

# C25 UNE ÉTOILE MOURANTE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

## Une Mission de Paul Cooper

« Tiens bon, Cholo », murmura Dave en préparant un nouveau Molotov.

« Tou es sour qu'on va trouver l'antidote là-dédans ? » répondit El Cholo en grimasant de douleur. « yé né sais pas combien de temps yé pourrais encore tenir. »

El Cholo avait été particulièrement irritable au cours des jours passés. À présent, il était à plat, blanc comme un linge, nauséux et tremblant. Dave ne pensait pas qu'il était infecté. Non, il avait dû être empoisonné par quelque chose ou quelqu'un.

« Ça a l'air calme, mais on ne sait pas ce qu'on va trouver à l'intérieur », dit Dave après avoir jeté un rapide coup d'œil à l'angle de la rue. « Tu disais vouloir nettoyer les deux appartements ? »

« C'est ça », répliqua Nick. « C'est là que vit... ou vivait, le pharmacien. Si quelqu'un a l'antidote de ce poison, c'est lui. Relax. On va le trouver. »

Dalles requises : 1B, 1C, 2B & 2C.

## OBJECTIFS

Ce poison doit avoir un remède. Ce pharmacien est le seul type qui pourrait l'avoir. Alors, voilà ce que vous allez faire...

**1 - C'est un composé binaire.** Le pharmacien doit avoir ce que vous cherchez dans l'une ou l'autre de ces Zones marquées d'un « X » rouge. Fouillez ces Zones jusqu'à récupérer les Objectifs bleus et verts.

**2 - Purgez le poison.** Le Survivant empoisonné doit être soigné !

**3- Ciao les Zombies.** Atteignez la Zone de sortie avec le Survivant empoisonné. Il peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

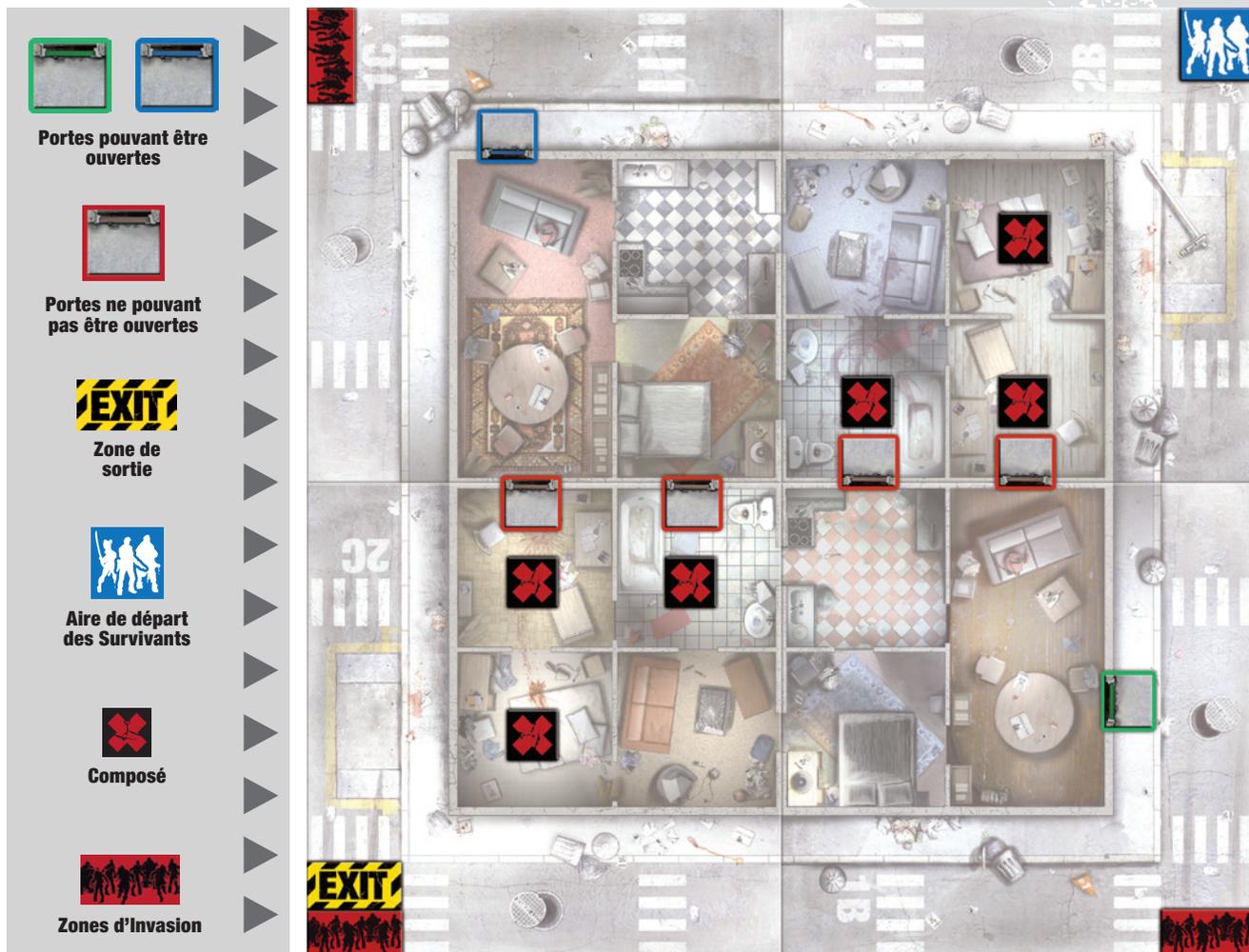
Une Étoile Mourante possède une saveur hollywoodienne. Servez-vous en pour générer une ambiance particulière. Préparez vos meilleures répliques issues de films d'action !...

## RÈGLES SPÉCIALES

- **La toute-puissance de l'aigle américain !** Tous les Survivants commencent au Niveau de Danger Jaune. Si tout le monde est d'accord, vous pouvez aussi commencer à un Niveau de Danger supérieur (y compris Ultrarouge). Le Survivant empoisonné commence avec un Niveau de Danger de moins que ses compagnons (si l'équipe commence au Niveau Jaune, par exemple, il commence au Niveau Bleu).

- **Vengeance finale !** Choisissez un Survivant au hasard. Le vieil ennemi juré de ce Survivant lui a inoculé un poison lent. La Mission échoue si ce Survivant meurt. Au début de chacun de ses tours, le Survivant empoisonné doit lancer un dé. Sur 1 ou un 2, il perd 2 Actions et ne peut pas utiliser ses Compétences pour le reste du tour. Les Compétences suivantes ne sont pas affectées : Possède : [Équipement], Peut commencer au [Niveau de Danger] et Putréfié.





- **C'est quoi le problème avec ces portes ?** Les portes vertes et bleues peuvent être ouvertes normalement. Toutefois, les portes rouges sont définitivement scellées et séparent le bâtiment en deux.
- **Ils ont la dalle, là-dedans.** Tous les Zombies générés dans le bâtiment sont des Walkers. Piochez des cartes Zombie jusqu'à trouver une carte montrant des Walkers pour le Niveau de Danger en cours. Les cartes de Bouches d'Égout et de Double activation sont ignorées.



## ZOMBICIDE – SCÉNARIOS

**CONSEIL :** Si vous l'avez, utilisez plutôt le paquet Zombie de l'extension Walk of the Dead #1.

- **Un nouveau rebondissement.** L'antidote est un composé binaire ! Placez les Objectifs bleus et verts parmi les rouges, face cachée. Retournez l'Objectif lorsqu'il est pris :

- S'il est rouge, le Survivant qui le prend gagne cinq points d'expérience et il résout une Action de Fouille gratuite (qui ne compte pas comme son Action de Fouille du tour).

- S'il est bleu ou vert, le Survivant qui le prend gagne 10 points d'expérience et trouve la moitié de l'antidote. Placez le pion Objectif sur la Fiche d'Identité du Survivant. Il ne prend pas de place dans l'inventaire et peut être échangé. Si le Survivant meurt avec le pion en sa possession, placez-ce dernier dans la Zone où il est tombé. N'importe quel Survivant peut ramasser ce pion au prix d'une Action.

- **Ça devrait te remettre sur pied.** Le Survivant empoisonné est soigné s'il possède les deux pions antidote et qu'il dépense trois Actions d'affilée. Il n'est alors plus affecté par les effets décrits dans « Vengeance Finale ».