

C4 SAVE THE CHEERLEADER

Una missione di Regis Lutter
Traduzione di MaMart

Mentre la tua squadra fa razzia di viveri in ospedale, senti qualcuno che piange e urla chiedendo aiuto dal secondo piano di un edificio vicino. Non puoi perdere l'opportunità di salvare una vita giusto?

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **2B, 4E, 2C, 4C / 1B, 4B, 1C, 4D.**

Lo scenario di "Save The Cheerleader" è composto da due tabelloni di 4 Tessere ognuno. Nessuno può iniziare il gioco con Wanda.

OBIETTIVI

Fai tutto nell'ordine giusto:

Trova la ragazza. La Zona in cui potrebbe essere nascosta è contrassegnata con una "X" Rossa. Raccogli i Segnalini Obiettivo Rossi finchè non trovi quello Blu.

Salva Wanda. Una volta trovata, raggiungi la Zona di Uscita con Wanda e almeno un'altro Sopravvissuto.

REGOLE SPECIALI

L'equipaggiamento di Wanda. Metti da parte le carte "Flashlight" e "Pan".

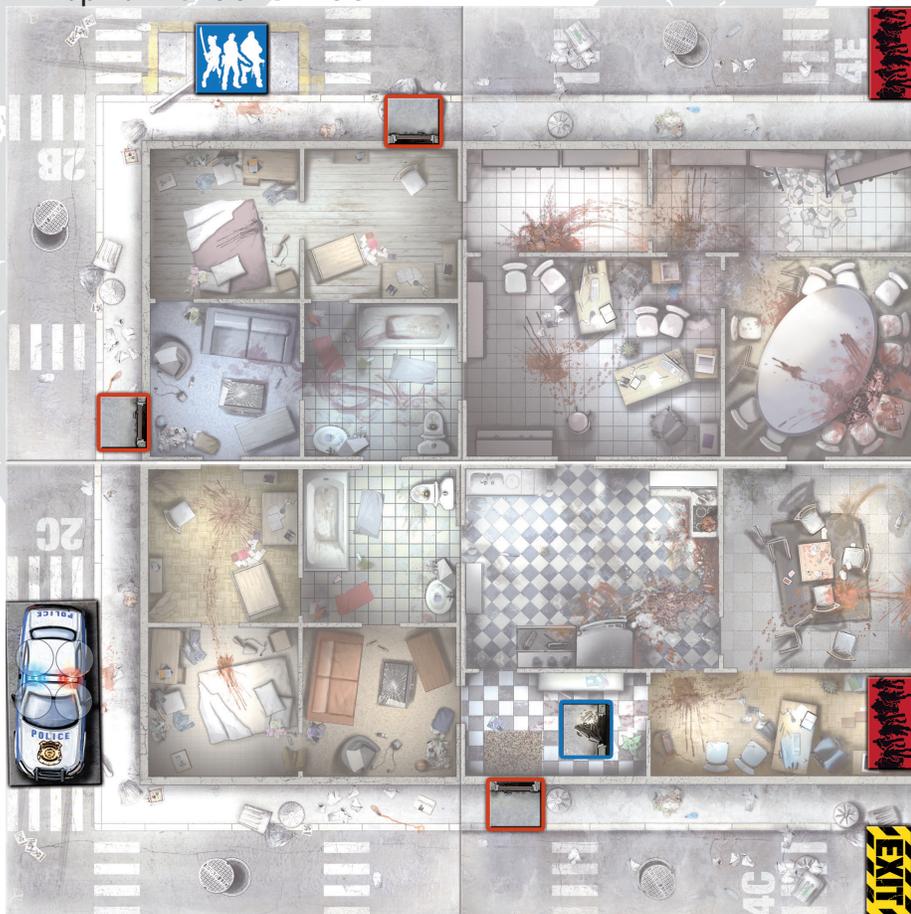
L'edificio a due piani. Ogni mappa rappresenta un piano dell'edificio.

- La Mappa #1 è il Piano Terra. Puoi accedere al Secondo Piano tramite la Zona contenente la Porta Aperta Blu (rappresenta la scala interna e non può essere chiusa). Utilizzando un'Azione Movimento i Sopravvissuti possono spostarsi da qui alla Zona con la Porta Aperta Verde nella Mappa #2.

- La Mappa #2 è il Secondo Piano. I Sopravvissuti possono tornare al Piano Terra utilizzando la Porta Aperta Verde (vedi il punto precedente).

Gli Zombi al Secondo Piano non si preoccupano di te finchè non li disturbi! Quando apri la prima Porta dell'edificio, genera gli Zombi per il Piano Terra e NON per il Secondo Piano. Solo quando raggiungi il Secondo Piano per la prima volta gli Zombi vengono generati anche su questo tabellone, inclusa la stanza in cui si trova la Porta Aperta Verde. Una volta generati, gli Zombi possono usare la scala per passare da un piano all'altro. Non c'è Linea di Vista tra i due piani ed usare le scale conta come un'Azione Movimento.

Map #01 - GROUND FLOOR



MEDIO
4-5 SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

C4

Stanze Chiuse. Alcune Zone dell'Edificio sono isolate dalle Porte. Queste Zone sono considerate come Edifici separati ai soli fini della generazione degli Zombi.

Ciao, il mio nome è Wanda. Piazza il Segnalino Obiettivo Blu a caso, a faccia in giù, insieme agli altri Obiettivi Rossi. Quando raccogli questo Segnalino il Sopravvissuto guadagna 5 Punti Esperienza ed appare Wanda nella Zona in cui è stato trovato. Wanda viene controllata dal giocatore con meno Sopravvissuti. In caso di parità il giocatore che ha raccolto l'Obiettivo Blu decide chi controlla Wanda. Wanda inizia il gioco con le carte "Flashlight" e "Pan" e con 0 Punti Esperienza.

Gli Zombi vogliono la ragazza! I 2 Obiettivi Rossi rappresentano un'orda di Zombi attirati dalle grida di Wanda. Pesca e risolvi due Carte Zombi ogni volta che un Obiettivo Rosso viene raccolto. In questo caso il Sopravvissuto riceve un solo Punto Esperienza.

Perché la Polizia non c'è mai quando serve? Almeno hanno lasciato l'auto...probabilmente piena di armi. Puoi cercare all'interno dell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'arma. Come di consueto la carta "Aaahhh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di un Walker.

Puoi guidare l'auto della Polizia.

Veterano di Zombicide? Puoi incrementare il livello di difficoltà iniziando il gioco con 7 Punti Esperienza per ogni Giocatore.



Map #02 - SECOND FLOOR

Zona di Partenza dei Giocatori

Auto (Puoi guidare)

Spawn Zone degli Zombi

Zona di Uscita

Obiettivi (1-5 PE)
Vedi Regole

Porta Chiusa

Scala per il Piano Terra

Scala per il 2° Piano



MEDIO
4-5 SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI