



ZOMBICIDE SWITCH CITY

Traduzione a cura di MaMart

“Switch City” è una campagna composta da 6 Missioni pensata per essere giocata con il “Kickstarter Abomination Pack” (<http://www.kickstarter.com/projects/coolminiornot/zombicide>). La Guillotine Games è lieta di offrire ai suoi sostenitori questa campagna gratuita.

Tutte le Missioni di “Switch City” sono state realizzate con il “Map Editor” di Zombicide. Scarica questo fantastico software all’indirizzo:

<http://guillotinegames.com/it/supporto>

MISSIONI CON UNO SPECIALE LIVELLO DI PERICOLO INIZIALE

Ogni Missione ha un suo specifico Livello di Pericolo. Tutti i Sopravvissuti iniziano al valore più basso di questo Livello. Per esempio nella Missione “Fast Food” è indicato un Livello di Pericolo Giallo. I Sopravvissuti quindi inizieranno con 7 Punti Esperienza.

INIZIARE LA CAMPAGNA

La Campagna inizia da una delle due Missioni con il Livello di Pericolo Blu: “Pull The Switch” o “The Skyscraper”. Scegli liberamente la tua Missione di partenza.

PASSARE DA UNA MISSIONE ALL’ALTRA

Ad eccezione dell’ultima Missione: “...Abandon all hope”, ogni Scenario prevede la presenza di più Zone di Uscita che determineranno la prossima Missione da giocare (quella con la corrispondente Zona di Partenza).

MANTIENI L’EQUIPAGGIAMENTO DA UNA MISSIONE ALL’ALTRA

Se un Sopravvissuto raggiunge il Livello di Esperienza Rosso alla fine di una Missione può iniziare la successiva mantenendo una singola Carta Equipaggiamento. Solo una. Questo significa che, ad esempio, non puoi tenere lo “Sniper Rifle”. Dovrai scegliere tra “Scope” e “Rifle”. Potrai invece tenere la Carta “Molotov” se l’hai già creata unendo le Carte “Gasoline” e “Bottle”. Attenzione: La Carta “Molotov” è un’ottima scelta, specialmente per l’ultima Missione.

“Switch City” è una Campagna per giocatori esperti. Ti aspettano ore di Sfida e Cooperazione. Alla fine potresti felicemente esclamare “Il mio gruppo ha ultimato Switch City. Il tuo?”

COSA SUCCEDERÀ SE...

