ZOMBICIDE

GUIDE DU SURVIVANT

GUILLOTINE GAMES

EDGE

COOL MINI OR NOT

#1 INTRODUCTION 2
#2 GÉNÉRALITÉS 3
#3 ACTIONS 4
#4 COMPÉTENCES 4
#5 LES ZOMBIES 4
#6 CONSEILS 5
#7 ET ENSUITE ? 6
#8 LE FUTUR 8
#9 MISSIONS 12

ZOMBICIDE EST UN JEU DE :
Raphaël GUITON,
Jean-Baptiste LULLIEN
et Nicolas RAOULT

GUIDE DU SURVIVANT :
Hervé "MarsEye" DAUBET

EDGE

© 2015 Guillotine Games, CoolMiniOrNot, Edge Entertainment.
Tous droits réservés.

#1 INTRODUCTION : LES MORTS QUI MARCHENT

En moins d'une heure, tout a basculé : la télé et la radio annonçaient des choses terribles...

Pour ceux qui auraient passé ces dernières années au fond d'un bunker anti-atomique, *Zombicide* est un jeu coopératif où une poignée de Survivants désespérés affronte des hordes grouillantes de morts-vivants générés par le jeu.

Avec son matériel luxueux, ses règles fluides et accessibles, son aspect coopératif, son plateau modulable, ses nombreuses figurines et sa rejouabilité infinie, *Zombicide* s'est imposé comme LE grand classique des jeux de zombies.

Comme une série TV, *Zombicide* se décline en **Saisons**, chacune comprenant une boîte de base et son lot d'extensions. Mais pas de panique, tous les articles de la gamme sont entièrement compatibles entre eux ! Véritable boîte à outils, Zombicide est suffisamment souple pour que chaque joueur puisse en faire le jeu de zombies dont il a toujours rêvé ! Chaque Saison reprend l'ensemble des règles, en proposant de nouveaux plateaux, Survivants et types de Zombies. Chacune possède sa propre ambiance et son style de jeu et peut être utilisée à la fois comme un jeu à part entière ou comme une extension.

Ainsi, là où la Saison 1 dépeignait un environnement urbain, avec ses rues, bâtiments et voitures, c'est l'univers carcéral qui est décrit dans la Saison 2 : *Prison Outbreak*. Être en taule ça craint, mais être en taule avec des Zombies, c'est pire ! La Saison 3 : *Rue Morgue*, situe l'action plusieurs mois après l'invasion. La civilisation a pratiquement disparu, mais les Zombies sont toujours là ! Ce sont des Survivants endurcis qui explorent des hôpitaux en ruines et des camps militaires dévastés à la recherche de l'origine du virus.

Accessible pour les néophytes et suffisamment tactique pour attirer les joueurs expérimentés, *Zombicide* n'en finit pas de déchaîner les passions : les blogs, les forums et les sites de fans se multiplient sur la toile et de nombreux joueurs proposent leurs propres missions et aide de jeu. Ainsi le site Edge abrite plus d'une soixantaine de missions gratuites à télécharger !

ZOMBICIDE
POUR LES NULS !

Le monde que nous avons connu n'existe plus. Ce que nous avons été auparavant n'a plus d'importance. Aujourd'hui, nous devons nous adapter, apprendre. Apprendre à devenir des survivants.

Vous trouverez ci-dessous quelques conseils destinés à aider un nouveau groupe de joueurs à se lancer dans l'univers impitoyable de *Zombicide* !

Zombicide est un jeu très accessible. Les règles sont claires et fluides, mais peuvent malgré tout rebuter les personnes peu accoutumées à ce type de jeu. Mais pas de panique, grâce au Guide du Survivant, vous pouvez présenter le jeu à des joueurs novices en quelques minutes !

Si vous ou votre groupe n'êtes pas des joueurs « hardcore », privilégiez plutôt la boîte de la Saison 1 de *Zombicide*, plus accessible. Les Saisons suivantes, *Prison Outbreak* et *Rue Morgue*, sont sensiblement plus complexes.

Si vous faites jouer des novices, il est préférable que vous ayez vous-même fait quelques parties, même en solo, afin de pouvoir gérer plus facilement les situations qui se présentent sans avoir le nez plongé dans les règles. Si vous n'avez pas encore eu l'occasion de jouer, prenez le temps de lire le livret de règles.

