

C34 LA GUERRE DES BOX

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Une Mission de Matt Turnbull

Apparemment, être cinglé est un truc récurrent dans la famille de Ned. Il paraîtrait que son oncle aurait loué un tas de containers de stockage pour y conserver ses « objets de valeur », comprenant sa collection de pièces défectueuses, ses figurines de la Guerre de Sécession et les clés de son bateau. Je suis sûr que les figurines sont sympas, mais ce bateau, c'est notre ticket de sortie pour se barrer de cette ville. Je me demande pourquoi l'oncle de Ned ne l'a jamais utilisé...

Matériel requis : Saison 1.

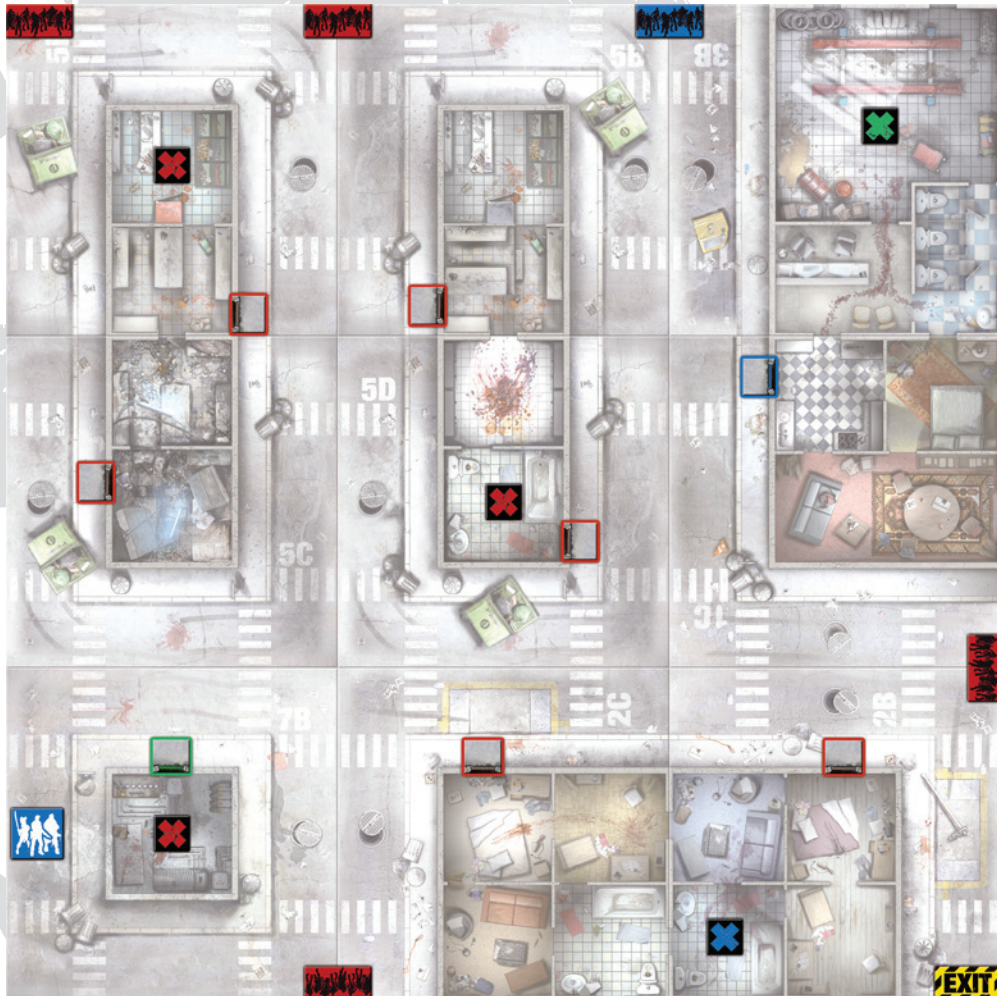
Dalles requises : 1C, 2B, 2C, 3B, 5B, 5C, 5D, 5E & 7B.

OBJECTIFS

Voilà le plan :

1- Bijoux de famille.
Prenez tous les Objectifs rouges.

2- Tais-toi et rame.
Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mon précieux.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **La clé verte.** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.
- **La clé bleue.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris. Prendre l'Objectif bleu active aussi la Zone d'Invasion bleue.
- **L'oncle de Ned.** On dirait que l'oncle de Ned avait la même idée que nous, mais qu'il a foiré. Maintenant, il va tout faire pour qu'on ne prenne pas son bateau. Une fois les trois Objectifs rouges obtenus, générez immédiatement une Abomination (l'oncle de Ned) sur la Zone de sortie.
- **Le retour de l'oncle de Ned.** L'oncle de Ned a dévoré toutes les Abominations du coin. Lorsqu'une carte Zombie devrait générer une Abomination, placez un Fatty et son escorte de Walkers à la place.