

C22 TUNNEL RATS

Una missione di Jeffrey Halley
Traduzione di MaMart

Siamo nuovamente a corto di provviste. Dobbiamo estendere le nostre ricerche ad una zona più ampia ed allontanarci dal rifugio. Non siamo mai stati qui. Qualcosa si sta avvicinando da un lato. Riusciamo a sentirlo ma non a vederlo. Sembra qualcosa che proviene dal sottosuolo! Al di sopra, gli infetti sembrano più attivi del solito... forse sono a corto di cibo anche loro! Dobbiamo afferrare quello che possiamo e andarcene alla svelta. Occhio alle cose striscianti!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 1B, 2B, 3C, 4B, 4C, 4E, 5D, 6C, 5F.

OBIETTIVI

Il Piano è molto semplice:

- **Trova le Provviste.** Raccogli tutti gli Obiettivi.



REGOLE SPECIALI

• **Abbiamo bisogno di Sostentamento!** Ogni Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

• **Ordina.** Il Sopravvissuto che raccoglie il Segnalino Obiettivo Verde o Blu dalla Cucina (Tessera 6C) può scartare una carta "Wounded".

• **Cattivi Guidatori.** Le auto sono solo dei relitti. Nessun Attore può entrare in una Zona che contiene un'Auto (quindi non potrà guidarla o cercare all'interno).

• **Cosa c'è sotto?** La Porta Verde e quella Blu rappresentano due accessi ad una serie di tunnel per la manutenzione. Possono essere aperte come qualsiasi altra Porta tranne per il fatto che, quando una porta viene aperta, si apre anche l'altra. Questo causerà la generazione degli Zombi nell'edificio nel caso in cui fosse la prima porta ad essere aperta.



• **Navigare nel buio.** Una volta che la Porta Verde e quella Blu saranno state aperte, un Sopravvissuto potrà spendere un'Azione per passare velocemente dalla Zona con la Porta Verde a quella con la Porta Blu e viceversa, fin tanto che non ci saranno Zombi nella Zona da cui inizia il movimento. Ogni volta che un Sopravvissuto esegue questa azione, lancia un dado:

Se ottieni 1: C'è qualcosa qui sotto... Muovi il Sopravvissuto fino alla Zona di destinazione e gira la carta in cima al mazzo degli Zombi. Piazza gli Zombi indicati sulla carta nella Zona di destinazione del Sopravvissuto.

Se ottieni 2: Qualcosa di molliccio... Il Sopravvissuto tocca qualcosa di viscido ed urla come una ragazzina. Viene deriso e si sente imbarazzato. Muovi il Sopravvissuto sulla Zona di destinazione insieme ad un Segnalino Rumore. Un sopravvissuto con la carta "Flashlight" può ignorare questo effetto e muovere semplicemente verso la nuova Zona.

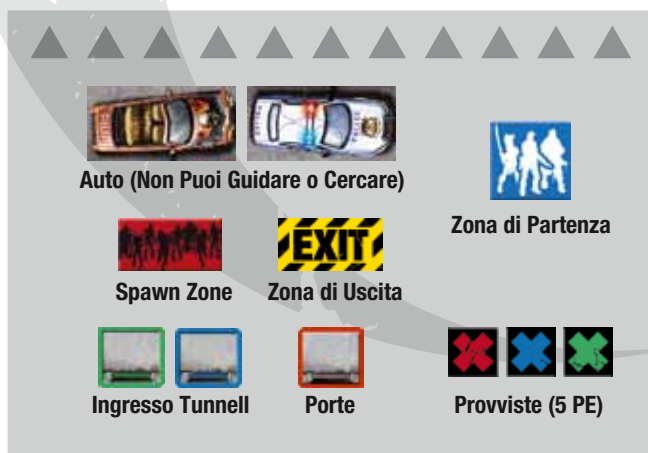
Se ottieni 3,4 o 5: Muovi verso l'altra Zona. Non succede nulla.

Se ottieni 6: Qualcosa di lucido... Pesca la carta in cima al Mazzo Equipaggiamento e piazzala nell'inventario del Sopravvissuto. Se viene pescata la carta "Aahh..." genera un Walker nella Zona di destinazione del Sopravvissuto. Questa Azione non conta come ricerca.

MEDIO
2-4 SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

C22

ZOMBICIDE - SCENARI



. **E' un segreto.** Gli Zombi non possono usare la Porta Blu o quella Verde.

. **L'Orda Vorace.** Gruppi di Zombi possono abbattere le Porte se sono abbastanza numerosi. Ogni Fatty, Runner o Walker conta come 1 Punto Zombi. L'Abomination conta come 5 Punti Zombi. Se una Zona contiene 5 o più Punti Zombi le Porte verranno considerate come se fossero aperte durante il movimento. Se gli Zombi devono attraversare una Porta Chiusa, prima Apritela e successivamente procedete al movimento degli Zombi (i percorsi degli altri Zombi potrebbero dover essere ridefiniti in funzione dell'apertura di questa porta). L'apertura della prima Porta di un edificio causerà come al solito la generazione degli Zombi all'interno.

MEDIO
2-4 SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI