

E07 LABO TOXIQUE

EDGE ENTERTAINMENT
WWW. EDGEENT.COM

RÈGLES SPÉCIALES

- **Données vitales.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- **Danger : contamination.** Composez une pioche séparée avec les cartes Zombie de *Toxic City Mall* et de *Toxic Crowd*. **Une fois passée la porte blanche**, utilisez cette pioche pour ne générer que des Zombies Toxiques à l'intérieur du bâtiment, que ce soit lors de l'étape d'Invasion, à l'ouverture des portes ou pour les cartes « Aaahh ! ».

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission Edge par MarsEye

Les zombies évoluent, c'est devenu une certitude. Des premiers marcheurs apparus au début de l'épidémie jusqu'aux aberrations couvertes de plaques de chitine que nous avons trouvés dans la prison, cela ne fait aucun doute : ils changent, ils s'adaptent, devenant de plus en plus dangereux chaque jour. On s'est dit que le bâtiment du S.D.C. pourrait nous apporter des réponses, et éventuellement des solutions pour combattre ce fléau. Le truc, c'est qu'il semblerait que personne ne soit sorti de là depuis les premiers jours de l'invasion. Je ne sais pas ce qu'on va trouver là-dedans, mais je crois qu'il faut s'attendre au pire...

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall, Toxic Crowd.

Dalles requises : 5P, 6P, 8P, 9P, 10P, 11P, 12P, 15P.

OBJECTIFS

- 1- Récupérez les informations sur le virus. Prenez tous les Objectifs rouges.
- 2- **Faut pas rester là !** Atteignez la sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



• **Tenues NBC.** Au début de la partie, Prenez 2 Masques à gaz de la pioche Équipement et placez-les sous l'Objectif vert. Le premier Survivant qui fouille cette Zone prend l'Objectif vert et un Masque à gaz. La Fouille suivante donne le second Masque à gaz. Une fois les deux cartes piochées, la Zone peut être fouillée normalement.

• **Montrer patte blanche.** L'interrupteur blanc ouvre la porte blanche, les portes blanches des cellules et active la Zone d'Invasion blanche. L'interrupteur ne peut plus être remis dans sa position d'origine. Le Survivant qui active l'interrupteur blanc prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience.

• **Le péril jaune.** Lorsque l'interrupteur jaune est activé, le sas de sécurité tourne d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (choisissez le sens de rotation à chaque activation de l'interrupteur). Le Survivant qui active l'interrupteur jaune pour la première fois prend l'Objectif jaune. Il gagne 5 points d'expérience et active aussi la Zone d'Invasion jaune de façon permanente.

• **Ultraviolet.** L'interrupteur violet ouvre les portes violettes des cellules et active la Zone d'Invasion violette. L'interrupteur ne peut plus être remis dans sa position d'origine. Le Survivant qui active l'interrupteur violet prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience.

• **Voir rouge.** La Zone d'Invasion rouge ne génère pas de Zombies Toxiques et n'est pas affectée par la règle « Danger : contamination ».

