

# EH4 LE SNIPER

Son gobelet de café éclata une fraction de seconde avant que Doug n'entende la détonation du coup. D'instinct il plongea derrière la borne postale à côté de lui. Le quartier avait pourtant été nettoyé la veille, il pensait pouvoir souffler un peu en se baladant tranquillement dans la rue. Pour ce qu'il en savait, les zombies n'utilisaient pas d'arme à feu, il y avait en face de lui un adversaire bien plus dangereux que les créatures mortes-vivantes. Qui pouvait être assez taré pour s'en prendre à un compagnon d'infortune, Ned n'avait pourtant pas de cousins dans le coin ?

Doug saisit son téléphone et alerta tout son répertoire, il allait avoir besoin de renfort pour déloger le sniper de la grande tour du quartier, c'était sa chemise préférée qu'il venait de tacher et il n'avait pas pu finir son café.

Dalles requises : 7B, 5E, 5D, 5C, 1C & 1B.

## OBJECTIF

Déloger le fou furieux barricadé dans la tour du quartier.

- **L'entrée est condamnée.** Vous devriez pouvoir trouver de la dynamite chez l'armurier du coin, ça devrait pouvoir vous permettre de créer une entrée dans la tour. La dynamite est indiquée sur le plan par un "X" bleu.
- **Buvez, éliminez !** Le sniper est indiqué sur le plan par un "X" vert et doit être abattu pour terminer la partie.

## REGLES SPECIALES

- **On commence à avoir l'habitude.** Il y a peut être des indices sur l'identité du tireur dans les bâtiments alentours, il serait donc intéressant de fouiller certaines pièces. Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **SURPRISE !** Pas de dynamite dans l'armurerie, mais de la nitroglycérine. Prenez le pion Objectif bleu, il prend une place dans l'inventaire. Si le porteur de la nitro meurt, elle explose et la partie est perdue.
- **Napoléon Dynamite.** L'utilisation de la nitroglycérine coûte 1 action et permet d'ouvrir la zone de décombres indiqué sur le plan par la porte bleue. L'ouverture de la porte ne génère pas de zombies dans la salle de la tour, ils sont soufflés par l'explosion.



## REGLES SPECIALES – SNIPER

- **BOOM ! HEADSHOT !** Retirer une *carabine* et une *lunette de visée* des cartes équipement, elles sont en la possession du forcené.
- **Ne laisse pas traîner ton fils.** Le sniper est en position dominante, n'importe quel survivant dans n'importe quelle rue peut être une cible potentielle, il n'y a qu'un moyen de se protéger, se planquer dans un bâtiment. Avant chaque tour des survivants, le sniper tire un coup avec sa carabine sur le survivant le plus proche, lui infligeant automatiquement 1 blessure, sans perte d'équipement. Aucun équipement, ni aucune compétence ne peuvent prévenir cette blessure. S'il n'y a pas de survivants dans les rues, il tire sur le walker le plus proche. Dans tous les autres cas, il rate son tir. Si plusieurs cibles possibles sont à équidistances du tireur, les joueurs choisissent la cible.
- **Dur à cuire.** Malheureusement pour les survivants, ce sniper est un Coriace, mais il reste humain. Les survivants devront lui faire 2 blessures d'un coup pour l'éliminer. De plus, c'est un planqué, il faudra être dans la même salle que lui pour l'attaquer, quelle que soit la portée des armes des survivants. Discret, les zombies ne s'en prendront jamais à lui, mais si certains entre dans la pièce, l'ordre de priorité des armes à distance sera : Survivants > Sniper > Walker > Fatty > Runner.

