

C26 BASE MILITAIRE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Paul Cooper

Après tout ce temps passé en ville, les munitions commencent à manquer. Nous avons décidé de nous rendre dans la base militaire située en périphérie. En arrivant, on n'a trouvé que des bâtiments vides et quelques walkers. C'est sûrement trop beau pour être vrai, mais c'est le seul endroit où nous pourrions nous ravitailler et trouver des munitions. D'une façon ou d'une autre, on doit y aller.

Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 2C, 5C, 5D, 5E & 5F.

OBJECTIFS

Prenez les munitions et retournez en ville.

1 - Prenez toutes les munitions et Fouillez les baraquements jusqu'à trouver toutes les armes ! Prenez tous les Objectifs, ainsi que les 3 cartes « cache d'armes ».

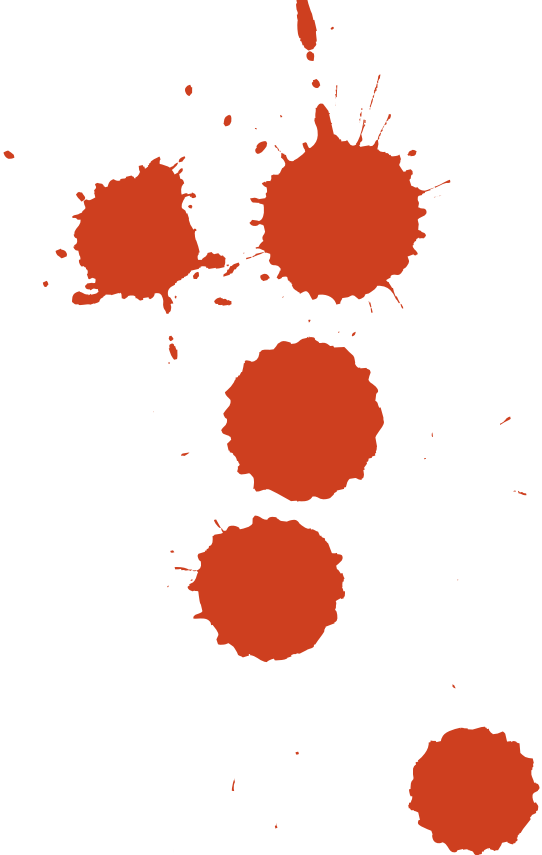
2 - Rentrez en ville. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombiè.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Les soldats morts n'ont pas besoin de munitions.** Des « X » rouges marquent les endroits où ils sont tombés. Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Les officiers morts n'ont pas besoin de clés.** Placez l'Objectif vert au hasard parmi les Objectifs rouges, face cachée. Une fois l'Objectif vert pris, les portes vertes et bleues peuvent être ouvertes.
- **Caches d'armes spéciales dans les baraquements.** Prenez un Fusil à Pompe, un Pistolet-mitrailleur, une Carabine, deux cartes Munitions en pagaille (une de chaque type) et deux cartes « Aaahh ! » dans le paquet Équipement. Mélangez ces cartes et piochez-en trois, face cachée. Ces cartes représentent la cache d'armes. Placez-les près de l'Objectif bleu et remélangez les cartes restantes dans le paquet Équipement. Lorsqu'un Survivant prend l'Objectif bleu, il reçoit également les 3 cartes de la cache d'armes. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker.
- **Arrêtez-moi ce boucan !** La Zone d'Invasion bleue devient active lorsque l'Objectif bleu est pris.
- **Qu'est ce que cette voiture de police fout là ?** Une voiture de police peut être Fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.
- **J'ai dit : arrêtez-moi ce boucan !** Lorsque la voiture de police est Fouillée pour la première fois, sa sirène se déclenche. Placez deux pions Bruit sur la voiture. Ils y restent jusqu'à ce que la sirène soit arrêtée. N'ajoutez pas de nouveaux pions si vous vous Fouillez la voiture avec la sirène déjà en marche. Un Survivant dans cette Zone peut dépenser une Action pour arrêter la sirène : retirez les deux pions Bruit.
- **Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.**






