

# C25 A STAR IS FALLING

Una missione di Paul Cooper  
Traduzione di MaMart

"Aspetta, Cholo", gli sussurrò Dave mentre preparava un'altra Molotov.

"Sei sicuro che l'antidoto è qui?" chiese Cholo dolente.

"Non so per quanto tempo potrò resistere ancora".

El Cholo era stato piuttosto irritabile negli ultimi giorni ma adesso era pallido ed aveva continui conati di vomito. Dave capì che non si trattava dell'infezione Zombi. A quanto pare, qualcuno o qualcosa l'avevano avvelenato.

"Sembra tranquillo ma non sappiamo cosa ci aspetta in quell'edificio", rispose Dave dopo aver dato una rapida occhiata dietro l'angolo.

"Hai detto di voler ripulire entrambi gli appartamenti, giusto?"

"Proprio così" rispose Nick.

"E' qui che vive, o viveva, il Farmacista. Se esiste un antidoto per questo veleno, lui ce l'ha. Rilassati...lo troveremo".

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

## OGGETTIVI

Questo veleno deve avere un antidoto ed il Farmacista è l'unico che potrebbe averlo. Quindi, ecco cosa devi fare:

**1 - E' un composto binario...** Il Farmacista dovrebbe avere quello di cui hai bisogno in una delle Zone contrassegnate con una X Rossa. Cerca in queste Zone finchè non trovi gli Obiettivi Blu e Verde.

**2 - Cura l'avvelenamento.** Il Sopravvissuto avvelenato dev'essere curato!

**3 - Ci vediamo, Zombie!** Raggiungi la Zona di uscita con il Sopravvissuto Avvelenato. Potrà uscire attraverso questa Zona alla fine del suo turno finchè non ci sono Zombi al suo interno.

*A Star Is Falling ha un tono molto Hollywoodiano. Sfruttalo per creare una bella ambientazione. Prepara le tue citazioni preferite!*

## REGOLE SPECIALI

**. American Eagle Power!** Tutti i Sopravvissuti iniziano il gioco al Livello di Esperienza Giallo. I giocatori possono decidere di comune accordo di iniziare ad un livello più alto (incluso l'Ultrared). Il Sopravvissuto avvelenato inizierà il gioco al Livello di Esperienza immediatamente precedente a quello scelto (ad esempio se i Sopravvissuti decidono di partire dal Giallo, partirà dal Blu).

**. Vendetta finale!** Scegli un Sopravvissuto a caso. Un vecchio nemico gli ha somministrato un veleno che agisce molto lentamente. La Missione fallisce se il Sopravvissuto avvelenato muore. All' inizio di ogni suo turno lancia un dado: Se esce 1 o 2 perde 2 Azioni e non può usare le sue abilità speciali per l'intero turno. Sono escluse da questa regola le seguenti Abilità: "Starts with [Equipaggiamento]", "Can start at [Livello di Esperienza]", e "Rotten".



