

EH1 LE CYBERCAFÉ

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Josh est tellement surexcité qu'il en lâche son téléphone et attrape Wanda par les épaules.

- C'est un SMS de Dave ! Il a trouvé des survivants, il nous donne rendez vous au cybercafé du centre pour entrer en contact avec eux. Il les a trouvés sur son jeu là, World of machin.

- Tu parles du cybercafé du centre ?

- Ouais.

- Le cybercafé du centre, à côté de la morgue ?

- Ouais.

- Le cybercafé du centre, à côté de la morgue, le long de la rue des bâtiments condamnés ?

- Ouais.

- Josh, c'est quoi un cybercafé ?

Dalles requises : 1C, 2B, 4D, 4C, 2C, 1B, 5E & 5F.



OBJECTIF

Accéder au cybercafé et prendre contact avec les survivants à l'autre bout d'Internet.

- **Trouver des accès pour le jeu.** Vous devriez pouvoir trouver des notes avec des logins et des mots de passe pour le jeu dont Dave a parlé en fouillant les appartements des bâtiments voisins aux endroits marqués sur le plan par un "X" rouge. Prenez tous les pions Objectif rouges.
- **Prendre contact avec les autres survivants au cybercafé avec au moins un Survivant, il faudra bien 4 tentatives pour y arriver.** L'ordinateur connecté est indiqué sur le plan par un "X" bleu. Prenez le pion Objectif bleu, chaque tentative coûte 1 action.

La partie est gagnée à la prise du pion Objectif bleu.

REGLES SPECIALES

- **Kekedesplages91, mot de passe : 12345.** Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Je crois qu'ils avaient laissé l'alarme.** A la première porte d'un bâtiment ouvert, une alarme se déclenche, activant la zone d'invasion des zombies bleue.
- **Panne Sèche.** La *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit le *Evil Twins* (tirez au hasard). En plus, il n'y a plus une goutte d'essence dans le réservoir, la voiture est donc immobilisée. A moins que... Un Survivant qui aurait trouvé du carburant pourrait la redémarrer pour 1 action, défaussant la carte carburant au passage.



ZOMBICIDE - SCENARIOS

EH1

EH2 LE DERNIER MÉTRO

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Ned l'avait vu à la télévision une fois, des bunkers étaient planqués dans les sous-sols de la ville et il était persuadé qu'on pourrait y accéder par le métro. Des bunkers, ça voulait dire de gros murs, de la bouffe, et peut être même des armes, l'enthousiasme de Ned avait grimpé en flèche. Chacun savait que Ned était LE spécialiste des bunkers, et tous finirent par se laisser convaincre, même Doug qui commençait pourtant à devenir claustrophobe.

Par contre personne ne s'inquiéta de savoir si Ned avait réellement vu un documentaire, ou la rediffusion d'un film de série Z...

Dalles requises : 5E, 5D, 2B, 2C, 1C, 1B, 1C & 5C.



OBJECTIF

Trouver refuge dans les profondeurs du métro.

- **Pas d'heure supplémentaire.** La grille est baissée, condamnant l'accès au métro, vous devriez pouvoir trouver une clef en fouillant l'autre station au bout de la rue. La clef est indiquée sur le plan par un "X" bleu. Prenez le pion Objectif bleu, il prend une place dans l'inventaire. Si le porteur de la clef meurt, la partie est perdue.
- **Que la lumière soit.** Pour accéder en toute tranquillité au sous sol du métro, vous devriez fouiller les alentours pour dégoter une lampe torche.
- **Le grand nettoyage.** Le plus dur reste à faire, tous les survivants doivent maintenant rejoindre l'accès au métro indiqué par le jeton Exit.

La partie est gagnée si tous les survivants restant atteignent la sortie sans qu'il ne reste de zombies sur la case et qu'au moins 1 d'entre eux possède une lampe torche.

REGLES SPECIALES

- **Plus on est de fou, plus y a de riz.** Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Ça grouille !** Le remue-ménage que les survivants ont provoqué en cherchant la clef a attiré un groupe de zombies souterrain. Prendre le pion Objectif bleu active la zone d'invasion de zombies bleue.
- **Vous pouvez utiliser la pimp-mobile.** (Mais ce n'est pas très sport)
- **Pimp my ride.** Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).