#2 GÉNÉRALITÉS

Expliquez aux joueurs en quoi consiste *Zombicide*. Montrez-leur la boîte ou les éléments de jeu si vous ne vous sentez pas capable de décrire le matériel précisément. Pointez les aspects essentiels : c'est un jeu **coopératif** dans lequel chaque joueur incarne un **Survivant** d'une épidémie zombie. Les survivants devront s'entraider pour accomplir des **Missions**, tout en résistant aux **Zombies gérés par le jeu**.

Vous devriez ensuite leur présenter rapidement les règles. **Ne vous encombrez pas trop de précisions**, vous finiriez par vous emmêler les pinceaux : expliquez les choses de façon générale en disant que vous donnerez les détails au fur et à mesure de la partie. Ce point est important. À trop vouloir entrer dans le détail, vous risquez plus d'embrouiller vos joueurs qu'autre chose :

Commencez par le **déroulement général du tour** : durant la **Phase des Joueurs**, chacun joue son (ou ses) Survivant(s) à tour de rôle. Une fois que les Survivants ont tous joué, on passe à la **Phase des Zombies**.

Détaillez ensuite (mais pas trop !) le tour d'un Survivant, en vous aidant de figurines sur le plateau si besoin. Chaque Survivant dispose de **3 Actions** durant son tour, qu'il peut utiliser pour se **Déplacer**, **Combattre**, **Fouiller** ou, plus accessoirement, accomplir des Actions contextuelles comme **échanger de l'Équipement**, **ouvrir des portes** ou **prendre des Objectifs**.

Pour vos premières parties, il est conseillé d'éviter les Missions contenant des **voitures**.

#3 ACTIONS

Décrivez ensuite chaque type d'Action un peu plus précisément.

• **Déplacement :** Détaillez la notion de Zone, et l'effet des Zombies sur le Déplacement des Survivants. Précisez que cette Action peut être choisie plusieurs fois.

• **Combat :** Cette Action peut aussi être choisie plusieurs fois. Différenciez bien le Combat en **Mêlée** du Combat **À distance**. À l'aide de cartes Équipement appropriées, décrivez brièvement les symboles liés au combat : **Portée**, **Dés**, **Précision** et **Dégâts**. Précisez bien comment fonctionne l'**Ordre de priorité** des cibles lors des Attaques À distance.

• **Fouille :** En intérieur, dans une Zone vide de Zombies, le Survivant pioche une carte Équipement. **Un Survivant ne peut Fouiller qu'une seule fois durant son tour.**

Décrivez ensuite brièvement les autres Actions possible (échange d'Équipement, ouverture des portes, prise d'Objectifs), en glissant un mot sur l'**Invasion des Zombies** à l'ouverture d'une porte.

#4 COMPÉTENCES

Décrivez la Compétence de **Niveau Bleu** de chacun, précisez qu'au Niveau Jaune, les Survivants gagnent une Action supplémentaire. Ne vous embarrassez pas du reste, vous n'en aurez probablement pas besoin au départ.

Profitez-en pour glisser un mot sur l'**expérience**, la progression des Survivants et le **Niveau de Danger du jeu**.

#5 LES ZOMBIES

Présentez les différents types de Zombies et leurs spécificités : Walker, Fatty, Runner et Abomination.

Pour finir, décrivez brièvement la **Phase des Zombies** :

• **Attaque**. Un Zombie dans la Zone du Survivant le blesse automatiquement. La seconde Blessure tue. Précisez qu'une Blessure réduit l'inventaire et fait perdre une carte Équipement.

• **Déplacement**. Prenez le temps de consulter les règles de Déplacement des Zombies si vous n'êtes pas familiarisé avec le jeu.
Les Zombies **qui n'ont pas attaqué** se déplacent vers les Survivants, d'abord à la vue, puis au Bruit.
1- Les Zombies choisissent leur cible : en priorité les Survivants en vue les plus bruyants, ou la Zone du plateau la plus bruyante s'ils ne voient personne. La distance importe peu à ce moment-là.
2- Les Zombies essaient d'atteindre leur cible en empruntant le chemin ouvert le plus court.
Dans les deux situations, si les Zombies ont plusieurs choix possibles, ils se séparent en plusieurs groupes de taille égale (quitte à ce que cela génère de nouveaux Zombies !). Jetez un œil sur les règles de séparation de groupe pour plus de précisions.

