

X1 LA PLANQUE

Une mission par Christophe Müller de Schongor

Il doit y avoir d'autres Survivants comme nous. Nous avons décidé de vérifier les caves environnantes pour les trouver. Avec de la chance, il ne sera pas trop tard.

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

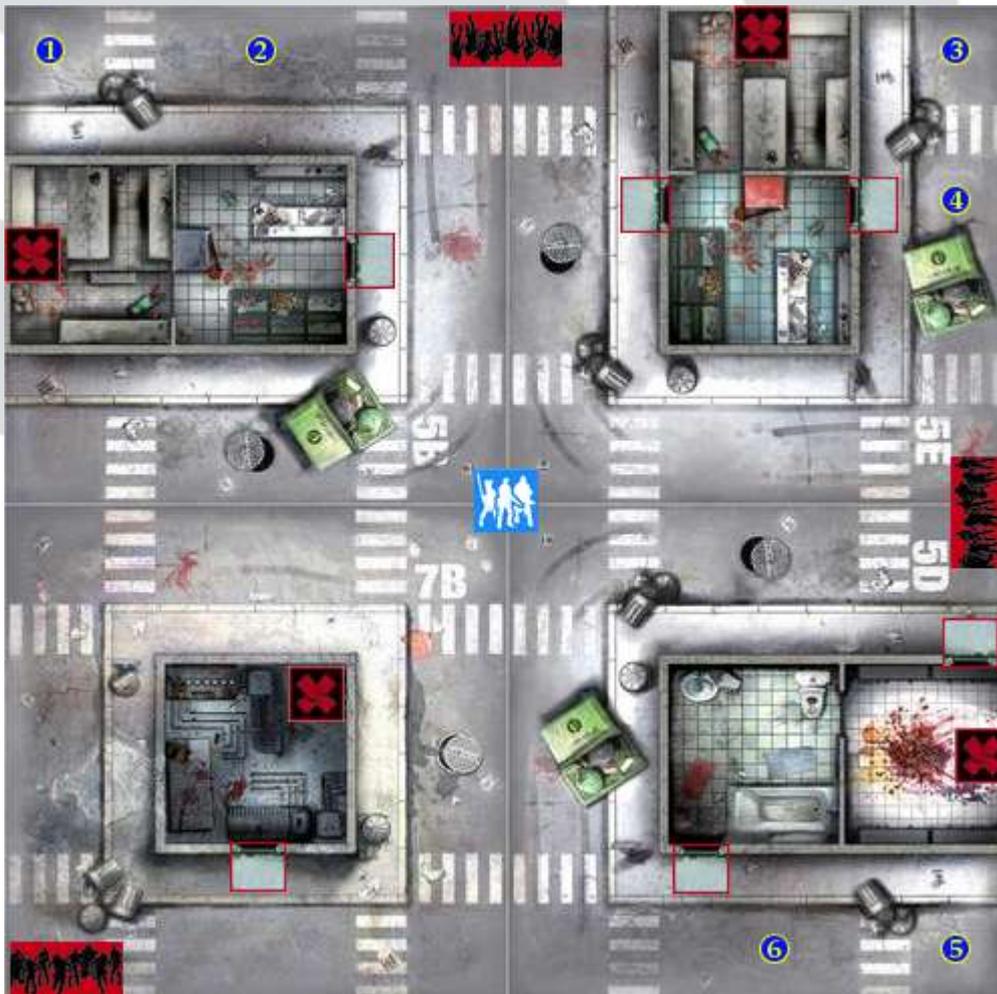
OBJECTIF

- **Trouver l'autre groupe et se casser.** Activer l'Objectif vert. Ensuite, tous les Survivants doivent atteindre la zone de sortie. Elle ne doit contenir aucun Zombies.



REGLES SPECIALES

- **Préparer les caves.** Prenez trois Objectifs rouges et un vert. Mélangez les retournés et placez-les au hasard aux endroits indiqués.
- **Vérifier les caves.** Lorsqu'un Objectif est activé, retournez-le. S'il est rouge, l'immeuble était infesté, mettez une zone d'Invasion dans la pièce. S'il est vert, vous avez trouvé les autres Survivants. Jetez un D6 et placez la zone de sortie dans la zone correspondante au résultat.
- **Nous savons quoi faire...** Les Survivants commencent au niveau jaune, avec déjà 7XP.
- **...et comment le faire.** Distribuez le *Pistolet*, le *Pied-de-Biche* et la *Hache* seuls. Ensuite, tous les Survivants piochent une carte Equipement. Ceci n'est pas considéré comme une action de fouille. Une carte « *Aaahh !* » place un zombie sur la zone de départ. La carte n'est pas remplacée.



X2 ASSAUT SUR LE CENTRAL 13

Une mission par Christophe Müller de Schongor

Nos munitions baissent. C'est le seul moyen que nous avons de tenir les zombies à distance, il faut trouver du stock. Phil n'a surpris personne quand il a dit qu'il savait où en trouver. Pour être franc, Josh a pu tiquer. Mais bon, ce n'était pas une devinette difficile... Je veux dire, le vacarme environnant vend la mèche ! Avec de la chance, on mettra la main sur des donuts !!

