

ZS1F MO2 - REMISE À ZÉRO

DIFFICILE / 24 SURVIVANTS / 180 MINUTES

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

Phil s'autorisa un sourire de satisfaction quand il appuya sur le dernier bouton du complexe. A cet instant, d'énormes plaques de béton scellèrent le bâtiment, TOUT le bâtiment !

Amy arriva en courant. "C'est quoi cette histoire ? Un peu plus et on se faisait tous écras..."

Une sirène la coupa, qu'une voix féminine étrangement sympathique remplaça.

"Ceci n'est pas un exercice ! Enregistrement des volontaires confirmés ! Verrouillage du périmètre confirmé ! Diffusion de l'agent pathogène ZBV-C34 confirmé ! Veuillez rester calme et ne pas quitter les lieux. SunShade Inc. ne saurait être tenu responsable en cas d'effets indésirables. Merci de votre participation."

Comme un seul homme, le groupe se retourna et hurla "Neeeeeeeeed ?"

Matériel requis : Saison 1. Toxic City Mall, Zombie Dogz et Dog Companions.

Dalles requises : 4B, 4D, 4M & 7M

1C, 7B, 5M & 1B

1C, 1M, 4C & 8M

7M, 4B, 3M & 4D



OBJECTIF

Ned a reconnu le niveau inférieur et a évalué la situation. Voilà ce qu'il propose pour rattraper le coup :

1. **Trouver des outils adaptés.** Activer les Objectifs bleus, adaptés aux vis du circuit de refroidissement. Ce sont des *Tournevis étrange*, ils se traitent comme des cartes Équipement classiques.
2. **Dévisser les circuits de refroidissement.** Activer les Objectifs verts depuis leur Zone rue, avec un *Tournevis étrange* dans l'inventaire. Basculer un Objectif ainsi activé entièrement dans sa pièce. Toute activation apportera 5XP.
3. **Récupérer les bonbonnes de gaz du circuit de refroidissement.** Activer les Objectifs verts dans leur pièce. Ce sont des bonbonnes d'*Azote liquide*, elles se traitent comme des cartes Équipement classiques.
4. **Fragiliser les portes sécurisées.** Pour ouvrir les portes vertes, il faut défausser de l'*Azote liquide* de son inventaire et dépenser une Action, bruyante. Ces ouvertures apportent 5XP.
5. **Réinitialiser le système.** Activer les 4 Objectifs rouges. Toute activation apportera 5XP. Cela libère aussi les voitures de Police.
6. **Accéder à l'ordinateur central.** La porte de la Zone de sortie ne peut s'ouvrir qu'une fois le système réinitialisé.
7. **Anticiper le départ.** Emmener les voitures de Police dans les allées intérieures.
8. **Reprogrammer la Mise en Quarantaine.** Un Survivant doit dépenser une Action dans la Zone de sortie, tant qu'elle ne contient aucun Zombie, pour faire remonter les scellées de béton.

La partie est gagnée lorsque la Mise en Quarantaine est levée.

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

24 Survivants
Difficile
180 Minutes

ZS1F

REGLES SPECIALES

• **Saison 1, "Season Finale"**. Chaque équipe utilise le même paquet de cartes Équipement que pendant la mission M01, remélangé, avec un paquet de cartes Équipement de *Toxic City Mall*. Les Zombies sont gérés par le même paquet de cartes Zombie que pendant la mission M01, remélangé, avec un paquet de carte Zombie de *Toxic City Mall* et un paquet de cartes Zombie *Dogz*.

• **Enchaînement**. Les Survivants qui n'ont pas réussi à terminer la mission M01 ont été remis sur pieds avec l'aide de leurs camarades. Les Blessures sont retirées et chaque Survivant peut conserver 2 cartes Equipement. En début de partie, chaque Equipe a quelques minutes pour effectuer des échanges entre ses membres.

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

• **Jour de chance**. Un Survivant par équipe reçoit une carte *Porte-bonheur*.

• **Air conditionné ?** Le mode Résurrection est accessible aux Survivants.

• **Z comme Zombies**. Les Zombies sont attirés par les Zones dans leur secteur uniquement.

• **Entraide**. Les allées intérieures du centre commercial communiquent entre elles, ainsi que les Zones de rue. 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. Il conserve cet ordre d'activation aux tours suivants.

• **Solidarité**. Il est interdit de quitter un secteur où il n'y a que 3 Survivants, ou moins.

• **Qui va là ?** La Zone d'invasion Zombie bleue s'active durant le tour Zombie s'il y a 3 Survivants ou moins sur le secteur, ou plus de 9.

TROP PRÉCIEUX POUR ÊTRE PERDU

Un équipement Objectif, *Tournevis étrange* ou *Azote liquide*, ne peut être défaussé qu'en dernier recours. Il est alors déposé dans la Zone où cela arrive.

Un Survivant peut le ramasser pour une Action.

• **Qu'est-ce que c'est que ça ?** Des Cartes Magnétiques se trouvent sur les Zombies. Ils sont obtenus de deux façons :

- Obtenir un 6 sur un dé lors d'une attaque au Corps-à-Corps, ignorer cette réussite.
- Une fouille est effectuée en présence de Zombies, par un Survivant avec une compétence associée à la fouille.

Ce faisant, le Survivant récupère une carte *Carte Magnétique* dans son inventaire.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À LA FOUILLE

+1 Action de Fouille gratuite
Les deux font la paire
Destinée
Charognard

• **Laboratoires sécurisés**. Pour ouvrir les portes de type centre commercial, grandes et petites, de ce complexe, il faut défausser une carte *Carte Magnétique* de son Inventaire et dépenser une Action. L'ouverture est silencieuse.