ZOMBICIDE - SCENARIOS

EH2

EH3 COUPURE ÉLECTRIQUE

Une prison ! Quand Wanda sentait qu'elle avait une bonne idée, elle s'y accrochait bec et ongles. Depuis quelques jours elle bassinait son monde avec cette fameuse prison dans la banlieue de la ville. Pour la jolie blonde, tout dans ce genre de bâtisse était fait pour assurer leur protection, des murs haut et épais, des grilles un peu partout, des armes, du matériel médical, tout le confort que pouvait réclamer un survivant.

Cela faisait maintenant 4 jours que le groupe s'était installé et personne ne regrettait ce choix pour l'instant. Certes la première nuit avait été compliquée, il fallait s'habituer aux râles des morts-vivants encore enfermés dans les cellules, mais ils ne pouvaient rien faire contre la sécurité des serrures électroniques. En plus ce matin serait un peu particulier, Ned venait de finir de réparer le grille-pain, il ne restait plus qu'à le brancher et le petit déjeuner serait royal.

A l'instant où le bricoleur du dimanche appuya sur le bouton de marche, une étincelle le fit sursauter, puis ce fut le noir. "QUI A ÉTEINT LA LUMIÈRE ?!" hurla Doug, ce qui devait être les derniers mots prononcés avant que les survivants n'entendent les grilles des cellules s'ouvrir.

Dalles requises : 1B, 2C, 5B, 5E, 5F, 5C, 2B & 1C.

OBJECTIF

Rétablir le courant électrique au générateur de secours, puis fuir la prison en y laissant enfermés tous les zombies restant.

- **Prison break.** Le générateur est indiqué sur le plan par un "X" bleu. Prendre l'objectif ferme toutes les portes de la carte, toutes !
- **Loups solidaires.** Tout le monde doit s'en sortir, les survivants ne sont pas là pour augmenter les rangs des prisonniers morts... vivants. La Zone de sortie ne doit contenir aucun zombie.

La partie est gagnée si tous les survivants atteignent la sortie une fois le courant rétabli.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Ça va être tout noir !** La coupure électrique intervient avant même la première action du premier survivant. Ouvrez toutes les portes indiquées sur la carte et procédez à l'invasion des Zombies.
- **Ils sortent des murs ? [OPTION]** Retirer les cartes Zombie numérotées de 39 à 42.
- **La Marche des Morts. [OPTION]** Ajouter les cartes numérotées de 43 à 54 de la boîte *Walk of the Dead*.
- **C'est mon mien !** Le pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Pour rappel, prendre l'objectif ferme toutes les portes de la carte.
- **Qui a rallumé la lumière ?** Le bruit et la lumière créés par la réactivation du générateur attirent des zombies planqués on ne sait où. Dès que l'Objectif bleu est pris, la Zone d'Invasion bleue est activée jusqu'à la fin de la partie.



