

ZS1F M01 - POUSSER A BOUT

MOYEN / 24 SURVIVANTS / 120 MINUTES

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

Ned rentra en courant dans notre bunker.

« Hé, vous saviez que le centre commercial d'à côté était un centre militaire ultra secret ? »

Josh ne put s'empêcher de lâcher un rire narquois.
« Ben non, c'est le principe de l'ultra secret. La vraie question, c'est comment toi, tu l'as appris ? Wikileaks ? »

« Oh, beaucoup plus facile, quand le bazar lance une séquence d'autodestruction. » C'est marrant, il y a des termes, comme ça, qui imposent le silence. « Sexe », par exemple. « Autodestruction », aussi.

Ca tombe bien que l'attention de tout le monde ait été attirée, parce qu'il allait falloir sérieusement s'organiser, sur ce coup ! C'est la première fois depuis longtemps que je trouve qu'on n'est pas trop nombreux...

... entre les survivants alertés par la séquence de destruction et ceux qui, comme nous, ont répondu à leur appel radio, on se retrouve une grosse vingtaine. Y a même des mecs qui sont arrivés on ne sait d'où dans un vieil hélico tout pourri qu'ils ont dû trouver dans un musée de la seconde guerre mondiale. Ned nous a séparés en quatre groupes, ça devrait nous permettre de rentrer dans le centre militaire pour arrêter la destruction du quartier. Même s'il est plein de Zombies c'est notre quartier alors pas moyen qu'un enfoiré nous le fasse péter !

Matériel requis : Saison 1, Toxic City Mall

Dalles requises : 4 x (2B, 5E, 6C, 5F, 3B & 1M ou 2M)



OBJECTIF

Après concertation, voilà quel est le plan de Ned :

1. **Trouver des trucs.** Activer les deux Objectifs rouges. User de votre imagination pour préciser ce dont il s'agit.
2. **Débloquer le poste de sécurité.** Vous devez rebrancher le serveur vert et le serveur bleu.
3. **Pousser le bouton de remise à zéro.** Au moins un Survivant doit atteindre la salle contenant la Zone de sortie et y dépenser une action, tant qu'elle ne contient aucun Zombie, afin d'éviter le cataclysme nucléaire.

La partie est gagnée lorsque tous les secteurs ont poussé le bouton de remise à zéro.



REGLES SPECIALES

- **Saison 1, "Season Finale".** Chaque équipe utilise un paquet de cartes Équipement de la Saison 1. Les Zombies sont gérés par un paquet de cartes Zombie de la Saison 1.
- **C'est étudié.** Prendre deux Objectifs rouges et un Objectif bleu et un Objectif vert, les mélanger et les positionner sur le plateau, aux endroits indiqués. Puis les retourner. Toute activation d'un objectif rapportera 5XP.
- **Les lignes passent partout.** Le serveur vert d'un secteur est lié à la porte bleue d'un autre secteur, au choix de l'activateur. Le serveur bleu d'un secteur est lié à la porte bleue d'un autre secteur, choisi par l'activateur.
- **Portes bloquées.** La porte bleue peut s'ouvrir lorsque les deux serveurs (un vert et un bleu) ont été activés par un autre secteur.

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

24 Survivants
Moyen
120 Minutes

ZS1F

REGLES SPECIALES

• **Entraide.** Les allées intérieures du centre commercial de chaque secteur communiquent entre elles. Les autres Zones ne communiquent pas. Changer de secteur met fin à l'Action de mouvement, même si le Survivant possède une Compétence qui lui permet de se déplacer de plusieurs Zones par Action de déplacement. Il finit son activation après le Survivant actif du secteur où il arrive. Le cas échéant, il conserve cet ordre d'activation aux tours suivants.

• **Solidarité.** Il est interdit de quitter un secteur où il n'y a que 4 Survivants, ou moins.

• **Qui va là ?** La Zone d'invasion bleue s'active durant le tour Zombie s'il y a 4 Survivants ou moins sur le secteur, ou plus de 6.

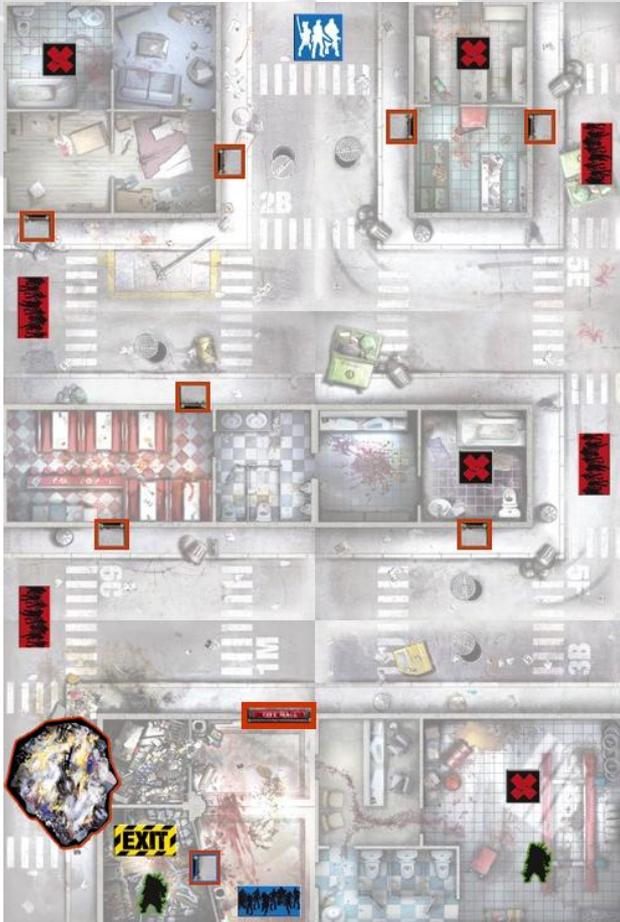
• **Restez dans la queue !** Les Zombies Toxiques positionnés restent dans leur salle assignée. Ces salles sont tout de même révélées normalement à l'ouverture.

• **Quoi ? Un hélicoptère ?** Le mode Résurrection n'est pas actif. La totalité du groupe possède autant de Radiotéléphones que de secteurs. Ne les perdez pas !



ON AVAIT DIT DISCRET !

A la fin de chaque tour des Zombies, chaque secteur communique son total de jetons Bruit. La Zone d'invasion bleue s'active sur tous les secteurs ayant atteint le total maximal.



24 Survivants
Moyen
120 Minutes

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

ZS1F