

C56 PILLAGE EN RÉGLE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission de Bryan Sharkey

On a bien profité de ce bunker, mais les réserves sont vides. Les bâtiments du coin peuvent fournir la solution à nos problèmes immédiats, c'est-à-dire la bouffe et les munitions. Le secteur pullulait de zombies il n'y a pas une semaine, mais là, c'est une vraie ville fantôme. Malgré tout, on a intérêt à ne pas traîner : les voisins sont du genre vorace.

Matériel requis : Saison 1.

Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 2C, 4B, 4C, 5D, 5E & 7B.

OBJECTIFS

Un plan aussi simple ne peut que marcher !

1- Ravitaillement... Les trucs dont on a besoin sont représentés par des « X » rouges. Prenez tous les Objectifs.

2- Stockage... Stockez 3 cartes nourriture (Conserves, Eau ou Sac de riz) et 3 cartes Munitions en pagaille (petit ou gros calibre) dans le bunker (voir Règles Spéciales).

3- ... et retour à l'abri ! Vous gagnez dès que les six cartes et tous les Survivants restants se trouvent sur l'Aire de départ et qu'aucun Zombie n'occupe cette dernière.

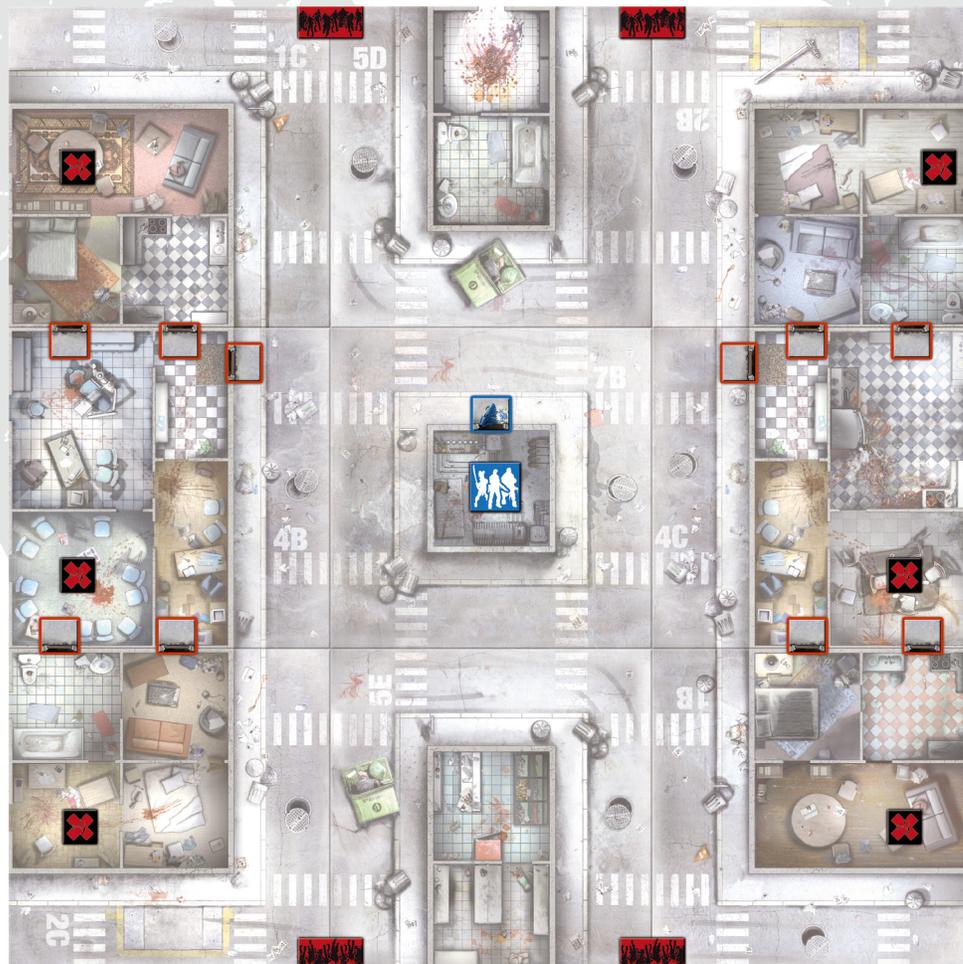
RÈGLES SPÉCIALES

• **Accès Interdit.** Les bâtiments nord (dalle 5D) et sud (dalle 5E) n'ont pas de porte. Vous ne pouvez pas y accéder.

• **Pièces fermées.** Certaines Zones de bâtiment sont séparées par des portes. Elles sont considérées comme des bâtiments distincts uniquement pour la génération des Zombies.

• **Il nous le faut !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Lorsqu'un Objectif est pris, piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une des cartes suivantes :

- Conserves
- Eau
- Sac de riz
- Munitions en pagaille (tous types)
- Aaahh !



Défaussez les autres cartes. Les cartes « Aaahh ! » déclenchent l'apparition d'un Walker.

• **On a déjà tout pillé !** L'Aire de départ ne peut pas être Fouillée.

• **Un rangement organisé.** Les Survivants peuvent transférer les cartes Conserves, Eau, Sac de riz ou Munitions en pagaille depuis leur inventaire jusque dans le bunker (l'Aire de départ). Le Survivant doit se trouver dans le bunker et dépenser une Action par carte. Placez les cartes déposées sur l'Aire de départ ou sur le côté du plateau. Elles représentent les réserves stockées.