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

OBJECTIF

- **[OPTION]** Pour faire plaisir aux Survivants, éteignez toutes les sirènes de voiture.
- Ramasser au moins une carte *Munitions en Pagaille* ou une carte *Donut* par Survivant restant. Cette dernière est vraiment très rare. Aucun Survivant n'en a vu depuis que tout ça a commencé. Mais c'est un commissariat, pas vrai ?
- Atteindre la Zone de sortie avec au moins 50% des Survivants. N'importe quel Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'il n'y a aucun zombie. Rassemblez les cartes Équipement des Survivants qui sont parvenus à s'échapper : vous gagnez si vous avez au moins une carte *Munitions en Pagaille* ou une carte *Donut* par Survivant restant.

REGLES SPECIALES

- **[OPTION]** Un cocktail Molotov peut-être ajouté à l'équipement de départ, en remplacement d'une Poêle.
- **[OPTION]** La Zone d'Invasion bleue fonctionne depuis le début. L'activation supplémentaire à l'ouverture de la porte bleue s'applique tout de même.
- **[OPTION]** Les tirages de la Zone d'Invasion bleue sont lues un niveau de danger au-dessus de l'actuel. En niveau Rouge, tirer deux cartes.

REGLES SPECIALES

- La porte bleue est l'entrée du Central 13. C'est fermé de l'intérieur et ça ne peut être ouvert que par un cocktail Molotov. Révéler toutes les salles du bâtiment à l'exception de la cellule marquée du (1). L'explosion élimine tous les zombies dans l'entrée (marquée en bleue) et le lanceur gagne les XP correspondant.
- L'explosion détériore le système de fermeture électronique des cellules de l'étage en-dessous : piocher immédiatement une carte Zombie pour la Zone d'Invasion bleue lorsque le cocktail Molotov est lancé. Une carte Zombie réactivation ou plaque d'égout n'a pas d'effet.
- La cellule marquée d'un (1) ne contient qu'une Abomination. Si une salle contient plus de 5 pions Bruit à un moment donné, elle pète un câble et ouvre les 4 portes de sa cellule, et se déplace d'une case vers la source du vacarme.
- **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.
- Les sirènes des voitures de police fonctionnent toujours. Elles sont en marche au début de la partie. Un Survivant dans la Zone d'une voiture de police peut dépenser une action pour arrêter ou activer sa sirène. Tant qu'une sirène est en marche, 2 pions Bruit sont placés sur la voiture. Ils ne se cumulent pas si la sirène est activée plusieurs fois lors d'un même tour et ne sont supprimés que si elle est arrêtée.
- Si vous ne savez pas comment rejoindre la contre-allée, regardez mieux le positionnement des voitures. Ouai ! L'une d'elles retient le rideau métallique. Cela compte comme une porte ouverte. Et voilà !!! D'un autre côté, c'est ouvert pour les Zombies aussi !
- Les zombies ignorent les pions Bruit produits par les sirènes des voitures, parce qu'ils y sont habitués. Ils ne gênent que vous... et l'Abomination.



Aire de départ des Survivants



Zone de sortie



Zone d'Invasion des zombies bleue



Zone d'Invasion des Zombies



Voiture de Police



Porte Bleue



Porte fermée



Abomination



X3 SAUVER LES GOSSES !

Une mission par Love Craft

Nous l'avions enfin trouvé, ce camp de survivants ! Nous étions bien, nous flânions sans penser au lendemain. Enfin tout ça, c'était avant... Avant l'invasion. Le camp s'est vidé avant même que les premières barricades aient cédé. Un vent de panique, l'odeur, les cris. On a fui. Josh avait repéré l'héliport à l'arrière du camp, mais au dernier moment, Wanda a dit : « Vous entendez ? On croirait des pleurs d'enfants. »

Dalles requises : 4D, 5B, 3C, 6B, 7B, 5C & 3B.

OBJECTIF

- Récupérer les clés de l'hélico, indiquées par le pion Objectif rouge.

- Récupérer les clés de la planque des enfants, indiquées par le pion Objectif vert.
- Ouvrir la grille verte derrière laquelle se planquent les enfants et les récupérer. Ils sont indiqués par le pion Objectif bleu.
- Les enfants et au moins un Survivant doivent atteindre la zone de sortie. Elle ne doit contenir aucun Zombies.

REGLES SPECIALES

- **Au secours !** Les enfants sont enfermés dans le bâtiment marqué par le pion Objectif bleu, ils hurlent : Placez y 6 pions bruits. Les zombies s'y dirigent en priorité, même s'ils voient un survivant. Si au moins 3 zombies se trouvent devant la porte à leur activation, ils la cassent, puis entrent. Au tour suivant, ils mangent les enfants : la partie est perdue. Tous les zombies s'entassent devant la porte et y restent jusqu'à ce qu'elle casse.
- **Ou t'as mis les clés ??** Seul le survivant ayant récupéré les clés de la planque peut ouvrir la porte verte. Aucun zombie n'apparaît à l'ouverture de cette porte.
- **Vous ne pouvez pas conduire la voiture de Police.**
- **Chut !** Quand les enfants sont récupérés, les 6 pions bruit suivent leur nounou improvisée. La zone d'Invasion de zombies bleue se déclenche : les barrières du camp sont en train de céder, il faut faire vite !
- **Allez en file indienne !** Si la nounou meurt en cours de route, les enfants (et le bruit qu'ils génèrent) restent à leur place. Ils peuvent être repris, pour une action.

