

ZS2F M01 - À LA RESCousse !

MOYEN / 36 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Mission par XofMds, avec la participation d'Eithelgul et d'Eren Histarion

Bartholomé me tape sur le système depuis le début, à faire le beau avec son zinc de merde. Se venger de la sorte parce qu'il a trouvé par hasard une « bouteille à la mer », et peut être de nouveaux Survivants pour notre groupe...

Mais je vais devoir ravalier ma jalousie, parce qu'on a besoin de lui - de son zinc - pour porter assistance aux autres Survivants dans le besoin.

Ca ne sera pas une partie de plaisir. La préparation n'a pu qu'être superficielle, tellement il y a peu d'informations sur l'endroit. Bart a effectué un rapide survol, pour augmenter nos chances, car Shannon a opté pour notre va-tout: on sera directement parachutés au cœur de l'action.

OK. Ca pourrait être une partie de plaisir !

Matériel requis : Saison 1, Toxic City Mall, Prison Outbreak, Angry Neighbors

Dalles requises :

4P	17P	3P	1P	6P	11P	13P	14P	8P
7B	9P	7P	12P	3P	14P	12P	6P	10P
1M	3B	13P	12P	16P	7P	9P	1P	5P
4M	8P	14P	6P	4P	1B	1P	8P	11P
3M	9P	8P	10P	8M	1C	2P	10P	9P
11P	6P	2P	3P	17P	4P	10P	8P	1P
14P	3P	12P	7P	9P	7B	9P	11P	5P

OBJECTIF

Les deux groupes de prisonniers cherchent à neutraliser leur bracelet électronique explosif, sans quoi ils ne peuvent s'éloigner du complexe. Les quatre groupes fraîchement posés veulent désactiver tout le système de sécurité, sans quoi leur marge de manœuvre serait inexistante.

Pour cela, il faut :

1- Mettre à l'abri ce qui peut l'être. Chaque équipe active deux Objectifs rouges de son secteur. Le Survivant gagne 5XP et précise ce dont il s'agit.

2- Récupérer les digicodes B.L.E.U. Chaque équipe active l'Objectif bleu de son secteur. Le Survivant gagne 5XP.

3- Entrer les digicodes B.L.E.U. Les boîtiers de saisie sont à côté des portes bleues. Chaque équipe entre automatiquement son digicode, lorsqu'elle ouvre la porte bleue de son secteur.

La Mission est terminée lorsque douze éléments ont été récupérés et que les six digicodes B.L.E.U. ont été entrés dans le système.



ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Moyen
90 Minutes

ZS2F





REGLES SPECIALES

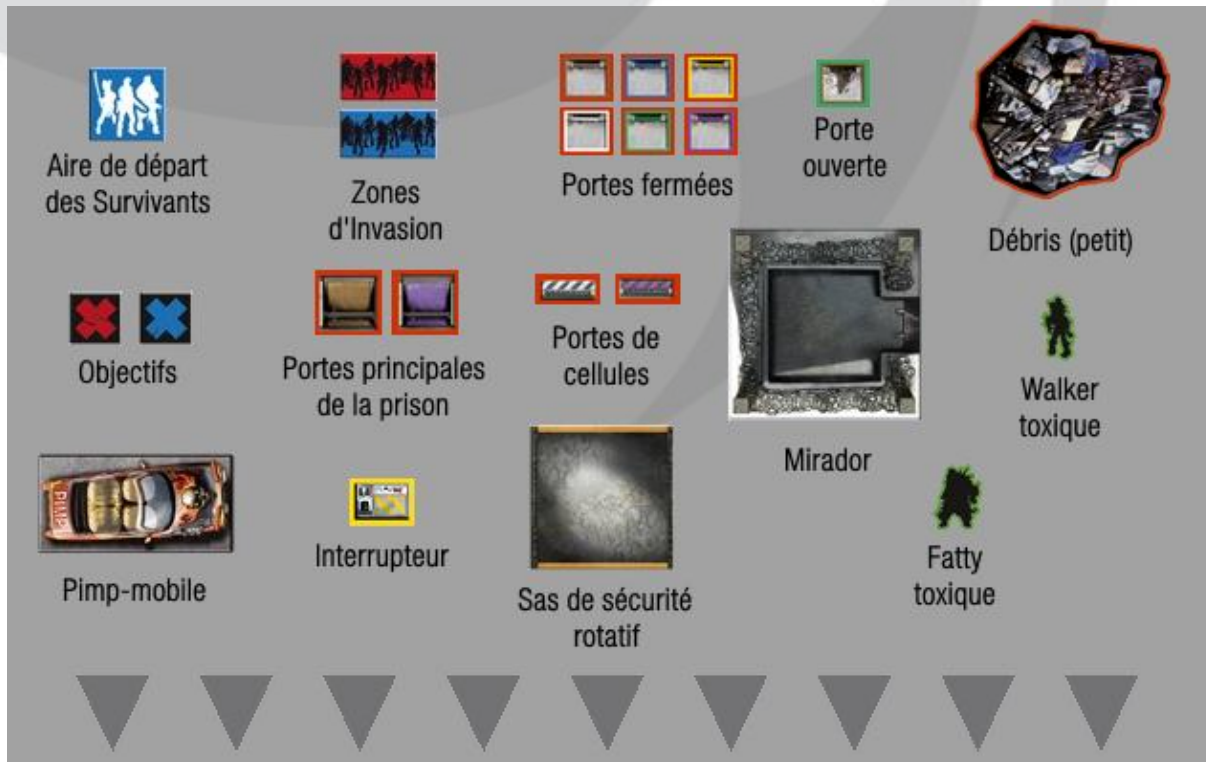
• **Sécurité par « Blocage Létal des Evasions Univoques »** © SunShade Inc. Une porte bleue d'un secteur ne peut s'ouvrir qu'une fois son digicode B.L.E.U. récupéré sur un autre secteur. Un Survivant qui récupère un digicode choisit le secteur lié, différent du sien.