Note : c'est probablement le moment de parler du **Bruit** si vous ne l'avez pas encore fait lors de la description des cartes Équipement !

• **Invasion**. Piochez une carte Zombie par Zone d'Invasion en jeu, toujours dans le même ordre.

#6 CONSEILS

• **Évitez de Fouiller avec la dernière Action du dernier joueur.** Vous n'aurez plus d'Actions pour réagir si les choses tournent mal. Prudence est mère de sûreté. Combien de Survivants ont été dévorés par la pioche inopportune d'une carte « Aaahh ! » ?

• **L'union fait la force.** Restez groupés, vous augmenterez vos chances de survie. Lorsque vous maîtriserez mieux le jeu, vous pourrez envoyer Josh ou Wanda en éclaireur mais, en règle générale, faire bloc fonctionne mieux au départ.

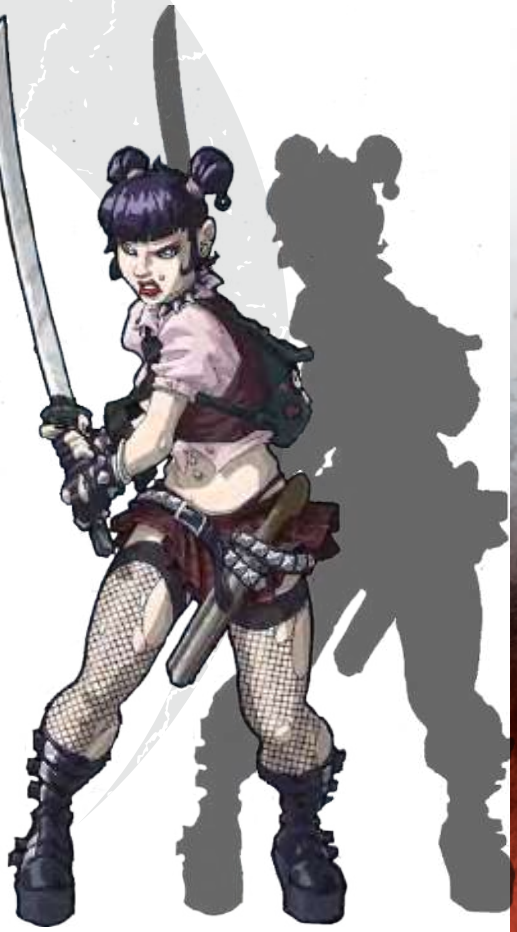
• **COOPÉREZ !** Ne gardez pas tout le matos pour vous. Il est capital que chacun soit décemment équipé. N'hésitez pas à faire passer l'Équipement que vous venez de piocher à un autre Survivant s'il est plus apte à l'utiliser. En début de partie, faites tourner l'Équipement si besoin (mon Survivant attaque deux fois à la Hache, la fait passer au suivant, qui fait de même, etc.), jusqu'à ce que chacun soit suffisamment équipé.

• **Ouvrez les bâtiments le plus tôt possible dans la partie, alors que le Niveau de Danger est bas.** En Bleu c'est mieux. Un grand bâtiment ouvert dans les Niveaux de Danger supérieurs peut s'avérer être une véritable boîte de Pandore et vomir des hordes de Zombies qui auront tôt fait de submerger votre équipe !

• **Contrôlez la montée en expérience.** Très souvent, il vaut mieux ne pas abattre ce Walker isolé qui vous ferait changer de Niveau de Danger. Essayez de faire progresser chaque Survivant en même temps, de façon à que tous soient prêts à monter de niveau plus ou moins simultanément.

• **Contrôlez la population Zombie.** La pénurie de figurines entraînant des réactivations en chaîne généralement mortelles, assurez-vous qu'il reste suffisamment de Zombies en réserve pour l'étape d'Invasion suivante (surtout si vous devez ouvrir un bâtiment lors du même tour). Si ce n'est pas le cas, c'est que vous n'en tuez pas assez ! Dans le même ordre d'idée, comptez les cartes d'Activations supplémentaires déjà passées. Survivre, c'est prévoir.

Voilà, avec ces quelques conseils, vous devriez pouvoir faire vos premiers pas dans *Zombicide* !



#7 ET ENSUITE ?...

