ZSF6 M02 – RÉSISTANCE !

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Mission par XofMdS

Cet endroit est bien plus étendu que ce que nous estimions.
Il va falloir piéger davantage, et plus vite, car la situation se gâte comme une tranche de jambon au soleil. Notre présence attire de plus en plus de Zombies.
Le bon côté des choses – en cas de succès – est une meilleure éradication de ces satanés mutants. Une éradication définitive, devrais-je plutôt dire.
Le mauvais côté des choses ? Il semble assez évident…

Matériel requis : **Zombicide : Une saison au choix, Toxic City Mall, Angry Neighbors** et **C4R.**

Dalles requises : C4R, **1M**, **2M**, 3M, **10V** & **11V.**

ENCHAÎNEMENT

Suite. Chaque Survivant peut conserver **1 carte Équipement** de son inventaire et gagne 1 carte *Emplacement indisponible.* Seul un *Explosif expérimental SunShade Inc* peut se placer dans sur cet emplacement.

Fin. Les Survivants démarrent au niveau de Danger **jaune** avec 7XPs.

OBJECTIFS

Le CCDTLMDAAQINSTT avait prévu cela :

1- **Piéger l'endroit.** Un *Explosif expérimental SunShade Inc* doit être *amorcé* dans une Zone de bâtiment de chaque Dalle de chaque *Secteur.*

2- **La suite du plan.** Un tiers des Survivants doit atteindre une Zone de sortie de son *Secteur*, vide de Zombie à la fin du tour ; et chaque tiers restant doit faire de même sur un autre *Secteur.* Chaque Survivant peut choisir une Zone de sortie différente, à condition qu'aucune Zone de sortie ne soit sans Survivant. S'il n'y a pas assez de *Secteur*, considérez la moitié au lieu du tiers.

3- **Se protéger.** Toutes les Barricades indiquées doivent être terminées.

La Mission est réussie lorsque tous les Objectifs sont remplis.

6 Survivants
Moyen
90 Minutes

ZSF6

ZOMBICIDE – CAMPAGNE

Regles speciales

• **Deux fois plutôt qu'une.** Certaines Dalles ont déjà un (ou plusieurs) *Explosif expérimental SunShade Inc* amorcé durant la Mission précédente. Ces Objectifs encore visibles appliquent toujours leurs règles associées, mais ne comptent pas pour l'objectif de Mission **Piéger l'endroit**. Une Zone donnée ne peut pas avoir plusieurs *Explosif expérimental SunShade Inc*.

• **Attention aux flammes.** Bien que le Trou soit rendu inopérant par les Décombres, les Acteurs peuvent toujours emprunter les passerelles.

• **Amorcer.** Pour 1 Action, un Survivant peut *amorcer* un *Explosif expérimental SunShade Inc* en déposant un Objectif depuis son inventaire dans la Zone de bâtiment, non Container, où il est. Il gagne autant d'XP que le nombre d'*Explosif expérimental SunShade Inc* déjà installé dans son *Secteur* en comptant celui-ci. Le pion Objectif est alors retourné et la règle associée à sa couleur est découverte et appliquée sur le *Secteur*.