

# C35 SERVICE DE RÉVEIL

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

## Une Mission de Paul Murray

*On a vraiment tout foiré. On s'était planqués depuis des jours dans cette vieille baraque en briques rouges, construite pour durer. On s'était dit que les portes tiendraient, même si on évitait de dormir juste à côté, au cas où... On s'est empâtés. On a même arrêté de poster des sentinelles la nuit, parce qu'on se disait qu'ILS ne pourraient pas franchir les portes. On s'est montrés négligents. Qui aurait pu penser que le mur de séparation avec les appart voisins était si fragile ?...*

Matériel requis : **Saison 1.**

Dalles requises : **1B, 1C, 2B, 2C, 4B, 4C, 4D & 4E.**

## OBJECTIFS

Sortez du plateau par la Zone de sortie. C'est tout. Bonne chance... Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

## RÈGLES SPÉCIALES

• **Qui prend la couchette du haut ?** Ne générez pas de Zombies dans le bâtiment au début de la partie ou lorsque la première porte est ouverte. Quand la Mission commence, les Survivants dorment dans les pièces jugées les plus sûres (les

plus éloignées des portes extérieures). Lancez un dé pour chaque Survivant avant le début de la partie et placez leur figurine dans la pièce correspondante sur la carte.

• **Surprise !** Dans cette Mission, les Zombies ont l'initiative. Effectuez une Étape d'Invasion avant le premier tour des Survivants. Va falloir se bouger les fesses, bande de larves !

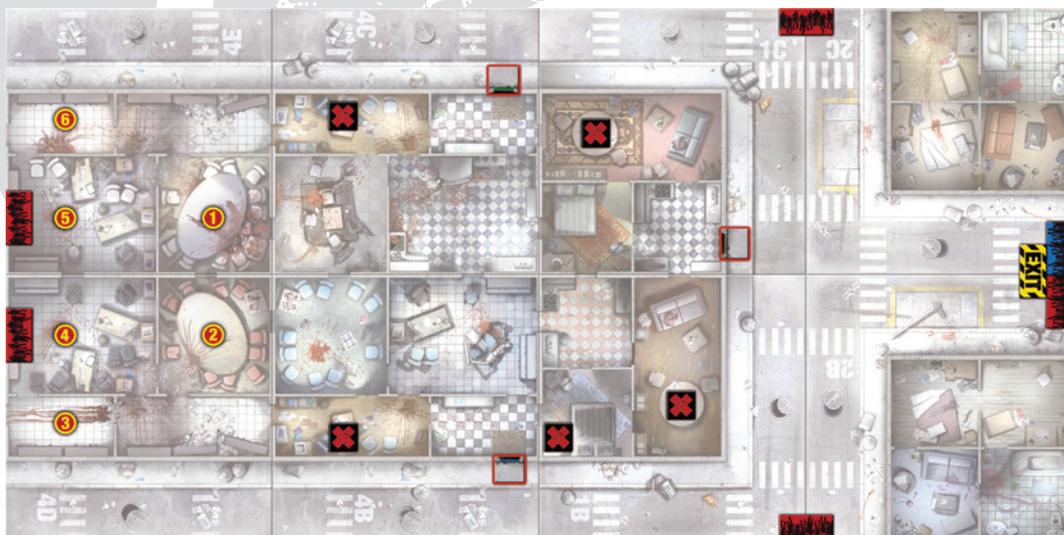
• **Un réveil pénible.** Les Survivants doivent dépenser une Action pour se réveiller et se tirer de leurs sacs de couchage de fortune. Chaque Survivant a donc une Action de moins au premier tour. Se réveillant de plus en catastrophe, ils commencent la partie sans aucun Équipement (même pas une Poêle !). Les Survivants qui commencent avec la Compétence Possède [Équipement] sont une exception : ils commencent avec l'arme appropriée (il se trouve que Phil dort vraiment avec son flingue sous l'oreiller !)

• **Où sont les clés !** Mélangez les Objectifs bleu et vert avec les Objectifs rouges, face cachée. Les Objectifs représentent les clés des trois portes, négligemment jetées par la dernière personne à les utiliser. Mais ont-elles été abandonnées près de la bonne porte ? Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Porte principale blindée, dotée de trois serrures et de trois clés.** Une fois les trois Objectifs rouges pris, la porte rouge peut être ouverte.

• **Porte de secours verte.** Une fois l'Objectif vert pris, la porte verte peut être ouverte.

• **Porte de secours bleue.** Une fois l'Objectif bleu pris, la porte bleue peut être ouverte et la Zone d'invasion bleue est activée.



Zone de sortie



Clés (5 XP)



Portes



Aires de départ  
des Survivants



Zones d'Invasion