

C13 SANCTUARY

Una missione di Matt Hibbard
Traduzione di MaMart

La Città è stata invasa ed il nostro gruppo ha bisogno di trovare un luogo sicuro in cui tenere un profilo basso per un po'. Ned ha visto un edificio che pensa possa essere fortificato per permetterci di riposare. Tuttavia l'edificio dovrà prima essere ripulito e messo in sicurezza. C'è solo un problema: Questa è la zona più infestata della Città!

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

OBIETTIVI

Stai andando a creare un Santuario Anti-Zombi. Come? Così:

. **Spegni il Sistema di Sicurezza.** La Chiave per il tuo Santuario si trova in un edificio di sicurezza con una Porta Blu chiusa elettricamente. Devi staccare la corrente dal quadro elettrico ("X" Blu sulla Mappa) in modo da poter aprire la Porta. Raccogli il Segnalino Obiettivo Blu.

. **Prendi la Chiave Verde.** Aprirà il tuo futuro Santuario. Raccogli il Segnalino Obiettivo Verde.

. **Ripulisci!** L'edificio in basso a destra sulla Mappa deve essere ripulito. Gli Zombi sono entrati dai Vespai che danno sui vicoli nel retro. Elimina gli Zombi e metti in sicurezza l'Edificio. Raccogli i Segnalini Obiettivo Rossi e ferma l'infiltrazione di Zombi. Per vincere dovrai raccogliere tutti gli Obiettivi e completare un turno degli Zombi senza che ce ne sia nessuno dentro l'edificio.

REGOLE SPECIALI

Il gusto di averlo fatto. Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Porta di Sicurezza. La Porta Blu non può essere aperta finché non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.

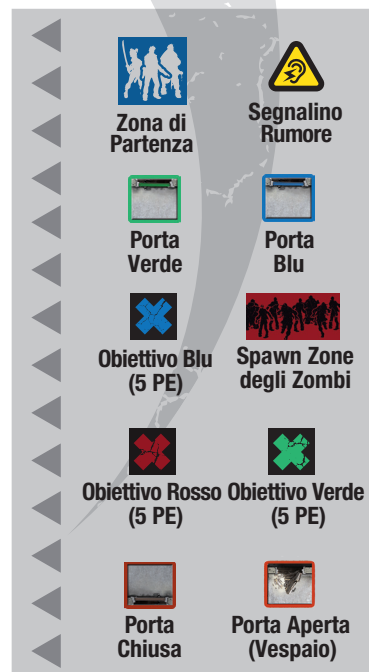
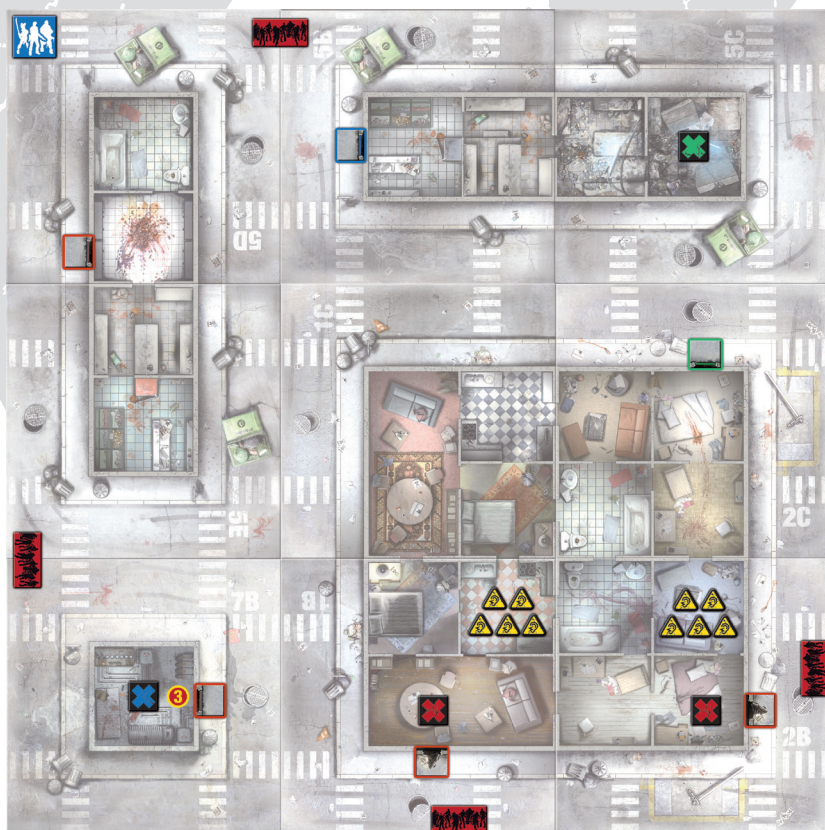
Porta Principale. La Porta Verde non può essere aperta finché non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Verde.

Infiltrazione degli Zombi dai Vespai. Gli Zombi possono entrare nell'edificio tramite i Vespai sul retro (rappresentati da una Porta Aperta). I Sopravvissuti non possono utilizzare questi accessi. Una volta che uno Zombi è entrato nell'edificio da un Vespajo, non può tornare indietro o passarci nuovamente attraverso.

Barrica i Vespai. Raccogli un Segnalino Obiettivo Rosso per chiudere il Vespajo posto dietro (rappresentato da una Porta Aperta). Una volta chiuso non può essere riaperto.

Zombi Elettrici? Potrebbero essere degli Elettrocisti diventati Zombi mentre lavoravano, ma è meno divertente! All'inizio del gioco piazza 3 Walker nella Zona contrassegnata sulla Mappa, nell'angolo in basso a sinistra della Tessera 7B.

Allarme. Due Sirene sono state attivate dagli Zombi. Piazza 5 Segnalini Rumore in ogni Zona contrassegnata sulla Mappa. Ci resteranno finché non verrà raccolto il Segnalino Obiettivo Blu, poi verranno rimossi normalmente.



DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI