

E06 MALL OF THE DEAD

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission Edge Entertainment

*Si on parvient à récupérer deux caisses en bon état, on devrait pouvoir quitter la ville. On a repéré deux véhicules stationnés devant le supermarché qui pourraient bien faire l'affaire. Les anciens conducteurs sont probablement encore à l'intérieur. On va rentrer là-dedans, trouver les clés des bagnoles et tailler la route.
Un jeu d'enfant...*

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall, Toxic City Mall Tiles.
Dalles requises : 2M (x2), 5M, 6M & 8M (x2).

OBJECTIFS

Un bon plan demande de l'organisation.

- 1- Pénétrez à l'intérieur du Mall, trouvez la clé du local électrique : prenez l'Objectif bleu.
- 2- Accédez au local électrique et rétablissez le courant : activez l'interrupteur violet.
- 3- Actionnez l'interrupteur blanc pour déverrouiller le volet roulant qui bloque la double porte bleue du Mall.
- 4- Trouvez les clés des voitures. Prenez les Objectifs rouges.
- 5- Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants, à bord d'autant de voitures que nécessaire. Une voiture et ses occupants peuvent s'échapper par cette Zone, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Carton Jaune.** La Mission commence au Niveau de Danger Jaune. Avant le début de la partie, chaque joueur pioche des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Ignorez les autres cartes. Remélangez la pioche Équipement ensuite.

- **On tient le bon bout.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- **Surprise, surprise.** Au début de la partie, placez l'Objectif jaune, face cachée, au hasard parmi les rouges. Lorsque l'Objectif jaune est révélé, placez une Abomination Toxique dans la Zone. Si l'Abomination Toxique est déjà en jeu, remplacez-la par un Fatty Toxique avec son escorte.

- **Interrupteurs.** Le Survivant qui actionne un interrupteur prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience. Les interrupteurs ne peuvent pas être replacés dans leur position d'origine.

- **Il en vient de partout !** Prendre l'Objectif violet déclenche l'ouverture de la porte violette et l'activation de la Zone d'invasion violette.

- **Houlà, y a du monde, ici !** À l'ouverture du Mall, générez des Zombies dans toutes les Zones d'allées intérieures du Mall marquées « 1 », comme si c'était des Zones de bâtiment. À l'ouverture de la porte violette, générez des Zombies dans toutes les Zones d'allées intérieures du Mall marquées « 2 », comme si c'était des Zones de bâtiment.

- **Porte blindée.** La porte violette ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif violet n'a pas été pris (en activant l'interrupteur violet).

- **Déverrouillez le volet roulant.** La porte bleue du Mall ne peut pas être ouverte tant que l'interrupteur blanc n'a pas été actionné.

- **Rapide et Furieux.** Vous pouvez utiliser les voitures, à partir du moment où vous avez les clés en votre possession. Chaque Objectif rouge permet d'utiliser une voiture au choix.

- **Taxi.** Le taxi peut être Fouillé plusieurs fois. Il peut être Fouillé comme une Zone de bâtiment, mais les Lampes-torches n'ont aucun effet. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

- **Sportive.** La Sportive ne peut pas être Fouillée. Une Sportive peut se Déplacer jusqu'à 2 Zones au lieu de 2.

