

ZS2F M04 - SIX PIEDS SOUS TERRE

TRÈS DIFFICILE / 36 SURVIVANTS / 80 MINUTES

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

Pas facile de déchiffrer des clés USB entourés de Zombies, mais nos mordus d'informatique ont enfin compris les données que nous avions rassemblées. De leur propre aveu, l'encryptage était étonnamment léger, si ce n'est absent. Quelqu'un a du préparer ces fichiers pour nous. Qui remercier ?

La mauvaise nouvelle, c'est que la SunShade a décidément un sens très particulier du secret. Ces fous furieux sont plus Bartholomé que Bartholomé ! Ils ont fait déployer un canon laser orbital pour protéger leurs installations !

La moins mauvaise nouvelle, c'est que l'île possède un réseau d'abris qui « devrait » être assez grand pour nous tous et « devrait » être assez résistant pour nous protéger des dégâts.

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 cherchent à se mettre à l'abri avant qu'il ne soit trop tard.

1- Accéder au sous-sol. Seul un Survivant avec de l'explosif J.A.U.N.E. dans son inventaire peut ouvrir une porte jaune, pour une Action. Cela lui rapporte 5XP.

2- Ouvrir le sous-sol. Les Portes d'accès N3D débouchent sur une dalle N3D. Une dalle N3D est assez grande pour 7 Survivants. Ouvrir une porte N3D ne demande pas d'Équipement spécifique, mais nécessite deux Actions.

3- Se protéger. Une porte N3D peut se refermer (définitivement) pour deux Actions.

La Mission et la Campagne sont terminées lorsque l'Île est ravagée par le laser orbital.



ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Très Difficile
80 Minutes

ZS2F

REGLES SPECIALES

ENCHAÎNEMENT

Suite. Chaque Survivant peut conserver 3 cartes Équipement de son inventaire.

Fin. Effectuer une phase des Zombies de niveau de Danger orange, suivie d'une phase des Zombies de niveau de Danger jaune, puis enfin 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.

• **Vous démarrez au Niveau de Danger Orange avec 19 XPs.**

• **Attention à la marche.** Mélangez 4 cartes *Porte d'Accès N3D* et 6 cartes *Égout* et positionnez les au hasard, face cachée, aux endroits indiqués d'une croix blanche. Pour une Action de Fouille, une carte peut être retournée :

- Si c'est un *Égout*, la carte est traitée comme une nouvelle Zone d'Invasion.
- Si c'est une *Porte d'Accès N3D*, la carte donne – difficilement – accès au sous-sol convoité.

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

• **S.O.L.** Le compte à rebours de la Station Orbitale Laser de la SunShade Inc. se termine à 18 heures.



CONCLUSION

Mathieu laissa le laser détruire les installations de surface, et avec elles les traces de son passage. Alors il saisit le code de sécurité, empêchant l'île d'être rayée de la carte (au sens littéral cette fois), et déverrouillant ainsi les accès, par exemple vers le hangar à bateaux.

Il éteignit l'ordinateur, se leva et quitta le poste de surveillance, gravit l'échelle, ouvrit le sas, sortit à l'air libre. Des odeurs de brûlé flottaient dans l'air. Il avança vers l'appareil et retira prestement les épis de maïs et les burgers.

Tout autour, le verre et l'acier réfléchissaient le coucher de soleil sur ce qui avait été le formidable siège de la plus puissante entreprise, dans la plus extraordinaire ville du monde autoproclamé libre – quelle ironie !

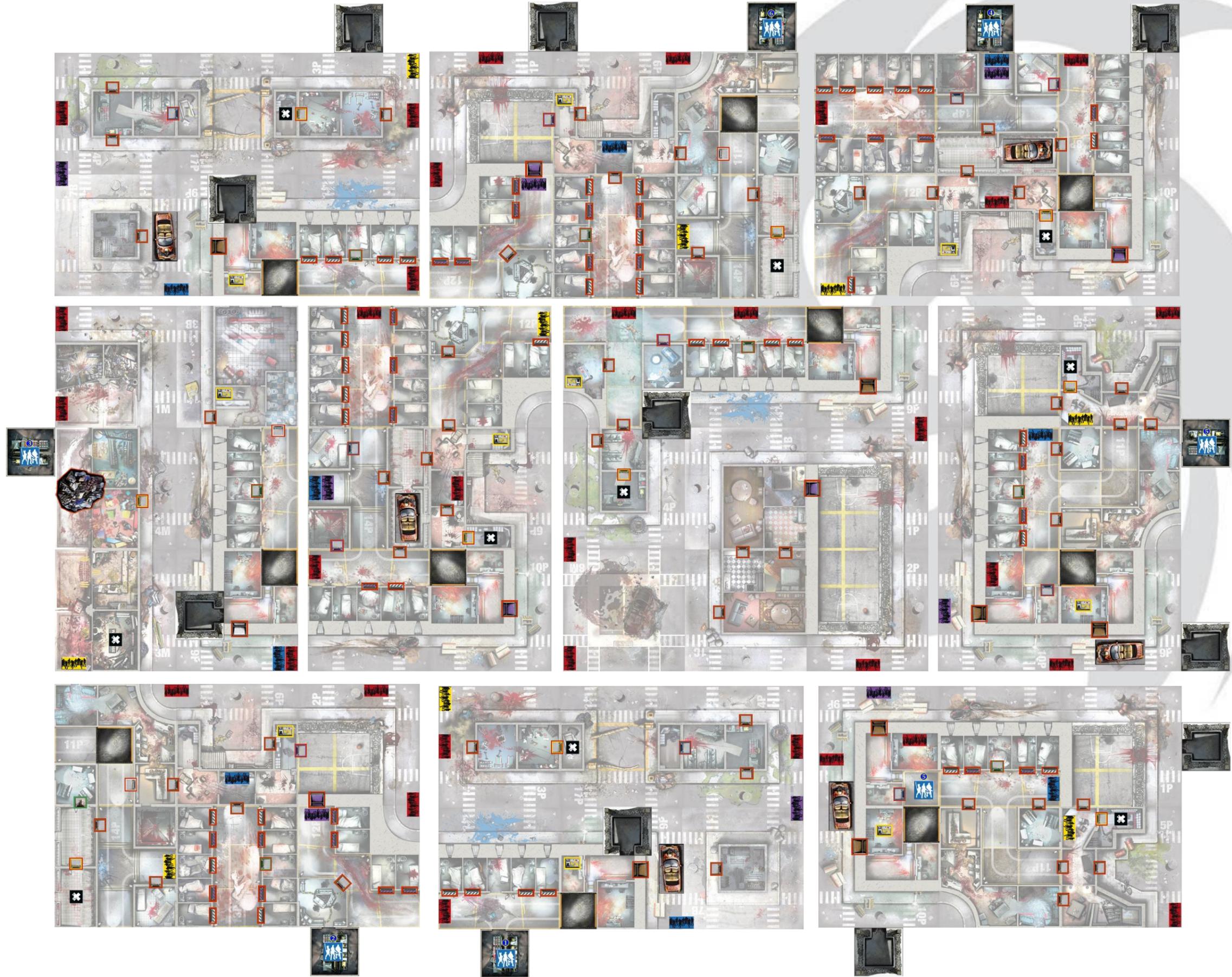
Mathieu se léchait le bout des doigts, savourait l'instant, qu'il savait ne pas durer.

« Les enfants ! A table, le barbecue est servi ! »

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Très Difficile
80 Minutes

ZS2F



ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Très Difficile
80 Minutes

ZS2F