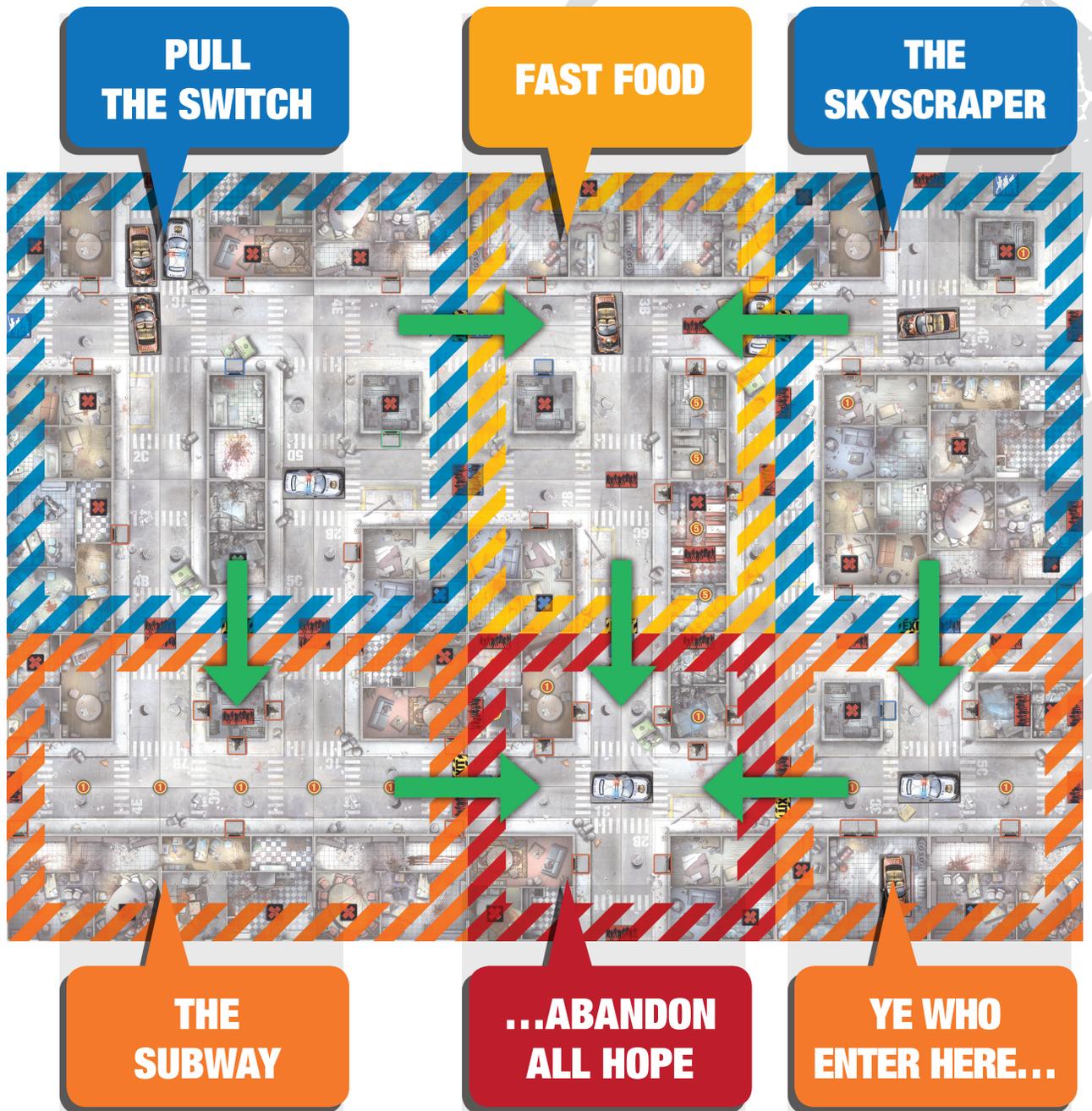
UN SOPRAVVISSUTO VIENE ELIMINATO

I Sopravvissuti sono difficili da uccidere! Inizia la prossima Missione con una Carta “Wounded”.

COSA SUCCEDERÀ SE...

UN SOPRAVVISSUTO COMPLETA LA MISSIONE CON UN CARTA “WOUNDED”

E’ solo una ferita superficiale. La Carta “Wounded” viene rimossa tra una Missione e l’altra. Un uomo può anche tenersi la sua cicatrice. Una Donna, invece, no! (Eccetto Amy, che crede che gli doni).



BLUE DANGER LEVEL PULL THE SWITCH

Switch City. Questa città ha la sua Centrale Elettrica. L'area offre tutte le benedette basi della civiltà! Elettricità, Acqua Potabile, Aria Condizionata. Tutte quelle cose che ci rendono umani. Dobbiamo solo trovare il giusto pulsante. Poi...Acqua Calda!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per giocare: **1B, 1C, 2B, 2C, 4B, 4E, 5D, 5C, 7B.**

