

E03 LE DERNIER QUART D'HEURE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Dorian Daubet-Lajus

Des hordes de zombies affamés sont à nos trousses. On a dû abandonner presque toutes nos provisions pour survivre. On est tombé sur une Abomination d'un nouveau type, une espèce de géant invulnérable. On lui a même balancé un Molotov à la gueule et elle n'a pas bronché !

Josh prétend qu'il y a dans le coin une voiture que l'on pourrait retaper pour vaincre ce monstre. J'espère qu'il dit vrai sur cette caisse, parce que sinon, on est tous morts. On a conservé une puissance de feu non négligeable. Espérons que ça suffira à repousser la horde le temps qu'on prépare cette fichue bagnole !

Sinon, il y a des chances que ce soit le dernier combat de notre vie...

Dalles requises : 2B, 3B, 3C, 4E, 5B, 5C, 5D, 6C, & 7B.

Matériel Requis : Saison 1, Toxic City Mall (règles et cartes).

Optionnel : Walk of the Dead 1 & 2, Zombie Dogz.

OBJECTIFS

1 - Mieux que la Batmobile. Trouvez toutes les pièces pour transformer la voiture en Super Caisse. Prenez les Objectifs rouges.

2 - Siffler en travaillant. Ramenez toutes les pièces à la voiture puis réparez-la.

3 - Fallait pas traverser en dehors des clous. Utilisez la Super Caisse pour vaincre la Super Abomination.

4 - Happy ending. Atteignez la Zone de sortie avec la Super Caisse et au moins deux Survivants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

● **Une leur d'espoir.** Chaque pièce de voiture donne 5 points d'expérience à tous les Survivants.

● **Ça va pas être de la tarte !** Tous les Survivants commencent au Niveau de Danger rouge. Les règles des Zombivants et le mode Ultrarouge s'appliquent.

● **On n'est pas venus les mains vides.** En commençant par le premier joueur, chaque Survivant peut aller chercher une arme dans le paquet Équipement. Le Fusil de sniper compte comme une seule arme et les effets de la Compétence Les deux font la paire s'appliquent. Vous pouvez choisir des armes de *pimp-mobile* ou des armes Ultrarouges. Mélangez le paquet Équipement par la suite. L'Équipement standard de départ est distribué normalement.

● **En cas de coup dur.** Les Objectifs bleu et vert représentent des trousse de secours. Une trousse de secours occupe une place dans l'inventaire. Un Survivant peut dépenser une Action et défausser sa trousse de secours pour soigner une Blessure de n'importe quel Survivant (non Zombivant) dans sa Zone, y compris lui-même.

● **Les mains dans le cambouis.** Les Objectifs rouges représentent les pièces pour la Super Caisse. Chacune occupe une place dans l'inventaire et peut être échangée comme un Équipement. Si un Survivant qui porte un de ces Objectifs est éliminé, la Mission se solde par un échec. Pour fixer chaque pièce auto sur la voiture, un Survivant doit dépenser trois Actions d'affilée.

● **Super Caisse contre super Abo.** La Super Caisse possède les caractéristiques suivantes :

- Elle peut écraser tous les types de Zombies, Fatties et Abominations compris.
- La Super Caisse confère la Compétence Coriace à tous ses occupants. Cet effet ne peut pas être cumulé avec la Compétence Coriace d'un Survivant embarqué.
- La Super Caisse peut transporter jusqu'à six passagers.

La Super Abomination est représentée par le « 1 » sur la carte. Elle ne peut pas être vaincue autrement que par la Super Caisse. Les armes et le Molotov sont sans effet sur elle. Elle possède les caractéristiques suivantes :

- Elle peut se déplacer jusqu'à 2 Zones par Activation.
- Elle bénéficie des Activations supplémentaires des Fatties.
- Il faut deux Actions supplémentaires au lieu d'une seule pour sortir de la Zone de la Super Abomination.

● **Forfait vidange.** La *pimp-mobile* est en réparation et ne peut pas être utilisée avant d'avoir été transformée en Super Caisse. Étant donné que vous êtes venu avec, elle a déjà été dépouillée de tout ce qui pouvait être utile. La *pimp-mobile* ne peut pas être fouillée.

● **Je t'attendrai à la porte du garage.** Les portes ouvertes de la Dalle 3C représentent les portes du garage. Elles sont assez grandes pour faire passer une voiture.

● **Pièces fermées.** Certaines Zones de bâtiment sont séparées par des portes. Elles sont considérées comme des bâtiments distincts uniquement pour la génération de Zombies.