Vous êtes tenté par *Zombicide*, mais vous ne savez pas trop par où commencer ? Vous maîtrisez la Saison 1 sur le bout des doigts et votre équipe est prête à aller plus loin ? Pour le néophyte, il n'est pas toujours facile de se repérer dans jungle des extensions *Zombicide*. Les conseils ci-dessous devraient vous aider à orienter votre choix.

ZOMBICIDE SAISON 1

Ne tergiversez pas : c'est par là qu'il faut commencer. La boîte de la Saison 1 est la plus accessible de toutes, la plus facile en mettre en œuvre et c'est elle qui dispose du plus de matériel en ligne gratuit. Son décor urbain lui assure une rejouabilité quasi infinie. Le charisme de ses héros a contribué au succès phénoménal du jeu. Aujourd'hui encore, ses Survivants comptent parmi les plus efficaces du jeu.

TOXIC CITY MALL

Cette extension devrait être votre premier choix après la Saison 1 de *Zombicide*. Les dalles de *Toxic City Mall* dépeignent un centre commercial dévasté et les redoutables Zombies Toxiques viendront s'ajouter à votre collection de morts-vivants. L'extension introduit de nouvelles règles comme les barricades, le Mode Ultrarouge ou le Mode Résurrection, qui permet de jouer avec vos héros transformés en Zombies !

La boîte contient non seulement les versions Zombivants de quatre nouveaux héros de l'extension, mais aussi la version Zombie des 6 Survivants de la Saison 1. Ajoutez à ça de nouveaux Équipements et une campagne en 10 Missions et vous obtenez un supplément indispensable !

ZOMBICIDE COMPENDIUM #1

Cet ouvrage compile plus de 60 Missions pour la Saison 1, dont 2 campagnes. Des heures et des heures de massacre de Zombies en coopération ! Le *Compendium* comprend un chapitre sur les pioches Équipement et Zombies, vous dévoilant les secrets des matrices des cartes Zombies et vous donnant de précieux conseils sur la façon de customiser vos pioches de cartes afin de les adapter à votre style de jeu. Un compagnon de choix pour votre boîte de la Saison 1 de *Zombicide*.

SAISON 2 : PRISON OUTBREAK

Prison Outbreak peut être considéré comme un « advanced » *Zombicide* en univers carcéral. Moins accessible, mais plus tactique, *Prison Outbreak* introduit un nouveau type de Zombies, les Berserkers, qui viennent s'ajouter aux Zombies Standards. Des règles spéciales permettent de gérer les environnements confinés de la Prison : interrupteurs, sas de sécurité, miradors, barbelés... Claustrophobes s'abstenir ! Pour joueurs plus expérimentés.

DOG COMPANIONS

Ces gentils toutous peuvent s'avérer d'une aide précieuse si votre équipe de joueurs rencontre trop de difficultés à affronter les Missions du jeu. À la fois cartes Équipement et Survivants, les Compagnons Chiens apportent un soutien indéniable !

ZOMBIE DOGZ

Toute médaille a son revers. Si les Compagnons Chiens sont des alliés précieux, les Chiens Zombies se révéleront être le pire cauchemar des Survivants. Disposant de 3 Actions et arrivant en dernier dans l'Ordre de priorité des cibles, les Chiens Zombies font passer les Runners pour des grand-mères en fauteuil roulant ! Si vous voulez corser vos parties, alors les Chiens Zombies sont faits pour vous.

WALK OF THE DEAD

Une boîte de Zombies supplémentaires. Le set de cartes qui l'accompagne ne contient que des Walkers, pour une ambiance *The Walking Dead* garantie !

WALK OF THE DEAD #2

Le set de cartes qui accompagne cette boîte de Zombies supplémentaires est l'un des plus terribles qui soient : arrivée de Zombies en masse, nouvelles Activations supplémentaires et Invasions par les Égouts... Ce set n'est pas pour les fillettes !

TOXIC CROWD & ANGRY ZOMBIES

Ces deux boîtes vous permettent d'augmenter de façon singulière la présence des Zombies Toxiques et Berserkers sur votre plateau grâce aux figurines et aux cartes Zombies fournies. Utiles surtout en complément de *Toxic City Mall* et *Prison Outbreak.*

#8 LE FUTUR

SAISON 3 : RUE MORGUE

Plusieurs mois se sont écoulés depuis le début de l'épidémie. La civilisation, les lois, les frontières : tout cela appartient désormais au passé. L'humanité et les zombies sont engagés dans une guerre d'extinction.

