

# ZF5 Jour 28

6 Survivants / Difficile / 120 Minutes

Matériel nécessaire : Saison 1.

Dalles requises : 1B, 1C, 4E, 5B, 5C, 5D, 6B, 7B.

Mission par Eithelgul

On a réussi à fuir suite à l'invasion, c'était chaud. Maintenant on a besoin d'un plan et de matériel. Ned vient de retrouver les clés de son bunker...dans sa poche.

Bref, on va essayer de récupérer toutes les provisions et les armes qu'il a cachées là bas, et nettoyer la zone pour s'y installer. En plus Amy et Phil veulent récupérer quelques « souvenirs ».

## OBJECTIFS

Récupérer le matériel et faire le ménage.

**1. Il faut s'équiper :** Récupérer le matériel oublié par les Survivants, représenté par les objectifs **rouges**, **vert** et **bleu**. Chaque objectif rapporte 5 points d'expérience et peut être activé par n'importe quel Survivant :

**-Le katana d'Amy :** Elle a laissé son Katana fétiche. Mettre un Katana sous l'Objectif **bleu**. Il sera récupéré en activant l'Objectif.

**- Le pompe de Phil :** Il a laissé son fusil à pompe et des munitions dans sa voiture. Mettre un Fusil à pompe et une Munitions en pagaille correspondantes sous l'Objectif **vert**. Ils seront récupérés ensemble en activant l'Objectif

**-Le trésor de Ned :** Il a rempli son bunker. Mettre la moitié de la pioche d'équipement dans le bunker. Ces équipements seront disponibles en fouillant le bunker. De plus quand un Survivant active un **Objectif rouge**, il pioche 10 cartes Équipement du bunker puis à sa guise en garde, en défasse et mélange le reste dans la pioche du bunker. Les cartes « Aaahh ! » du bunker sont ignorées.

**2- On fait le ménage :** Une fois tous les Objectifs récupérés, jouer jusqu'à épuiser la pioche de carte Zombie, puis continuer sans faire la phase d'invasion jusqu'à éliminer tous les zombies. Les survivants ont alors gagné.



6 Survivants  
Difficile  
120 Minutes

ZOMBICIDE - SCENARIO

ZF5

## REGLES SPECIALES

**Restons discrets :** Au début du tour zombie, si une zone contient 6 Points de bruits ou plus, tous les Marcheurs gagnent une Activation gratuite.

**Les Marcheurs ont faim :** A la fin du tour Zombie, les Marcheurs qui ont une Ligne de Vue avec un survivant se transforment en Coureurs jusqu'à leur mort. S'il n'y a plus de Coureur disponible tous les Marcheurs gagnent une activation gratuite.

**Suivez-moi, j'ai la clé :** Ned reçoit le jeton de Premier Joueur lors du Premier Tour. Il est le seul à pouvoir ouvrir la porte bleue car c'est SA clé il ne donnera sa clé à personne.

*Si vous ne pouvez vraiment pas jouer avec Ned : désignez un survivant suffisamment fou pour avoir gagné la confiance de Ned au point qu'il lui aurait prêté la clé de son bunker. Ce Survivant devra commencer la partie et ne prêter la clé à personne d'autre.*

**Y a du grabuge:** Une fois que le bunker est ouvert la zone d'apparition bleue s'active jusqu'à la fin.

**Plus de roue :** La voiture de police ne peut être ni conduite ni fouillée.

**On en refait une ? :** Si vous souhaitez jouer « Jour-28 » à la suite du scénario « C23-Jour zéro » : les survivants gardent l'équipement qu'ils avaient à la fin de « C23-Jour zéro », soignent leurs blessures et commence au niveau de Danger Jaune c'est-à-dire avec 7 point d'Expérience.

6 Survivants  
Difficile  
120 Minutes

ZF5

ZOMBICIDE - SCENARIO