WM2 - INCENDIEZ LA RUELLE

Difficile / 90 minutes

Matériel requis : Zombicide : 2e Édition.
Dalles requises : 1V, 2V, 3V, 4V, 7R, & 8R.

Vous êtes parvenus à un constat : peu importe le nombre de zombies que vous massacrez, il en vient toujours plus et ils semblent tous arriver de la même rue. Une bombe pourrait bloquer la ruelle et ainsi vous éviter d'être submergés.

OBJECTIFS

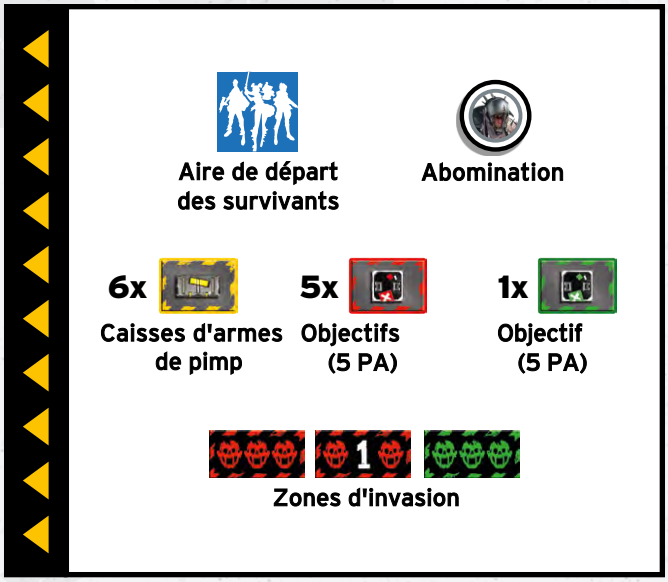
Remplissez les objectifs dans n'importe quel ordre :
- **Incendiez l'allée !** Détruisez la zone d'invasion verte en utilisant une bombe incendiaire (voir règles spéciales).
- **Abattez la cible.** Tuez une Abomination (ou plus).
- **Pillez le secteur.** Prenez tous les objectifs rouges.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Placez une Abomination de votre choix dans la zone indiquée.

- **Une horde sans fin.** Chaque fois qu'un zombie est tué, placez-le au bord du plateau, près de la zone d'invasion verte. Ces zombies constituent une réserve à part. Lors de phase des zombies suivante, avant l'invasion normale, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :
1- Comptez le nombre de zombies dans la réserve spéciale.
2- Dans la zone d'invasion verte, générez un nombre de Rôdeurs égal à la moitié du nombre de zombies dans la réserve. Une fois ces zombies placés, remettez tous ceux qui restent dans la réserve normale.
3- La zone d'invasion verte génère normalement des zombies lors de l'étape d'invasion.

- **La bombe incendiaire.** Un survivant qui prend un objectif rouge peut soit gagner 5 PA OU retirer 5 zombies de la réserve spéciale (voir ci-dessus).
L'objectif vert représente une bombe incendiaire. Le survivant qui le prend place le pion sur son tableau de bord. Il n'occupe pas d'emplacement dans l'inventaire et peut être échangé comme une carte Équipement. Un survivant qui possède l'objectif vert peut le défausser gratuitement à Portée 0-1 de la zone d'invasion verte pour retirer définitivement cette dernière. Les règles d'une horde sans fin (voir ci-dessus) ne s'appliquent plus.

Armes de prestige. Chaque caisse d'armes de pimp donne une arme de pimp au hasard (parmi celles disponibles) au survivant qui la prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement.

8R	7R
2V	3V
4V	1V