

# C11 DES VAGUES DE ZOMBIES

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une mission de Stephen D. Forchielli

Une tempête approche et elle s'annonce particulièrement violente. Les rues alentour risquent d'être inondées en un rien de temps et on a intérêt à se mettre à l'abri rapidement. Josh dit qu'il a vu une barque abandonnée pas trop loin d'ici et qu'elle était suffisamment grande pour tout le monde. Il va falloir se la trimballer jusqu'à la planque et attendre que l'orage soit passé. Mais Amy a soulevé une question pertinente : à quoi sert une barque sans rames ? J'imagine qu'il va falloir qu'on en trouve en chemin.

Dalles requises : 5B, 6B, 5C, 2C, 1C et 3B

## OBJECTIFS

Vous survivrez à l'inondation si vous réussissez à accomplir ce plan en 3 étapes :

- **S.O.S.** Par chance pour les Survivants, un type a abandonné sa vieille barque quand il a quitté la ville. Emparez-vous de l'Objectif vert (qui représente le bateau) et transportez-le jusqu'à l'abri (symbolisé par la Zone de sortie).
- **Tais-toi et rame !** Sans rames pour la barque, le groupe ne pourra aller nulle part après l'orage. Elles sont représentées par les Objectifs rouges. Prenez tous les pions Objectif et ramenez-les jusqu'à l'abri (symbolisé par la Zone de sortie).

- **Et maintenant on prend notre mal en patience.** Lorsque les Survivants ont atteint la Zone de sortie avec la barque et les quatre rames, il faut encore attendre la fin de l'orage ! Tous les Survivants doivent tenir quatre tours consécutifs dans l'abri afin de réussir cette Mission.

## 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.
- **Ramer, c'est le pied !** Chaque Objectif donne 10 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **C'est pas le Titanic.** Mais la barque est plutôt encombrante. L'Objectif vert est considéré comme un Équipement et occupe deux places dans l'inventaire du Survivant qui le prend. Il ne peut être échangé. Le Survivant qui le transporte vers l'abri doit dépenser un point d'Action supplémentaire au début de son tour pour soulever et déplacer le bateau. Autrement, il ne peut pas bouger. Les deux portes sur la dalle 3B doivent être ouvertes afin de pouvoir faire entrer la barque dans le bâtiment.
- **Si seulement c'était un bateau à moteur...** Chaque pion Objectif rouge est considéré comme un Équipement et occupe une place dans l'inventaire du Survivant qui le prend. Il peut être échangé comme n'importe quelle autre carte d'Équipement.
- **Mon royaume pour une rame !** Si l'attaque d'un zombie entraîne la défausse d'une rame ou si un Survivant portant une des rames meurt, cette dernière est engloutie par la masse des zombies et perdue. Vous perdez la partie.

