C13 SANCTUAIRE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une mission de Matt Hibbard

La ville est presque totalement envahie. Le groupe doit d'un trouver un abri sûr et faire profil bas un certain temps. Ned a vu un bâtiment où on pourrait se retrancher et se reposer. Bien sûr, l'immeuble devra d'abord être nettoyé et sécurisé. Il n'y a qu'un léger problème : c'est la zone la plus infestée de toute la ville...

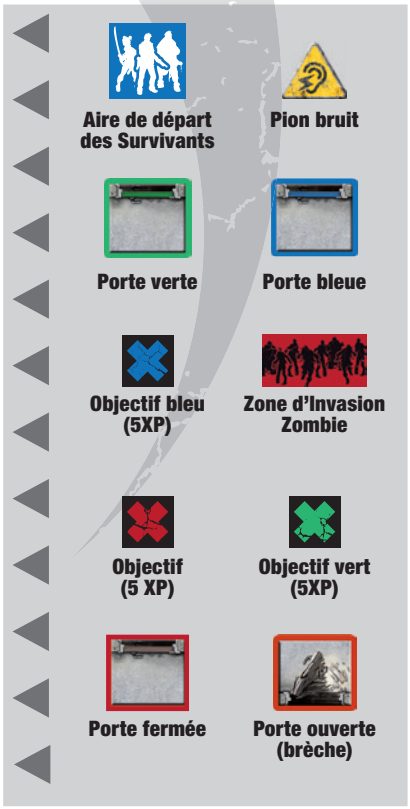
Dalles requises : **5D, 5B, 5C, 5E, 1C, 2C, 7B, 1B** et **2B.**

OBJECTIFS

Vous allez créer un sanctuaire contre les Zombies. Comment ?

Comme ça :

- **Stoppez le système de sécurité.** La clé de votre sanctuaire est stockée dans un bâtiment sécurisé par une porte bleue fermée électriquement. Il vous suffit de couper le courant dans le local électrique (représenté par un « X » bleu sur la carte) et vous pourrez ouvrir la porte bleue sécurisée. Prenez l'Objectif bleu.
- **Obtenir la clé verte.** Elle ouvre votre futur sanctuaire. Prenez l'Objectif vert.
- **Nettoyez-moi tout ça !** Le bâtiment dans le coin inférieur droit de la carte doit être nettoyé. Les Zombies s'y sont infiltrés par des brèches du mur donnant sur la ruelle. Nettoyez les Zombies et sécurisez le bâtiment. Prenez tous les Objectifs rouges afin de stopper l'intrusion des Zombies. Vous gagnez la partie lorsque tous les Objectifs ont été pris et que le bâtiment ne contient plus aucun mort-vivant **à la fin de la Phase des Zombies**.

RÈGLES SPÉCIALES

- **La satisfaction du devoir accompli.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Porte de sécurité à activation électrique.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.
- **Porte d'entrée principale blindée.** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.
- **Intrusion Zombie par les brèches du mur.** Les Zombies peuvent entrer dans le bâtiment en passant pas les brèches dans le mur du fond (représentées par les portes ouvertes), mais les Survivants ne peuvent pas emprunter ce passage. Une fois qu'un zombie est entré par une brèche, il ne peut plus la traverser dans l'autre sens.
- **Barricader les brèches.** Prenez un Objectif rouge pour fermer la brèche située à côté de lui (représentée par une porte ouverte). Elle ne peut plus être utilisée.
- **Des Zombies électriques ?** Ça pourrait aussi être des électriciens devenus Zombies pendant qu'ils travaillaient, mais c'est moins drôle. Au début de la partie, placez trois Walkers dans la Zone indiquée sur la carte, sur la dalle 7B, dans le coin inférieur gauche.
- **Alarme bruyante.** Deux sirènes ont été déclenchées par des zombies. Placez 5 pions bruit dans chaque Zone indiquée sur la carte. Ils y restent jusqu'à ce que l'Objectif bleu soit pris. Ils sont ensuite retirés normalement.