Aire de départ des Survivants



Zone de sortie



Zone d'Invasion des Zombies



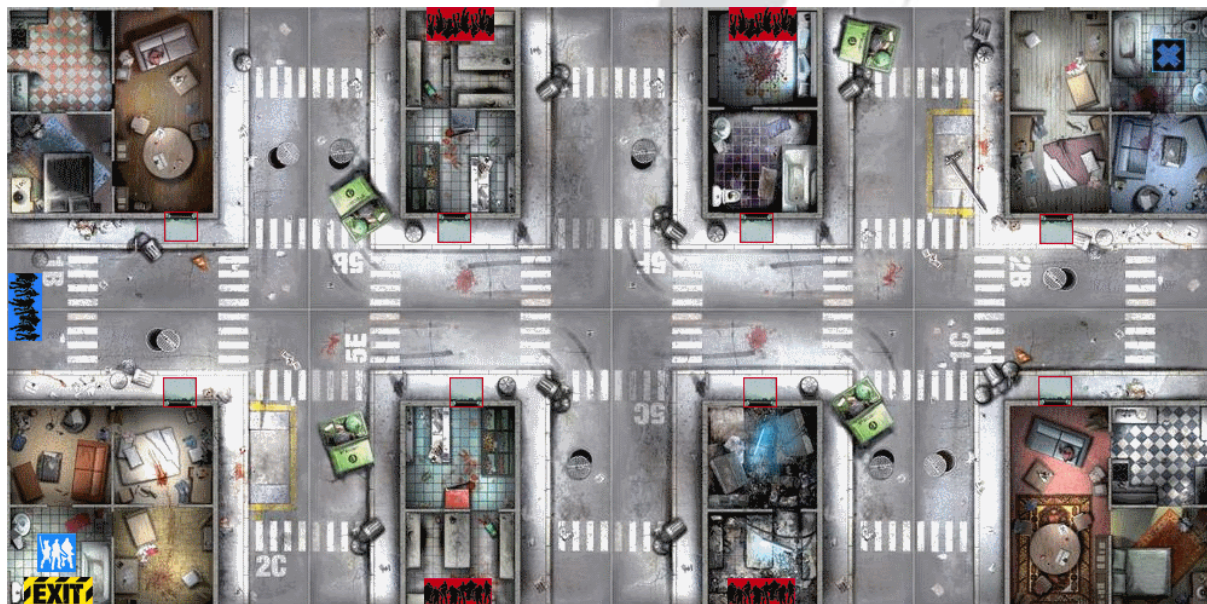
Zone d'Invasion des zombies bleue



Porte fermée



5XP, Objectif bleu



EH4 LE SNIPER

Son gobelet de café éclata une fraction de seconde avant que Doug n'entende la détonation du coup. D'instinct il plonge derrière la borne postale à côté de lui. Le quartier avait pourtant été nettoyé la veille, il pensait pouvoir souffler un peu en se baladant tranquillement dans la rue. Pour ce qu'il en savait, les zombies n'utilisaient pas d'arme à feu, il y avait en face de lui un adversaire bien plus dangereux que les créatures mortes-vivantes. Qui pouvait être assez taré pour s'en prendre à un compagnon d'infortune, Ned n'avait pourtant pas de cousins dans le coin ?

Doug saisi son téléphone et alerta tout son répertoire, il allait avoir besoin de renfort pour déloger le sniper de la grande tour du quartier, c'était sa chemise préférée qu'il venait de tacher et il n'avait pas pu finir son café.

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

OBJECTIF

Déloger le fou furieux barricadé dans la tour du quartier.

- **L'entrée est condamnée.** Vous devriez pouvoir trouver de la dynamite chez l'armurier du coin, ça devrait pouvoir vous permettre de créer une entrée dans la tour. La dynamite est indiquée sur le plan par un "X" bleu.
- **Buvez, éliminez !** Le sniper est indiqué sur le plan par un "X" vert et doit être abattu pour terminer la partie.

