

C20 THE SECRET PRISON

Una Missione di Sven Christian Plangger
Traduzione di MaMart

"Sopravvissuti non siete soli! La CIA è al lavoro. Raggiungeteci ad Atlanta. Abbiamo costruito un Bastione contro le orde di Zombi. Insieme possiamo sopravvivere!". Pensavamo fosse troppo bello per essere vero. E infatti lo era. Non siamo gli unici ad aver seguito questo messaggio radio, non siamo neanche i primi ad arrivare. Ottima cosa. Troppo. Il Bastione era una Prigione Sotterranea chiaramente più adatta a tenere le persone dentro piuttosto che gli Zombi fuori! Non abbiamo trovato nessuno ancora vivo, ma non significa che siamo soli.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 1B, 2C, 3C, 4C, 4D, 5B, 5E, 6B, 7B.



MEDIO
6+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

C20

ZOMBICIDE - SCENARI

OBIETTIVI

E' necessario accedere al Rifugio Segreto della CIA ma non sarà facile. Prova a seguire questo piano:

1 - Cerca un Indizio nell'Ufficio. Il Segnalino Obiettivo Verde rappresenta una Mappa ed una Chiave per la Porta Verde, dietro la quale troverete l'ascensore per accedere alla Prigione segreta.

2 - Raggiungi il Rifugio, ma non dimenticare di prendere un po' di Provviste. Chi lo sa cosa vi aspetta nel Rifugio? Raggiungi la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può uscire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, finché non contiene Zombi. Metti da parte tutti i Sopravvissuti con il relativo Equipaggiamento. Vincerai la Missione solo se alla fine avrai tutte le 9 Carte Provvista ("Canned Food", "Rice" e "Water").

REGOLE SPECIALI

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

In cerca di Provviste. Quando raccogli un Segnalino Obiettivo Rosso, scarta dal Mazza Equipaggiamento finché non trovi una Carta Provvista ("Canned Food", "Rice" e "Water"). La Carta "Aahhh" causa la comparsa di un Walker come al solito ed interrompe questa operazione.

Il Direttore Locale della CIA ha una Pimpmobile Aziendale! Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (pesca a caso).

Si! Un'Auto della Polizia! Puoi cercare nell'Auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'arma. La Carta "Aahhh" causa la comparsa di un Walker come al solito ed interrompe la ricerca.

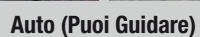
Puoi Guidare.

Il Garage della CIA. Dovrai aprire entrambe le Porte sulla Tessera 3C per portare fuori l'Auto della Polizia. Attraverso il Garage è possibile accedere all'Edificio senza essere notato dagli Zombi (ad esempio senza attivare la Spawn Zone Blu, vedi "Piani degli Zombi" più in basso).

Piani degli Zombi. Se apri la Porta Blu, gli Zombi ai piani superiori ti sentiranno e si attiverà la Spawn Zone Blu. Non sono necessarie chiavi per aprire la Porta Blu ed il Sopravvissuto che la apre guadagna 5 Punti Esperienza.

Ferma l'Invasione. Il Segnalino Obiettivo Blu rappresenta un pesante Armadio che può essere usato per barricare la porta delle scale. Rimuovi la Spawn Zone Blu quando raccogli il Segnalino Obiettivo Blu.

Non preoccuparti, hai la chiave! La Porta Verde può essere aperta solo dopo aver raccolto il Segnalino Obiettivo Verde.



MEDIO
6+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

G20