

BURN 'EM OUT! / BRÛLEZ-LES TOUS !

Les Héros doivent trouver des *Explosifs* et détruire 3 points d'arrivée de Zombies avant le coucher du Soleil. Pour ce faire, un Héros doit commencer son tour sur sa case, utiliser une carte d'*Explosif* (ce sera son unique action) et survivre à toute attaque de Zombie avant d'indiquer que le point d'arrivée est désormais fermé.

Objets liés au scénario : tout *Explosif* (comme *Essence* ou encore *Dynamite*)

DEFEND THE MANOR HOUSE / PROTÈGEONS LE MANOIR

1. Chaque Héros commence la partie avec une carte *Héros* en plus de ce qu'il devrait normalement avoir (et ce même si son lieu de départ n'est pas sur le plateau de jeu)
2. Les Zombies n'ont pas à lancer de dés pour voir s'il y aura de nouveaux morts-vivants : ils en rajoutent 2 dés à la 6^e phase de chacun de leur tour.
3. A tout moment, les Zombies gagnent la partie immédiatement s'il y a 9 morts-vivants ou plus dans le Manoir au même moment.
4. Les Héros gagnent la partie s'ils tiennent le siège jusqu'à l'aube.

* voir les règles avancées pour plus de détails sur le Manoir.

DIE ZOMBIES, DIE! / CREVEZ, SALETÉS DE ZOMBIES !

1. Les Héros gagnent la partie s'ils tuent 15 Zombies avant le coucher du Soleil.
2. Les Zombies gagnent la partie si les Héros échouent ou s'ils tuent 2 Héros.

ESCAPE IN THE TRUCK / LE CAMION, SEULE CHANCE D'EN SORTIR

1. Placez le Camion dans la case centrale du plateau de jeu.
2. Les Héros doivent trouver l'*Essence* pour faire le plein et les *Clés* pour le faire démarrer :
 - a. Pour remplir le réservoir du Camion, un Héros doit commencer son tour sur sa case, utiliser une carte d'*Essence* (ce sera son unique action) et survivre à toute attaque de Zombie.
 - b. Pour s'enfuir, 2 Héros ou plus doivent se trouver sur la case du Camion à la fin du Tour des Héros et avant le coucher du Soleil. Le plein doit avoir été fait et l'un des deux Héros doit avoir les *Clés*.

Objets liés au scénario : l'*Essence* et les *Clés*

SAVE THE TOWNSFOLK / SAUVEZ LES HABITANTS DE LA VILLE

1. Les Héros doivent sauver (c'est-à-dire collecter sans les jouer) quatre Habitants de la Ville et les garder en vie jusqu'à l'aube.
2. Les Zombies gagnent la partie si les Héros échouent ou s'ils tuent 2 Héros.

Objets liés au scénario : tout *Habitant de la ville*