

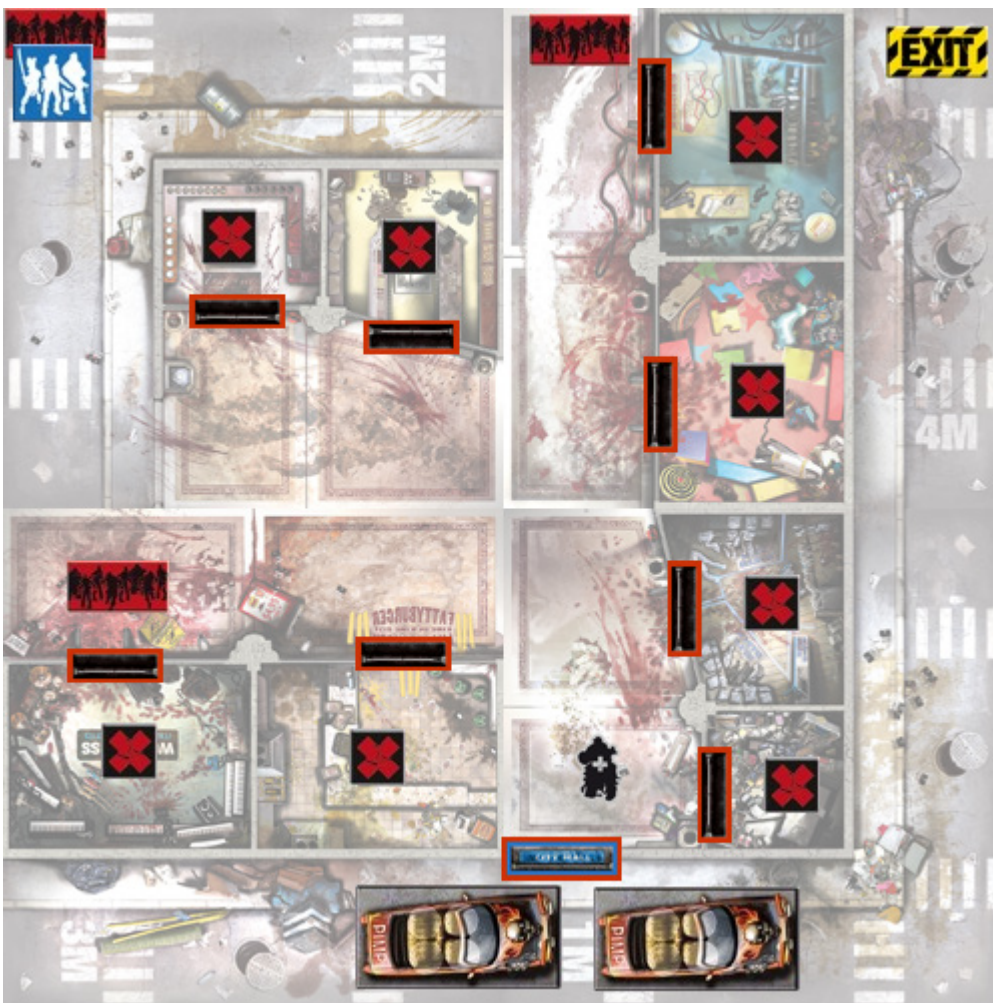
JxF.1- Giorno di Saldi!

Siamo giunti stremati al famigerato S.M.M.S. , ovvero Super-Mini Market Mall; un piccolo centro commerciale frequentatissimo prima dell'apocalisse zombie; in poche centinaia di metri quadrati c'è di tutto: negozi di scarpe, sala giochi, elettronica, market... c'è perfino un parcheggio sorvegliato, dove troveremo di certo delle auto funzionanti; peccato che le buonanime dei sopravvissuti hanno barricato l'ingresso al parcheggio per concentrare la resistenza sui lati scoperti del SMMS, così che ci tocca andare a ripescare le chiavi delle saracinesche e delle auto...

Giocatori: 6+ **Difficoltà:** Facile **Durata:** 90 min.

