

# C54 LA BANNIÈRE ÉTOILÉE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

## Une Mission de Clay Marcum

On dirait que les flics ont livré leur dernier combat sur cette place, en s'abritant derrière leur voiture et des barricades de fortune. Je dis dernier, car il ne reste plus grand-chose d'eux, à part leur bagnole. On peut accorder un truc aux zombies : ils ne sont pas fainéants. On est aussi tombé sur le drapeau national, Old Glory, gisant au pied de son mat au centre du square. Même tâché de sang et déchiré, ce drapeau dégage toujours quelque chose. Si on pouvait le hisser à nouveau, cela montrerait aux autres survivants que certains continuent le combat. Bien entendu, il y a des problèmes. Comme toujours. Le câble est cassé, la poulie est rouillée et on n'a rien pour attacher le drapeau. Et puis il y a les zombies.

Il y a toujours les zombies...

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall, Zombie Dogz.

Dalles requises : 3P, 4P, 9P, 2M, 3M & 8M.

## OBJECTIFS

Hissons le drapeau national ! Les Objectifs 1, 2 et 3 peuvent être accomplis dans n'importe quel ordre. Les Objectifs 4 et 5 doivent être accomplis dans l'ordre et après les trois premiers.

**1- De la graisse pour la poulie.** On devrait en trouver plein au Fatty Burger, dans le Mall. Prenez l'Objectif blanc.

**2- Il faut réparer le câble.** On devrait pouvoir en trouver un dans la salle de gym. Prenez l'Objectif vert.

**3- Un truc pour attacher le drapeau au câble.** Des menottes devraient faire l'affaire. Prenez l'Objectif rouge dans la cellule du poste de police.

**4- Revenez au square pour graisser la poulie, monter le câble, y attacher le drapeau et hisser les couleurs !** (Voir Règles spéciales).

**5- Quittez les lieux.** 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.

## UN PETIT APARTÉ DE SHANNON

Pour ceux et celles qui, comme moi, ne sont pas américains, « Old Glory » est le surnom du drapeau étoilé. L'histoire de ce nom vaut vraiment le coup qu'on s'y penche !



## RÈGLES SPÉCIALES

• **C'est des aboiements que j'entends ?** Mettez les cartes des Chiens Zombies de côté. Vous en aurez besoin une fois le drapeau hissé (voir « À la soupe ! »).

• **Rassemblez le matos.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Les Objectifs blanc, rouge et vert (mais pas le violet) sont considérés comme des Équipements. Chacun occupe une place dans l'inventaire du Survivant qui le ramasse. Il peut être échangé comme une carte Équipement. Si un Zombie arrache un pion Objectif lors d'une attaque, ou si le Survivant qui en porte un est tué, la Mission échoue.



• **L'alarme du Mall.** Les deux portes bleues peuvent être ouvertes normalement. Dès que l'une d'entre elle est ouverte, une alarme se déclenche et la Zone d'invasion bleue est activée.

• **La cellule du poste de police.** Actionner l'interrupteur violet ouvre la porte violette et active la Zone d'Invasion violette. Le Survivant qui actionne l'interrupteur prend l'Objectif violet et gagne 5 points d'expérience. L'interrupteur ne peut pas être remis dans sa position initiale.

• **Le dernier carré.** Les policiers avaient dressé de solides défenses. Les barricades sont permanentes et ne peuvent pas être détruites.

• **La voiture de police a aussi livré son dernier combat.** Elle ne peut pas être utilisée. 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.

• **Hissez les couleurs !** Une fois que les Objectifs blanc, rouge et vert ont été pris, les Survivants peuvent se rendre dans la Zone hachurée de la carte.

- Le Survivant qui possède l'Objectif blanc doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour graisser la poulie. Utilisez des Marqueurs de progression pour compter ces Actions. Pourquoi est-ce si bruyant ? Parce qu'on ne peut pas réparer *Old Glory* sans chanter l'hymne national, pardi !

- Une fois la poulie graissée, le Survivant qui possède l'Objectif vert doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour attacher le nouveau câble. Utilisez des Marqueurs de progression pour compter ces Actions. Le Survivant ne peut pas lui non plus s'empêcher de chanter l'hymne national.

- Lorsque le nouveau câble attaché, le Survivant qui possède l'Objectif rouge doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour attacher le drapeau. Oui, lui aussi chante... Utilisez des Marqueurs de progression pour compter ces Actions.

- Pour finir, un Survivant au choix doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour hisser le drapeau. Impossible de chanter l'hymne national plus bas maintenant que vous connaissez la chanson ! Dès qu'*Old Glory* flotte au vent, chaque Survivant gagne 5 points d'expérience.

• **À la soupe !** Une fois *Old Glory* hissée, le vent fait résonner le drapeau contre le mat, évoquant la cloche de la soupe. Il transporte aussi les effluves de la graisse du câble. La Zone d'Invasion blanche est activée. Utilisez uniquement les cartes des Chiens Zombies pour cette Zone.