

C9 PART 1: GAUNTLET

Una missione di Arnd Felten
Traduzione di MaMart

Abbiamo impiegato due giorni per raggiungere la periferia da quando abbiamo ricevuto la trasmissione. Non ci sono molti zombi nella zona ma non appena arriveremo al generatore il rumore attirerà molti di loro. Tutto ciò di cui abbiamo bisogno è carburante a sufficienza per attendere i Soccorsi.

Questa è una Missione in due part. L'obiettivo è semplice: Attraversa la prima mappa cercando di guadagnare pochi Punti Esperienza e sopravvivivi nella seconda mappa fino a quando non verrai tirato fuori.

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

OBIETTIVI

Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo e raggiungi la Zona di Uscita con almeno una carta "Gasoline" nell'Inventario di uno dei Sopravvissuti.

REGOLE SPECIALI

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

Edifici Aperti: Alcuni edifici hanno delle Porte Aperte. Non generare gli Zombi all'interno.

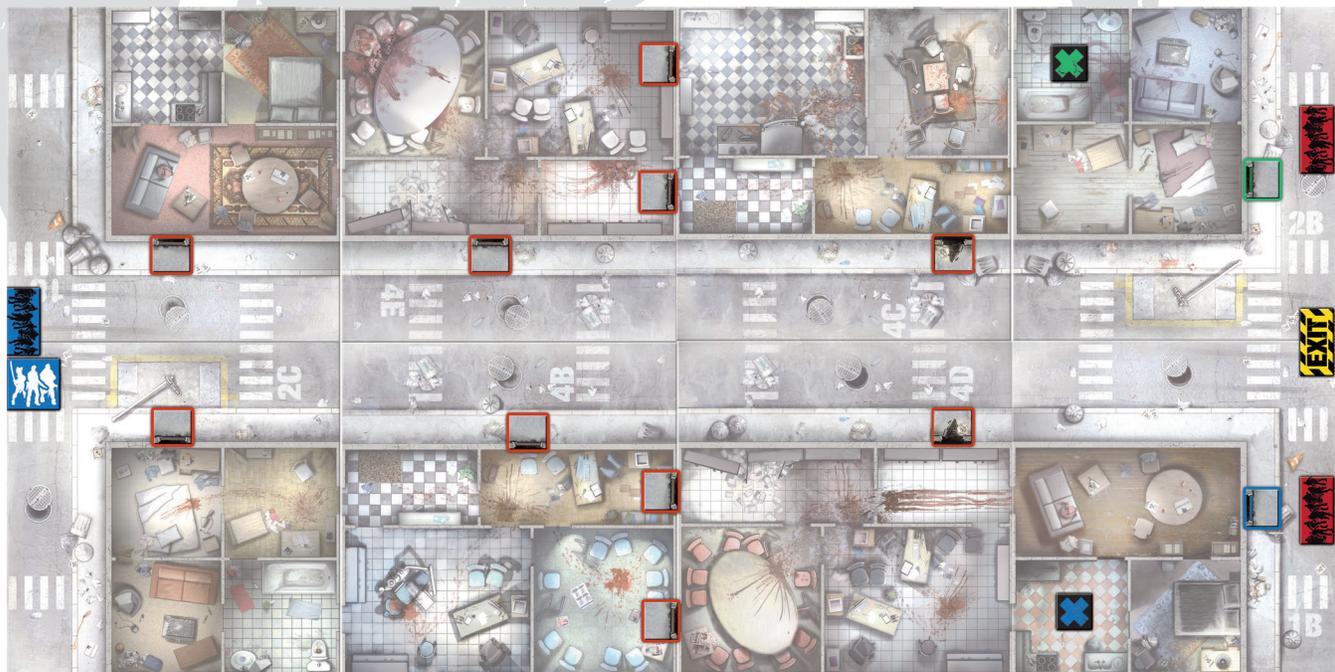
Porte Colorate. La Porta Blu può essere aperta solo quando viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu. La Porta Verde può essere aperta solo quando viene raccolto il Segnalino Obiettivo Verde.

Carburante! Metti da parte le Carte "Gasoline". Quando un Sopravvissuto raccoglie un Segnalino Obiettivo riceve la Carta "Gasoline" e 5 Punti Esperienza.

Proprietà Privata. Entra a tuo rischio e pericolo! Dopo aver raccolto il primo Segnalino Obiettivo (di qualunque colore) attiva la Spawn Zone Blu.

Non lasciare niente agli Zombi. Ogni Sopravvissuto mantiene il suo Livello di Esperienza, le Abilità e l'Inventario alla fine di questa Prima Parte ed inizierà la Seconda Parte ("Extraction") da questa situazione. Se un Sopravvissuto viene ucciso ripartirà senza Punti Esperienza e senza Carte nell'Inventario.

Nota bene. Utilizzare Ned in questa Missione potrebbe essere una buona idea per via della sua abilità "Hoard" (Scorta) che gli permette di avere una Carta in più nel suo Inventario.



FACILE
4+ SOPRAVVISSUTI
45 MINUTI

C9 PART 2: EXTRACTION

Una missione di Arnd Felten
Traduzione di MaMart

Siamo arrivati, fino a questo punto ma non senza attirare un po' di attenzione. Riusciamo a vedere il Generatore ma abbiamo bisogno di portarci il Carburante e sopravvivere lungo il tragitto. Spero solo di non incontrare uno dei ragazzoni mentre aspettiamo...

