

● **Trousseau policier.**

- Pour une Action, les scellées peuvent être retirées et la *Pimp-mobile* fouillée (une fois par Mission !).
- Pour une Action, le sabot peut être retiré et la *Pimp-mobile* conduite.

● **Tous-terrains.** La *Pimp-mobile* peut circuler dans toutes les Zones de rue et de couloir de tous les rez-de-chaussée.

● **Ronron mécanique.** Une voiture ajoute un D6 à la phase Zombie des tours du secteur où elle est conduite.

● **Voie des airs.** L'hélicoptère sur sa face valide est opérationnel. L'hélicoptère en vol peut accéder à toute Zone de rue (y compris de « ciel »).

- Changer d'étage se fait depuis une Zone de rue vers une Zone de rue verticalement accessible ; et met fin à son Action de déplacement.
- Changer de secteur se fait depuis une Zone de rue vers une Zone de rue d'un autre secteur ; et met fin à son déplacement.

● **Container spécial.** Le Survivant peut trouver une carte *Container spécial* en activant un Objectif optionnel. C'est un équipement qui reste sur la Zone où il a été repéré.

● **Carte Magnétique.** Le Survivant peut trouver une carte *Carte Magnétique* en activant un Objectif optionnel. C'est un équipement standard.

● **Porte N3D.** Le Survivant peut trouver une carte *Porte N3D* en activant un Objectif optionnel. C'est un équipement qui reste sur la Zone où il a été repéré. Il donne accès à la sous-Mission N3D. Cette porte est considérée ouverte, la tuile N3D est posée et immédiatement révélée.

● « **Blocage Létal des Evasions Univoques** » © SunShade Inc.
Le Survivant qui vient d'activer l'Objectif change une porte bleue de son choix en porte normale.

● **Malade mental.** Placez un Survivant *M. Phal* (0 XP, aucun équipement) dans cette Zone. Le joueur dont le Survivant vient d'activer l'Objectif le contrôle, mais *M. Phal* ne peut jamais quitter sa cellule jusqu'à la fin de la campagne. Le joueur repartira avec la figurine du Survivant *M. Phal*, celle de son Zombivant et sa fiche.



• **Badaboum.** Placez un *petit jeton de décombre* dans la pièce où une console jaune est activée. Chaque Acteur présent encaisse une blessure de 1 dégât, et est repoussé dans une pièce adjacente accessible au choix des joueurs.

• **Ding ! Son caractéristique de portes d'ascenseur qui s'ouvrent.** Donne accès à la sous-Mission M★V. Enlevez toutes les consoles violettes non activées du site. Enlevez la console blanche du secteur.

• **Ding ! Son caractéristique de portes d'ascenseur qui s'ouvrent.** Donne accès à la sous-Mission M★V. Enlevez toutes les consoles blanches non activées du site. Enlevez la console violette du secteur.

3- Vérifier l'héliport. Au moins trois Survivants doivent rejoindre la Zone de sortie. Depuis cette Zone, un Survivant peut quitter le plateau pour une Action de déplacement, si la Zone est libre de zombies. La sortie du troisième Survivant donne accès à la Mission M02.

• **Accès par « Régulation Obligatoire du Secours Express »** © SunShade Inc. Un Survivant qui récupère une boîte R.O.S.E. change une porte rose d'un autre secteur de son choix en porte normale.

2- Une procédure plus compliquée que normalement. Quand les Objectifs blancs de tous les secteurs de tous les sites sont activés, alors toutes les portes de cellule blanches de tous les secteurs sont enlevées. Ce qui donne accès à la Mission M03.

3- Fuyez, pauvres fous ! Chaque Survivant doit atteindre la Zone de sortie de son secteur initial ou mourir en essayant. Depuis cette Zone, un Survivant peut quitter le plateau pour une Action de déplacement, si la Zone est libre de zombies.

2- Vérifier la salle déverrouillée. Activer l'Objectif situé sur la pièce supplémentaire. Le Survivant gagne 5XP.

• **Stock secret.** Tout autre Survivant peut effectuer une et une seule Fouille dans cette pièce supplémentaire, qui lui permet de choisir une carte du « talon Ultrarouge », jusqu'à épuisement. Une carte Ultrarouge défaussée rejoint le « talon Ultrarouge ».



• **Vraiment.** Le Survivant qui a osé activer le panneau électrique récupère les plans de l'endroit. Le joueur qui le contrôle repart avec une Dalle *N3D*.