DIFFICILE  
4+ SOPRAVVISSUTI  
180 MINUTI

# C25

## ZOMBICIDE - SCENARI



**Porte che  
puoi aprire**



**Porte che  
NON puoi aprire**



**Zona di Uscita**



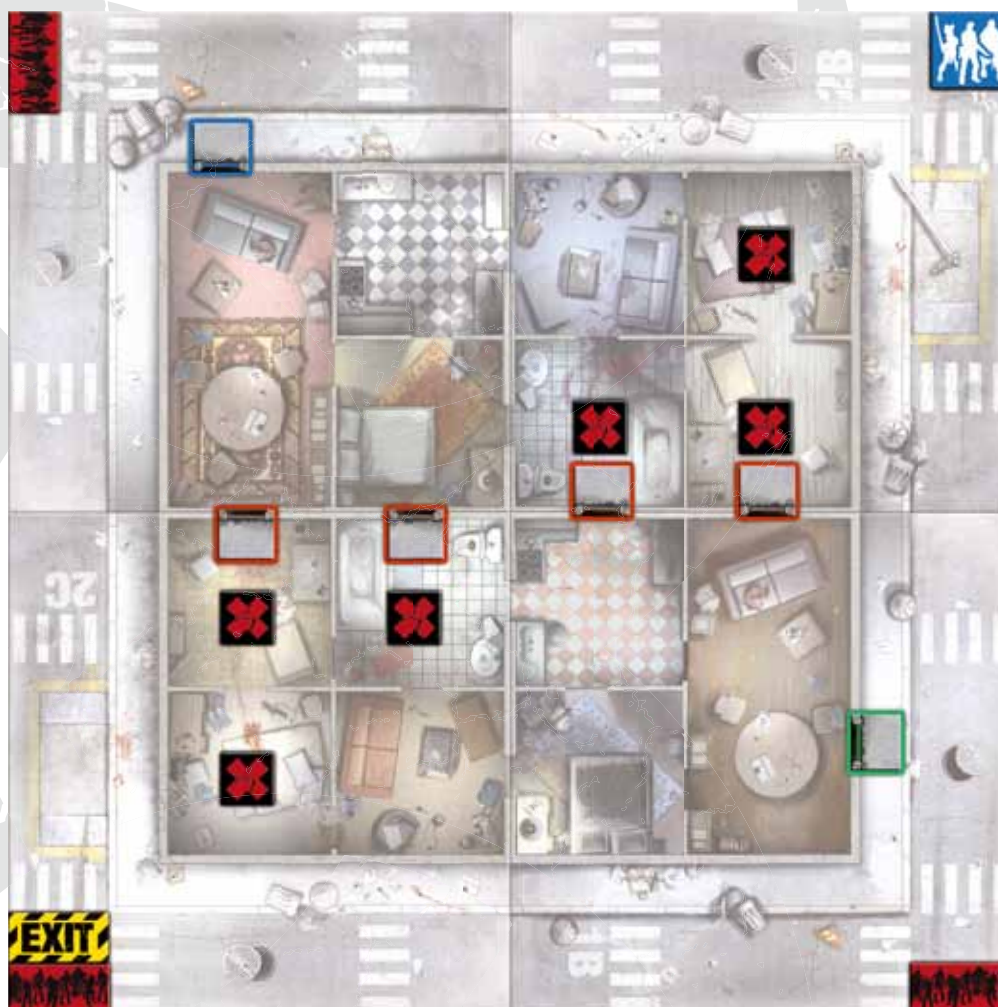
**Zona di Partenza**



**Composto**



**Spawn  
Zone**



**. Cos'hanno queste porte?** Le Porte Blu e Verde possono essere aperte normalmente mentre quelle Rosse sono permanentemente chiuse e dividono in due l'edificio.

**. Qualsiasi cosa in questo edificio ha fame!** Tutti gli Zombi generati nell'edificio sono Walkers. Continua a pescare le Carte Zombie finchè non trovi quelle che mostrano Walkers al Livello di Pericolo corrente. Ignora eventuali Tombini o Attivazioni Extra.

**SUGGERIMENTO:** Se lo possiedi, puoi usare direttamente il mazzo del "Walk Of The Dead #1" al posto di quello Standard.

**. Il Colpo di Scena.** L'Antidoto è composto da due sostanze. Piazza i Segnalini Obiettivo Blu e Verde a caso, a faccia in giù, insieme a tutti gli altri. Capovolgi un Segnalino solo quando viene raccolto.

- Se è Rosso, il Sopravvissuto che l'ha raccolto guadagna 5 Punti Esperienza e risolve un'azione di ricerca gratuita (non conta come azione del Sopravvissuto per quel turno).

- Se è Blu o Verde, il Sopravvissuto che l'ha raccolto guadagna 10 Punti Esperienza ed avrà trovato metà dell'antidoto. Piazza il Segnalino Obiettivo nell'inventario del giocatore. Questo non occupa uno spazio e può essere scambiato. Se il Sopravvissuto muore prima di aver consegnato il Segnalino al Sopravvissuto Avvelenato, piazzalo nella Zona in cui è morto. Qualunque altro giocatore potrà raccogliarlo al costo di un'Azione.

**. Questo ti rimetterà in piedi.** Il Sopravvissuto Avvelenato sarà curato quando avrà nel suo inventario entrambe le parti dell'antidoto e spenderà 3 Azioni consecutive. Da quel momento in poi non subirà più gli effetti della "Vendetta Finale".