Vous avez écumé les rues de la ville dévastée dans *Zombicide* Saison 1, fait vos emplettes au supermarché infesté de Zombies Toxiques dans *Toxic City Mall* et nettoyé les Berserkers d'une Prison centrale dans *Prison Outbreak*. Vous pensez être le Survivant ultime de l'apocalypse Zombie, paré à toute éventualité. Zombicide Saison 3 : *Rue Morgue* va se charger de vous prouver le contraire…

Rue Morgue a été conçu pour satisfaire à la fois les joueurs vétérans et les nouveaux venus, s'inscrivant dans la continuité de la gamme tout en proposant un lot de nouveautés jamais vu jusqu'alors.

NOUVELLE SAISON, NOUVEAU CASTING

Un truc est sûr : les humains restent des humains, même avec les zombies qui rôdent partout. On n'est pas toujours aussi unis qu'on le devrait.

Rue Morgue contient **12 nouveaux Survivants** dotés de Compétences originales. Certains d'entre eux possèdent même une Compétence secondaire supplémentaire au Niveau Bleu, comme Descente en rappel ou Pilote d'hélicoptère. Chaque joueur pourra contrôler toute une équipe de Survivants.

La Saison 3 introduit également les cartes d'**Actions d'Équipe**, permettant à un groupe de Survivants d'agir de concert, tirant, combattant et se déplaçant comme un seul homme !

Rue Morgue ajoute un **Mode Compétitif** optionnel, permettant à plusieurs équipes de Survivants de s'affronter dans des combats sans merci. Il faudra bien entendu compter avec les Zombies, qui eux ne font pas de différence et continueront d'essayer de dévorer tout Survivant passant à leur portée.

MASSACRE À L'HÔPITAL

Certains zombies ont « vieilli », prenant une apparence bestiale et décharnée. On les appelle des Skinners.

Les Zombies **Skinners** apparaissent dans *Rue Morgue*. S'ils ne sont pas éliminés correctement, ils peuvent se transformer en demi-zombies rampants, les **Crawlers**, qui continueront à pourchasser les Survivants jusqu'à recevoir le coup de grâce. Il existe des Walkers, des Fatties et des Runners Skinners.

EDGEENT.COM

L'**Abomination A-Bomb** est plus puissante et plus résistante que ses congénères. Elle est dotée de compétences spéciales lui permettant de résister aux meilleures armes et d'attirer les Survivants dans sa Zone.

Les neufs 9 dalles recto-verso dépeignent un hôpital et des zones urbaines dévastées. Elles restent totalement compatibles avec le reste de la gamme.

Rue Morgue introduit également de nouveaux lieux possédant leurs règles spéciales : tentes militaires à fouiller, lits d'hôpitaux pouvant générer des Zombies, etc. Vous pourrez même piloter un hélicoptère !

Vous découvrirez aussi une nouvelle gestion des Zones d'Invasion, adaptée au nombre de Survivants en jeu et rendant l'apparition des Zombies plus imprévisible que jamais, ainsi que la mise en place d'événements spéciaux se déclenchant à l'approche d'un Survivant.

ÉQUIPÉS POUR SURVIVRE

Je connais le moyen de mettre fin à tout ça : les attirer quelque part et tout faire péter.

De nouveaux Équipements, permettant de massacrer toujours plus de Zombies, vous attendent ! Arme à distance ou de mêlée, faites votre choix parmi, les sabres, masses et arcs et autres AK-47, ou la terrible Guillotine, à ajouter à votre collection d'armes de pimp-mobiles.

SAUVEURS DE L'HUMANITÉ

Les derniers militaires ont apparemment bossé de concert avec des scientifiques sur… un truc.

Une campagne en 12 Missions permettra aux Survivants de remonter la piste d'un éventuel vaccin contre l'infection zombie. Votre hélicoptère vous mènera dans une série de lieux plus sinistres les uns que les autres : hôpitaux en ruines, camps militaires dévastés, laboratoires secrets…

Rue Morgue inclut aussi deux Missions pour le Mode Compétitif.

ANGRY NEIGHBORS

L'apocalypse zombie n'a pas vraiment contribué à améliorer le quartier. Avant, il y avait parfois un poivrot qui hurlait des insanités. Aujourd'hui, chaque fois que vous mettez le nez dehors, vous tombez à coup sûr sur des voisins grincheux, infectés et psychopathes. Oui, vos nouveaux voisins forcenés sont des zombies et ils ne sont pas commodes ! D'un autre côté, vous pouvez les accueillir avec une arbalète ou une batte cloutée enflammée. Elle est pas belle, la vie ?

Angry Neighbors est une extension pour *Zombicide*, compatible avec n'importe quelle Saison. Faites une virée d'enfer dans le quartier avec 4 nouveaux Survivants, leurs alter ego Zombivants et 8 acolytes Compagnons ! Armez votre équipe avec les nouvelles cartes Équipement et traquez les zombies Seekers, aussi rapides qu'imprévisibles. Bienvenue dans la zone !

LES PETITS NOUVEAUX

Restez concentrés, suivez le plan et pressez la détente !

Outre les quatre nouveaux Survivants (ainsi que leur version Zombivant), vous découvrirez les **Compagnons Humains**. Ce sont des apprentis Survivants, disposant de leurs propres figurines et dotés de leurs propres compétences, venant renforcer votre équipe. Il existe plusieurs types de Compagnons, comme le **Flingueur**, le **Bricoleur**, le **Fouineur** ou le **Tireur d'élite**.

CHERCHE ET TUE

Les seekers peuvent déchiqueter toute une équipe en quelques secondes. Si vous voyez une de ces saletés, descendez-la sans hésiter. Sinon, c'est toute sa bande qui va vous tomber sur le lard pour vous becqueter.

Angry Neighbors introduit un nouveau type de Zombie particulièrement redoutable : les **Seekers**, qui bénéficient d'une Activation supplémentaire chaque fois qu'une carte Seeker est piochée. Préparez-vous à souffrir !

TOUT N'EST QUE RUINES

Au-delà du manque d'entretien, les bâtiments ont payé un lourd tribut à la guerre sans merci que se livrent les Survivants et les Zombies.

Les nouvelles dalles dépeignent des environnements ravagés et des immeubles en ruines. Les **Zones effondrées** qui apparaissent dans *Angry Neighbors* pourront rapidement se transformer en pièges mortels, tant pour les Zombies que pour les Survivants imprudents !

Quinze nouvelles Missions, 5 pour chaque Saison, vous attendent, assurant des heures d'exploration hasardeuse et de massacre intensif.

LOST ZOMBIVORS

Privé trop longtemps de sentiments humains, un Zombivant peut devenir un Égaré. Il se retourne contre ses compagnons, devenant l'un des adversaires les plus redoutables du monde de Zombicide.

Cette boîte contient douze figurines de Zombivants issus de la Saison 3 : *Rue Morgue*, à utiliser en tant que héros ou adversaires lors de vos parties . Les règles des **Égarés**, ainsi que leur set de cartes, vous permettront d'amener ces nouvelles horreurs sur votre plateau !

MURDER OF CROWZ

Ces nuées de corbeaux sont de belles petites saletés volantes, assez petites pour pouvoir s'infiltrer n'importe où et suffisamment rapides pour fondre sur leur proie en quelques secondes et la mettre en pièces.

Agiles, rapides et vicieuces, les **Nuées de Corbeaux** se déplacent de 3 Zones par Activation, en ignorant tous les obstacles, y compris les portes ! Vos Survivants n'auront aucun endroit où se cacher !

VIP#1 ET VIP#2 : VERY INFECTED PEOPLE

Certains zombies parviennent tout de même à se distinguer malgré eux. Ils portent un costume, un uniforme, ou vous rappellent quelqu'un. On les appelle les VIP, pour Very Infected People.

Chaque boîte contient vingt figurines de Zombies VIP à chasser, douze cartes Zombie pour les mettre en scène, les règles pour les jouer, ainsi que trois armes de *pimp-mobile* inédites.

ULTIMATE SURVIVORS

Le monde a évolué. Nous aussi. Nous avons assimilé en quelques mois ce qu'un soldat aurait appris en plusieurs années. La vie que nous menions, ce que nous étions, tout ça a disparu et nous l'acceptons. Nous sommes des Survivants et nous forgeons le futur.

Le **Mode Expérience** vous permet d'écrire votre propre légende, en vous basant sur les cartes Expérience, qui renforcent vos Survivants et qui peuvent être conservées d'une Mission à l'autre ! Contient 110 cartes Expérience, ainsi que les versions *Ultimate* des 6 Survivants de la Saison 1.

