

# A8 INEXORABLE

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Josh, parti en éclaireur, rapplique avec de mauvaises nouvelles. Nous sommes dans un quartier où, semble-t-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 !

Je mangerais bien un plat de lasagnes, moi...

Dalles requises : 2B, 2C, 3C, 5C, 5D & 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 s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## 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 (sans gain d'expérience).
- **Objectifs.** Placez au hasard les Objectifs bleu et vert parmi les rouges, face cachée. Chaque 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-torche 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 Zombie 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 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.

