

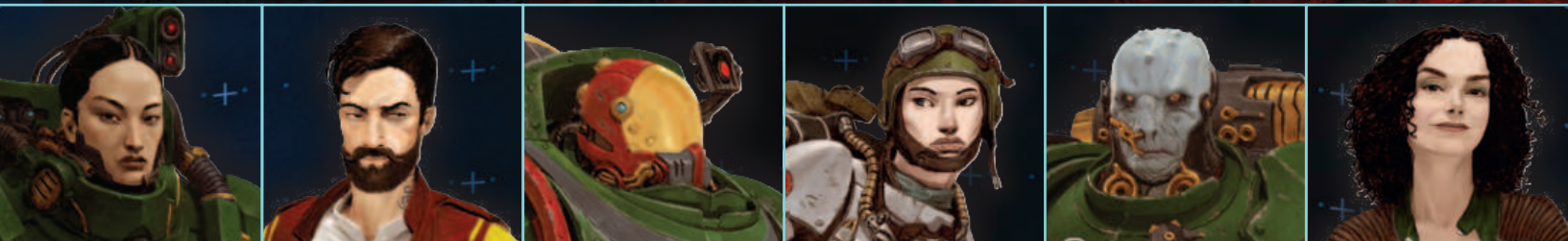


ZOMBICIDE

OPERATION PERSEPHONE



10 MISSIONS COMBINANT INVADER & DARK SIDE



01 CHAPITRES

02 UN APPEL DANS LES TÉNÈBRES.....	2
03 NOUVEAUX XÉNOS : FONCEURS FOUISSEURS.....	3
04 COMPAGNONS SCIENTIFIQUES.....	4
ESCORTER UN SCIENTIFIQUE.....	4
TRAITS GÉNÉRAUX DES SCIENTIFIQUES.....	4
> LUKAS PAVLIS, EXPERT TACTIQUE.....	4
> DR MARKUS DE VRIES, INSTRUCTEUR.....	5
> OLIVE HAYES, EXPLORATRICE.....	5
KIT CROSSOVER: GESTION DES CARTES.....	5
05 MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES	6
M1 APPEL DE DÉTRESSE	6
M2 R&D - RECHERCHE & DESTRUCTION.....	7
M3 MARÉE MONTANTE.....	8
M4 ARCLIGHT INC. - 1 ^{ère} PARTIE.....	9
M5 ARCLIGHT INC. - 2 ^{ème} PARTIE.....	10
M6 OPERATION PERSEPHONE	12
M7 PETITS SECRETS.....	13
M8 ÉTOILES VAGABONDES.....	14
M9 L'OASIS	16
M10 LES ENVAHISSEURS SONT LÀ.....	18
> CRÉDITS	19

02 UN APPEL DANS LES TÉNