

# C24 UN GROS FLINGUE POUR NOËL

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Celine Mathieu

*\*Soupir\** La tête de delco va rendre l'âme. ENCORE. Ce coup-ci, il va vraiment falloir la remplacer. Il y a quelques jours, nous sommes passés dans cette grande rue où Josh dit avoir remarqué l'enseigne « Pete's Garage ». Les chances d'y trouver une tête de delco sont minces, mais le jeu peut valoir la chandelle. Les égouts grouillent littéralement de walkers. Par chance, l'armée avait établi un QG dans le coin. Ils ont laissé une mitrailleuse sur pied à l'entrée de la rue. Je n'ai aucune idée de la façon dont ce truc peut fonctionner ; il va donc falloir improviser. Je parie que ce machin peut couper une abomination en deux.

Dalles requises : 1C, 2B, 2C, 3B, 4B & 4C.

- **Pete bossait sur une pimp-mobile.** La pimp-mobile ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (au hasard).
- **Une voiture de police accidentée.** Elle n'ira plus nulle part, mais qui sait ce qu'il peut y avoir dans le coffre ? 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.



## OBJECTIFS

L'objectif principal est de réparer la voiture, mais ça serait un crime de ne pas se servir de cette mitrailleuse, pas vrai ?

- 1- **Trouvez la tête de delco.** Prenez l'Objectif bleu.
- 2- **Échappez à la horde.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Cache d'armes des militaires.** Les Objectifs rouges représentent des armes planquées. Lorsque vous en prenez un, piochez des cartes jusqu'à trouver une arme. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker. Vous continuez tout de même de piocher jusqu'à trouver une arme.



▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

<b>Pete et ses employés</b>	<b>La mitrailleuse</b>	<b>Cache d'armes</b>	<b>Tête de delco</b>
<b>Portes</b>	<b>Aire de départ des Survivants</b>	<b>Zones d'Invasion</b>	
<b>Zone de Sortie</b>	<b>Voitures pouvant être utilisées</b>		

• **Pile ce que je voulais pour Noël !** L'Objectif vert représente la mitrailleuse sur pied. Elle ne peut pas être déplacée et ne peut pas tirer à travers une Zone contenant des Zombies. Un seul Survivant peut l'utiliser à chaque tour à cause de la surchauffe, mais il peut dépenser plusieurs actions pour tirer avec. Placez la figurine du Survivant sur l'Objectif vert pour signaler qu'il utilise la mitrailleuse. Voici les caractéristiques de l'arme :

**Portée :** 1-3

**Dés :** 5

**Précision :** 4

**Dégâts :** 3

- **Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.**
- **Dis bonjour à Pete !** Vous êtes accueillis par Pete et ses employés en entrant dans le garage. Placez un Fatty et quatre Walkers dans le garage à l'ouverture de la porte.
- **L'appart de Pete est fermé.** La porte bleue ne peut être ouverte que lorsque l'Objectif bleu est pris.
- **C'est la tête de delco.** L'Objectif bleu représente la tête de delco. Il donne 10 points d'expérience à **tous** les Survivants lorsqu'il est pris.

