

ZSF5 MO3 – LE VÉHICULE DE LA MORT QUI TUE

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Mission par XofMdS



Shannon conclut ce qui devait être la dernière session, puisque les assauts étaient prévus le surlendemain.

« Donc, on est tous d'accord, on ramène le bestiau au garage, on lui greffe le truc et le bidule, on ajoute la charge là et là, on fonce et BOUM !

Simple.

Efficace.

Problèmes résolus »

« Super efficace ! » ajouta Ned.


« MEGA efficace ! » sur-ajouta Kim.


Matériel requis : Zombicide : Saison 1 et Saison 2 : Prison Outbreak.

Dalles requises : 1B, 3C, 5B, 5C, 5D, 5E, 5F, 6B & 6C et 5P, 6P, 8P, 10P, 11P, 12P, 13P, 15P & 16P.

OBJECTIF

Voilà ce qu'il faut faire pour la fin du plan, dans n'importe quel ordre :

1- Recherches intensives. Chaque équipe active deux Objectifs , Pièces détachées. Le Survivant précise ce dont il s'agit. Chaque Objectif est considéré comme une carte Équipement neutre Pièces détachées.

2- Suréquiper les voitures. Une Pimp-mobile doit être suréquipée avec un Objectif .

3- Arrêter les Zombies aux sévères mutations qui les rendraient impossible à arrêter. Toutes les Abominations révélées doivent être définitivement éliminées.

La Campagne est réussie lorsque tous les Objectifs sont remplis.

3C	5F	5B
1B	6B	5C
5E	6C	5D
12P	11P	6P
13P	15P	8P
16P	5P	10P

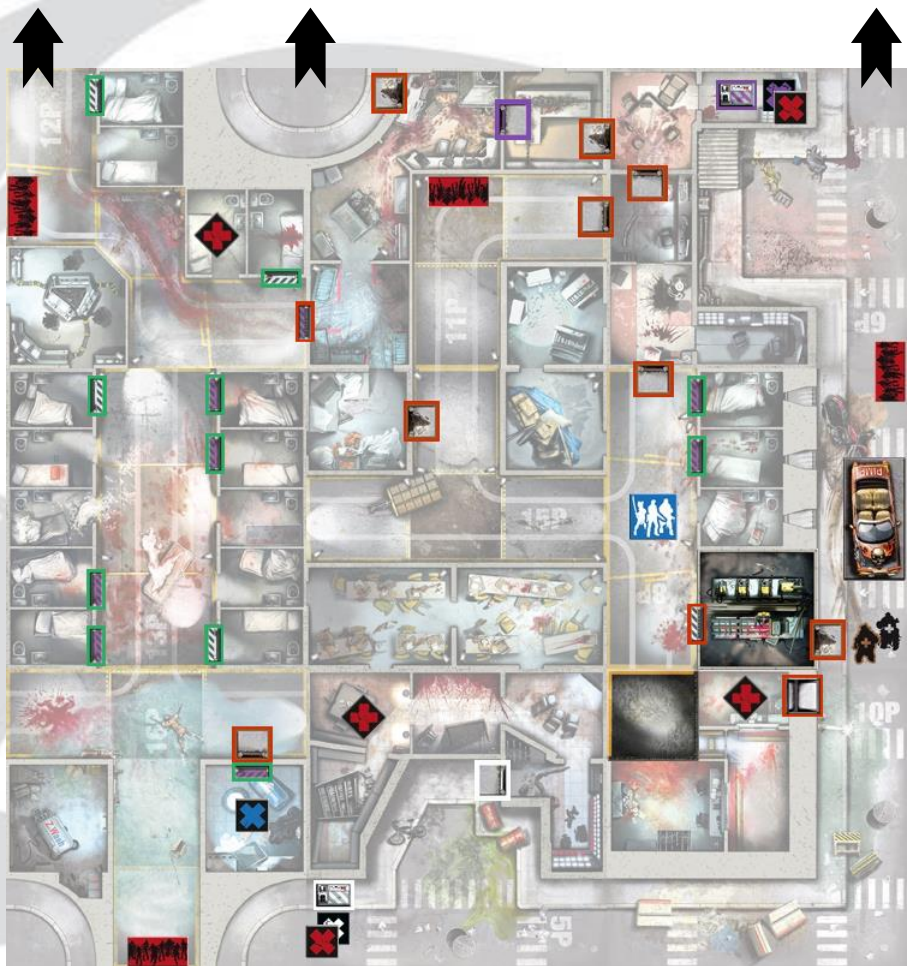
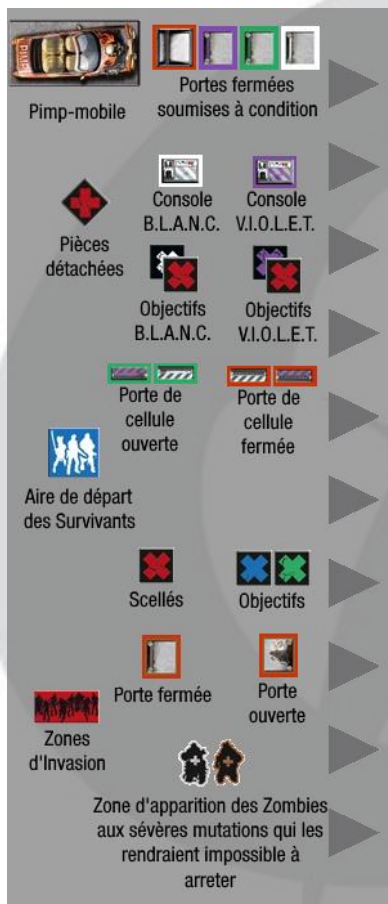


ZOMBICIDE - CAMPAGNE

6 Survivants
Difficile
90 Minutes

ZSF5





REGLES SPECIALES

- **Pied à terre.** Aucun Survivant ne commence à bord d'une Pimp-mobile, qui peut être conduite mais pas fouillée.
- **Sécurité par « Blocage Létal des Évasions Univoques »** © SunShade Inc. Activer l'Objectif B.L.E.U. autorise l'ouverture de la porte bleue d'un autre *Secteur*.
- **Un sacré marchepied.** La console B.L.A.N.C. ne peut être activée que depuis une Pimp-mobile *équipée* ou *suréquipée*.
- **Descellement.** Activer un Objectif Scellé autorise l'ouverture de sa porte mitoyenne et rapporte 5XP.
- **Porte de garage.** N'importe quelle voiture peut entrer et sortir de la Zone de l'Objectif si les 2 portes sont ouvertes.



ENCHAÎNEMENT

Suite. Chaque Survivant peut conserver 2 cartes *Équipement* de son inventaire et gagne 1 carte *Emplacement indisponible*.

Fin. Les Survivants démarrent au niveau de Danger orange avec 19 XPs.

- **La barre de fer.** L'Objectif ne peut être activé que si une Pimp-mobile est dans sa Zone. Le Survivant qui l'active gagne 5XP. Il est alors stocké dans la Pimp-mobile, elle est maintenant considérée comme *suréquipée*. Un Objectif ainsi stocké ne peut plus être déstocké.



- **Tuer dé-fi-ni-ti-ve-ment.** Un effet Molotov sur une Pimp-mobile *suréquipée* tue définitivement 1(es) Abomination(s) tuée(s) stockée(s) dedans. Le Survivant gagne 5XP par Abomination et par *Pièces détachées* stockées. Les autres règles de l'effet Molotov s'appliquent.

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

6 Survivants
Difficile
90 Minutes

ZSF5