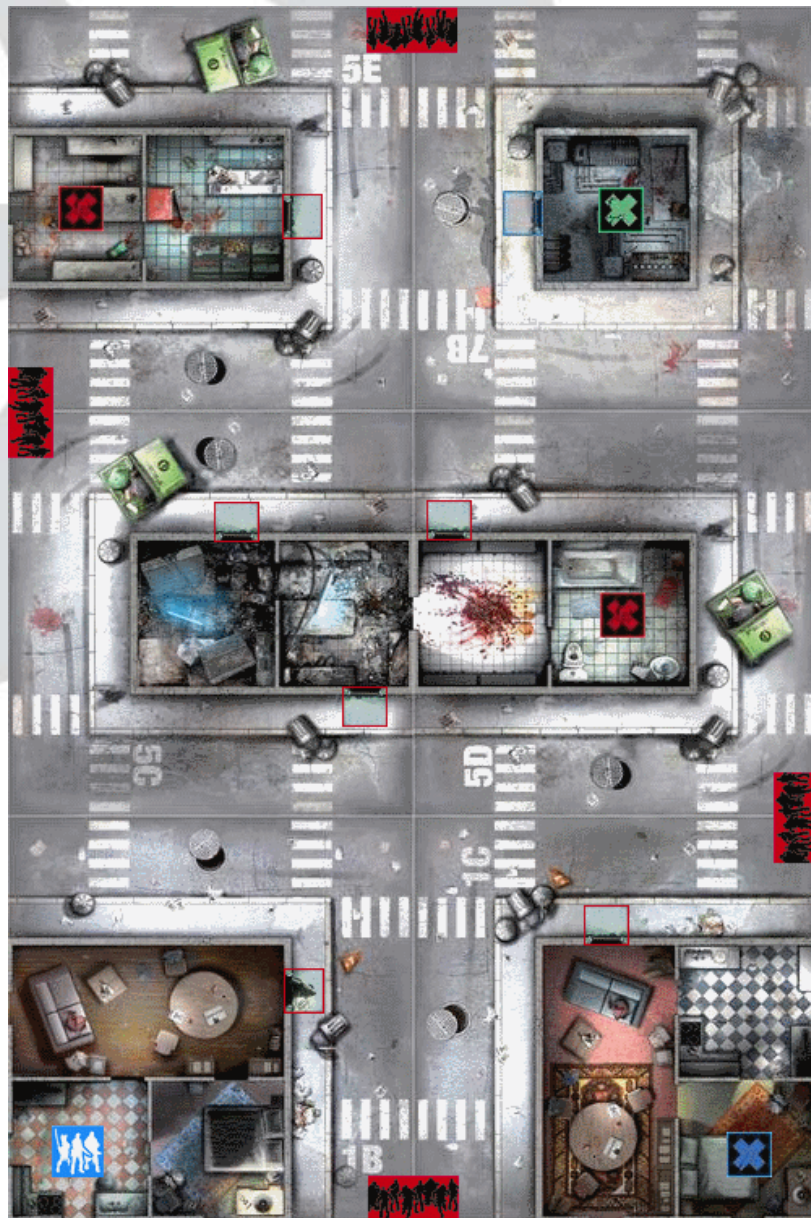
REGLES SPECIALES

- **On commence à avoir l'habitude.** Il y a peut être des indices sur l'identité du tireur dans les bâtiments alentours, il serait donc intéressant de fouiller certaines pièces. Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **SURPRISE !** Pas de dynamite dans l'armurerie, mais de la nitroglycérine. Prenez le pion Objectif bleu, il prend une place dans l'inventaire. Si le porteur de la nitro meurt, elle explose et la partie est perdue.
- **Napoléon Dynamite.** L'utilisation de la nitroglycérine coûte 1 action et permet d'ouvrir la zone de décombres indiqué sur le plan par la porte bleue. L'ouverture de la porte ne génère pas de zombies dans la salle de la tour, ils sont soufflés par l'explosion.



REGLES SPECIALES – SNIPER

- **BOOM ! HEADSHOT !** Retirer une *carabine* et une *lunette de visée* des cartes équipement, elles sont en la possession du forcené.
- **Ne laisse pas traîner ton fils.** Le sniper est en position dominante, n'importe quel survivant dans n'importe quelle rue peut être une cible potentielle, il n'y a qu'un moyen de se protéger, se planquer dans un bâtiment. Avant chaque tour des survivants, le sniper tire un coup avec sa carabine sur le survivant le plus proche, lui infligeant automatiquement 1 blessure, sans perte d'équipement. Aucun équipement, ni aucune compétence ne peuvent prévenir cette blessure. S'il n'y a pas de survivants dans les rues, il tire sur le walker le plus proche. Dans tous les autres cas, il rate son tir. Si plusieurs cibles possibles sont à équidistances du tireur, les joueurs choisissent la cible.
- **Dur à cuire.** Malheureusement pour les survivants, ce sniper est un Coriace, mais il reste humain. Les survivants devront lui faire 2 blessures d'un coup pour l'éliminer. De plus, c'est un planqué, il faudra être dans la même salle que lui pour l'attaquer, quelle que soit la portée des armes des survivants. Discret, les zombies ne s'en prendront jamais à lui, mais si certains entre dans la pièce, l'ordre de priorité des armes à distance sera : Survivants > Sniper > Walker > Fatty > Runner.



EH5 MOT DE PASSE

Dave il est gentil, tout le monde l'aime bien, même si personne ne comprend réellement ce qu'il dit quand il touche à un ordinateur. Par contre, Dave il est distrait.

Quand on a essayé de fuir la banque parce qu'au lieu d'être une planque sûre, il s'était avérée que le coffre donnait sur un nid de zombie, il aurait pu attendre que TOUT LE MONDE soit dehors avant de réactiver le système de sécurité. Maintenant on a l'air malin avec un groupe coupé en deux, surtout que personne à l'intérieur ne connaît le mot de passe pour sortir.

Dalles requises : 3B, 4D, 3C, 5E, 7B, 5B, 2C, 2B & 4C.

OBJECTIF

Le groupe de Survivants libres doit aider le groupe de Survivants coincés dans le bâtiment 2B-4C à sortir, sans attirer la Horde.