• **Cobayes**. Mélanger 6 cartes de *Compagnons Chien* et 2 cartes "Aah!", puis les répartir au hasard, face cachée, dans les Zones qui portent le symbole d'un chien sur la carte. La carte est retournée pour une Action :

- Soit le Survivant retourne un Compagnon Chien et gagne le compagnon associé.
- Soit il retourne une carte "Aah!" et pose une figurine de Zombie Chien.

• **Comment ils ont fait rentrer la voiture ?** Les voitures de Police sont verrouillées et ne peuvent pas être conduites ou fouillées avant d'avoir réinitialisé le système. Une fois fait, conduire ou fouiller une voiture nécessite d'avoir une *Carte Magnétique* dans son Inventaire.

• **Sabot**. Une voiture de Police ne peut sortir de son emplacement qu'une fois la barricade en cours derrière elle enlevée. Retirer un sabot coûte 3 actions et provoque 1 bruit.

24 Survivants
Difficile
180 Minutes

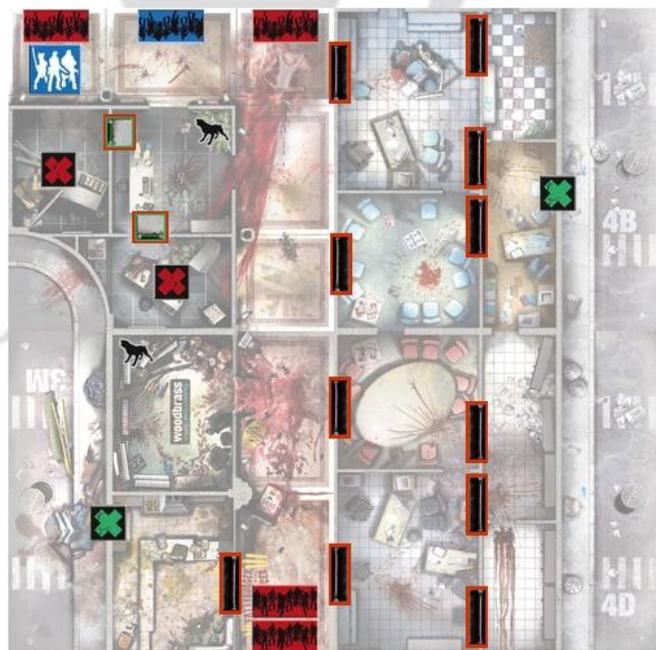
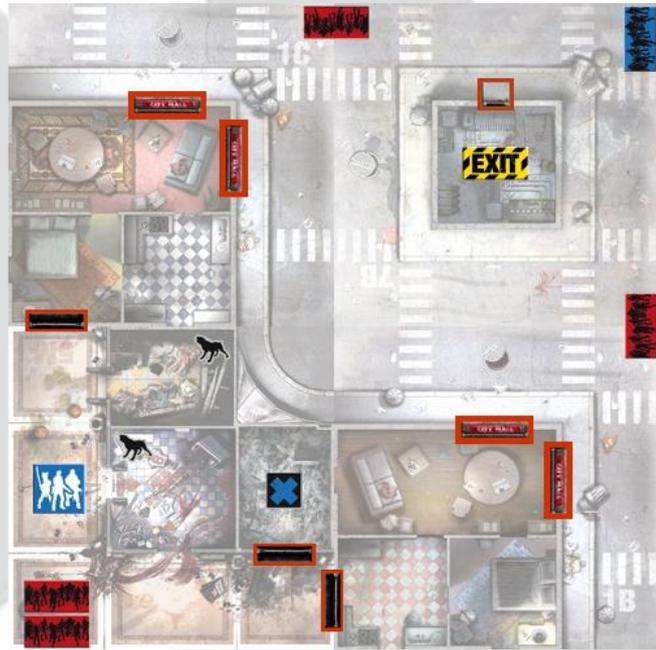
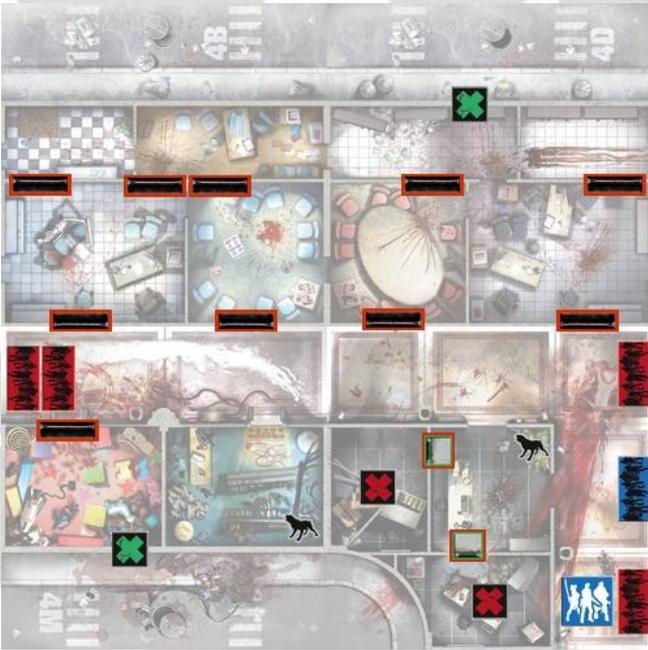
ZSIF

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

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
Difficile
180 Minutes

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

ZSIF