

# C21 LET'S WALK THE BLOCK

Una missione di Billy Hayes  
Traduzione di MaMart

Siamo già passati di qui ma non ci siamo mai fermati. Questo quartiere è sempre stato pieno di Zombi, ma non oggi. Wanda ne ha notati molti meno del solito quando è venuta in quest'area in cerca di provviste. Probabilmente ha qualcosa a che fare con questo freddo. Ha detto che sarebbe un'ottima opportunità per esplorare quest'area, precedentemente inaccessibile. Phil e Ned si sono accordati e stanno mettendo insieme tutti quelli che vorranno partecipare. Il freddo è un elemento nuovo nella lotta agli Zombi e vogliono fare in modo che tutti possano farcela.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 1B, 2B, 2C, 3C, 5B, 5C, 5D, 5E, 7B.



## OBIETTIVI

Il Metodo è la chiave! Segui questo piano:

**1 - Esplorazione Metodica.** Raccogli tutti gli Obiettivi.

**2 - Torna a casa in auto. E' troppo freddo per camminare.** Raggiungi la Zona Di Uscita con tutti i Sopravvissuti a bordo di tante auto quante necessarie. Ogni Auto può uscire attraverso questa Zona alla fine del turno del guidatore finché è libera da Zombi. L'Auto viene rimossa dal gioco con tutti i Sopravvissuti ed i rispettivi equipaggiamenti.

**3 - Nessuno vuole morire di freddo!** Se un Sopravvissuto non ha più mezzi a disposizione per raggiungere l'uscita, la missione è fallita.

## REGOLE SPECIALI

**. Ho trovato qualcosa!** Ogni Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

**. La porta Blu.** La Porta Blu può essere aperta solo dopo aver raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.

**. L'Ingresso Principale.** La Porta Verde può essere aperta solo dopo aver raccolto il Segnalino Obiettivo Verde. Nota che puoi entrare nell'edificio anche attraverso una porta che non richiede una chiave.

**. Cos'è questa? Una bufera?!** La temperatura sta crollando ed i Sopravvissuti devono mettersi al sicuro. Ogni volta che un Sopravvissuto si trova fuori (nelle zone stradali) per il terzo turno consecutivo, prendi un Segnalino Rumore e piazzalo sulla Scheda Personaggio. Un Sopravvissuto perde un'Azione per ogni Segnalino Rumore guadagnato in questo modo. Le Azioni Gratuite non possono essere perse. Un Sopravvissuto non può avere meno di un'Azione. Rimuovi tutti i Segnalini Rumore da un Sopravvissuto se raggiunge l'interno di un edificio o di un veicolo.

**. La Polizia è venuta ed ha abbandonato un'Auto.** E' un'ottima cosa dal momento che è piena di armi! Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'Arma. La Carta "Aaahhh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di Zombi come al solito.

**. Pimpmobile.** Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins". Pesca a caso.

DIFFICILE  
6-12 SOPRAVVISSUTI  
150 MINUTI

# C21

## ZOMBICIDE - SCENARI



. Puoi Guidare.

. **Automobili Schizzinose! Il freddo ha compromesso i cablaggi.** I cavi elettrici dell'auto sono congelati e questo causa un malfunzionamento dell'allarme. Ogni volta che cerchi nell'auto o la sposti lancia un dado. Se esce 1, piazza Sei Segnali Rumore temporanei sull'Auto. L'allarme di un'auto può essere attivato una sola volta per turno.

. **Attivare l'allarme è stata una pessima idea.** La prima volta che viene attivato l'allarme di un'Auto si attiva anche la Spawn Zone Blu per il resto della partita.



DIFFICILE  
6-12 SOPRAVVISSUTI  
150 MINUTI