Cache d'armes




Portes


Zone de sortie

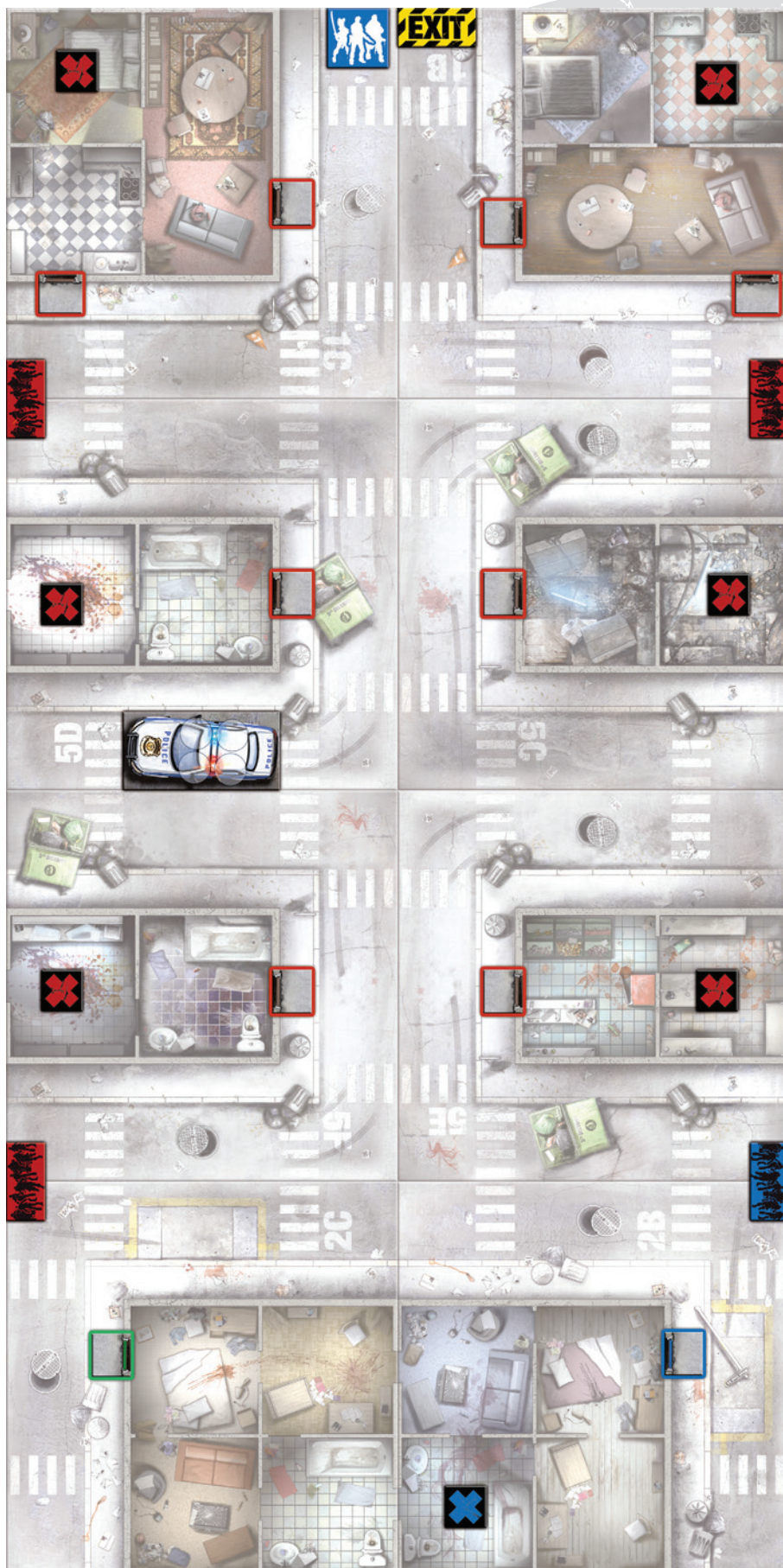

Aire de départ des Survivants


Voiture de police ne pouvant pas être utilisée


Soldat mort



Zones d'Invasion



ZOMBICIDE - SCÉNARIOS