

C33 MUMBO JUMBO MÉDICAL

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Tim White

Cela fait des jours, peut-être des semaines, qu'on cavale. J'en trop sais rien et je m'en fous. J'ai le bide en vrac et je passe mon temps à dégueuler. Doug pense que c'est l'appendicite. Amy a dégotté un manuel médical à la bibliothèque du coin et elle se dit prête à me charcuter. Je ne sais pas si vous voyez le truc : une goth en train de découper quelqu'un...

Phil sait où trouver des anesthésiques et il connaît un cabinet dentaire qu'on pourrait utiliser. Il n'y a qu'à mettre la main sur les clés de l'armoire médicale. Selon Ned, elles pourraient bien être sur la dépouille du pauvre toubib. Il prétend connaître tous les endroits où le traînait le dentiste. Ned me fout la trouille par moments. Qui serait assez malade pour traquer un dentiste ?

C'est peut-être la dernière entrée de ce journal. Si je ne crève pas sur la chaise du dentiste, je serai probablement dévoré par les zombies. Ils sont à nos basques, comme toujours.

Matériel requis : Saison 1.

Dalles requises : 1C, 3B, 4B, 4D, 4E, 5C, 6B & 6C.

OBJECTIFS

La chirurgie moderne demande de la rigueur et de la méthode. En tout cas, c'est ce que dit Amy.

1- Trouvez l'anesthésique et les clés de l'armoire médicale. Vous trouverez l'anesthésique sur la table de chevet dans la pièce marquée d'un « X » vert. Les clés sont dans l'une des salles marquées d'un « X » rouge.

2- Pratiquez l'opération. N'ayez pas peur. Vous êtes un Survivant. Ça va bien se passer.

3- Trouvez un endroit où vous reposer. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Le Patient.** Au début de la partie, lancez un dé pour chaque Survivant. Le patient est celui avec le plus petit résultat (relancez les égalités).

• **Sur la route.** Les Survivants sont en cavale depuis qu'ils ont dû abandonner leur abri, mais ils ont eu le temps de s'équiper. En plus de l'Équipement de départ, distribuez une Carabine, un Fusil à canon scié, un Fusil à pompe, un Pistolet supplémentaire et un Pistolet mitrailleur.



• **C'est pas vraiment ce qu'on cherchait, mais bon...** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Pièces fermées.** Certaines Zones de bâtiment sont isolées par des portes. Elles sont considérées comme des bâtiments séparés pour la génération des Zombies.

• **Où est le corps du dentiste ?** Mélangez l'Objectif bleu, face cachée, avec les Objectifs rouges. Placez le pion Objectif sur la fiche du Survivant qui le prend. Il peut être échangé comme une carte Équipement, mais n'occupe pas de place dans l'inventaire. Si le Survivant qui le porte est éliminé, la Mission se solde par un échec.

• **J'ai trouvé le somnif... l'anesthésique.** L'anesthésique est représenté par l'Objectif vert. Placez le pion Objectif sur la fiche du Survivant qui le prend. Il peut être échangé comme une carte Équipement, mais n'occupe pas de place dans l'inventaire. Si le Survivant qui le porte est éliminé, la Mission se solde par un échec.



• **L'opération.** Pour pouvoir pratiquer l'intervention, le patient, « l'anesthésique » (l'Objectif vert) et la clé de l'armoire médicale (l'Objectif bleu) doivent être dans le cabinet dentaire (sur la dalle 4B). Le « chirurgien » (qui peut être n'importe quel Survivant, même s'il ne porte aucun des Objectifs colorés) doit dépenser trois Actions pour pratiquer l'intervention. Terminer l'opération donne cinq points d'expérience, à la fois au chirurgien et au patient. Après l'opération, le patient ne pourra plus entreprendre que des Actions de déplacement.

• **Flics bruyants.** Les voitures de police ne peuvent être ni utilisées, ni fouillées. Elles peuvent générer du Bruit si leur sirène est activée et deviennent alors les Zones les plus bruyantes du plateau jusqu'à ce qu'elles soient désactivées. Pour allumer ou éteindre la sirène d'une voiture de police, un Survivant doit se trouver dans la Zone du véhicule et dépenser une Action. Placez un pion Bruit sur la Zone de la voiture pour indiquer que la sirène est activée (ne le retirez pas pendant la Phase de fin de tour). Retirez-le immédiatement lorsque la sirène est éteinte. Au début de la partie, la sirène de la voiture de police avec le pion Bruit est activée (voir carte).

| | |
|--|------------------------|
| | |
| Aire de départ des Survivants | Zone d'Invasion |
| | |
| Pion Bruit | Zone de sortie |
| | |
| Voiture de police | |
| | |
| Somnif... Anesthésique (5XP) | Porte |
| | |
| Lieux possibles pour les clés de l'armoire médicale (5XP) | |