

C17 THE LAST STAND

Una missione di Artur Rymanowski
Traduzione di MaMart

Dopo un mese passato a sopravvivere tra le rovine del vecchio mondo, molti di noi iniziano ad averne abbastanza. Abbiamo sentito che c'è un'installazione militare qui vicino. Forse loro possono portarci fuori da questo incubo. Per alcuni di noi si tratta dell'ultima speranza...quindi stiamo andando a dare un'occhiata. O riusciremo a trovare i soccorsi o moriremo portando più Zombi possibile con noi!

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

OBIETTIVI

- . **Entra nel Quartier Generale.** Trova l'Obiettivo Verde per poter aprire la Porta Verde.
- . **Prova a stabilire un contatto con i militari.** Usa la radio (Obiettivo Blu) per stabilire una comunicazione con il personale militare rimasto in città.
- . **Difenditi!** Sopravvivi fino all'arrivo dei soccorsi.
- . **Scappa!** Raggiungi la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può uscire tramite questa Zona finchè non ci sono Zombi nella stessa.

REGOLE SPECIALI

- . **Guarda cos'ho trovato...** Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

. **E' una radio!** Il Segnalino Obiettivo Blu non può essere preso ma solo attivato. L'attivazione della Radio non fa guadagnare Punti Esperienza.

. **La Chiave del Quartier Generale.** Mescola il Segnalino Obiettivo Verde a faccia in giù insieme agli altri Segnalini Obiettivo. Quando questo Segnalino viene raccolto, la Porta Verde può essere aperta.

. **Come si accende?** Un Sopravvissuto che si trova nella stessa Zona del Segnalino Obiettivo Blu, può spendere un Punto Azione per usare la Radio. Al primo utilizzo, piazzare un D6 che mostra il lato "1" vicino al Segnalino Obiettivo Blu. Questo sarà il Dado della Radio. Ogni volta che la Radio viene utilizzata aggiungere un +1 a questo Dado. La Radio può essere attivata solo una volta durante il turno di un giocatore.

. **Qualcuno riesce a sentirci?** Se la Radio è stata usata almeno una volta, lancia un Dado alla fine del turno degli Zombi. Se il risultato è uguale o più basso di quello mostrato sul Dado della Radio, riuscirete a contattare i militari e dovrete solo attendere di essere salvati.

. **Aspetta un po' più a lungo!** Una volta stabilito il contatto con i militari, voltate il Dado della Radio sul "6". Alla fine di ogni turno diminuite il valore del Dado di 1. A peggiorare le cose, da adesso la Spawn Zone Blu degli Zombi è attiva.

. **Sono Qui!** Dopo essere sopravvissuti ai 6 turni di gioco, quando il Dado della Radio dovrebbe passare da "1" a "0", eseguite un lancio. Piazzate la Zona di Uscita sulla Zona della Mappa corrispondente al risultato del Dado.

. **Senza Carburante.** Non puoi guidare.

. **Auto della Polizia.** Puoi cercare nell'Auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. La Carta "Aaahh.." interrompe la ricerca come al solito e causa la comparsa di Zombi.



Zona di Partenza



Spawn Zone degli Zombi



Obiettivo (5 PE)



Spawn Zone Blu degli Zombi



Obiettivo Blu (5 PE)



Auto (Non puoi Guidare)



Porte



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI



ZOMBICIDE - SCENARI

C17