E04 TOULOUSE ZOMBIE SHOW

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 45 MINUTES

Une Mission Edge Entertainment

On est arrivés près du Parc des Expos. Ned prétend que juste avant l'invasion, il y avait une méga convention ici, le TZS ou un truc du genre. Évidemment, tous ces geeks sont aujourd'hui des zombies. Josh a fait un repérage sur les lieux et pense que l'antenne médicale n'a pas été pillée. C'est l'occasion rêvée de se faire un stock de médocs. Sans médicaments, on ne tiendra pas longtemps.

Le problème, c'est que l'endroit grouille de zombies. Il va falloir la jouer serré.

Matériel requis : **Saison 1, Toxic City Mall.**

Dalles requises : **1B, 1C, 2C, 4B.**

OBJECTIFS

Si on suit le plan, tout va bien se passer. Suffit de pas brûler les étapes.

1-Bon, elles sont où, ces clés ? Le local des secouristes était juste en face. On va fouiller là-bas. Trouvez les clés du rideau métallique. Prenez l'Objectif bleu.

2- C'est bloqué, j'te dis ! Une fois l'Objectif bleu en votre possession, allez ouvrir la porte bleue.

3- Ça fait du bien là où ça fait mal. Il vous faut ces antibiotiques. Prenez l'Objectif vert.

4- C'est pas qu'on s'ennuie, mais faut y aller. Atteignez la Zone de sortie avec l'Objectif vert et 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

- **On est pas venus pour rien.** Chaque Objectif donne 5 XP au Survivant qui le prend. Les Objectifs rouges représentent des médicaments utiles.
- **Sésame ouvre-toi !** L'Objectif bleu représente la clé bleue. La porte bleue ne peut être ouverte qu'une fois l'Objectif bleu pris.
- **Ça pue là-dedans !** Une réaction chimique non identifiée a causé d'étranges mutations sur les Zombies présents dans l'antenne médicale. Ou peut-être était-ce la bouffe du TZS ? Au début de la partie, constituez une pioche séparée avec toutes les cartes Zombie de *Toxic City Mall*. À l'ouverture de la porte bleue, utilisez ces cartes pour générer uniquement des Zombies Toxiques. Si d'autres Zombies apparaissent dans le bâtiment par la suite (lors d'une séparation par exemple), ils sont automatiquement Toxiques.
- **Quelque chose les attire ici.** La Zone d'Invasion bleue devient active dès que la porte bleue est ouverte. Utilisez les cartes Zombie de *Toxic City Mall* pour cette Zone d'Invasion.
- **Pour les p'tits bobos.** L'Objectif vert représente les antibiotiques. Les antibiotiques occupent une place dans l'inventaire du Survivant qui les porte. L'Objectif vert peut être échangé comme un objet normal. Si le Survivant qui le porte est tué, la Mission se solde par un échec.
- **Voilà où va l'argent du contribuable.** La voiture de police ne peut pas être utilisée, mais vous pouvez 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 standard et interrompent la Fouille.

1B
1C
2B
2C
EXIT

Aire de départ des Survivants
Voiture de police
Portes
Décombres (grand)
EXIT
Zone de sortie
Objectifs
Zones d'Invasion