

C58 UNE SITUATION ALARMANTE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Samuel Udd

C'est là : Evergreen Trading and Financing Corp. Leur ancien siège social est doté d'un système de sécurité au top. Pas étonnant qu'un autre groupe l'ait utilisé comme abri. Mais ces malheureux ont été décimés il y a deux ou trois semaines, suite à une expérience qui a mal tourné. Apparemment, ces gars bossaient sur une sorte de signal visant à repousser les zombies. En fait, on dirait bien qu'ils ont obtenu l'effet inverse. Ils ont attiré des hordes de berserkers, ce qui a causé un arrêt des systèmes de sécurité pendant près d'une heure. L'unique survivant nous a rejoints. En rentrant d'une journée de raid de ravitaillement, on a trouvé notre abri assiégé par une horde de berserkers. Combattre une telle masse d'infectés à découvert ne manquerait pas d'attirer l'attention sur notre refuge. Il faut qu'on les fasse dégager.

Qui aurait cru qu'une expérience foirée allait s'avérer utile ? Ça semble un bon plan. Pour le moment au moins...

Allez, c'est parti !

Matériel requis : **Zombicide Saison 1, Zombicide Saison 2 : Prison Outbreak.**

Dalles requises : **1C, 2B, 4C, 4D, 5B, 5P, 6C, 6P & 17P.**

OBJECTIFS

Tenez bon. Videz la pioche Zombie Berserker (voir Règles Spéciales) et tuez tous les Berserkers présents sur le plateau.

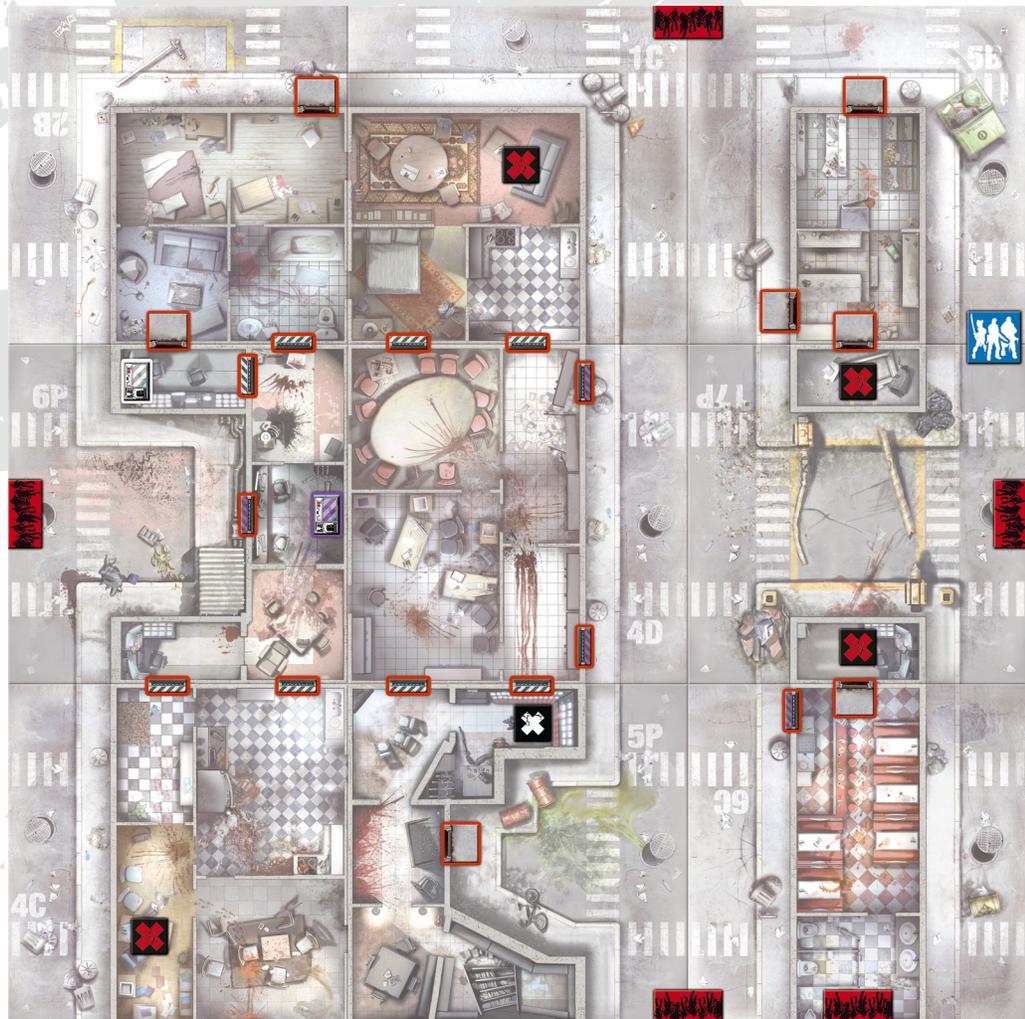
RÈGLES SPÉCIALES

• **Pendant la Mise en place :**

- Placez au hasard 3 Zones d'Invasion rouges, une blanche et une violette, sur leur face rouge. Ne regardez pas où sont les Zones blanches et violettes !
- Créez une pioche Zombie à part, constituée uniquement de cartes Berserkers (79 à 90). N'utilisez pas ces cartes lorsque vous générez des Zombies.
- Placez deux Objectifs verts au hasard, face cachée, parmi les rouges.



-  Aire de départ des Survivants
-  Portes
-  Interrupteurs
-  Zone d'Invasion
-  Objectifs



• **Les trucs du métier.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Prendre un Objectif vert permet au Survivant d'acquérir une arme de pimp-mobile au hasard (*Evil Twins*, *Gunblade* ou *Ma's Shotgun*).

• **Un système infailible.** L'interrupteur blanc ne peut pas être actionné avant que l'Objectif blanc ait été pris. Actionner l'interrupteur blanc ouvre toutes les portes blanches. Les portes blanches se referment si l'interrupteur blanc est replacé dans sa position d'origine.

• **Pas sûr que ce soit une bonne idée.** L'interrupteur violet ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsqu'il est actionné, ouvrez toutes les portes violettes des cellules. Retournez ensuite toutes les Zones d'Invasion et retirez-les toutes du jeu à l'exception de la blanche et de la violette. À partir de ce moment, durant l'étape d'Invasion :

- Zone d'Invasion blanche : Générez une carte de la pioche Zombie Standard.

- Zone d'Invasion violette : Générez quatre cartes de la pioche Zombie Berserker. Lorsque la pioche Zombie Berserker est épuisée, ne remélangez pas la défausse pour en créer une nouvelle. Y en a plus !