- ♦ **Le cri du cœur** : Les Survivants à l'extérieur du bâtiment doivent crier les 10 lettres une par une aux Survivants coincés à l'intérieur pour que ceux-ci puissent en sortir par la porte bleue.
- ♦ **Run Away !** Atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'il n'y a aucun zombie.

La partie est gagnée si tous les Survivants atteignent la zone de sortie.

REGLES SPECIALES

- ♦ **Séparer pour mieux régner.** En début de partie, séparer le groupe de Survivants en 2 groupes. Un premier groupe de 2 Survivants dans la zone de départ du bâtiment en 4C, tous les autres sur la zone de départ 3B-5E.
- ♦ **Chut !** Si plus de 3 bruits sont générés sur une même case, la Horde arrive : On ne lit plus que la ligne rouge des cartes Zombie jusqu'à la fin de la partie. (Pour rappel, les Survivants comptent comme un bruit dans le décompte, sauf s'ils ont la compétence *Ninja*.)
- ♦ **Meurtrière.** Les Survivants peuvent tirer à travers l'ouverture symbolisée par la porte verte, mais ils ne peuvent ni la traverser, ni l'ouvrir. Les zombies la considèrent comme une porte classique, pas comme une barricade, et ne s'agglutinent donc pas devant.
- ♦ **M.O.T.D.E.P.A.S.S.E** : Pour être sûr que le mot de passe soit bien transmis, il faut le crier lettre par lettre à un Survivant dans la salle de contrôle, symbolisée par le pion Objectif bleu.
 - Pour crier une lettre le Survivant à l'extérieur doit avoir l'intérieur de la salle de contrôle en ligne de vue, à travers la meurtrière.
 - Crier une lettre coûte 1 action et génère 1 bruit, s'il n'y a pas de Survivant dans la salle de contrôle, l'action est perdue, mais le bruit généré reste bien là.
 - Si toutes les conditions sont remplies lors du cri, noter le nombre de lettres transmises avec des jetons de compétences non utilisés.
- ♦ **Go ! Go ! Go !** La réception de la 10ème lettre ouvre automatiquement la porte bleue, et active la zone d'invasion bleue jusqu'à la fin de la partie.





