

# C9 PARTIE 1 : CONFRONTATION

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 45 MINUTES

## Une mission de Arnd Felten

Ça fait deux jours qu'on a capté le signal, mais rejoindre la banlieue a pris mal de temps. Il n'y a pas des masses de zombies par ici, mais dès qu'on va rallumer le générateur, le bruit ne va pas manquer d'en attirer des tas. Tout ce qu'il nous faut maintenant, c'est assez d'essence pour tenir jusqu'à l'arrivée du transport.

Il s'agit d'une mission en deux parties. Les objectifs sont simples : parvenir à traverser la première carte sans gagner trop d'expérience, et survivre à la deuxième carte jusqu'à l'extraction.

Dalles requises : 1C, 4E, 4C, 2B, 2C, 4B, 4D, 1B.

## OBJECTIFS

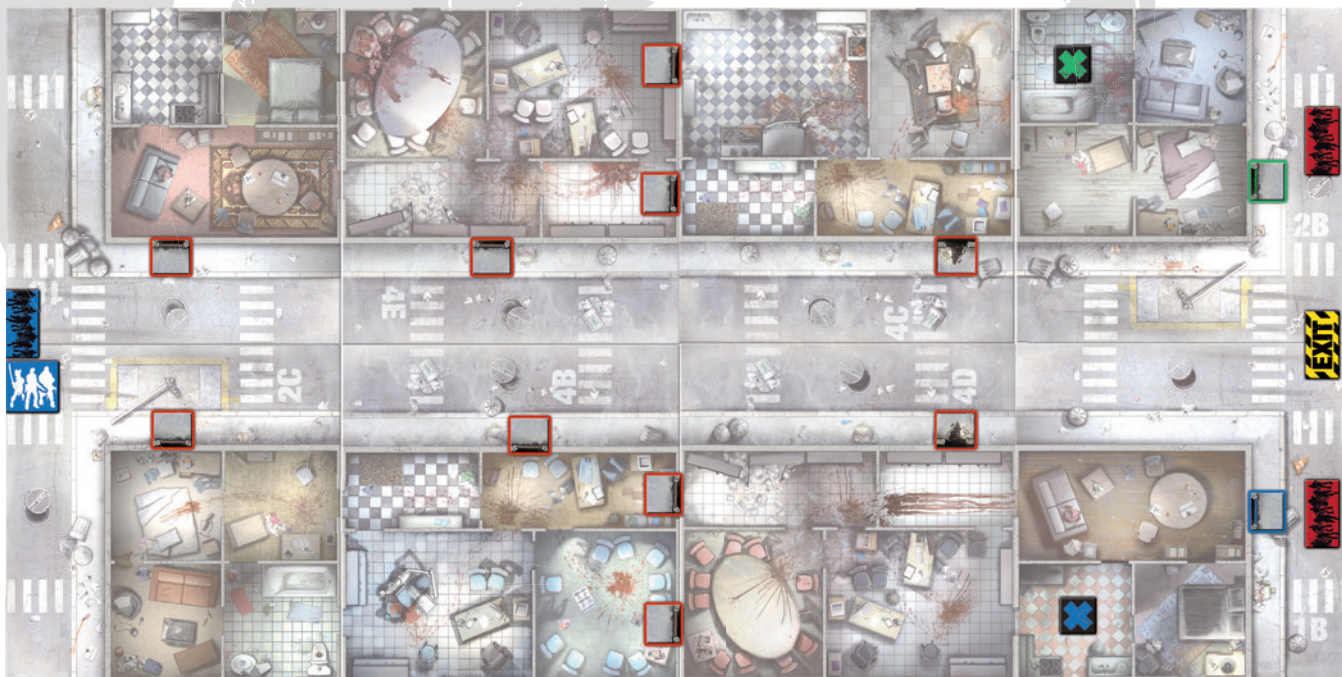
Prendre tous les Objectifs et atteindre la Zone de sortie avec au moins une carte *Carburant* dans l'inventaire d'un Survivant.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Pièces fermées.** Certaines Zones de bâtiments sont séparées par des portes. Ces Zones sont considérées comme des bâtiments distincts en ce qui concerne la génération de Zombies.
- **Bâtiments ouverts.** Certains bâtiments ont des portes ouvertes. Ne pas générer de Zombies à l'intérieur.

