

INEXORABLE

Josh, parti en éclaireur, rapplique avec de mauvaises nouvelles. Nous sommes dans un quartier où, semblait-il, la population a tenu quelque temps face aux zombies. Seulement voilà, ils ont finalement cédé et le pâté de maisons est désormais sous la coupe d'une Abomination. Pas de chance : le monstre a vu Josh. Encore moins de chance : elle arrive droit sur nous et nous n'avons rien pour la neutraliser. La totale : elle amène tous les zombies des environs. Ça va castagner !

Ça fait longtemps que je n'ai pas entendu de chanson.

Dalles requises : 3C, 2B, 2C, 5D, 5C & 7B.

OBJECTIFS

- **Éliminer l'Abomination et partir d'ici.** Accomplissez les tâches suivantes dans l'ordre pour remporter la partie.
 1. Éliminez l'Abomination. Le *Molotov* fabriqué avec la *Bouteille* et le *Carburant* vous y aidera.
 2. Atteignez la sortie avec au moins un Survivant par joueur. Un Survivant peut emprunter la sortie à la fin de son tour, tant qu'il n'y a pas de zombie dans la Zone.
- **Faire le plein !** Ramassez au moins une carte *Munitions en Pagaille* ou une carte de ravitaillement par Survivant restant. Les cartes de ravitaillement peuvent être des cartes *Conserves*, *Sac de Riz* ou *Eau*.
- **Sortir !** Atteignez la Zone de sortie avec les Survivants restants. La Zone ne doit contenir aucun zombie. Rassemblez les cartes d'Équipement et des Survivants qui sont parvenus à s'échapper : vous gagnez si vous avez au moins une carte *Munitions en Pagaille* ou une carte de ravitaillement par Survivant restant.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Armurerie dispersée.** Avant le début de la partie, mettez de côté les cartes *Bouteille*, *Carburant*, *Fusil à pompe*, *Pistolet mitrailleur* et *Tronçonneuse*. Le garage situé sur la dalle 3C (en haut à gauche) contient une carte *Carburant* qui peut être prise comme un Objectif (la prendre ne rapporte pas d'expérience).
- **Objectifs.** Placez, face cachée et au hasard, les pions Objectif bleu et vert parmi les six Objectifs du plateau. Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
 - Prendre un Objectif rouge donne un *Fusil à pompe*, un *Pistolet mitrailleur* ou une *Tronçonneuse* (piochez au hasard parmi les cartes mises de côté). L'inventaire peut alors être réorganisé. La Compétence *Les deux font la paire* fonctionne lorsqu'un *Pistolet mitrailleur* est acquis de cette manière. Posséder une *Lampe* ne permet pas d'obtenir deux cartes.
 - Prendre l'Objectif bleu donne un équipement comme ci-dessus, mais déclenche une alarme. La Zone d'Invasion bleue devient alors active.
 - Prendre l'Objectif vert donne une *Bouteille*.
- **Inexorable.** Placez au début de la partie une Abomination dans la Zone de sortie, comme indiqué sur le plan. Même si cette Abomination est éliminée, les cartes de zombies qui devraient entraîner l'apparition d'une Abomination entraînent à la place l'apparition d'un Fatty et de son escorte.
- **Voitures.** Les voitures ne peuvent pas être utilisées.
- **Pimp-mobile.** La *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).
- **Voiture de police.** La voiture de police peut être fouillée à plusieurs reprises. Piochez des cartes jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres cartes. Les cartes *Aaahh !* déclenchent l'apparition d'un Walker et interrompent la fouille.

