C3 CAR WASH

Una missione di Christophe Muller De Schongor
Traduzione di MaMart

Ci siamo divertiti così tanto a saccheggiare l'ufficio dell' FBI!!. Josh stava cercando di aprire una cassetta di sicurezza elettronica e ci è riuscito, ma ha aperto anche tutte le celle al piano di sotto... Non abbiamo altra scelta che prendere un altra uscita, quella del parcheggio sotterraneo. Sarà anche divertente!

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

OBIETTIVI

Ecco il piano per scappare dall'ufficio dell' FBI:
Prendi la Chiave Principale. Raccogli l'Obiettivo Rosso sulla tessera 2B. Una volta preso, consideralo come una Carta Equipaggiamento.
Scappa: Tutti i Sopravvissuti, incluso colui che trasporta la Chiave Principale (come fosse una Carta Equipaggiamento) devono raggiungere la Zona di Uscita. La Zona non deve contenere Zombi.

REGOLE SPECIALI

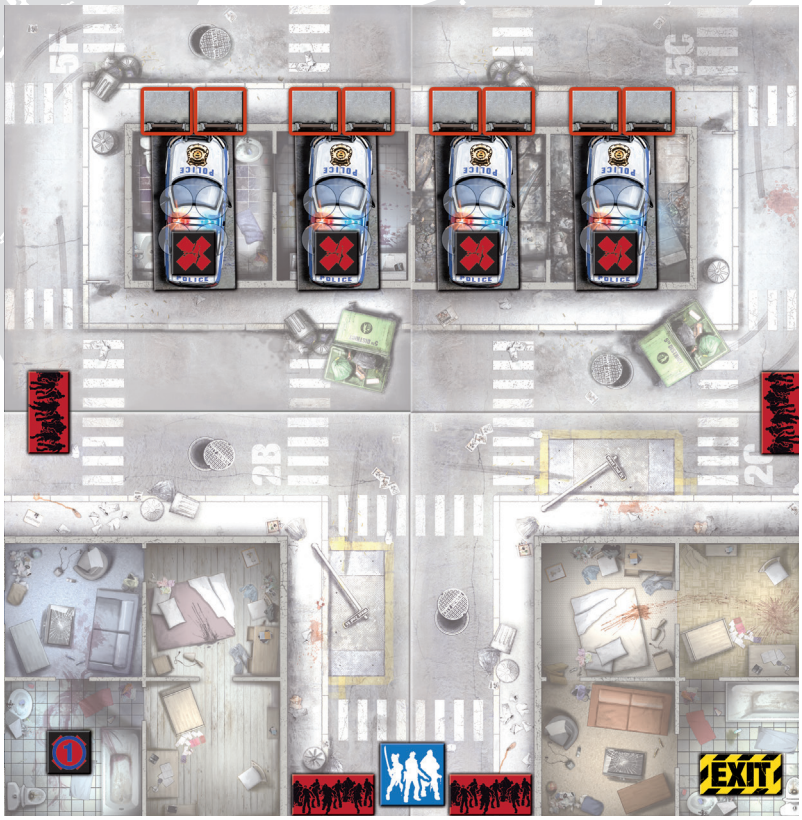
La soddisfazione di averlo fatto. Ognuno dei 5 obiettivi vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Questa macchina funziona? Le auto possono essere guidate. Posiziona 2 Obiettivi Rossi, un Obiettivo Blu ed uno Verde a caso, capovolti, su ognuna delle auto della Polizia.
Un Sopravvissuto può spendere un' Azione, da dentro l'auto, per cercare di accenderla. Gira il segnalino Obiettivo e se è Rosso, l'auto non parte, se è Verde o Blu l'auto parte e può essere guidata normalmente.

Fuori dal parcheggio dell' FBI. L'auto della Polizia può lasciare il parcheggio solo se entrambe le porte sono state aperte.

Nell'ufficio dell' FBI ci sono solo auto della Polizia. E' una buona cosa, dal momento che queste auto contengono un sacco di armi! Puoi cercare nelle auto della Polizia più di una volta. Pesca finchè non trovi un'arma e scarta le altre carte. La carta "Aaaahhh..." causa la comparsa di un Walker come al solito ed interrompe la ricerca.

Questa è la tua porta. Per raggiungere i locali interrati, schianta un'auto contro un muro. Questa azione conta come uno spostamento di 2 Zone. Una volta schiantata l'auto:
- Generazione degli Zombi come al solito.
- Eseguire l'attacco in auto come solito, nella stanza in cui si è schiantata, escludendo le persone nell'Auto. Mettere il segnalino dell'auto a metà tra la Zona di provenienza e la stanza su cui si è schiantata. Da questo momento è fuori servizio e conta solo come una Porta Aperta.



MEDIO
6+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI