

C27 LE COUP DE LA PANNE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de James Cachia-Garrett

Une horde errante nous a délogés de la maison qui nous servait d'abri. On a mis nos armes et nos affaires dans la voiture et on a fait une sortie, mais la horde était trop importante. On a percuté trop de zombies. La voiture fume de partout et j'ai bien peur que la direction soit morte. Heureusement, je sais où on est. On a croisé ce pauvre type, qui disait avoir laissé le minivan familial dans son garage, juste en face, lorsque l'épidémie a éclaté. L'arbre de transmission est cassé et il n'y a plus d'essence, mais pour le reste il est en bon état. Et bien sûr, la porte du garage est verrouillée. Il faut qu'on répare cet arbre de transmission, qu'on fasse le plein et qu'on se barre d'ici. La bonne nouvelle du jour, c'est qu'un collectionneur d'armes aurait planqué son meilleur matos dans le coin. Lui n'en a plus besoin, alors que nous, ça nous serait sacrément utile.

Dalles requises : 2B, 2C, 3B, 3C, 4B, 4C, 4D & 4E.

OBJECTIFS

Il nous faut une nouvelle bagnole !

1 - Un arbre à transmission et de l'essence. Démontez l'arbre à transmission de la voiture de police et trouvez deux cartes Carburant.

2 - Réparez le minivan et faites le plein. Il est représenté par la *pimp-mobile* sur la dalle 3B.

3 - Ouvrez le volet roulant. Pour ça, il vous faut trouver l'Objectif vert. La porte du garage est représentée par les portes bleues et vertes sur la dalle 3B.

4 - Fuyez la horde ! Atteignez la Zone de sortie avec le minivan. La voiture peut s'échapper par cette Zone à la fin du tour de son conducteur, tant que cette dernière ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **C'est exactement ce qu'il nous faut.** Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Pièces fermées.** Certaines Zones de bâtiment sont isolées par des portes fermées. Elles sont considérées comme des bâtiments séparés en ce qui concerne l'Invasion des Zombies.
- **En fuite.** Chaque Survivant commence avec 7 points d'expérience, au Niveau de Danger Jaune, et avec une arme en plus de l'Équipement de départ. Avant le début de la partie, en commençant par le premier joueur, piochez des cartes du paquet Équipement jusqu'à ce que chaque Survivant ait reçu une arme. Ignorez les cartes qui ne sont pas des armes.



- **Le collectionneur d'armes habitait par ici.** Mélangez le *Ma's Shotgun* et les *Evil Twins* dans le paquet Équipement APRÈS que chaque Survivant ait reçu son arme bonus. Ces armes pourront être récupérées en Fouillant le plateau.

- **Les garagistes ont de l'essence.** Avant le début de la partie, retirez les deux cartes Carburant du paquet Équipement et placez-les dans chaque Zone de garage (marquées d'un « 1 » sur la carte). La première Fouille effectuée dans ces Zones permet de récupérer la carte Carburant correspondante. Les cartes Carburant utilisées sont placées dans la défausse.

- **Où trouver un arbre de transmission ?** Le Survivant qui prend l'Objectif bleu reçoit l'arbre de transmission. Le pion Objectif bleu compte comme une carte Équipement. L'arbre de transmission est très encombrant : il occupe obligatoirement un des espaces « Carte en main » dans l'inventaire. La partie s'arrête si l'arbre de transmission est perdu.

- **Le volet roulant.** Placez l'Objectif vert au hasard parmi les Objectifs rouges, face cachée. Une fois l'Objectif vert pris, le volet roulant peut être ouvert. Il est représenté par les portes vertes et bleues sur la dalle 3B. Les deux portes s'ouvrent simultanément. L'ouverture du volet est très bruyante. Considérez le Survivant qui ouvre le volet comme ayant utilisé la Compétence Bruyant.

- **Réparez le minivan.** Un Survivant en possession d'une carte Carburant ou de l'arbre de transmission peut dépenser une Action pour les placer dans le minivan. Une fois les deux cartes Carburant et l'arbre de transmission stockés, le minivan peut être utilisé, en empruntant la double porte de la dalle 3B.

- **Voitures en ville.** Les voitures ne peuvent ni être Fouillées, ni être utilisées. Réparer le minivan vous permet de l'utiliser. Le minivan peut accueillir jusqu'à six Survivants.

