

A29 LE JEU DE LA SURVIE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

On a bossé dur pour pouvoir siphonner les réservoirs de quelques bagnoles et nous voilà à présent en route vers notre prochaine destination. On a fait une pause dans une de ces petites villes qui bordent l'autoroute, histoire de piller deux trois trucs utiles pour notre futur abri. Ces arrêts-minute se révèlent souvent fructueux, mais il faut garder les anciens résidents du coin à l'œil. La plupart d'entre eux, incapables de se défendre, ont été transformés en zombies dès le début de l'invasion. Il faut éviter de trop penser à ce qui a pu se passer ici et se concentrer sur la tâche. On ne va pas rester, de toute façon.

Matériel requis : Saison 1.

Dalles requises : 5B, 5C, 5D, 5E, 6B & 6C.

OBJECTIFS

Pillez tout, comme si c'était la fin du monde. Dès que le premier Tour de Jeu a commencé, votre équipe dispose de 60 minutes pour prendre tous les Objectifs.

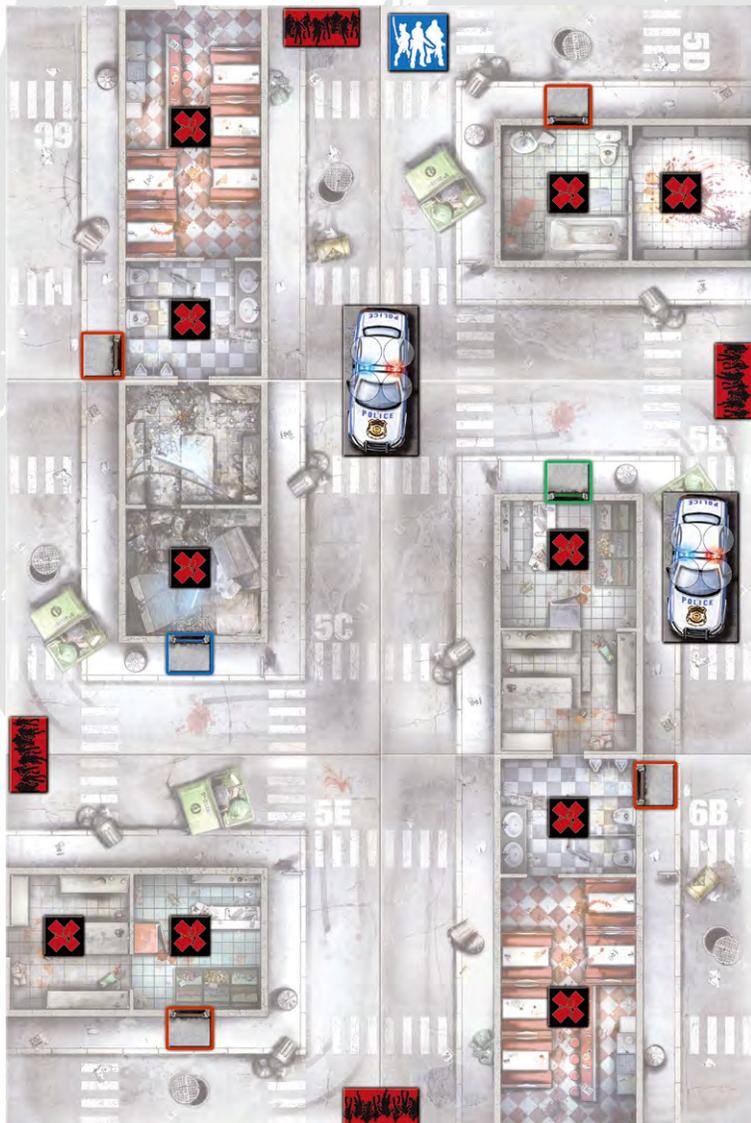
RÈGLES SPÉCIALES

- **Suivez votre instinct.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Conservez le pion sur la Fiche d'identité du Survivant. Il n'occupe pas de place dans l'inventaire. Ce pion peut être défaussé quand les Zombies reçoivent une Activation supplémentaire : le Survivant bénéficie immédiatement de la Compétence Lien Zombie (une seule utilisation par pion défaussé. Plusieurs pions peuvent être défaussés à la suite).

- **Portes verrouillées.** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée. La porte bleue peut être ouverte une fois l'Objectif bleu pris. La porte verte peut être ouverte une fois l'Objectif vert pris.

- **Voiture de police.** 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.

- **Voitures de police au rabais.** Chaque voiture de police peut être utilisée une seule fois pour attaquer les Zombies. Elle s'arrête dans la première Zone où elle effectue une attaque. L'attaque est résolue normalement, mais la voiture est hors d'état. Elle ne peut plus être ni Fouillée ni utilisée après ça. Vous pouvez les retourner sur leur face *pimp-mobile* afin de vous en souvenir.



6C	5D
5C	5B
5E	6B

