C38 TEAM TESLA

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Simone Burgio

À ce qu'on dit, l'armée avait pris position derrière une clôture électrique, sans doute dans la vieille prison au-delà du mirador. Si ça se trouve, il y plein de trucs super, là-bas, mais c'est sûrement rempli d'ex-militaires zombies. On a quand même un plan et j'ai choisi un nom de code : on va s'appeler la Team Tesla, vu que la première étape est de remettre le courant dans les quatre maisons avoisinantes. On pourra alors ouvrir la porte et entrer dans la prison. C'est déjà pas de la tarte, mais il y a pire. Il y a un couple d'abominations devant la prison, deux équipes de basket zombies et une foule de supporters morts-vivants.

On va en chier.

Matériel requis : **Saison 2 : Prison Outbreak.**

Dalles requises : **1P, 2P, 3P, 4P, 5P, 7P, 17P & 18P.**

OBJECTIFS

Il ya bien un plan, mais bon… Qu'importe la manière, seul le résultat compte.

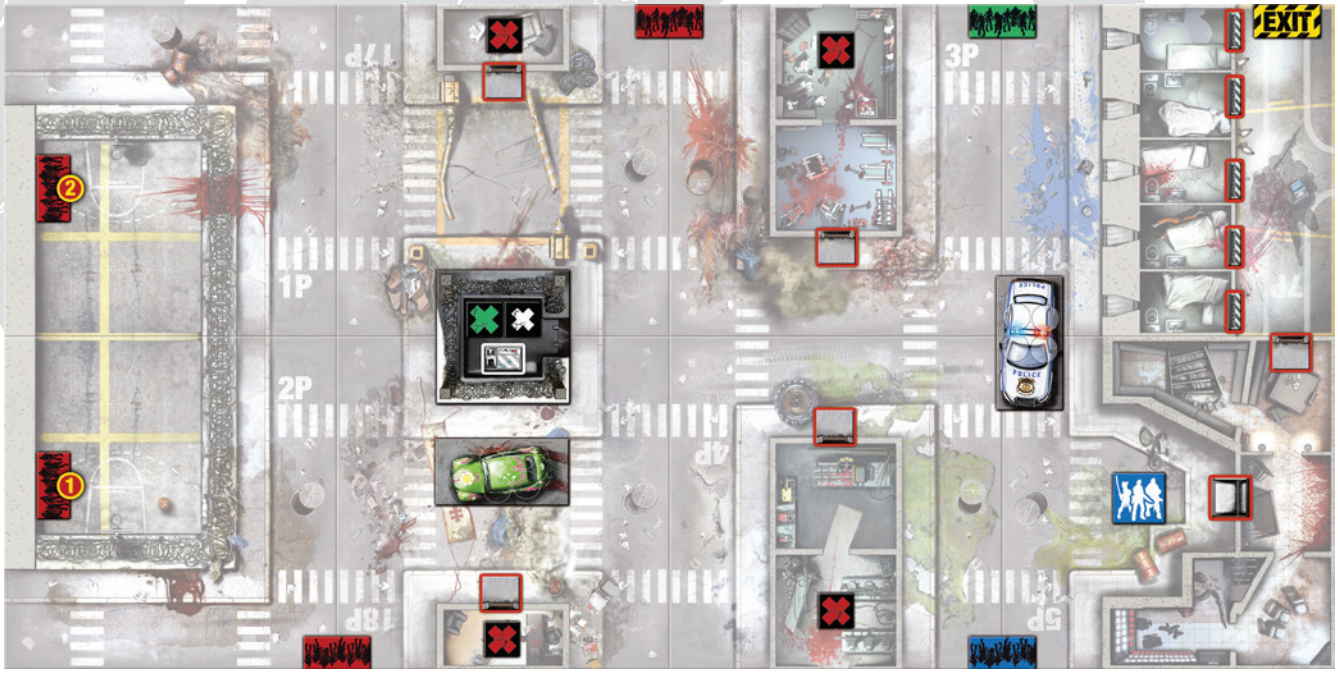
1- Remettez le courant. Prenez tous les Objectifs rouges.

2- Ouvrez la porte principale de la prison. L'interrupteur se trouve dans le mirador.

3- Pénétrez plus avant dans la prison. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Un match de basket Zombie, avec des équipes Zombies et des supporters Zombies.** Parfois, certains Zombies reprennent leurs vieilles habitudes. Et deux d'entre eux étaient des superstars ! Lors de la mise en place du jeu, placez une Abomination Berserker et une Abomination Standard dans les Zones indiquées. Les deux Zones d'Invasion rouges représentent les équipes et les supporters.



TRADUCTION PAR EDGE ENTERTAINMENT.
WWW.EDGEENT.COM

- **Une puissance sans limites.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Une fois les quatre Objectifs rouges pris, l'interrupteur blanc peut être activé.

- **Un interrupteur pour les gouverner tous !** Activer l'interrupteur blanc ouvre toutes les portes blanches : la porte principale de la prison ainsi que les portes blanches des cellules. Le Survivant qui active l'interrupteur blanc pour la première fois prend aussi l'Objectif blanc et gagne 5 points d'expérience.

- **Le prix du pouvoir.** Une fois quatre Objectifs rouges pris, les Zones d'Invasion bleue et verte sont activées.

- **T'as bien dit « mitrailleuse légère » ?** Les militaires avaient placé une mitrailleuse légère dans le mirador (représentée par l'Objectif vert). Elle ne peut être ni ramassée, ni déplacée, mais un Survivant se trouvant dans la même Zone peut s'en servir pour faire un carton sur les Zombies. La mitrailleuse légère possède les caractéristiques suivantes :

  Portée : 1-3 (comprend le bonus du mirador)

  Dés : 6

  Précision : 5+

  Dégâts : 2

Un seul Survivant peut utiliser la mitrailleuse à chaque tour, mais il peut dépenser autant d'Actions qu'il le souhaite pour tirer. La mitrailleuse surchauffant, elle ne peut plus être utilisée lors du même tour.

- **Une épave de voiture de police.** Elle n'ira plus nulle part, mais vous pouvez toujours la fouiller. Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

- **Youpi, une hippie-mobile !** Vous pouvez utiliser cette voiture. Une hippie-mobile ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient une *Gunblade*. Vous pouvez ajouter les autres armes de *pimp-mobile* que vous possédez (*Evil Twins*, *Ma's Shotgun*, etc.) et en piocher une au hasard.