è ben chiusa. Abbiamo bisogno di riparare il semiasse, fare il pieno e fuggire da qui. Il lato positivo è che ho anche sentito che un collezionista d'armi ne ha nascoste alcune qui in zona. Potremmo senz'altro usarle...dal momento che lui non ne ha più bisogno.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **2B, 2C, 3B, 3C, 4B, 4C, 4D, 4E.**

## OBIETTIVI

Abbiamo bisogno di una nuova auto!

**1 - Un semiasse ed un po' di carburante.** Prendi il Semiasse dall'Auto della Polizia e trova 2 Carte "Gasoline".

**2 - Ripara il Minivan e fai il pieno.** Il Minivan è rappresentato dalla Pimpmobile sulla Tessera 3B.

**3 - Apri la Serranda.** Hai bisogno di trovare l'Obiettivo Verde per poterlo fare. La Serranda è rappresentata dalle Porte Blu e Verde sulla Tessera 3B.

**4 - Sfuggi all'Orda.** Scappa attraverso la Zona di Uscita con il Minivan. L'Auto può uscire attraverso questa Zona alla fine del turno del Guidatore finché non ci sono Zombi al suo interno.

## REGOLE SPECIALI

**. Questo è esattamente ciò di cui abbiamo bisogno.** Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

**. Stanze Chiuse.** Alcune Zone degli edifici sono isolate dalle Porte e sono considerate come Edifici Separati ai fini della Generazione degli Zombi.

**. In fuga.** Ogni Sopravvissuto inizia la Missione con 7 Punti Esperienza, al Livello di Pericolo Giallo. Prende inoltre un'arma Bonus oltre a quelle standard iniziali. Prima che il gioco inizi, partendo dal primo giocatore, pesca dal Mazzo Equipaggiamento finché ogni Sopravvissuto non avrà un'Arma. In questa fase ignora le carte che non siano armi.

**. Il Collezionista di Armi viveva qui vicino.** Piazza il "Ma's Shotgun" e le "Evil Twins" nel Mazzo Equipaggiamento DOPO che ogni Sopravvissuto ha ottenuto la sua Arma Bonus. Queste Armi possono essere tostate con la normale Azione di ricerca in giro per la Città.

**. Il Meccanico ha del Carburante.** Prima che il Gioco inizi, rimuovi le Carte "Gasoline" dal Mazzo Equipaggiamento e piazzane una in ogni Zona del Meccanico (contrassegnata come tale sulla Mappa). La prima Azione di Ricerca in queste Zone farà guadagnare la corrispondente Carta "Gasoline". Una volta usata, piazzala nella Pila degli Scarti.

**. Dove possiamo trovare un Semiasse?** Il Sopravvissuto che raccoglie il Segnalino Obiettivo Blu riceve il Semiasse. Questo Segnalino occupa uno Spazio nell'Equipaggiamento, inoltre è molto pesante ed ingombrante: Può essere tenuto solo in uno dei due Spazi "In uso" e perderlo farà finire il gioco.

**. La Serranda.** Piazza il Segnalino Obiettivo Verde a caso, a faccia in giù, insieme agli altri Obiettivi Rossi. Una volta trovato, la Serranda (rappresentata dalle Porte Verde e Blu sulla Tessera 3B) potrà essere aperta. Le due Porte si aprono contemporaneamente. L'apertura della Serranda causa molto rumore; tratta il Sopravvissuto che l'ha aperta come se avesse usato l'Abilità "Loud".

**. Ripara il Minivan.** Un Sopravvissuto in possesso del Carburante o del Semiasse può spendere un'Azione per usarli sul Minivan. Una volta che entrambe le Carte "Gasoline" ed il Semiasse saranno stati usati in questo modo, il Minivan potrà essere guidato attraverso la Serranda presente sulla Tessera 3B.



DIFFICILE  
6+ SOPRAVVISSUTI  
180 MINUTI

# C27

## ZOMBICIDE - SCENARI



. **Le Auto in Città.** Non puoi guidare o cercare nelle Auto. Riparare il Minivan ti permetterà di guidarlo. Il Minivan ha 6 posti a sedere.

. **E' riparato! Cercate di non romperlo nuovamente!** Una volta riparato, il Minivan potrà essere guidato al massimo per 2 Zone per ogni Round di gioco.



Porte



Zone del Meccanico  
("Gasoline")



Zona di Uscita



Minivan



Zona di Partenza



Auto della Polizia



Serranda



Spawn Zone



Possibili Zone con  
la Chiave (5 PE)

