

C17 LE DERNIER CARRÉ

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission de Artur Rymanowski

Après un mois passé à tenter de survivre dans les ruines de l'Ancien Monde, certains d'entre nous n'en peuvent plus. Il paraît que l'armée a établi un quartier général pas loin d'ici. Peut-être les militaires pourront-ils nous sauver de ce cauchemar.

C'est sans doute notre dernier espoir. Soit nous trouvons le salut là-bas, soit nous mourrons tous, en emportant autant de Zombies que possible.

Dalles requises : 1B, 3C, 5B, 5E, 6C et 7B.

OBJECTIFS

- **Pénétrez dans le QG de l'armée.** Trouvez l'Objectif vert pour pouvoir ouvrir la porte verte.
- **Essayez de contacter l'armée.** Utilisez la radio (l'Objectif bleu) pour établir la communication avec les derniers militaires encore présents en ville.
- **Défendez-vous !** Survivez jusqu'à l'arrivée des secours.
- **Barrez-vous !** 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 Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Regardez ce que j'ai trouvé...** Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **C'est une radio !** L'Objectif bleu ne peut pas être pris. Vous ne pouvez que l'activer. Activer l'Objectif bleu ne rapporte pas de points d'expérience.
- **La clé du QG.** Placez l'Objectif vert, face cachée, au hasard parmi les Objectifs rouges. Lorsque l'Objectif vert est pris, vous pouvez ouvrir la porte verte.
- **Comment ça marche ?** Un Survivant qui se trouve dans la Zone de l'Objectif bleu peut dépenser une Action pour activer la radio. Lors de la première utilisation, placez un dé sur la face « 1 » près de l'Objectif bleu. Il représente le « Dé Radio ». Chaque fois que la radio est utilisée à nouveau, ajoutez « 1 » au Dé Radio. Cette Action ne peut être utilisée qu'une seule fois par Phase des Joueurs.
- **Est-ce que quelqu'un nous entend ?** Si la radio a été utilisée au moins une fois, lancez un dé à la fin de chaque Phase des Zombies. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur en cours du Dé Radio, vous parvenez à établir le contact avec l'armée et vous n'avez plus qu'à attendre les secours.
- **Il faut tenir encore un peu !** Une fois le contact avec l'armée établi, placez le Dé Radio sur « 6 ». À chaque Phase de Fin de Tour, retirez un du Dé Radio. Comme ci cela n'allait déjà pas assez mal, la Zone d'Invasion bleue est à présent active.
- **Les voilà !** Après avoir survécu pendant 6 tours de jeu, lorsque vous devriez faire passer le Dé Radio de « 1 » à « 0 », lancez-le à la place. Placez le pion Zone de sortie sur la Zone correspondant au résultat du dé.
- **Plus d'essence.** Les voitures ne peuvent pas être utilisées.
- **Voiture de police.** 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.

Aire de départ des Survivants

Zone d'Invasion Zombie

Zone d'Invasion Zombie bleue

Objectifs (5 XP)

Objectif bleu

Voiture de police ne pouvant pas être conduite

Portes

