

A20 RETOUR EN VILLE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Ça fait des mois qu'on n'a pas mis les pieds ici. On a sillonné l'endroit et zombicidé tout ce qui passait. Puis on est partis. Aujourd'hui, on est de retour et je me demande bien ce qui nous attend. Je me souviens avoir laissé deux paires de chaussettes presque neuves... quelque part. C'est parti ! Explorons cet endroit !

Matériel requis : Saison 1, Toxic City Mall.

Dalles requises : 3C, 3M, 4B, 4M, 5D & 5E.

OBJECTIFS

Explorer l'endroit ne devrait pas poser de problèmes. On l'a déjà fait. Chaque secteur est indiqué par un grand « X » rouge. Prenez tous les Objectifs.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Ce qui doit être fait.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Déclencheurs d'événement.** Une dalle comportant un Objectif ne génère des Zombies qu'à partir du moment où un Survivant se trouve pour la première fois dans l'une de ses Zones de bâtiment ou d'allées intérieures à la fin d'une Action. Le Survivant prend l'Objectif pour signifier que la dalle a été explorée. Ne générez pas de Zombies dans les Zones de bâtiment de cette dalle lorsqu'une porte qui y mène est ouverte ; générez-les uniquement au moment où un Survivant entre sur la dalle.
- **Vous vous souvenez pourquoi cet endroit était fermé ?** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Quand un Survivant prend l'Objectif bleu ou le vert, la Zone d'Invasion correspondante est activée. Retournez-la sur sa face rouge pour rappel.
- **Les batteries sont mortes depuis longtemps.** Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.
- **Fermé ! Et personne ne se souvient où on a caché la clé !** Les portes bleue et verte ne peuvent pas être ouvertes.
- **Wesh ! ma vieille pimp-mobile !** Je me souviens avoir laissé un truc dans le coffre... Les *pimp-mobiles* ne peuvent être Fouillées qu'une seule fois. Elles contiennent les *Evil Twins*, le *Ma's Shotgun* ou le *Pa's Gun* (tirez au hasard).
- **La bagnole de Phil.** La 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 et interrompent la Fouille.

4B	3M
5D	5E
4M	3C