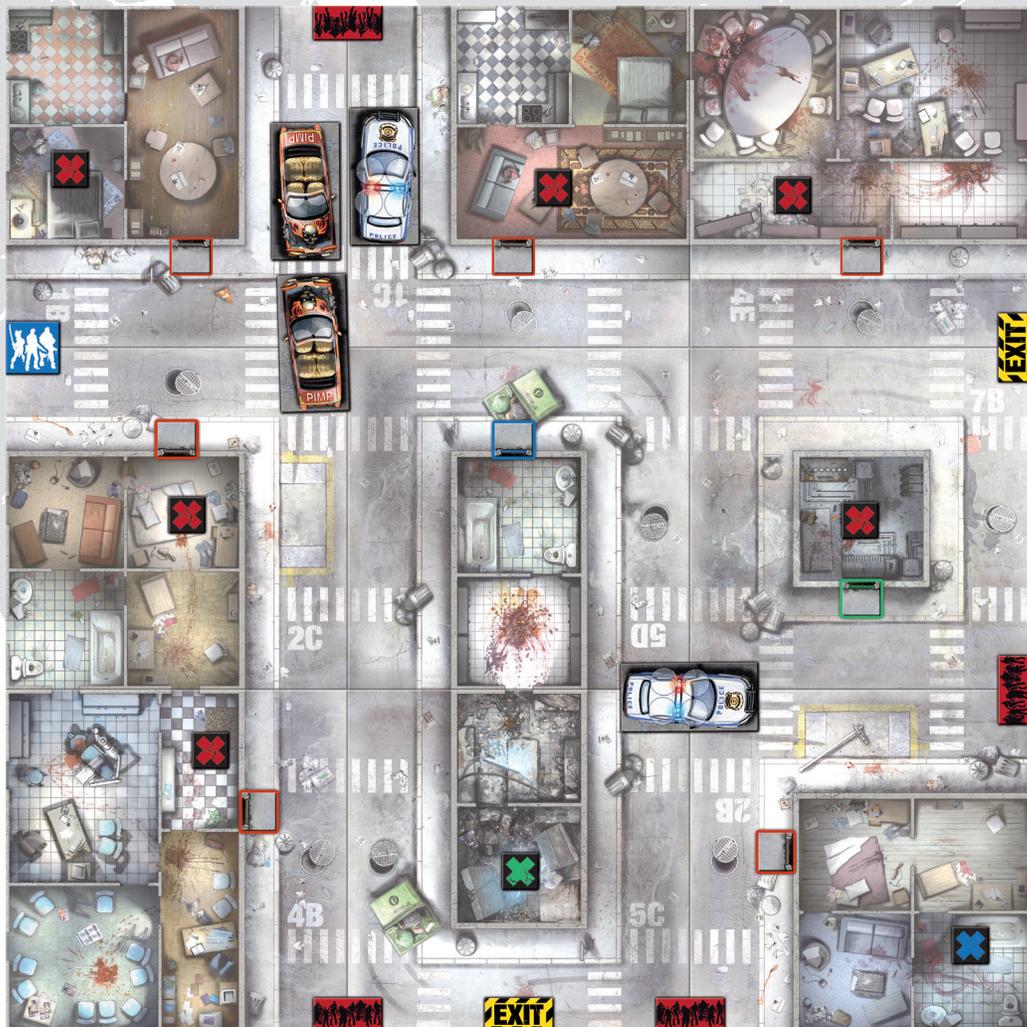
OBIETTIVI

Completa le seguenti attività in questo ordine:

- 1- Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
- 2- Raggiungi una delle Zone di Uscita con i Sopravvissuti. La Zona non deve contenere Zombi.

REGOLE SPECIALI

- . Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . La Porta Blu può essere aperta solo dopo aver raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.
- . La Porta Verde può essere aperta solo dopo aver raccolto il Segnalino Obiettivo Verde.
- . Puoi Guidare.
- . Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta. Può contenere solo il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso). Alcune Missioni possono contenere più Pimpmobile. In questo caso puoi prendere solo l'arma che non è già stata pescata. Se non ce ne sono più...non ce ne sono più!
- . Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'Arma. La Carta "Aahhh..."interrompe la ricerca e causa la comparsa di uno Zombie come al solito.
- . Ci sono due Zone di Uscita ma puoi usarne una sola. Tutti i Sopravvissuti devono trovarsi sulla stessa Zona di Uscita per completare la Missione. In base all'uscita scelta si procederà alla prossima Missione ("Fast Food" o "The Subway").



