

XX2 JOUER AVEC LE FEU

Une mission par Christophe Müller de Schongor

Forcément, fallait s'y attendre, ça ne pouvait pas durer.

Personne ne sait comment, mais un incendie s'est déclaré dans notre pharmacie. Joshua pense qu'il va falloir changer d'endroit, mais en attendant, il faut éteindre le feu, pour récupérer ce qui pourra l'être. Au moins la biafine.

Matériel requis : Toxic City Mall, Saison 2 : Prison Outbreak et Zombicide Season 1 Finale (optionnel)

Dalles requises : 5M, 5P, 3M, 4P, 2M & 17P.

OBJECTIFS

Les Survivants doivent trouver le moyen de déclencher manuellement le système anti-incendie.

- **Sortir du mall.** Ouvrez la porte bleue.
- **Entrer dans le poste de sécurité.** Ouvrez la porte verte.
- **Déclencher le système.** Atteignez l'Interrupteur jaune avec tous les Survivants. Tant que sa Zone ne contient pas de Zombies, les Survivants pourront réarmer le système.

REGLES SPECIALES

- **Ils étaient là avant nous.** Quand la mission commence, générez les Zombies de la pièce de la dalle 5M ouverte par l'incendie.
- **Foutues clés.** Mélangez les Objectif bleu et vert avec trois Objectifs rouges, face cachée, et positionnez les dans les magasins indiqués. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Clé bleue, porte bleue.** Une fois l'Objectif bleu pris, les deux portes bleues s'ouvrent, et la Zone d'invasion bleue est activée.
- **Clé verte, porte verte.** Une fois l'Objectif vert pris, la porte verte peut être ouverte, et la Zone d'invasion verte est activée.
- **Au feu !** Les débris ne sont pas utilisés comme débris, ils indiquent les Zones d'allée incendiée. Ces Zones bloquent les lignes de vue au-delà. Quitter une telle Zone provoque une Blessure, selon les règles classiques, mais qui ne peut être évitée. Les Zombies sont immunisés à cette Blessure.
- **Showroom.** Les Pimp-mobiles peuvent être fouillées et conduites selon les règles classiques des Pimp-mobiles.
- **Un sens aigu de la sécurité !** Le Mirador fonctionne de manière classique. Les voitures peuvent s'arrêter ou traverser sa Zone.

OPTIONS

- **Foutues de foutues clés.** L'ouverture de la porte verte nécessite en plus une *Carte Magnétique* dans l'inventaire. Ces cartes sont au maximum 4 dans la pioche de cartes Equipement. Cette option corse notablement la Mission.

