

# C47 COUP DE GRÂCE

MOYEN / 6 ZOMBIVANTS / 150 MINUTES

Une Mission de Michael Baxter

Ce raid a foiré en beauté. Ce coup-ci, c'est même pas la faute des zombies. La pression, peut-être ? Ou un trauma post-apocalyptique ? Peu importe... Un des gars a vrillé. Il a complètement pété les plombs. Il s'est réfugié en haut d'un mirador et allume tout ce qui passe à portée, mort ou vivant. Ses compagnons ont été blessés et se sont barricadés dans un bâtiment voisin. Il faut les sauver avant que les zombies, la soif ou ce dingue n'aient raison d'eux. Je suis sûr qu'ils ne s'attendent pas à voir débarquer une équipe de secours composée de zombivants !

Matériel requis : Saison 2 Prison Outbreak, Toxic City Mall.

Dalles requises : 1P, 2M, 5P, 8M, 9P & 12P.

## OBJECTIFS

Comportez-vous en héros zombies. Voici comment.

- 1— **Sauvez ces malheureux (les blessés).** Leurs positions possibles sont indiquées par de grands « X » rouges.
- 2— **Mettez fin aux souffrances de l'autre malheureux (le dingue).** Retirez les 4 pions Bruit de la Zone du Mirador.
- 3— **Retour vers la civilisation. Ou vers ce qu'il en reste.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Zombivants. Un Zombivant eut s'enfuir par cette Zone à la fin du tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Des sauveteurs morts-vivants.** Dans cette Mission, il est recommandé d'utiliser des Zombivants dès le départ.
- **Des types à sauver.** Placez au hasard, face cachée, un Objectif bleu, un jaune, un vert et deux rouges dans les Zones indiquées sur le plan. Trouvez les deux Objectifs rouges pour remplir la première partie de la Mission. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



- **Abattez le dingue...** Il se trouve dans le Mirador. Il est représenté par les 4 pions Bruit. Ces pions symbolisent les Blessures du dingue et ils ne sont pas retirés de façon standard. Le Mirador peut être la cible d'attaques. On retire un pion Bruit pour chaque Dégât infligé (une attaque au Molotov les retire tous). Le dingue est éliminé dès que le dernier pion est retiré, ce qui permet d'accomplir la seconde partie de la Mission.

- **... Ou c'est lui qui vous aura !** À la fin de chaque Phase des Zombies, le dingue effectue des attaques À distance simultanées ciblant toutes les Zones indiquées sur le plan. Chacune de ces quatre attaques est considérée comme silencieuse et possède les caractéristiques suivantes :



- **Interrupteurs.** Actionnez l'interrupteur violet pour ouvrir la porte principale violette de la prison. Activez l'interrupteur blanc pour ouvrir toutes les portes blanches des cellules. Les interrupteurs ne peuvent pas être replacés dans leur position d'origine. Le Survivant qui actionne un interrupteur gagne 5 points d'expérience.



- **Des alarmes ! Partout !** Prendre l'Objectif bleu, jaune ou vert active aussi la Zone d'Invasion correspondante.

- **Plus d'essence.** La *Hippie-mobile* ne peut pas être utilisée, mais elle peut être Fouillée une fois. Elle contient soit le *Pa's Gun*, soit une paire de *Gunblades*.