Zona di Partenza



Spawn Zone degli Zombi



Zona di uscita



Obiettivi



Obiettivo Verde



Obiettivo Blu



Porta Verde



Porta Blu



Porta Chiusa



Auto (Puoi Guidare)

Abbiamo riaccessato la Centrale e siamo riusciti a tracciare la rete elettrica fino a questo grattacielo. Se riusciamo a trovare l'interruttore avremo nuovamente la corrente. Ci sarà Aria Condizionata e Birra Fresca Baby! "Hey. Avete sentito? Spari. Devono esserci altri Sopravvissuti nell'edificio. Dobbiamo salvarli prima che bevano tutta la Birra!"

Hai bisogno delle seguenti Tessere per giocare: **1B, 2B, 2C, 4E, 4C, 7B.**

OBIETTIVI

Effettua le seguenti operazioni in questo ordine:

- 1- Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
- 2- Raggiungi una delle Zone di Uscita della Mappa. La Zona non deve contenere Zombi.

REGOLE SPECIALI

. Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

. Ogni volta che raccogli uno dei primi 3 Segnalini Obiettivo guadagni un nuovo Sopravvissuto. Il Giocatore che controlla il minor numero di Sopravvissuti ne sceglie a caso uno nuovo e lo piazza nella Zona con l'Obiettivo. In caso di parità, il Giocatore che ha raccolto l'Obiettivo sceglie quale giocatore controllerà il nuovo Sopravvissuto. Questo nuovo Sopravvissuto giocherà normalmente ma partirà con il Livello di Esperienza Arancione e senza equipaggiamento. Questa regola si applica solo ai primi 3 Obiettivi.

. Puoi Guidare.

. Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e puoi contenere o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso).

In alcune Missioni ci sono più Pimpmobile. In questo caso potrai scegliere solo le armi che non sono state già pescate. Quando non ce ne sono più...non ce ne sono più.

. Piazza un Abomination in ogni Zona contrassegnata con 1.

. Ci sono 2 Zone di Uscita ma puoi usarne solo una. Tutti i Sopravvissuti devono trovarsi sulla stessa Zona di Uscita per completare la Missione. La Zona di uscita scelta determina la prossima Missione ("Fast Food" o "Ye Who Enter Here..").

