

C21 LE TOUR DU QUARTIER

DIFFICILE / 6 À 12 SURVIVANTS / 150 MINUTES

Une Mission de Billy Hayes

On est déjà passés par ici, sans jamais arrêter. Il ya toujours plein de zombies dans ce quartier, mais pas aujourd'hui. Lors d'une sortie de ravitaillement, Wanda a remarqué qu'il y en avait beaucoup moins que d'habitude dans le coin. Ça a peut-être un rapport avec le froid. Elle pense que c'est l'occasion d'explorer cet endroit jusqu'alors inaccessible. Phil et Ned sont d'accord et ils ont rassemblé tout le monde afin d'établir un plan. Le froid est un élément nouveau dans le combat contre les zombies et il faut s'assurer que chacun soit apte à le gérer.

Dalles requises : 1B, 2B, 2C, 3C, 5B, 5C, 5D, 5E & 7B.



TRADUCTION PAR EDGE ENTERTAINMENT.
WWW.EDGEENT.COM



OBJECTIFS

Il faut agir avec méthode. Suivez le plan :

- 1 - Explorez le quartier méthodiquement.** Prenez tous les Objectifs.
- 2 - Rentrez à l'abri en voiture, il fait trop froid pour marcher.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants à bord d'autant de voitures que nécessaire. Une voiture peut s'enfuir par cette Zone à la fin du tour de son conducteur, tant que la Zone ne contient aucun Zombie. Une voiture qui atteint la Zone de sortie (vide de Zombies) est retirée du jeu avec ses passagers et leur Équipement.
- 3- Personne ne veut mourir de froid !** S'il reste au moins un Survivant sur le plateau sans aucun moyen d'atteindre la Zone de sortie en voiture, vous perdez la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **J'ai trouvé un truc !** Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **La porte blindée bleue.** La porte bleue ne peut être ouverte que lorsque l'Objectif bleu est pris.
- **L'entrée principale verte.** La porte verte ne peut être ouverte que lorsque l'Objectif vert est pris. Notez que vous pouvez accéder au bâtiment par une porte latérale ne nécessitant pas de clé.
- **C'est quoi ça ? Un blizzard ?!** La température chute et les Survivants doivent se mettre à l'abri. À la fin du tour de tout Survivant ayant passé trois tours consécutifs à l'extérieur (dans une Zone de rue), placez un pion Froid (utilisez des pions Bruit) sur sa Fiche d'identité. Le Survivant perd 1 Action par pion Froid reçu de cette manière. Les Actions gratuites ne peuvent pas être perdues. Un Survivant ne peut pas avoir moins d'une Action. Retirez tous les pions Froid lorsque le Survivant entre dans une Zone de bâtiment ou dans une voiture.
- **Les flics sont venus et ont abandonné leur bagnole.** C'est une bonne chose, car ces voitures contiennent plein de flingues ! Une 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.

ZOMBICIDE - SCÉNARIOS



- **Pimp-mobile.** Une *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).
- Vous pouvez utiliser les voitures.
- Ces voitures sont fragiles ! Le froid doit altérer le système électrique ! Le câblage des voitures est gelé, déclenchant les alarmes de façon aléatoire. Chaque fois qu'une voiture est Fouillée ou déplacée, lancez un dé. Sur un 1, placez 6 pions Bruit temporaires sur la voiture. Chaque alarme de voiture ne peut être déclenchée qu'une seule fois par tour.
- Pas bon, cette alarme. La première fois qu'une alarme de voiture se déclenche, la Zone d'Invasion bleue devient active jusqu'à la fin de la partie.

