

X4 LE COUP DE LA PANNE D'ESSENCE

DIFFICILE / 4 + SURVIVANTS / 150 MINUTES

Les célébrités et leurs excentricités... Nous sommes arrivés dans ce quartier riche il y a quelques temps et, après avoir fait le ménage, y avons vécu des jours heureux.

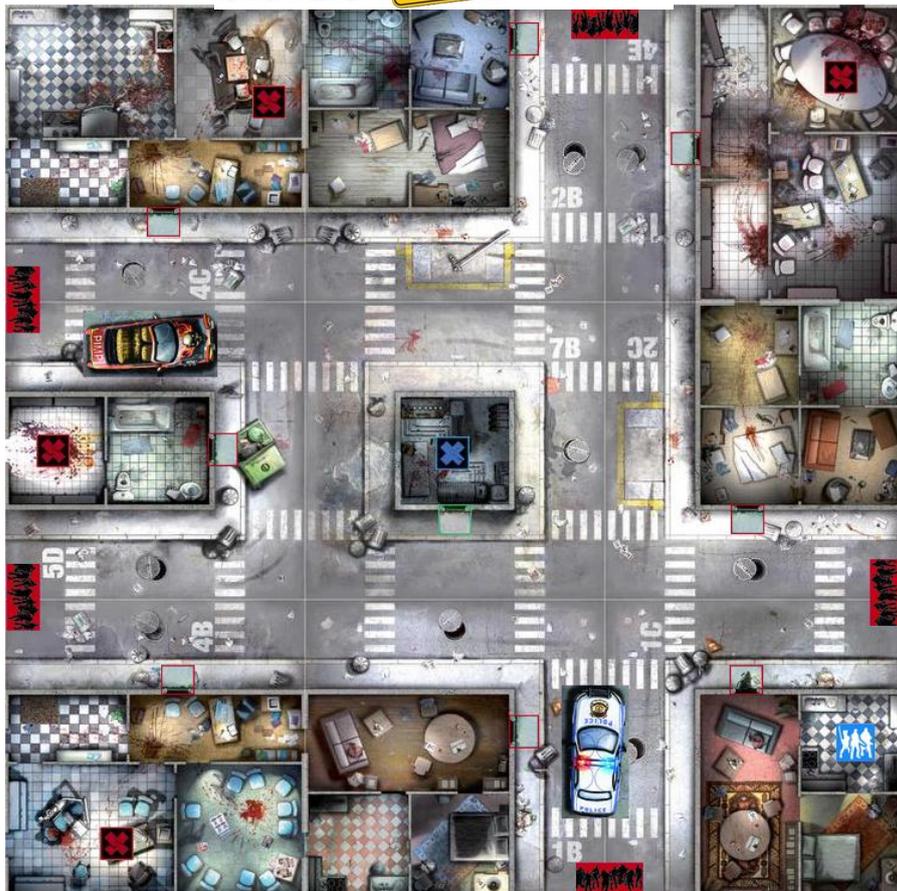
La clôture électrique y était pour beaucoup : quel plaisir de s'installer en terrasse, un verre de scotch à la main, et de regarder ces monstres griller.

Mais même les meilleures choses ont une fin. Le générateur qui alimentait le quartier est tombé en panne sèche, et les clôtures n'ont pas tardé à tomber...

Il faut à présent mettre la main sur les clés du générateur. Le responsable de la sécurité pourrait les avoir laissées dans son bureau, dans la salle de réunion, dans les douches des vestiaires ou dans sa salle de poker clandestine. On remet les clôtures en marche, et le tour est joué.

Ya de l'électricité dans l'air !

Dalles requises : 4C, 2B, 4E, 5D, 7B, 2C, 4B, 1B, 1C



OBJECTIFS

- Trouver les clés du générateur. (l'objectif vert, placé aléatoirement dans l'un des 4 bâtiments)
- Activer l'objectif bleu. (nécessite du carburant)
- Neutraliser les zones d'invasion.
- Nettoyer le quartier. (bâtiments et rues)

REGLES SPECIALES

- Chaque pion objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Les voitures peuvent être utilisées.**
- 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.
- **L'objectif vert représente la clé du générateur. Le Survivant qui le trouve doit le placer dans son inventaire.** Il sera le seul à pouvoir ouvrir la porte verte. Si le Survivant meurt avant d'avoir ouvert la porte, la clé tombe au sol dans la zone où il a été tué. Elle pourra être ramassée par un autre Survivant au prix d'une action.
- **Au prix d'une action et en défaussant une carte Carburant un Survivant peut activer l'objectif bleu.**
- **Une fois l'objectif bleu activé, les Survivants peuvent neutraliser les zones d'invasion** en se rendant dans la zone et en réactivant les clôtures au prix d'une action.
- La partie se termine lorsque toutes les zones d'invasion ont été neutralisées et une fois tous les zombies éliminés.