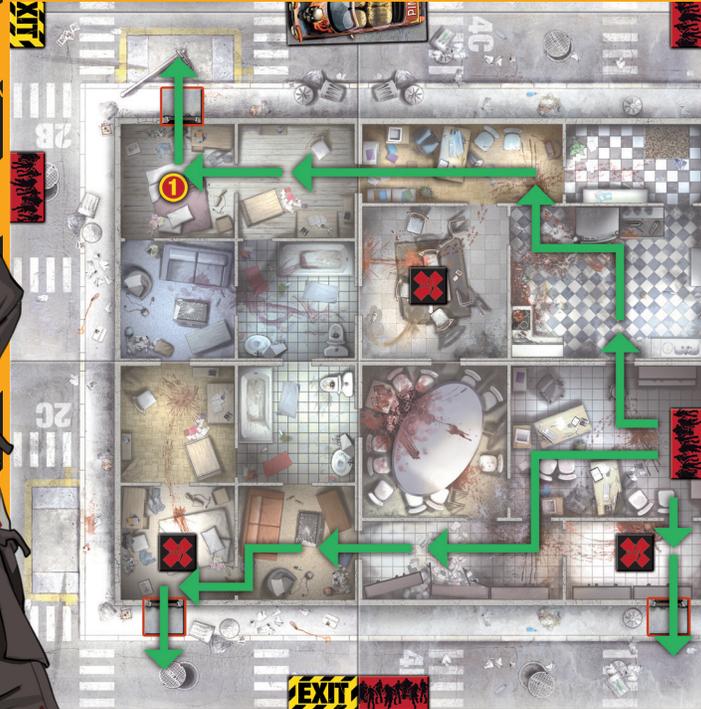


ZOMBI NEL GRATTACIELO



I grandi Edifici che contengono delle Spawn Zone forniscono molte strade diverse per far uscire gli Zombi. La cosa si complica ulteriormente quando verrà aperta la prima porta e verranno generati i nuovi Zombi. Il disegno in basso mostra la via più breve per raggiungere le varie Porte dalla Spawn Zone.

All'interno di un edificio chiuso gli Zombi muovono come di consueto seguendo il percorso più breve verso la Zona più rumorosa ma si fermeranno dietro le porte chiuse.



YELLOW
DANGER
LEVEL

FAST FOOD

Per ora non abbiamo elettricità, se non in questo Fast-Food. Forse ha accesso alla Rete Elettrica o direttamente ad un Generatore. Wanda pensa che il suo Freezer sia ancora in funzione e si è offerta di prepararci degli Hamburger! C'è solo una cosa che mi separa dal cibo: il negozio è pieno di Zombi. Questa volta salto la fila.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per giocare: 2B, 3B, 3C, 5B, 6C, 7B.

OBIETTIVI

Effettua le seguenti operazioni in questo ordine:
1- Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
2- Raggiungi una delle Zone di Uscita della Mappa. La Zona non deve contenere Zombi.

REGOLE SPECIALI

- . Livello di Pericolo Giallo: I Sopravvissuti iniziano la Missione al Livello di Esperienza Giallo, non al Blu.
- . Piazza 5 Walker in ognuna delle 4 Zone Contrassegnate con il 5.
- . Ogni Segnalino Obiettivo Vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . La Porta Blu non può essere aperta finchè non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.
- . Puoi Guidare.
- . Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta. Può contenere solo il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso). Alcune Missioni possono contenere più Pimpmobile. In questo caso puoi prendere solo l'arma che non è già stata pescata. Se non ce ne sono più...non ce ne sono più!
- . Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'Arma. La Carta "Aahhh..."interrompe la ricerca e causa la comparsa di uno Zombie come al solito.
- . Ci sono due Zone di Partenza ma puoi usarne solo una. I Sopravvissuti iniziano nella Zona corrispondente alla Missione Precedente.



**ORANGE
DANGER
LEVEL**

SUBWAY



Siamo diretti alla stazione della Metropolitana. Corre su binari elettrificati quindi dovremmo trovarci una fonte di Energia. Sfortunatamente, la Metropolitana è pericolosa. Ci sono molte persone abbastanza Stupide da credere di essere al sicuro nella stazione. Ho sempre odiato l'ora di punta!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per giocare: **1B, 1C, 4E, 4C, 4D, 7B.**

OBIETTIVI

Effettua le seguenti operazioni in questo ordine:

- 1- Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
- 2- Raggiungi una delle Zone di Uscita della Mappa. La Zona non deve contenere Zombi.

REGOLE SPECIALI

- . Livello di Pericolo Arancione: I Sopravvissuti iniziano la Missione al Livello di Esperienza Arancione, non al Blu.
- . Ogni Segnalino Obiettivo Vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . Piazza un Runner in ognuna delle 5 Zone contrassegnate con un 1.