Preparazione

C'è bisogno di almeno una copia dell'espansione di Toxic City Mall per giocare questo scenario; allestite il tabellone come mostrato in figura, ma non piazzate ancora l'abominio. Mischiate tra i segnalini obiettivo Verde e Blu, e piazzateli casualmente tra i vari negozi del Mall. Nessuno dovrebbe sapere l'ubicazione dei segnalini obiettivo succitati.



Obiettivi

Setacciare il Mall fino a trovare le chiavi delle auto e la chiave per accedere al parcheggio; tutti i sopravvissuti ancora vivi devono salire sulle auto e scappare nella zona di uscita, mentre non vi sono zombie.

Ci sono vari margini di vittoria

Vittoria schiacciante: Tutti i sopravvissuti sono ancora vivi, e sono riusciti a scappare sulle auto (Gli zombivori non contano) Tutti i segnalini obiettivo sono stati rimossi.

Vittoria normale: Almeno 4 sopravvissuti sono ancora vivi, e sono riusciti a scappare sulle auto (Gli zombivori non contano)

Vittoria deludente \ sconfitta: qualsiasi altro risultato.

Regole Speciali

Fottute chiavi! : Il segnalino obiettivo verde rappresenta il mazzo di chiavi delle varie vetture nel parcheggio a pagamento; una volta trovate, a tutti i sopravvissuti sarà concesso utilizzare le auto come da regolamento.

Fottuta saracinesca! : Il segnalino obiettivo blu rappresenta invece la chiave per aprire la saracinesca che accede direttamente al parcheggio; una volta trovato, qualsiasi sopravvissuto potrà spendere un'azione per aprire la saracinesca, anche senza equipaggiamento in grado di aprire porte (L'abilità "Irruzione" può essere utilizzata in questo caso). Non potrete aprire altrimenti la saracinesca, ovviamente...

Qualcuno ha visto le mie chiavi? : Nel Mall c'è un tizio che da vivo doveva essere il custode del parcheggio, e sembra intenzionato a proteggerlo a tutti i costi anche da morto. Nulla di male, se non fosse che il custode è un armadio di 2 metri e passa! Appena trovate il segnalino obiettivo blu, piazzate un abominio come mostrato in figura; se non ci sono abomini, piazzate invece un grassone coi rispettivi deambulanti di scorta; in caso di penuria da miniature, scatta l'attivazione extra come di consueto.

Ci aspettano a braccia aperte... : Tutti gli zombie che dovessero entrare dai tombini fuori dal parcheggio, si accumuleranno nelle due zone adiacenti alla saracinesca.

Bottino di guerra: Tutti i segnalini obiettivo danno 5 punti esperienza.

Auto civili: Non è possibile cercare armi di alcun genere all'interno delle Pip mobili... ma a questo punto dovrete esservi lasciati il peggio alle spalle, no?

Suggerimenti

-Lo spazio in questo scenario è estremamente limitato, e ciò rende qualsiasi attivazione extra più letale del solito; muovetevi con cautela se sapete di doverne pescare qualcuna da un momento all'altro.

-Prima che diventi pericoloso muoversi lungo i bordi del tabellone, sarebbe saggio togliere prima i due obiettivi adiacenti alle zone di generazione zombie...

-Potrebbero accumularsi molti zombie fuori dal Mall, prima di potervi uscire; se non avete altre armi a forza 3 oltre la Molotov, sarebbe molto più utile raggiarlo l'abominio, piuttosto che distruggerlo.

Ricompense

Il sistema delle ricompense vi può essere utile se decidete di inserire questo scenario in una campagna; tenete a mente che, se non risolvete anche uno solo dei requisiti richiesti in un margine di vittoria, scenderete al margine di vittoria precedente.

In caso di Vittoria schiacciante, i Sopravvissuti partiranno con una tanica di benzina.

In caso di Vittoria deludente \ sconfitta, 2 sopravvissuti a scelta nel gruppo partiranno con una ferita.