

C18 PANNE SÈCHE

MOYEN / 2-4 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de John Holt

Aujourd'hui, même les autoroutes routes sont des routes perdues. Un fusil à pompe, des haricots en boîte et la route qui défile : c'est ça la liberté. Difficile de trouver mieux que notre bagnole, à part un tank : une voiture de flic lourdement modifiée, facile à entretenir. Elle peut écraser les zombies sans subir la moindre égratignure, contrairement à ces épaves en fibre de verre qui jonchent les bas-côtés.

Le truc, c'est qu'il n'y avait plus une seule goutte de jus dans les trois dernières stations-service. On regarde l'aiguille baisser dangereusement vers « vide » en se demandant jusqu'où on aurait pu aller avec une caisse en plastique et en fibre de verre. Il reste encore pas mal de bornes jusqu'à la prochaine station et on ne tiendra jamais jusque-là. On pourrait peut-être siphonner un peu d'essence des véhicules qu'on a croisés. Suffisamment pour atteindre la station. On devrait pouvoir trouver un jerrycan dans cette quincaillerie.

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

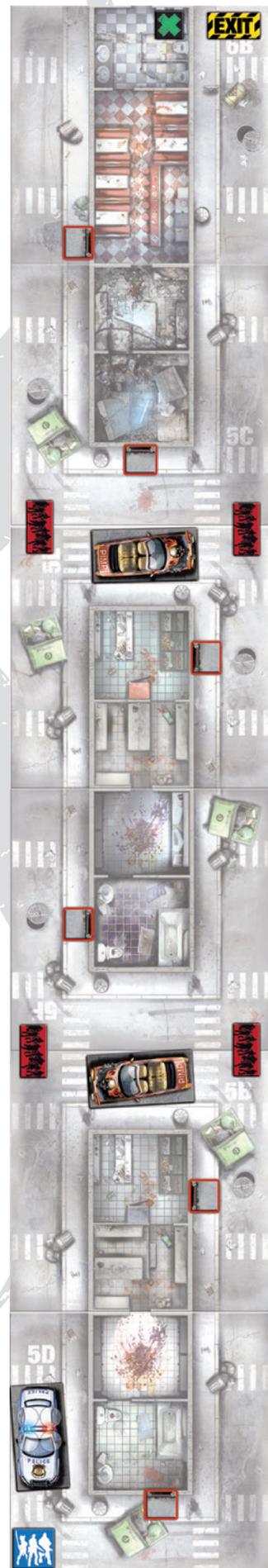
OBJECTIFS

Vous n'auriez jamais imaginé avoir à faire le plein sur l'autoroute en siphonnant des bagnoles accidentées, pas vrai ?

- **Trouvez des jerrycans.** Ils sont indiqués par des « X » verts.
- **Siphonnez les pimp-mobiles.** Ces voitures se sont arrêtées parce que leurs conducteurs sont soit morts soit zombifiés. Du coup les réservoirs doivent contenir encore un peu d'essence.
- **Faites le plein de votre voiture.** Il vous faut un jerrycan plein d'essence pour ça.
- **Continuez votre périple.** Au moins un Survivant doit atteindre la Zone de sortie avec la voiture de police. La voiture peut s'échapper par cette Zone à la fin du tour de son conducteur, tant que la Zone ne contient aucun Zombie. Une voiture qui atteint la Zone de sortie (vide de Zombies) est retirée du jeu avec ses passagers et leur Équipement.



- Aire de départ des Survivants
- Zone d'Invasion Zombie
- Porte
- Objectif vert (règles spéciales)
- Zone de sortie
- Voiture de Police
- Pimp-mobiles ne pouvant pas être utilisées



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place du jeu.** Mettez de côté toutes les cartes Bouteille et Carburant avant le début de la partie.
- **Il est où, ce jerrycan ?** L'Objectif vert ne peut pas être pris, mais un Survivant peut dépenser une Action pour Fouiller la Zone où il se trouve. Il reçoit cinq points d'expérience et une carte Bouteille, qui représente le jerrycan. Cette règle spéciale n'a plus d'effet lorsque toutes les cartes Bouteilles ont été ramassées.
- **Voilà de l'essence !** Un Survivant avec une carte Bouteille dans son inventaire peut dépenser une Action pour Fouiller la Zone d'une *pimp-mobile*. Il reçoit une carte Carburant. Une *pimp-mobile* ne peut être Fouillée de cette façon qu'une seule fois.
- **Le plein, siouplait.** Un Survivant avec une carte carburant dans son inventaire peut dépenser une Action dans la Zone de la voiture de police pour remplir le réservoir avec le jerrycan. Une fois que deux Actions ont été dépensées de cette façon, la voiture de police peut être à nouveau utilisée.
- **Ne gâchez pas d'essence !** Vous ne pouvez pas créer de Molotov au cours de cette Mission.
- **On a dit : ne gâchez pas d'essence !** Les *pimp-mobiles* ne peuvent pas être utilisées.
- **En panne sèche.** La voiture de police ne peut pas être utilisée jusqu'à ce que le réservoir soit plein (voir « Le plein, siouplait ! »).
- **Hé, c'est notre bagnole !** Bien entendu, vous avez déjà récupéré tout ce qui pourrait être utilisable dans la voiture. La voiture de police ne peut pas être Fouillée.
- **Y'a quoi dans le coffre ?** Chaque *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une seule fois. Elle contient soit les Evil Twins, soit le Ma's Shotgun (tirez au hasard).