#9 MISSIONS

E01 UN PLAN SIMPLE

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 30 MINUTES

Les rues sont infestées de zombies : se déplacer devient de plus en plus risqué. On a décidé d'utiliser les couloirs du Métro. L'entrée la plus proche est grillagée, mais on espère bien trouver la clé quelque part dans les bureaux du Métro. J'espère qu'on ne va pas tomber sur le contrôleur...

Matériel requis : **Saison 1.**
Dalles requises : **2B, 4D, 5B, 7B.**

OBJECTIFS

1- Trouvez la clé de la grille. Pénétrez dans les bureaux du Métro et prenez l'Objectif bleu.

2- Fuyez, pauvres fous ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **C'est bon, je l'ai !** L'Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Foutue grille !** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

• **Les contrôleurs vont toujours par deux.** Au début de la partie, placez un Fatty dans la Zone indiquée. Attention, il y en aura probablement deux d'ici que vous arriviez sur place ! C'est une bonne occasion de consulter les règles sur la séparation des Zombies !

E02 POURPRE PROFOND

MOYEN / 4 SURVIVANTS / 45 MINUTES

On a repéré une super caisse dans un garage. Il va sans doute falloir batailler un peu pour y accéder, mais après ça, à nous la liberté, les cheveux au vent et tout ça...

Avec cette bagnole, on va glisser sur les zombies comme de la fumée sur l'eau.

Matériel requis : **Saison 1.**
Dalles requises : **2B, 3B, 5E, 7B.**

OBJECTIFS

Note : prenez le temps de consulter les règles sur les voitures avant cette Mission.

Il nous faut cette caisse ! Voilà comment on va s'y prendre :

1- Knocking at your Backdoor. On va entrer dans le garage par le côté. La clé n'est pas loin. Prenez l'Objectif bleu pour pouvoir ouvrir la porte bleue.

2- Machine Head. Le garage est fermé par un volet roulant. Prenez l'Objectif vert pour pouvoir ouvrir la double porte du garage.

3- Pictures of Home. Atteignez la Zone de sortie avec la voiture et les Survivants restants.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Into the Fire.** Chaque Objectif donne 5 d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Nobody's Home.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

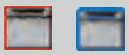
• **Space truckin'.** La double porte du garage ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

• **Speed King.** Vous pouvez utiliser la voiture. À condition d'avoir ouvert les deux portes du garage, bien sûr…

• **Highway Star.** La *pimp-mobile* peut être Fouillée une fois. Elle contient soit les *Evil Twins*, soit le *Ma's Shotgun*.

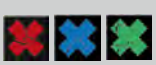
Aire de départ des Survivants

Zone de sortie


Portes

Porte ouverte

Zone d'Invasion


Objectifs (5 XP)

Pimp-mobile pouvant être utilisée

ZOMBICIDE

LE JEU ÉVÉNEMENT !!!

AVANT VOUS CHASSIEZ LES ZOMBIES DE FAÇON DÉSORGANISÉE, MAINTENANT VOUS POUVEZ VOUS LIVRER À UN *ZOMBICIDE* !

SAISON 1 : ZOMBICIDE

Les villes désertées sont la proie de hordes de Zombies. Dans ***Zombicide***, les joueurs incarnent un groupe de Survivants qui doivent coopérer pour espérer survivre.

Zombicide est un jeu rythmé qui vous tiendra en haleine avec son système novateur pour gérer les Zombies.

Des milliers de Joueurs l'ont adopté pourquoi pas vous?

SAISON 2 : PRISON OUTBREAK

Avec ***Prison Outbreak***, direction... la prison. Entre ces murs vous devriez être en sécurité. Mais avant ça, il va falloir faire un peu de ménage.

Les nouveaux Survivants seront à la peine face à des nouveaux Zombies encore plus résistants. Mais fort heureusement l'équipement disponible dans la prison compensera ce handicap.

Pour une fois le but n'est pas de sortir pour être libre!

SAISON 3 : RUE MORGUE

La ***Saison 3, Rue Morgue***, situe l'action plusieurs mois après l'invasion. La civilisation a pratiquement disparu, mais les zombies sont toujours là ! Ce sont des Survivants endurcis qui explorent des hôpitaux en ruines et des camps militaires dévastés à la recherche de l'origine du virus.

RETROUVEZ L'ENSEMBLE DE LA GAMME POUR *ZOMBICIDE* SUR EDGEENT.COM