

A33 LES FEUX DU VOLANT

TRÈS DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 45 MINUTES

La nuit tombe et nous n'avons plus le temps de nettoyer le quartier. Du coup, Phil propose un truc de dingue, mais qui pourrait être marrant : attirer un max de zombies et les faire tous péter d'un coup. Mais hélas, Ned et Wanda ont montré un peu trop d'enthousiasme et ont attiré les zombies avant que nous soyons prêts.







Le défi du jour, c'est de récupérer des bonbonnes de gaz dans les maisons voisines, de les charger à bord de bagnoles et de faire un feu d'artifice avec la horde. Mais il faut se magnner, car ils arrivent. À vos marques ? Prêts ? **PARTEZ !**

Matériel requis : Zombicide Saison 1.

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

2B	1C	1B
5E	5B	5D



		
Aire de départ des Survivants	Objectif (5 XP)	
		
Zones d'Invasion	Portes	Voitures pouvant être utilisées



OBJECTIFS

Détruisez toutes les Zones d'Invasion. Utilisez un Molotov ou faites exploser une voiture (voir règles spéciales) sur chaque Zone d'Invasion ACTIVE. Vous pouvez ignorer la Zone d'Invasion bleue tant qu'elle n'est pas activée (auquel cas il faudra également la faire sauter). La Mission échoue si un Survivant est éliminé.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Planter le décor.** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

- **Bonbonnes de gaz.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Quand un Survivant s'empare d'un Objectif rouge, il le place dans son inventaire. Il occupe un emplacement et peut être échangé. S'il est détruit ou perdu, la Mission échoue. Les Objectifs bleu et vert ne sont pas placés dans l'inventaire.



- **Faire exploser les voitures.** Un Survivant embarqué qui transporte un Objectif rouge peut dépenser 1 Action pour placer ce dernier dans le véhicule qu'il occupe. Placez l'Objectif sur la voiture. Les voitures dotées d'un Objectif rouge peuvent être touchées par les Actions À distance (avec le même Ordre de priorité qu'un Survivant). La voiture touchée explose lorsqu'un résultat de 6 est obtenu sur l'Action À distance. Générez un effet Molotov dans la Zone occupée par le véhicule. Le tireur gagne tous les XP. Cette règle peut être utilisée pour neutraliser les Zones d'Invasion actives.

- **Bloquer l'arrivée des zombies.** Un pion d'Invasion est retiré quand la Zone qu'il occupe subit un effet Molotov. Placez ce pion sur n'importe quelle autre Zone d'Invasion active (augmentant ainsi le taux d'Invasion de cette dernière !). La Mission réussit dès qu'il ne reste plus d'autres Zones d'Invasion où placer les pions retirés.

- **Ça sent le gaz !** La bonbonne que vous venez de récupérer fuit ! Quand l'Objectif bleu est pris, laissez-le dans la Zone et appliquez les effets suivants :

- La Zone d'Invasion bleue est activée.
- À la fin de la Phase des Joueurs en cours, défaussez l'Objectif bleu. Tous les Acteurs qui se trouvent dans le même bâtiment que l'Objectif bleu sont éliminés. Aucun gain d'XP.

- **Volet métallique.** La porte verte ne peut pas être ouverte normalement. Elle s'ouvre automatiquement dès que l'Objectif vert est pris. Résolez immédiatement l'Invasion du bâtiment. Oui, il est possible que la clé verte soit derrière la porte verte. Pas de bol...

- **Vous pouvez utiliser les voitures.**

- Une *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).

- 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.