

C26 BAZA WOJSKOWA

TRUDNA / 4+ BOHATERÓW / 180 MINUT

Misja pomysłu Tima Thorsona

Po tak drugim przebywaniu w mieście, kończy nam się amunicja. Postanowiliśmy udąć się do bazy wojskowej na przedmieściach. Gdy przybyliśmy, zobaczyliśmy jedynie kilku szwendaczy i opustoszałe budynki. Wydaje się to podejrzanego prostego, ale baza to jedynie miejsce, gdzie możemy znaleźć zapasy amunicji. Tak czy owak, wchodzimy.

Potrzebne Kafelki: 1B, 1C, 2B, 2C, 5C, 5D, 5E & 5F.



CELE

Zabierz amunicję i wracaj do miasta.

1- Zbierz całą amunicję i przeszukaj baraki, aż nie zbiiesz całą broni! Zdobądź wszystkie znaczniki Celu i trzy karty z tajnego schowka w barakach.

2- Wróć do miasta. Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.



ZASADY SPECJALNE

- Martwi żołnierze nie potrzebują amunicji.** Zginęli w miejscach oznaczonych czerwonymi "X". Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

- Martwi oficerowie nie potrzebują kluczy.** Umieść zielony znacznik Celu losowo pośród czerwonych. Gdy go zdobędziesz, będziesz mógł otworzyć zielone i niebieskie drzwi.

- Tajny schowek w barakach.** Weź z talii Ekwipunku kartę Strzelby, Półautomatu, Karabinu, dwie karty Mnóstwo Amunicji (po jednej z każdego typu) oraz dwie karty O, żeż...!. Przetaszuj je i dobierz trzy zakryte. Stanowią one zawartość tajnego schowka. Umieść je w pobliżu niebieskiego znacznika Celu. Pozostałe karty wtasuj do talii Ekwipunku. Gdy Bohater zdobędzie niebieski znacznik Celu, otrzymuje zawartość schowka. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz.

- Wyłącz ten alarm!** Gdy niebieski znacznik Celu zostanie podniesiony, aktywuj Niebieską Strefę Namañażania.

- Co tu robi radiówóz?** Możesz Przeszukać radiówóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, aż znajdziesz Broń. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

• Powiedziałem, "wyłącz ten alarm!". Gdy radiowóz zostanie Przeszukany, jego alarm się włącza. Umieść na radiowozie dwa znaczniki Hałasu. Pozostają na nim, dopóki alarm nie zostanie wyłączony. Efekt nie kumuluje się, gdy radiowóz zostanie Przeszukany ponownie. Każdy Bohater znajdujący się w tej samej Strefie co radiowóz, może poświęcić Akcję i wyłączyć alarm. Usuń oba znaczniki Hałasu.

• Nie możesz korzystać z samochodów.

