



## LE CIMETIÈRE POURRI

MOYEN/6 SURVIVANTS/45 MINUTES

Design et développement: William Snop

Laisse-moi te raconter c'qui s'passe dans c'te p'tite ville. On l'a barricadée comme du betail dans un corral. Quelques gars du coin ont trouvé la source des bruits bizarres. Semblerait qu'y ait c't'étrange tas de chair pourrie qui crache de plus en plus d'ces maudits zombies. On l'appelle l'Pot Pourri.

Maint'nant, écoute-moi bien, j'vais t'raconter l'plan. C't'eau bénite qu'a été oubliée au-dehors d'la ville pourrait bien être notre voie pour s'en sortir. On prévoit d'arroser c'Pot Pourri avec. Pars pas tout seul, l'ami. Les prêtres d'la ville, ils vont t'guider sur c'te route sombre. Dame fortune pourrait t'sourire, mais souviens-toi d'rester sur tes gardes, y'a d'la vermine à chaque tournant du sentier.

Matériel nécessaire : **Zombicide: Undead or Alive** et **Zombicide: Dead West**. Matériel optionnel : **Zombicide: Long-Dead Walkers**.

Limitations de classe : **Pas de Religieux**.

Dalles nécessaires : **1R, 2R, 3V, 4R, 6R, 7R, 8V & 9V**.

### OBJECTIFS

Rassemblez votre posse et exercez le Melting Pot.

Remplissez tous les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1. **Rassemblez le posse.** Ralliez les 2 Compagnons Religieux et gardez les 3 Compagnons en vie.
2. **Récupérez l'eau bénite.** Prenez l'Objectif Vert.
3. **Exercez le Melting Pot.** Jetez 3 Eaux Bénites dessus en un tour pour l'éliminer.



### RÈGLES SPÉCIALES

• **Mise en place.**

- Placez l'Objectif Bleu sur la fontaine (Dalle 6R) et le Vert sur la caisse d'Objectif (Dalle 7R), face dévoilée.
- Placez 2 Compagnons Religieux sur les caisses d'Objectif (Dalles 3V & 6R) et 1 Compagnon Citadin dans la Zone indiquée.
- Mettez de côté la carte Melting Pot et placez sa figurine dans le cimetière comme indiqué sur le plan de la Mission.
- Mettez de côté toutes les cartes Eau et Eau Bénite et faites un paquet de chaque face dévoilée.

• **Des Armes et de la Foi.** Chaque Objectif Rouge donne 5 PA au Survivant qui le prend, ainsi que la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le Survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.

• **Que la fontaine soit louée.** L'Objectif Bleu ne peut pas être pris. Chaque Survivant Fouillant dans la Zone de l'Objectif Bleu peut tirer une carte Eau (s'il en reste). Les Effets de Jeu affectant la Fouille (comme un Équipement ou une Compétence) s'appliquent.

• **Stockage béni.** Prendre l'Objectif Vert donne au Survivant toutes les cartes Eau Bénite. Elles peuvent toutes rentrer dans un seul emplacement du sac à dos.

• **Défendez la ville !** La Gatling peut être utilisée, mais pas déplacée.

Après chaque Phase des Joueurs, le Compagnon Citadin porte une Attaque à Distance dans une Zone de votre choix :

- Portée 1-3 (dans sa Ligne de Vue)
- 3 coups systématiques (l'Ordre de Priorité des Cibles s'applique toujours)
- Dégâts 2

Le Compagnon Citadin ne peut pas toucher d'autres Survivants. Il ne peut pas être rallié.

• **Vous ne passerez pas !** Il n'est pas possible d'entrer dans la Zone qui contient le Chariot. Celui-ci ne peut pas être déplacé et bloque la Ligne de Vue des Acteurs.

Si, au début de la Phase des Zombies, il y a 8 Zombies ou plus d'un même type, ils peuvent se déplacer dans la Zone du Chariot pendant leur Activation. Pour leur prochaine Activation, ils pourront se déplacer dans la Zone adjacente suivante.

Le Chariot peut **seulement** être détruit en lançant une Dynamite dans sa Zone. Si cela se produit, retirez le Chariot et jouez la Zone normalement. Les Zombies ne peuvent pas détruire le Chariot.





• **Le cimetière pourri.** Le Melting Pot **ne peut pas se déplacer** et n'est pas considéré comme une Abomination. Ainsi, une autre Abomination peut être générée et activer le pion Invasion d'Abomination. Chaque fois que le Melting Pot s'active, placez 2 **Daily Duel Walkers** dans sa Zone. S'il n'y a plus assez de Rôdeurs, ignorez l'Activation supplémentaire.



8V	3V
1R	6R
4R	2R
7R	9V

	6x
Zone de Départ des Survivants	Objectifs (5 PA)
Gatling	Pion Bruit
Pas de Pion Objectif	Zones d'invasion
2x	
Compagnons Religieux	Compagnon Citadin
Melting Pot	Chariot