

C14 ET VOUS PRENDREZ DES FRITES AVEC ÇA ?

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Julien Lejeune

Le vieux bonhomme à la planque répète sans cesse que le fast-food de Charming a été fermé dès le début des émeutes et qu'il y restait encore des tonnes de nourriture à son départ. Il prétend également avoir rassemblé du matériel dans la salle de distribution d'électricité en face du fast-food. Il dit avoir stocké un bidon d'essence et « d'autres trucs » (je le soupçonne d'avoir oublié quoi exactement). Je préférerais éviter de risquer ma peau en me basant sur les divagations d'un vieillard, mais l'hiver est rude et nous sommes à court de glucides.

Dalles requises : 5B, 6C, 5C & 7B.

OBJECTIFS

- **Rassemblez des caisses de nourriture pour l'hiver.** Vous les trouverez dans le fast-food. Elles sont indiquées par des « X » rouges sur la carte. Prenez tous les Objectifs dans le fast-food et emmenez-les à la Zone de sortie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Miam !** Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.



- **Pièces fermées.** Certains bâtiments sont séparés par des portes. Ils ne sont considérés comme des bâtiments différents que pour la génération de Zombies.

- **Suffisamment de nourriture pour l'hiver.** Placez autant d'Objectifs que le nombre de Survivants +2. Les 6 premiers pions sont placés comme indiqué sur la carte. Les pions restants sont placés dans la salle principale du fast-food (celle avec la porte bleue).

- **Les caisses de conserves, ça pèse.** Lorsqu'un Survivant prend un Objectif dans le fast-food, placez le pion sur sa Fiche d'identité, équipé en main (l'inventaire peut être réorganisé gratuitement). Un Survivant ne peut bien évidemment pas porter plus de deux pions de cette manière. Il ne peut plus utiliser d'Actions pour attaquer s'il porte deux caisses. Lâcher une caisse de nourriture est gratuit (attention les orteils !) : placez le pion Objectif dans la Zone du Survivant. Le Survivant peut immédiatement réorganiser son inventaire gratuitement.

- **Les « autres trucs » du vieux bonhomme.** Au début de la partie, mettez de côté une carte Carburant et trois autres cartes Équipement choisies au hasard. Placez-les face cachée dans la pièce de l'Objectif vert. Révélez toutes les cartes lorsque la porte est ouverte. Si vous êtes dans une Zone de bâtiment, ces cartes peuvent être équipées ou échangées comme si l'échange se faisait avec la pièce. Un Survivant peut prendre toutes les cartes à la fois. Vous n'avez pas besoin de chercher, car le vieillard vous a indiqué où chercher.

- **Le vieillard nous a déconseillé l'entrée principale.** La porte bleue peut être ouverte comme n'importe quelle autre porte. Ouvrir la porte déclenche l'alarme du restaurant. Piochez immédiatement 3 cartes Zombie et placez les Zombies générés sur la Zone d'Invasion bleue. Retirez ensuite la Zone d'Invasion bleue.

	
Aire de départ des Survivants	Porte
	
Zone d'Invasion Zombie	Zone d'Invasion Zombie bleue
	
Zone de sortie	Objectif rouge (5 XP)
	
Porte bleue	Objectif vert (5 XP)