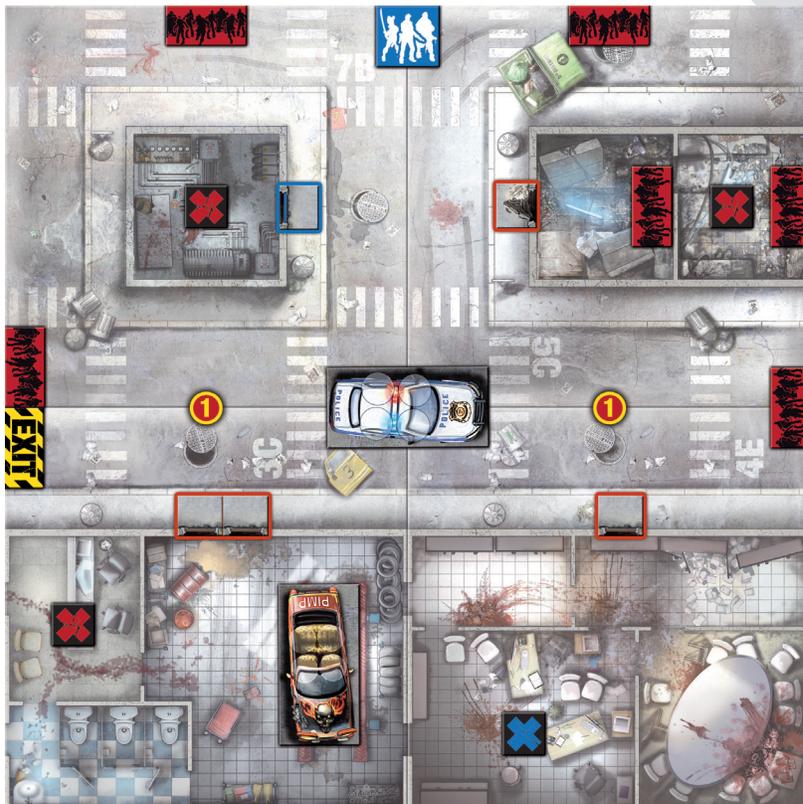


ORANGE
DANGER
LEVEL

YE WHO ENTER HERE...



Non abbiamo ancora l'Aria Condizionata e la Birra fresca. Speriamo che i comandi dell'elettricità siano qui da qualche parte ma esplorare quest'area non sarà facile. Qualche Idiota ha portato tutti gli Infetti in un piccolo edificio nella zona...probabilmente prima di scoprire che lui stesso era infetto. Il posto è pieno di Zombi ed altri stanno arrivando. Cosa non faresti per una Birra fresca?



Hai bisogno delle seguenti Tessere per giocare: **3C, 4E, 5C, 7B.**

OBIETTIVI

Effettua le seguenti operazioni in questo ordine:

- 1- Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
- 2- Raggiungi la Zona di Uscita della Mappa. La Zona non deve contenere Zombi.

REGOLE SPECIALI

- . Livello di Pericolo Arancione: I Sopravvissuti iniziano la Missione al Livello di Esperienza Arancione, non al Blu.
- . Ogni Segnalino Obiettivo Vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . La Porta Blu non può essere aperta finchè non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.
- . Puoi Guidare.
- . Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta. Può contenere solo il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso). Alcune Missioni possono contenere più Pimpmobile. In questo caso puoi prendere solo l'arma che non è già stata pescata. Se non ce ne sono più...non ce ne sono più!
- . Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'Arma. La Carta "Aahhh..."interrompe la ricerca e causa la comparsa di uno Zombie come al solito.
- . L' Auto nel Garage può uscire solo se vengono aperte entrambe le Porte. Le Auto possono rientrare nel Garage ma non in altri edifici.
- . Piazza un Abomination in ogni Zona contrassegnate con un 1.



RED DANGER LEVEL ...ABANDON ALL HOPE!

Finalmente abbiamo trovato l'alimentazione principale. Ci sono molti Zombi qui intorno, probabilmente gli operai che lavoravano in questa zona. Sembra che l'ultimo pulsante sia qui. Stiamo andando a cercarlo...e saremo nuovamente umani!

