

ZS2F MO3 - L'AGENDA SECRET

DIFFICILE / 36 SURVIVANTS / 120 MINUTES

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

Même sans les canettes de soda, les plats micro-ondes dégueux et les pulls acryliques, je ne garde pas un bon souvenir de mes rencontres avec la SunShade. J'ai toujours ce faux centre commercial en travers de la gorge, et je préfère ne pas parler de nos derniers mois en pension complète.

Cependant...

Contraints et forcés – pour le moins – nous n'avons jamais pu en savoir plus sur le maudit sous-sol ni ce qui s'y tramait. Aujourd'hui, Ned tient sa revanche ! J'ai bien expliqué à nos chevaliers du ciel l'importance que celle-ci revêtait, y compris pour eux. A prendre ou à laisser.

Personne, surtout de nos jours, ne met autant de moyens sans une ou deux arrière-pensées !

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 Survivants vont récupérer un maximum d'échantillons. Il faut :

1- Déverrouiller les cellules V.E.R.T. Chaque équipe active l'Objectif rouge des Miradors qui lui a été assigné. Le Survivant gagne 5XP.

2- Prendre les échantillons V.E.R.T. Chaque équipe active l'Objectif vert qui lui a été assigné. Le Survivant gagne 5XP.

3- Récupérer des pains de plastique J.A.U.N.E. Chaque équipe active l'Objectif jaune qui lui a été assigné. Le Survivant gagne 5XP.

La Mission est terminée lorsque six échantillons V.E.R.T. et six pains J.A.U.N.E. ont été récupérés.



ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Difficile
120 Minutes

ZS2F

REGLES SPECIALES

ENCHAÎNEMENT

Suite. Chaque Survivant peut conserver 2 cartes Équipement de son inventaire.

Fin. Effectuer une phase des Zombies de niveau de Danger jaune, suivie d'une phase des Zombies de niveau de Danger bleu avant la première phase des Joueurs.

• **Bien pensé.** Les équipements « S.H.A.D.O.W. » ne prennent pas de place dans l'inventaire.

S.H.A.D.O.W.

• Vous démarrez au Niveau de Danger Jaune avec 7 XPs.

• **Système « Verrou pour Êtres Radicalement Transformés »** © SunShade Inc. Une porte verte d'un secteur ne peut s'ouvrir qu'une fois un Objectif rouge activé sur un Mirador d'un autre secteur. Un Survivant qui active un Objectif rouge choisit le secteur lié, différent du sien. Lorsqu'une porte verte est ouverte, la cellule n'est pas révélée, mais les cellules de la même rangée, sur la même dalle.

• **Prendre de la hauteur.** Désactiver un « Verrou pour Êtres Radicalement Transformés » © SunShade Inc. en activant un Objectif rouge situé sur un Mirador apporte une carte d'Expérience au choix du Survivant.

• **Projet « Vecteur pour Elever le Ratio de Terreur »** © SunShade Inc. Chaque Objectif vert est positionné sur le socle d'une Abomination Toxique, et se déplace en même temps. Dès que l'Abomination est éliminée, l'Objectif est mis au sol et peut être activé.

• **Hors de contrôle.** Les Abominations se jouent selon les règles Némésis. Un unique paquet gère l'ensemble des Abominations présentes.

• **« J'Anéantis l'UNivers par Explosion »** © SunShade Inc. Cette pâte est un puissant explosif. Les Objectifs jaune se traitent comme un Equipement standard. La Zone d'Invasion jaune d'un secteur fonctionne si un Survivant du secteur a un Objectif jaune dans son inventaire.

