

C10 MOVING ON

Una missione di Troy Mackaway
Traduzione di MaMart

Abbiamo tenuto duro nel nostro appartamento in centro dopo l'esplosione dell'epidemia, ma ora il nostro cibo è finito. È ora di muoversi ed uscire da qui! Andava tutto bene fino a quando non abbiamo girato un angolo e ci siamo trovati davanti una cinquantina di loro. Abbiamo corso e stiamo ancora correndo ma siamo stanchi e affamati. Non possiamo andare avanti senza cibo e acqua.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 4B, 2C, 4C, 3B, 1C, 2B.

OBIETTIVI

Cibo e Acqua. Ci sono Cibo e Acqua in zona! Approfittane per mangiare e bere il più possibile. Le Zone contenenti Cibo e Acqua sono contrassegnate con una "X" Rossa. Raccogli tutti gli Obiettivi.

Sfuggi all'orda. Raggiungi la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può uscire attraverso questa zona alla fine del suo turno finché non ci sono Zombi.

REGOLE SPECIALI

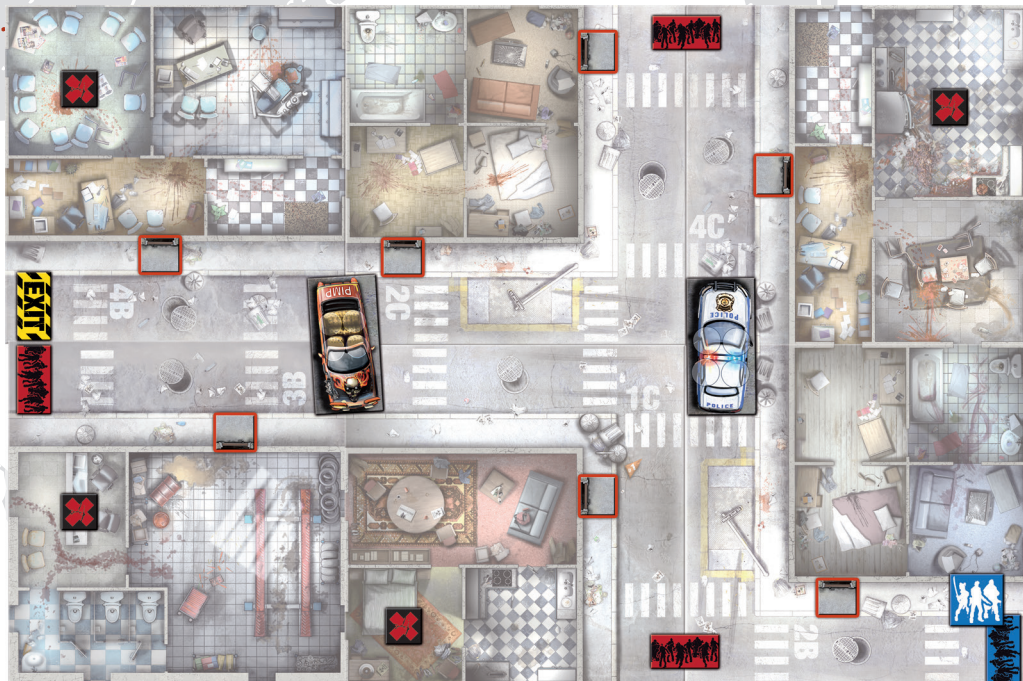
E' bello mangiare e bere! Ogni Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

L'orda. Gli Zombi da cui stai fuggendo raggiungeranno il tabellone al secondo turno e continueranno a venire anche dopo. Quando generi gli Zombi per il secondo turno si attiva la Spawn Zone Blu. Risolvi le carte Zombi per questa Spawn Zone al Livello di Pericolo Giallo, indipendentemente dal Livello di Esperienza raggiunto dai Sopravvissuti.

Puoi usare le Auto.

Pimpmobile. Puoi cercare in questa Auto una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (pesca a caso).

Auto della Polizia. Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. Come di consueto la carta "Aaaahhh..." causa la comparsa di un Walker ed interrompe la ricerca.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

C10