

C37 LA DÉFENSE DU MALL - SAUVEZ LE BÉBÉ

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Scott Hill

« Je te l'avais dit que c'était une mauvaise idée ! Je te l'avais dit ! Il faut qu'on se casse ! MAINTENANT ! »

« On ne peut pas partir comme ça ! Elle est en train d'ACCOUCHER, bordel ! Elle ne s'en sortirait pas ! »

* Soupir * « Super. Deux bouches de plus à nourrir... »

« Ah, arrête un peu de te plaindre. Envoie tout le monde sur les barricades. Fais ce qu'il faut, mais empêche-LES d'arriver jusqu'ici ! »

Matériel requis : Toxic City Mall.

Dalles requises : 1M, 2M, 3M & 5M.

OBJECTIFS

1 Protégez la mère et son bébé. Empêchez les Zombies d'entrer sur l'Aire de départ des Survivants (hachurée en vert). Si un Zombie pénètre dans cette Zone, la Mission se solde par un échec.

2 La meilleure défense, c'est l'attaque. Une fois que le bébé est **né** et **endormi** (voir Règles spéciales), nettoyez les derniers Zombies sur le plateau. Vous gagnez la partie dès qu'il n'y a plus aucun Zombie sur le plateau.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Il nous faut de meilleures armes...** Ne distribuez pas l'Équipement de départ de la façon habituelle. À la place, répartissez aléatoirement une Batte de baseball, un Katana, une Tronçonneuse et suffisamment de Poêles et/ou Tonfas de façon à ce que chaque Survivant ait une carte.

- **... et il y en a plein dans le coin !** Enlevez toutes les cartes nourriture (Conserves, Eau et Sac de riz) de la pioche Équipement. Elles ne sont pas utilisées dans cette Mission.

- **Regardez ce que j'ai trouvé !** Retirez un .44 magnum, un Fusil à pompe, un Fusil d'assaut et un Pistolet mitrailleur de la pioche Équipement. Mélangez ces cartes et placez-les, face cachée, à côté du plateau. Lorsqu'un Survivant prend un Objectif rouge, il gagne 5 points d'expérience et pioche une carte au hasard de cette pile. Si un Survivant doté de la Compétence Les deux font la paire pioche soit le .44 magnum, soit le Pistolet mitrailleur, il reçoit le second exemplaire de la carte depuis la pioche Équipement, s'il est disponible. Le Survivant peut alors réorganiser son inventaire gratuitement.

- **Des armes collector !** Lorsqu'un Survivant prend l'Objectif bleu, il reçoit 5 points d'expérience et le *Pa's Gun*. Lorsqu'un Survivant prend l'Objectif bleu, il reçoit 5 points d'expérience et une autre arme de *pimp-mobile* tirée aléatoirement.

- **Il faut les arrêter.** Les barricades sur la carte représentent des Structures de Défense Permanentes. Elles ne peuvent pas être retirées, que ce soit par les Survivants ou lors d'une Activation de Zombies. Elles bloquent les Déplacements et la Ligne de vue des Survivants et des Zombies. Les Survivants peuvent faire des Attaques À distance depuis une zone adjacente à une Structure de Défense Permanente. Toutefois, les Attaques À distance depuis une Zone plus lointaine sont bloquées.

- **Cette boutique a été pillée.** L'Aire de départ (hachurée en vert) ne peut pas être fouillée.

- **Un accouchement, c'est bruyant...** Avant que le bébé soit **né** :

1 - Tous les tours, au début de chaque Phase des Joueurs, ajoutez un pion Bruit Permanent sur l'Aire de départ (hachurée en vert) jusqu'à ce que le bébé soit **né**. Les pions Bruit Permanent ne sont pas retirés à la fin du tour.

2 - Ensuite, lancez deux dés et ajoutez les résultats. Si le total est supérieur ou égal au nombre de pions Bruit Permanent sur l'Aire de départ (hachurée en vert), ajoutez un pion Bruit Permanent supplémentaire dans cette Zone.

- **... et quasiment imprévisible !** Le bébé est **né** lorsque le nombre de pions Bruit Permanent sur l'Aire de départ (hachurée en vert) atteint treize.

- **Fais dodo...** Après que le bébé soit **né** :

1 - Tous les tours, au début de chaque Phase des Joueurs, retirez un pion Bruit Permanent sur l'Aire de départ (hachurée en vert) jusqu'à ce que le bébé soit **endormi**.

2 - Ensuite, lancez deux dés et ajoutez les résultats. Si le total est inférieur ou égal au nombre de pions Bruit Permanent sur l'Aire de départ (hachurée en vert), retirez un pion Bruit Permanent supplémentaire dans cette Zone.

- **... t'auras du lolo.** Le bébé est **endormi** lorsque le nombre de pions Bruits Permanent sur l'Aire de départ (hachurée en vert) descend à 0. Retirez tous les pions Zone d'Invasion du plateau.



