

C26 MILITARY BASE

Una missione di Paul Cooper
Traduzione di MaMart

Dopo essere rimasti in città per lungo tempo il nostro team inizia ad aver bisogno di munizioni. Abbiamo deciso di dirigerci verso una base militare in periferia. Al nostro arrivo abbiamo visto solo edifici vuoti e qualche walker. Sembra tutto troppo facile ma questa base è l'unico posto in cui possiamo trovare le munizioni e le provviste di cui abbiamo bisogno. In un modo o nell'altro dobbiamo entrare...

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



OBIETTIVI

Raccogli le munizioni e torna in città.

1 - Raccogli tutte le munizioni e cerca nella caserma finché non hai trovato tutte le armi. Raccogli tutti gli Obiettivi e le tre carte del mazzo "Riserva di Munizioni".

2 - Torna in Città. Raggiungi la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ognuno può uscire attraverso questa Zona finché non ci sono Zombi al suo interno.



REGOLE SPECIALI

. I Soldati morti non hanno bisogno di munizioni. Ci sono delle X Rosse nelle Zone in cui sono morti i Soldati. Ogni Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

. Gli Ufficiali morti non hanno bisogno delle Chiavi. Piazza il Segnalino Obiettivo Verde a caso, a faccia in giù, insieme agli altri Obiettivi Rossi. Una volta che il Segnalino Obiettivo Verde sarà stato raccolto potrai aprire le Porte Blu e Verde.

. La Speciale "Riserva di Munizioni" nella Caserma. Rimuovi uno "Shotgun", un "Sub MG", un "Rifle", due "Plenty of Ammo" (uno per tipo) e due carte "Aaahhh.." dal Mazzo Equipaggiamento. Mescola queste carte e pescane 3 a caso a faccia in giù. Questa è la speciale "Riserva di Munizioni". Piazzala vicino al Segnalino Obiettivo Blu e rimescola le carte rimaste insieme alle altre del Mazzo Equipaggiamento. Quando un Sopravvissuto raccoglie il Segnalino Obiettivo Blu riceve le 3 carte della "Riserva di Munizioni". Ogni carta "Aaahhh.." rivelata in questa fase causerà la comparsa di Zombi come di consueto.

. Ferma questo rumore! La Spawn Zone Blu degli Zombi viene attivata una volta raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.

DIFFICILE

4+ SOPRAVVISSUTI
180 MINUTI

C26

ZOMBICIDE - SCENARI

. Cosa ci fa qui un'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 e causa la comparsa di Zombi.

. Non puoi guidare.

. Ho detto, "Ferma questo rumore!".
Quando cerchi nell'auto della Polizia si attiva l' allarme. Piazza 2 Segnalini Rumore sull'Auto. Resteranno in questa posizione finchè l'allarme non verrà spento. I Segnalini non sono cumulativi nel caso in cui venga effettuata un' altra ricerca nell'auto mentre l'allarme è attivo. Un Sopravvissuto che si trova nella stessa Zona dell'Auto può spendere un'azione per spegnere l'allarme (rimuovi entrambi i Segnalini Rumore).



Riserva di Munizioni



Porte



Zona di Uscita



Zona di Partenza



**Auto
(Non puoi guidare)**



Soldati Morti



Zombi Spawn Zones

