C31 L'USINE À ZOMBIES

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Jason Wilkins

Après avoir passé une éternité sur la route, on est tombé sur une petite communauté qui s'en sort plutôt bien et qui parvient à tenir les morts-vivants à distance. Évidemment, ils n'aiment pas trop les étrangers, mais ils sont prêts à nous accueillir pendant quelques jours si on les aide à résoudre leur petit problème. Au début de l'épidémie, une espèce de taré a construit une usine à proximité, en utilisant des zombies pour générer de l'électricité. Je vous laisse deviner comment tout ça a fini... Aujourd'hui, l'endroit dégueule de zombies. Ils veulent qu'on ferme l'installation de façon définitive.

Matériel nécessaire : **Saison 1.**

Dalles requises : **5B, 5C, 5D, 5E, 5F & 6C.**

OBJECTIFS

Bon, ça va pas être de la tarte, mais il faut le faire. Voyons le plan.

1- Prenez les explosifs dans l'entrepôt. Prenez tous les Objectifs rouges.

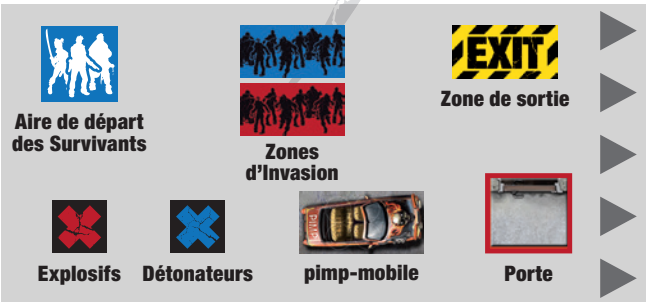
2- Placez-les sur chacune des centrales à Zombies. Placez un Objectif rouge sur chacune des Zones d'Invasion rouges.

3- Prenez le détonateur à l'Abomination. Tuez l'Abomination pour prendre l'Objectif bleu.

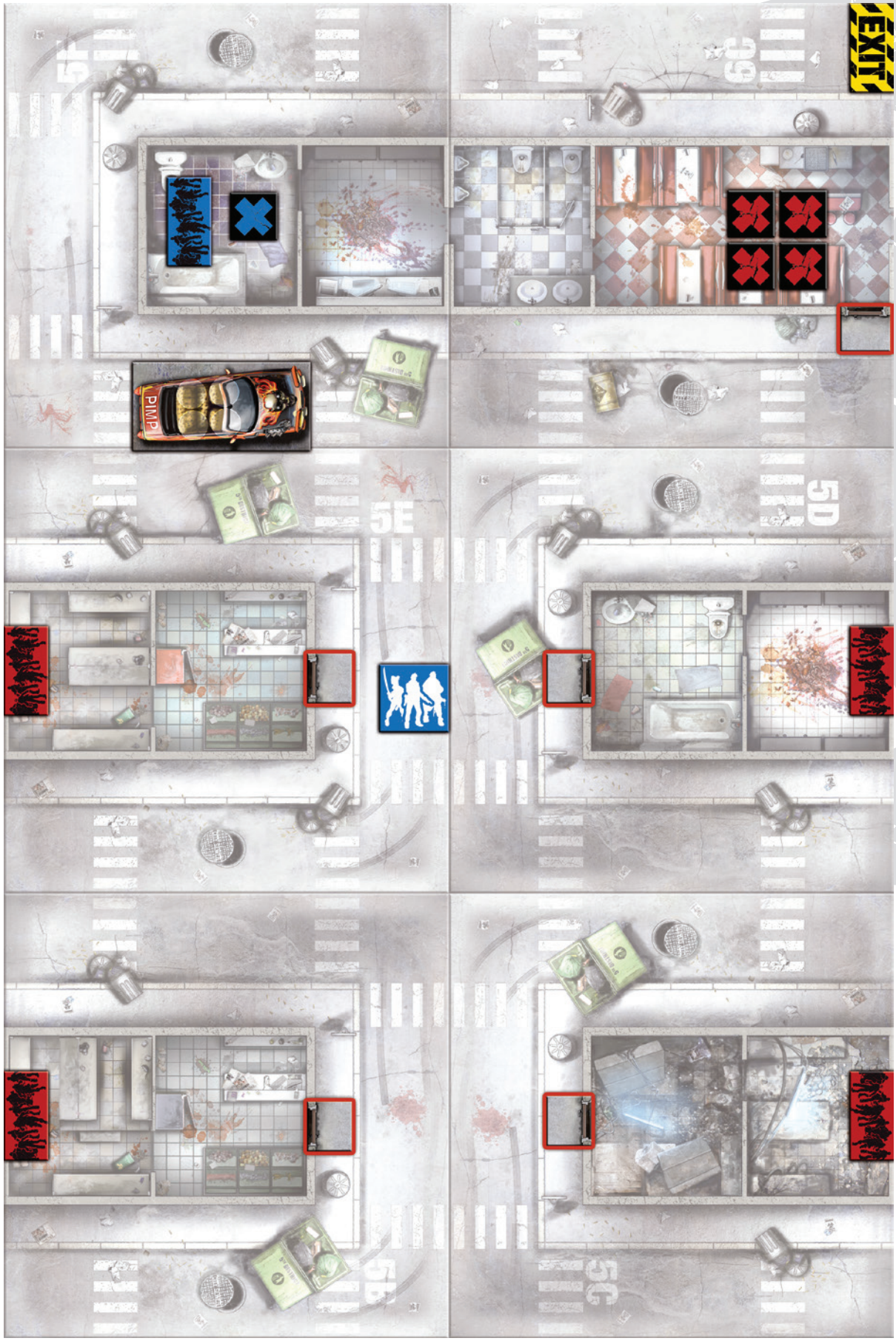
4- Barrez-vous avant que ça pète. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants et l'Objectif bleu. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **L'amour du travail bien fait.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Placez le pion sur la Fiche d'identité du Survivant. Les explosifs (rouges) et le détonateur (bleu) peuvent être échangés comme des cartes Équipement et occupent une place dans l'inventaire. Si un Objectif est perdu, la Mission échoue. Pour placer un Objectif rouge sur une Zone d'Invasion, le Survivant qui le porte doit dépenser une Action dans la Zone.
- **Donne le détonateur à papa, sinon c'est la fessée.** L'Objectif bleu ne peut être pris que lorsque l'Abomination qui le porte a été tuée. Il se déplace avec l'Abomination.
- **C'était si calme avant qu'on ouvre les portes...** Chaque Zone d'Invasion ne s'active qu'à l'ouverture de la porte du bâtiment où elle se trouve.
- **Qu'est ce qu'il a pu bouffer pour devenir comme ça ?** La Zone d'Invasion bleue ne s'active qu'une seule fois, lorsque la porte du bâtiment où elle se trouve est ouverte. Elle génère une unique Abomination.
- **Pimp-mobile !** *La pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une seule fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins*.
- **Plus d'essence !** La voiture ne peut pas être utilisée.
- **Attention où vous mettez les pieds.** L'usine s'étend dans les sous-sols et il y a des Runners dans les conduits ! À chaque tour après le premier, pendant la Phase de fin de tour, lancez un dé. Sur un résultat impair, placez un Runner sur chacune des bouches d'égout des dalles où se trouve au moins un Survivant, comme si vous aviez pioché une carte « Bouche d'égout ». Sur un résultat pair, rien ne se passe.



TRADUCTION PAR EDGE ENTERTAINMENT.
WWW.EDGEENT.COM


EXIT
5G
5H
5F
5E
5D
5C
5B
5A
PIMP