- **C'est RÉPARÉ !** Essayons de ne pas le casser, cette fois-ci. Une fois réparé, le minivan ne peut pas être déplacé de plus de deux Zone par tour de jeu.

 Porte

 1
Zone de garage
(Carburant)

 Zone de sortie

 Minivan

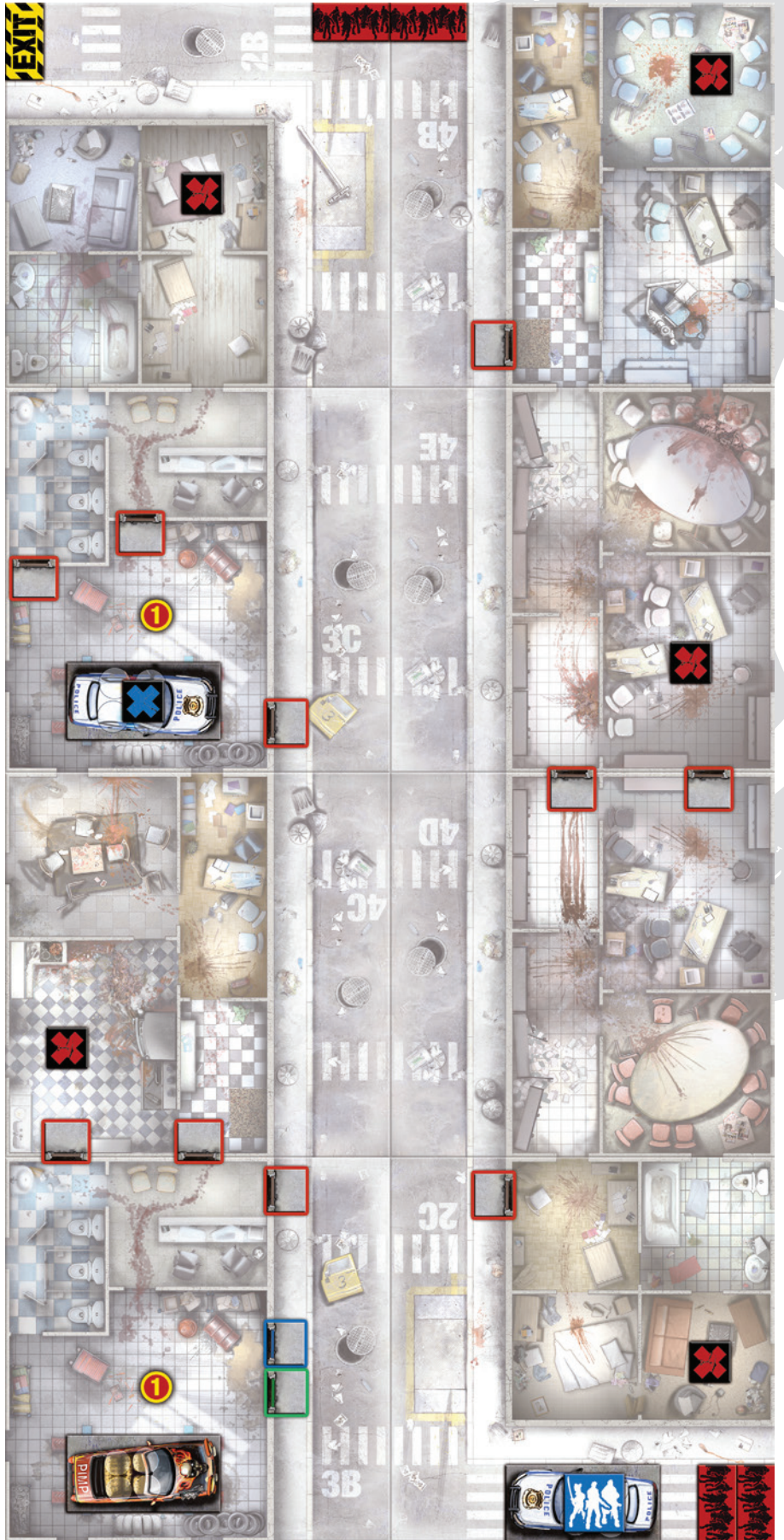
 Aire de départ
des Survivants

 Voiture de police

 Volet roulant

 Zones d'Invasion

 Lieux possibles
pour la clé (5XP)



ZOMBICIDE - SCÉNARIOS