**Zone de départ
des Survivants**



Zone de sortie



**Zone d'Invasion
des zombies
bleue**



**Zone d'Invasion
des Zombies**



Meurtrière



Porte Bleue



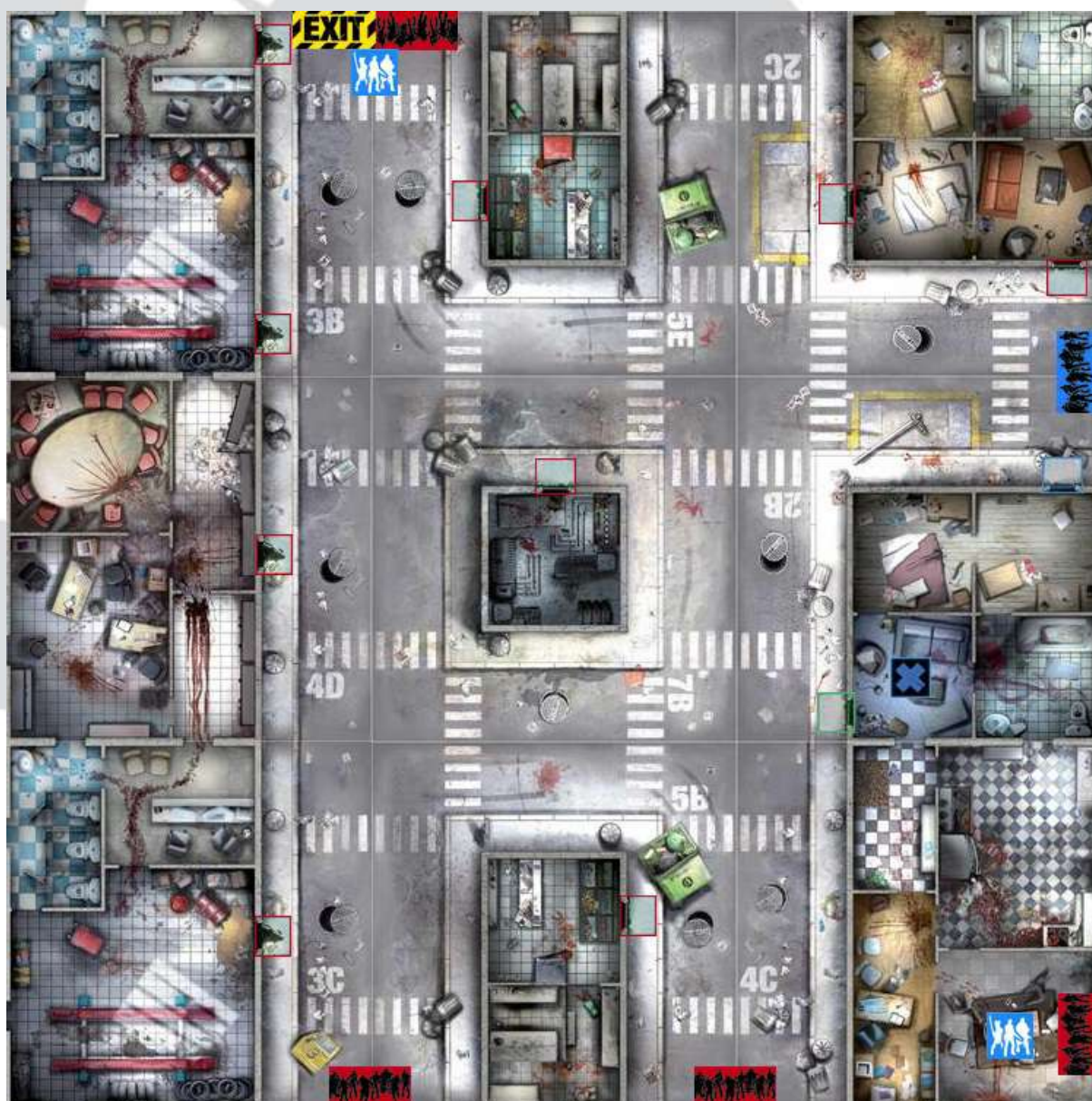
Porte fermée



Porte brisée



**Salle de
Contrôle**



ZOMBICIDE - SCENARIOS

EN5

EH6 CAUCHEMAR EN CUISINE

Tuer des zombies était devenu le passe temps préféré des Survivants, peut être aussi parce que c'était le seul possible qui leur restait. Entre deux fusillades, les émissions de télé-réalités culinaires manquaient pourtant à Wanda, surtout que leur quotidien ressemblait plus à des rations de survie, qu'à de la grande cuisine.

Hey ! Un concours de cuisine, voilà qui changerait les idées de tout le monde ! Ils devraient bien réussir à trouver de quoi préparer quelque chose dans le quartier où ils étaient actuellement retranchés.

Dalles requises : 1C, 2B, 5E & 7B.

OBJECTIFS

Les Survivants ont décidés de se faire un concours de cuisine entre eux pour se changer les idées.

- **Le courant passe :** La cuisine ne sera pas fonctionnelle sans électricité, il va falloir aller la rétablir au disjoncteur général du quartier, marqué par le pion Objectif bleu sur la carte.
- **C'est le concours.. de votre vie !** Pour terminer le concours, les Survivants doivent réunir 2 conditions :
 - 6 plats doivent être préparés dans la cuisine, marquée par le pion Objectif vert sur la carte.
 - Pour valider leur participation au concours, chaque Survivant doit au moins réaliser 1 plat lui-même.

La partie est gagnée lorsque le concours est clos dans les règles.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Rétablir le courant.** Le disjoncteur général, représenté par le pion Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui l'active. Le retour de l'électricité réveille les zombies du sous-sol, la zone d'Invasion des Zombies bleue devient active jusqu'à la fin de la partie.
- **Suivre la recette.** Cuisiner c'est facile, il suffit d'une *poêle*, de *bouteilles d'eau*, de *sac de riz* et de *conserves*, reste maintenant à trouver tout ça en fouillant le quartier.
- **Mettre la main à la pâte.** Pour réaliser un plat, le Survivant doit être équipé d'une *poêle* en main, avoir une *bouteille d'eau*, un *sac de riz* et une *conserves* sur lui et se trouver dans la cuisine, marquée par le pion Objectif vert sur la carte. Cuisiner un plat coûte 4 Actions en une seule fois.
- **Vous ne pouvez pas conduire les voitures.**
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.



ZOMBICIDE - SCENARIOS

EH6