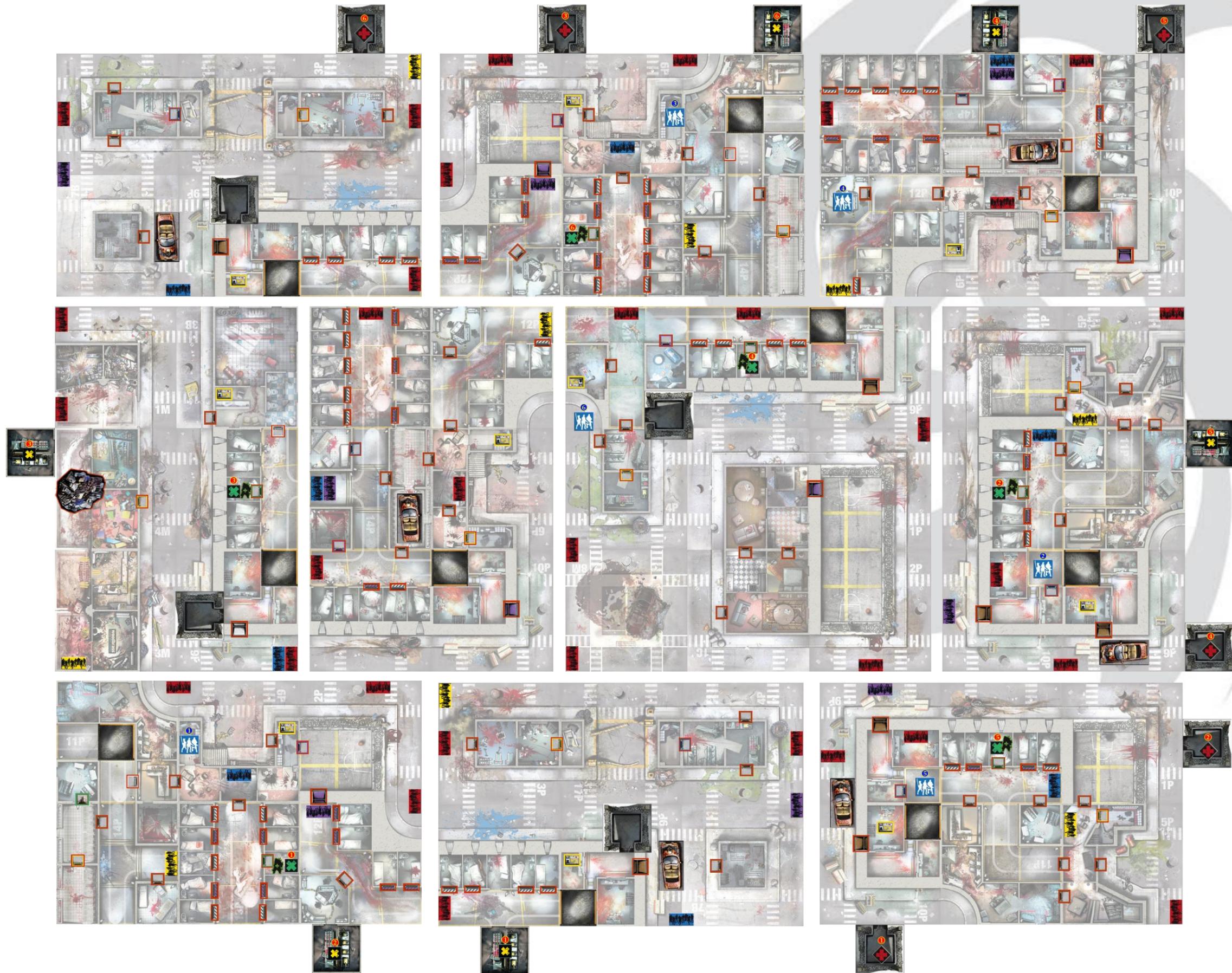


 Aire de départ des Survivants	 Zones d'Invasion	 Portes fermées	 Porte ouverte	 Débris (petit)
 Objectifs	 Portes principales de la prison	 Portes de cellules	 Mirador	 Zone bonus
 Pimp-mobile	 Interrupteur	 Sas de sécurité rotatif	 Abomination toxique	

36 Survivants
Difficile
120 Minutes

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

ZS2F



ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Difficile
120 Minutes

ZS2F