

ZSF6 MO3 – LA FIN DES HARICOTS

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Mission par XofMdS

Tout ceci tourne en eau de boudin. Nous n'avons pas encore couvert tout le périmètre et les zombies sont de plus en plus nombreux.

A défaut d'alternative, nous devons boire le calice du CCDTLMDAAQINSTT jusqu'à la lie. Finissons vite de redécorer l'endroit façon Bomberman, que Ned appuie sur son gros bouton rouge, que tous soient envoyés en enfer et que nous retournions dans notre petit coin de paradis.

Vivement la douche de ce soir !

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

Dalles requises : SOS, 1M, 2M, 3M, 5M, 10V, 11V & 12R.

ENCHAÎNEMENT

Suite. Chaque Survivant peut conserver 2 cartes 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 orange avec 19 XPs.

SOS	5M
3M	2M
12R	1M
11V	10V



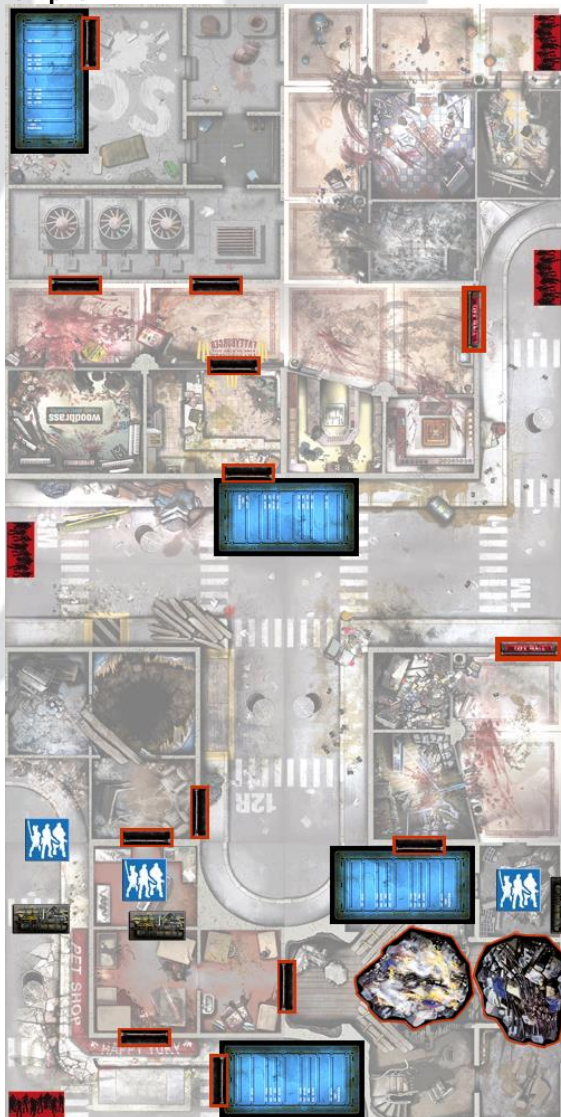
OBJECTIFS

Les dernières consignes du CCDTLMDAAQINSTT sont à effectuer dans l'ordre :

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

2- Big Bad Boom. Un Survivant doit réussir une Action d'Attaque À distance, depuis le container situé sur le toit de la dalle SOS, contre les vapeurs toxiques et inflammables diffusées par les Explosifs expérimentaux SunShade Inc.

La Campagne est réussie lorsque tous les Objectifs sont remplis.



6 Survivants
Difficile
90 Minutes

ZOMBICIDE – CAMPAGNE

ZSF6

REGLES SPECIALES

• **Trois fois plutôt qu'une.** Certaines Dalles ont déjà un (ou plusieurs) *Explosif expérimental SunShade Inc* amorcé durant les Missions précédentes. 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*.

• **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.



6 Survivants
Difficile
90 Minutes

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

ZSF6