

C41 FAYOTS, BASTOS ET SPARADRAP

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Jerry Biolchini

Nos réserves de nourriture, de pansements et d'autres trucs se font basses. J'ai ces foutues démangeaisons qu'un peu de crème pourrait soulager. Ned dit qu'il sait où en trouver, au Pinewoods Outlet Mall. Il y aurait aussi là-bas une armurerie où dégoter un meilleur matos que le nôtre. Ce que Ned ne nous a pas dit, par contre, c'est que les zombies surgissaient des égouts ! J'espère qu'on va trouver cette crème pour mes démangeaisons... ou au pire un caleron propre.

Matériel requis : Saison 1, Toxic City Mall.

Dalles requises : 1C, 2C, 3M, 4D, 4E, 4M, 5B, 7M & 8M.

OBJECTIFS

1 – Fayots, bastos et sparadrapp. Rassemblez une carte de chaque type de munitions (Balles à tête creuse, Munitions en pagaille petit et gros calibre). Rassemblez aussi une carte Conserves, Cookies, Eau et Sac de riz. Chacune de ces cartes donne 5 points d'expérience au Survivant qui la trouve.

Vous aurez aussi besoin de deux des cinq Objectifs rouges. Ils représentent des réserves médicales et rapportent 5 points d'expérience.

2 – On s'équipe ! Prenez les six armes dans l'armurerie.

3 – Un pour tous. Tous les Survivants doivent s'en sortir avec les cartes d'Équipement requises. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **L'armurerie.** C'est pas le pôle Nord, mais on se croirait à Noël ! Lors de la mise en place, composez une pioche dans l'armurerie, contenant les cartes suivantes :

- .44 Magnum (x1)
- Fusil d'assault (x1)
- Evil Twins
- Ma's Shotgun
- Pa's Gun
- Pistolet mitrailleur (x1)

Lorsque vous fouillez l'armurerie, prenez une carte au hasard dans ce paquet. Une fois toutes les cartes piochées, l'armurerie peut être fouillée normalement.

• **Il nous le faut !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Les cartes nourriture (Conserves, Cookies, Eau ou Sac de riz), les cartes munitions (Munitions en pagaille petit et gros calibre, Balles à tête creuse) et les six cartes Équipement de l'armurerie rapportent aussi 5 points d'expérience chacune.

• **Putain d'alarme !** La Zone d'Invasion bleue est activée à l'ouverture de la double porte bleue du Mall.

