

A17 UN PARI STUPIDE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

« - Je te parie ma dernière barre chocolatée qu'on peut tuer cette A-Bomb qui traîne dans l'hosto avant midi.

- Écoute, on en vient. Il n'y a pas d'A-Bomb là-bas !
- Du coup, c'est un pari facile, non ? »

Cette discussion nous a poussés à faire le pari le plus idiot de tous les temps. Maintenant, on se retrouve coincés dans cet hôpital avec une abomination A-Bomb sur les talons. Génial...

Matériel requis : Saison 3: Rue Morgue.

Dalles requises : 1V, 2V, 4V & 5V.

OBJECTIFS

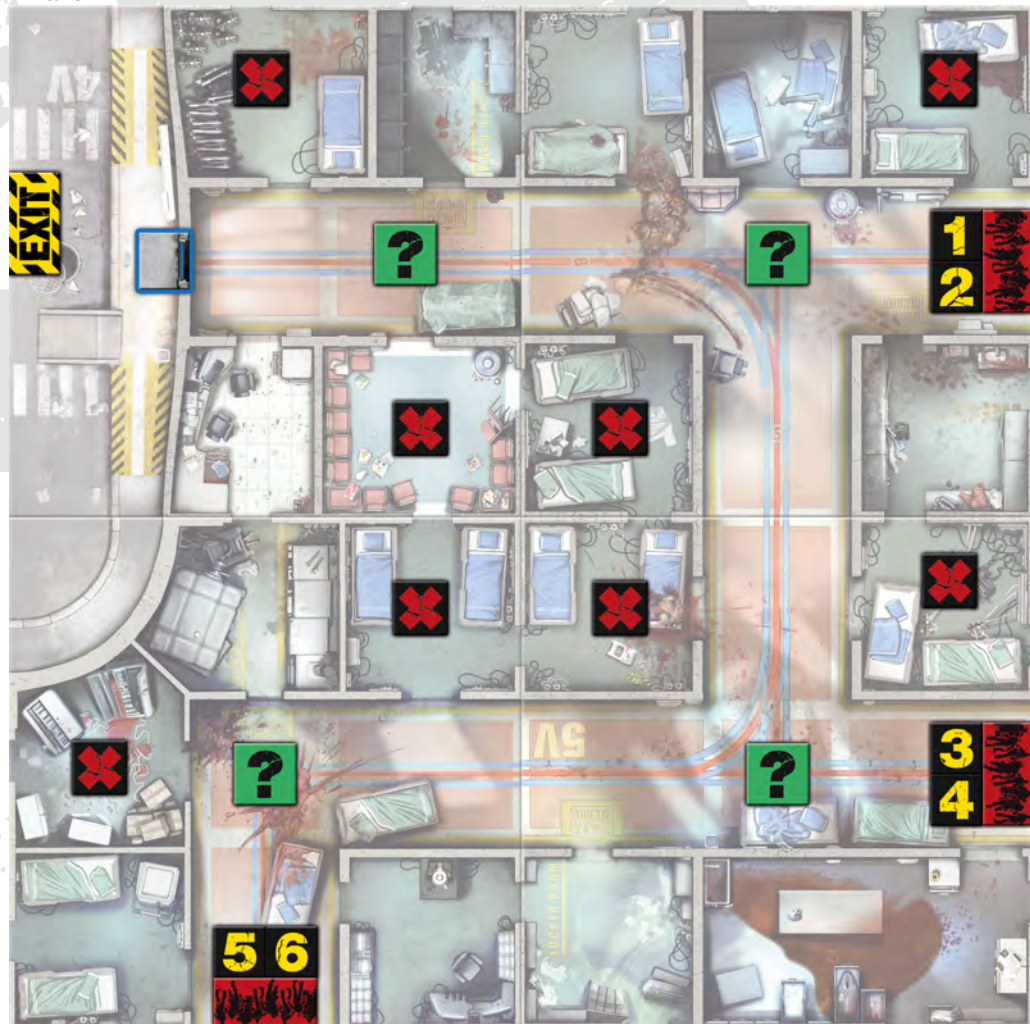
1 - Tuez l'A-Bomb et trouvez la clé bleue. Vous choisissez l'ordre, mais vous ne pouvez pas quitter le plateau sans la tête de l'Abomination.

2 - Sauvez votre peau.

Atteignez la Zone de sortie avec au moins un Survivant. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

4V	1V
2V	5V

 Porte
 Déclencheur d'événement
 Marqueurs d'Invasion
 Zone d'Invasion
 Objectif (5 XP)



RÈGLES SPÉCIALES

• **Par où est-on arrivés ?** L'Aire de départ des Survivants peut être située sur n'importe quel Déclencheur d'événement. Choisissez votre préféré. Avant la première Phase des Joueurs :

- Révélez le Déclencheur choisi comme Aire de départ et générez les Zombies.
- Placez l'A-Bomb sur la Zone d'Invasion la plus proche de l'Aire de départ.

• **Des Zombies ! Partout !** Un Déclencheur d'événement révélé est retourné sur sa face « non activé » dès qu'il n'y a plus de Survivant sur la dalle qu'il occupe. Il peut être déclenché à nouveau !

• **De bonnes surprises !** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée. La porte bleue peut être ouverte une fois l'Objectif bleu révélé. Le Survivant qui prend l'Objectif rose reçoit une Batte cloutée.

• **Ça pourrait être utile...** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.