- **Portes de couleur.** La porte bleue ne peut être ouverte que si l'Objectif bleu a été pris. La porte verte ne peut être ouverte que si l'Objectif vert a été pris.
- **De l'Essence ! De l'Essence ! De l'Essence !** Mettez de côté les cartes *Carburant*. Lorsqu'un survivant prend un Objectif, il reçoit une carte *Carburant* et 5 points d'expérience.
- **Propriété privée.** Intrusion à vos risques et périls. Une fois que le premier Objectif a été pris (quelle que soit sa couleur), la Zone d'Invasion bleue est activée.
- **Ne rien laisser aux Zombies.** Gardez les points d'expérience de votre Survivant, ses cartes *Équipement* et *Blessure* à la fin de la Mission. Vous les conserverez pour la prochaine Mission (Extraction). Si votre Survivant a été tué, il commence sans rien (ni expérience ni cartes *Équipement*).

**Remarque :** Avoir Ned dans l'équipe est une bonne idée, vu que vous pourrez « stocker » votre matériel pour survivre à *Extraction*.





# C9 PARTIE 2 : EXTRACTION

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une mission de Arnd Felten

On s'en est sorti jusque-là, mais non sans attirer l'attention. Le générateur est en vue, mais il faut encore amener l'essence là-bas et tenir le siège jusqu'à l'arrivée de la cavalerie. J'espère juste qu'un de ces gros balèzes ne va pas nous tomber dessus...

Dalles requises : 1B, 4E, 2B, 5D, 7B, 5C, 1C, 2C, 4B.

## OBJECTIFS

On n'abandonne personne ! Tout le monde va être sauvé, d'une façon ou d'une autre. Voici le plan.

- **Le générateur.** Atteindre le générateur (le « X » vert sur la carte) et se défausser d'une carte *Carburant* dans la Zone. La Zone ne doit contenir aucun Zombie.
- **Tenez jusqu'à l'extraction.** Atteindre le Niveau de Danger rouge avec au moins un Survivant. Ce Survivant doit finir son tour dans la Zone du générateur.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Vous avez survécu à Confrontation.** Cette mission fait suite à la précédente, Confrontation. Les Survivants commencent avec tous les points d'expérience, les cartes Équipement et *Blessure* qu'ils avaient à la fin de cette Mission.
- **Bâtiments ouverts.** Certains bâtiments ont des portes ouvertes. Ne pas générer de Zombies à l'intérieur. La Zone d'Invasion Zombie fonctionne normalement.
- **Reserve d'essence.** Mettre de côté toutes les cartes *Carburant* disponibles. Un Survivant qui prend un Objectif rouge reçoit 1 carte *Carburant* (si disponible) et 5 points d'expérience.
- **Chaud devant !** Quelqu'un a utilisé de l'essence du générateur pour faire un cocktail Molotov ! Un survivant qui prend l'Objectif bleu reçoit 1 carte *Molotov* (si disponible, 2 si c'est Dave qui s'en empare), mais pas de points d'expérience.
- **Groupe Electrogène.** L'Objectif vert ne peut pas être pris. Il représente le générateur du bâtiment. Une fois qu'une carte *Carburant* est défaussée dans cette Zone, le générateur démarre (à condition qu'il n'y ait aucun Zombie dans la Zone). Il génère 4 pions de bruit au début de chaque tour de jeu.
- **Les Zombies n'aiment pas le générateur.** Si jamais il y a des zombies dans la Zone du générateur, ce dernier s'arrête et nécessite une autre carte *Carburant* pour redémarrer (à condition qu'il n'y ait aucun Zombie dans la Zone).