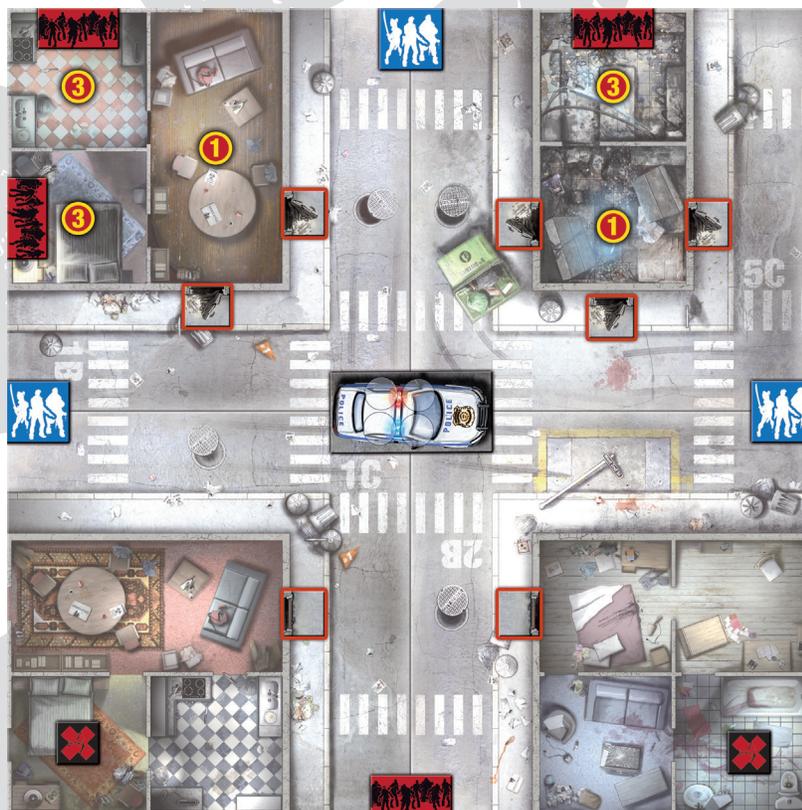
Hai bisogno delle seguenti Tessere per giocare: 1B, 1C, 2B, 5C.

OBIETTIVI

Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo. Solo questo.

REGOLE SPECIALI

- . Livello di Pericolo Rosso: I Sopravvissuti iniziano la Missione al Livello di Esperienza Rosso, non al Blu.
- . Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'Arma. La Carta "Aahhh..."interrompe la ricerca e causa la comparsa di uno Zombie come al solito.
- . Piazza un Abomination in ogni Zona contrassegnata con un 1.
- . Piazza un Fatty (ed i suoi 2 Walker) in ogni Zona contrassegnata con un 3.
- . Ci sono 3 Zone di Partenza ma puoi usarne solo una. Tutti i Sopravvissuti iniziano dalla Zona corrispondente alla missione precedente.



E' qui. L'interruttore principale per ridare corrente all'intera città. Adesso abbiamo accesso a tutti i confort offerti dalla civilizzazione! Sembrava come raggiungere il Paradiso ma non avevamo pensato a tutte le cose che avremmo riattivato. Luci, Tv, Utensili Industriali ma soprattutto gli Allarmi! Ora tutta la Città sta urlando come se fosse mangiata viva. Il rumore si sente per chilometri e le luci illuminano il cielo notturno come un faro. So già cosa succederà d'ora in poi: Centinaia di Zombi da ogni direzione punteranno i loro occhi iniettati di sangue verso Switch City. Si risveglieranno per unirsi alla festa. Forse avremo tempo per un bagno caldo e una Birra. Poi, ricomincerà lo Zombicidio!

SEI SPAVENTATO? NO? VUOI CHE TI SPAVENTI IO?

Queste Missioni sono progettate per i Giocatori in possesso delle miniature extra presenti nel Kickstarter Abomination Pack. Possono essere giocate anche senza questo kit ma diventerà una vera sfida. Siete avvisati!

LA FINE

"...Abandon all Hope!" è l'ultima missione di "Switch City". Potresti raggiungerla con un'altra squadra o scegliendo un percorso differente.