• **Gardiens.** Les Zombies Toxiques positionnés restent dans leur Zone assignée. La Zone est tout de même révélée normalement à l'ouverture, si c'est une Zone de bâtiment.



• **Mettre à l'abri ceux qui peuvent l'être.** Lorsqu'il active un Objectif, un Survivant peut jeter un D6 :

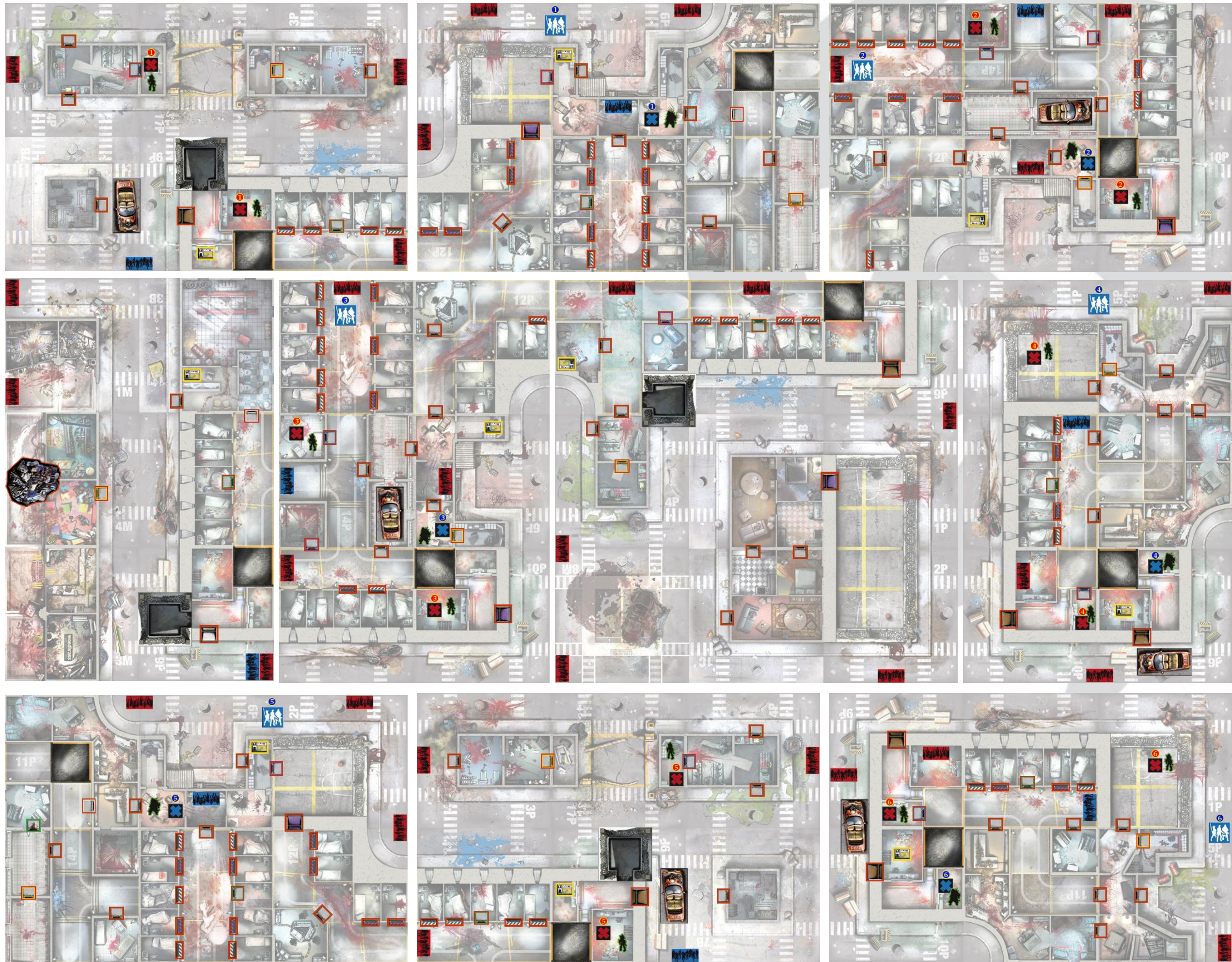
- Sur un  : ajoutez un Walker standard dans sa Zone.
- Sur un  : il prend une carte d'Expérience de son choix.
- Sur un  ou un  : il pioche un Compagnon Humain, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus (max : 8). S'il n'y a plus de Compagnon Humain de disponible, il pioche un Compagnon Chien, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus (max : 6). S'il n'y a plus de Compagnon de disponible, il prend une carte Expérience de son choix.



36 Survivants
Moyen
90 Minutes

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

ZS2F



ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Moyen
90 Minutes

ZS2F