C2 LE SIÈGE

Une mission de Stanislas Gayot

On a réussi à échapper aux zombies, mais ils sont toujours sur nos traces. Du coup, on s'est dirigé vers les quartiers huppés. Les riches furent les premiers à fuir, grâce à leur pognon. J'ai mené les survivants dans la maison d'un célèbre dentiste chez qui je m'étais rendu une fois ou deux. Ca me ferait presque marrer aujourd'hui de me dire qu'à l'époque, j'avais peur... peur d'avoir mal !

J'avais raison : l'endroit à l'air vide. On a dressé un camp vite fait, mais je crois qu'on ne va pas trop avoir le temps de se poser. ILS arrivent. On peut déjà les entendre. Nous devons les repousser avant de pouvoir prendre du repos. Un bref repos si nous réussissons, un repos éternel si nous échouons.

Dalles requises : **1C, 4B, 1B, 2B, 4E & 2C**

OBJECTIFS

Le plateau ne doit plus contenir aucun zombie. Ne remélangez pas le deck zombie lorsque la dernière carte est piochée.

RÈGLES SPÉCIALES

• **C'est de là que nous venons.** Vous pouvez jouer cette Mission après avoir réussi le scénario de la boîte de base de Zombicide, « 02 Y-Zone ». Dans ce cas, tous les Survivants commencent « Le Siège » avec l'équipement et les points d'expérience qu'ils avaient à la fin de Y-Zone. Ceux qui n'ont pas survécu commencent sans équipement ni point d'expérience.

Le premier Survivant à atteindre la Zone de sortie de Y-Zone reçoit cinq points d'expérience supplémentaires.

• **Nous venons de nulle part.** Si « Le Siège » est joué en tant que Mission indépendante, tous les Survivants commencent avec sept points d'expérience, au Niveau de Danger jaune.

• **Il est temps d'en finir !** Ne remélangez pas les cartes Zombies lorsque le deck est épuisé. Une fois que la dernière carte est piochée, on ignore la phase d'Invasion des zombies, mais la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun zombie sur le plateau… ou qu'il n'y ait plus aucun Survivant !

• **Moins de monde égal moins de bruit.** Si vous jouez avec quatre Survivants ou moins, n'utilisez pas les cartes d'Invasion #37, #38, #39 et #40. Mettez ces cartes de côté au début de la partie.

• **Plus de monde égal plus de bruit.** Si vous jouez avec six Survivants, utilisez la Zone d'Invasion bleue en plus des rouges.

MÉDIUM
4+ SURVIVANTS
120 MINUTES

C2