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1B, 4E, 2B, 5D, 7B, 5C, 1C, 2C, 4B.**

OBIETTIVI

Stai per essere salvato, in un modo o nell'altro. Ecco il piano:

Il Generatore. Raggiungi il Generatore (la "X" Verde sulla Mappa) e usa una Carta "Gasoline" nella Zona. Non devono esserci Zombi all'interno.

Aspetta i Soccorsi: Raggiungi il Livello di Pericolo Rosso con almeno un Sopravvissuto e fagli ultimare il suo turno nella Zona del Generatore.

REGOLE SPECIALI

Hai superato la Prima Parte. Questa Missione segue la precedente "The Gauntlet". I Sopravvissuti iniziano con i Punti Esperienza, le Abilità e l'Inventario che avevano in precedenza.

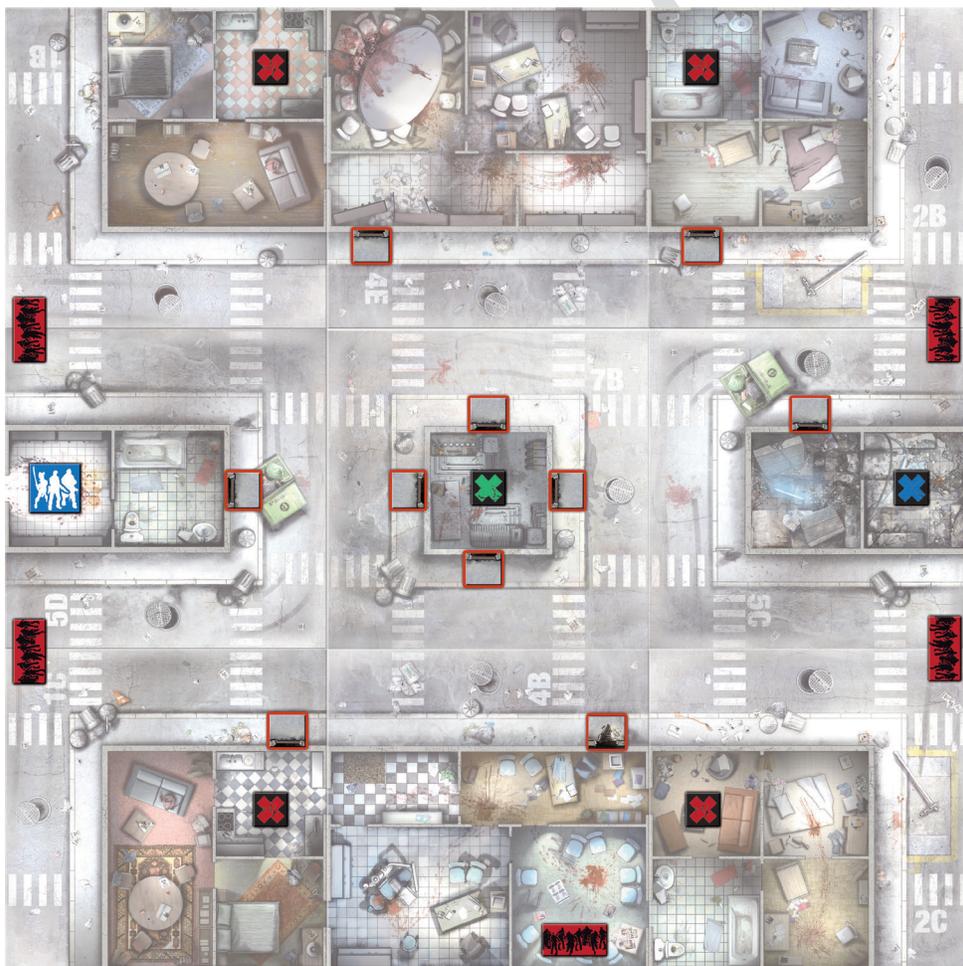
Porte Aperte. Alcuni edifici hanno le Porte Aperte. Non generare gli Zombi all'interno. Le Spawn Zone funzionano normalmente.

Carburante aggiuntivo. Metti da parte le restanti carte "Gasoline". Un Sopravvissuto che raccoglie un Segnalino Obiettivo Rosso riceve una Carta "Gasoline" (se disponibile) e 5 Punti Esperienza.

Armi roventi! Qualcuno ha usato un po' del Carburante del Generatore per fare una Molotov. Il Sopravvissuto che raccoglie l'Obiettivo Blu riceve una carta "Molotov" (se disponibile, 2 se è Dave a prenderla) ma non riceve Punti Esperienza.

Generatore. L'Obiettivo Verde non può essere preso perchè rappresenta il Generatore dell'edificio. Quando viene usata una Carta "Gasoline" in questa Zona il Generatore parte (non devono esserci Zombi nella Zona). Il Generatore produce 4 Segnalini Rumore all'inizio di ogni Turno.

Gli Zombi odiano il Generatore. Se un qualunque Zombi raggiunge la Zona del Generatore, lo stesso si spegne ed avrà bisogno di un'altra Carta "Gasoline" per ripartire. Assicurati che non restino Zombi nella Zona.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

C9

ZOMBICIDE - SCENARI