

# ZS1F M03 – FUITE !

MOYEN / 24 SURVIVANTS / 120 MINUTES

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

Ned, enfin, avait vu juste, comme le prouvait le bruit des murs de béton qui revenaient à leur place initiale. Nous étions libres.

Enfin, façon de parler.

Le bruit des sirènes et du mégaphone, incongrus dans le contexte actuel, indiquaient autre chose.

"Ici le service de sécurité de la SunShade Inc. Considérez-vous avertis. Sortez calmement, les mains en l'air!"

Doug rit aux éclats. "Trop mortel, l'humour du type! Plein gaz, Wanda, façon autos-tamponneuses!"

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

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



## OBJECTIF

1. Rentrer à la maison. Un maximum de Survivants doit atteindre la Zone de sortie de son secteur de départ. Un Survivant peut quitter sa Zone de sortie tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



## REGLES SPECIALES

- **Saison 1, "Season Finale".** Chaque équipe utilise le même paquet de cartes Équipement que pendant la mission M02, remélangé. Les Zombies sont gérés par le même paquet de cartes Zombie que pendant la mission M02, remélangé.

- **Enchaînement.** Les Zombivants restent Zombivants. Les Zombivants qui n'ont pas réussi à terminer la mission M02 ont été remis sur pieds avec l'aide de leurs camarades. Les inventaires sont conservés, hors Blessures.

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

- **Enchaînement /2.** Passer d'un secteur du sous-sol de la SunShade Inc. - Mission M02 - à un secteur de rez-de-chaussée coûte une Action de mouvement.

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

- **Longue nuit.** Le mode Ultrarouge est accessible aux Survivants.

- **Z comme Zombies.** Les Zombies sont attirés par les zones dans leur secteur uniquement.

# ZOMBICIDE - CAMPAGNE

24 Survivants  
Moyen  
120 Minutes

ZS1F

## REGLES SPECIALES

• **Entraide.** Les allées intérieures du centre commercial communiquent entre elles toutes. Les autres Zones ne communiquent pas. Pour une Action de mouvement ou conduite, un Survivant change de secteur. 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.

• **Quoi ? Un hélicoptère ?** La totalité du groupe possède autant de Radiotéléphones qu'il lui en reste de la mission M01.



• **Comment ils ont fait rentrer la voiture ?** Conduire ou fouiller une voiture nécessite d'avoir une *Carte Magnétique* dans son Inventaire.

• **Passage en force.** Une voiture de Police empêche toute sortie. Une Action de conduite permet de s'en débarrasser en lui fonçant dedans. Mais cela endommage aussi votre véhicule. Jeter un dé 6 à l'impact :

▪ Sur un 1, le passage est ouvert mais votre voiture est détruite à l'impact, infligeant en plus 1 blessure à chacun de ses passagers.

▪ Sur un 2, le passage est ouvert mais votre voiture est détruite à l'impact.

▪ Sur 3-4-5, le passage est ouvert mais votre voiture est endommagée à l'impact, elle sera définitivement hors service à la fin du tour des joueurs.

▪ Sur un 6, le passage est ouvert mais votre voiture est endommagée à l'impact, elle sera définitivement hors service à la fin du prochain tour des joueurs.



## CONCLUSION

Je regrette ma couchette mitée du bunker. Qui l'aurait parié ?

Ici, ça pue, la bouffe est immangeable, vraiment.

Et c'te manque d'espace ! Putain de 3 mètre carré !

Le pire, c'est la solitude. Ça laisse trop le temps de cogiter.

...

Je me demande ce qu'ils ont fait des autres depuis la rafle...

Plus nombreux qu'à la sortie des labos, mieux équipés, ils nous ont laissé aucune chance. En même temps, "on était prévenus". Ha ha ha!

...

Je regrette aussi les Zombies. Qui l'aurait parié ?

...

# ZOMBICIDE - CAMPAGNE

24 Survivants  
Moyen  
120 Minutes

ZSIF