C39 QUI A LAISSÉ SORTIR LE CHIEN ?

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Daniel Winterhalter

Il nous faut vraiment des médocs. On s'est plutôt pas mal débrouillés jusqu'ici pour éviter les zombies, mais on souffre tous des petits bobos dus à un mode de vie trop actif et de problèmes de digestion causés par de la bouffe pas fraîche. Les pharmacies ont été pillées dès le début. Les hôpitaux sont bien trop dangereux pour qu'on s'y aventure. De toute façon, leur stock de médicaments est généralement limité. Du coup, on a choisi de se rabattre sur un chenil et une clinique véto supposée posséder sa propre pharmacie. C'est une cible plus facile et moins de gens auront pensé à la piller. Enfin, on espère…

Matériel requis : **Saison 2 : Prison Outbreak, Zombie Dogz.**
Dalles requises : **1P, 5P, 6P, 8P, 10P & 13P.**

OBJECTIFS

Faites-moi confiance : il n'y a qu'à suivre le plan et tout va bien se passer.

1- Trouvez la clé de la porte de la clinique. Trouvez l'Objectif bleu.

2- Trouvez les réserves médicales. De grands « X » rouges indiquent les endroits possibles. Prenez les 3 Objectifs rouges. Une fois le troisième ramassé, vous pouvez continuer à prendre des Objectifs, mais ce n'est pas obligatoire.

3- On n'abandonne personne, mais on ne leur montre pas où on va ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant que les Zombies n'ont pas de Ligne de vue sur la sortie.

RÈGLES SPÉCIALES

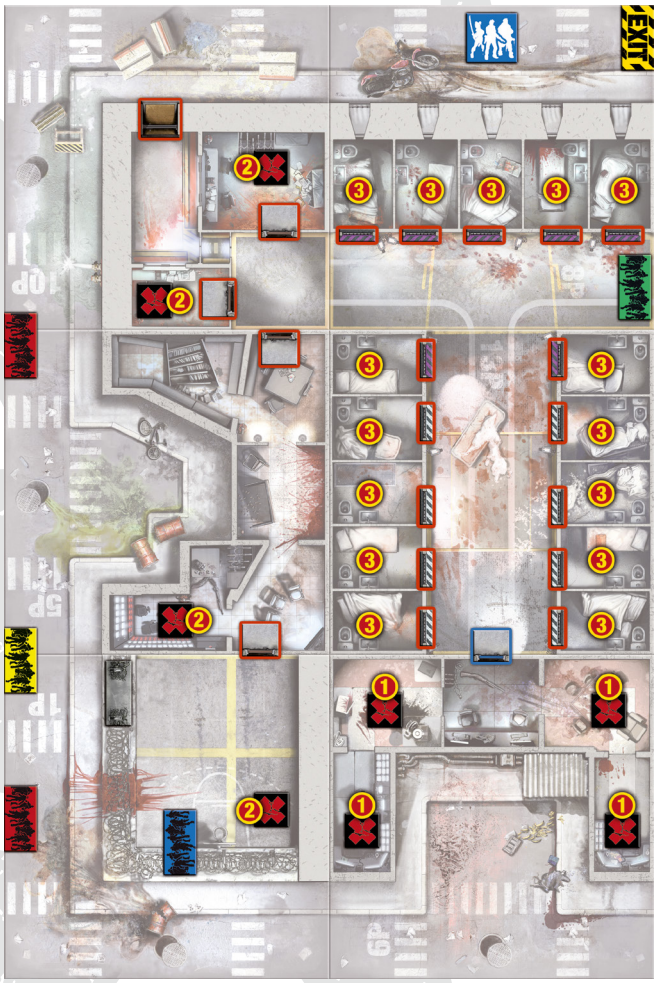
• **La clé doit bien se trouver quelque part.** Mélangez, face cachée, un Objectif jaune, un vert, un violet et trois rouges. Placez-en quatre au hasard dans les Zones indiquées par un « 1 ». Ajoutez ensuite un Objectif blanc et un bleu (face cachée) à ceux qui restent, mélangez-les et placez-les ensuite au hasard sur les Zones marquées d'un « 2 ».

• **Les choses commencent à devenir intéressantes…** Lorsqu'un Survivant prend un Objectif, retournez-le afin de découvrir son effet. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

Rouge : réserves médicales. Vous êtes venus pour ça.

Bleu : clé de la porte de la clinique. Une fois l'Objectif bleu pris, la porte bleue peut être ouverte et la Zone d'Invasion bleue est activée.

Vert : Une fois l'Objectif vert pris, la Zone d'Invasion verte est activée.



Jaune : Une fois l'Objectif jaune pris, la Zone d'Invasion jaune est activée.

Violet : Une fois l'Objectif violet pris, les portes violettes des cellules s'ouvrent, libérant les chiens Zombies de leur chenil.

Blanc : Une fois l'Objectif blanc pris, les portes blanches des cellules s'ouvrent, libérant les chiens Zombies de leur chenil.

• **C'est un chenil. Vous vous attendiez à quoi ?** Lors de la mise en place du jeu, placez un chien Zombie dans chacune des Zones indiquées. Ne générez pas de Zombies supplémentaires à l'ouverture des portes des cellules.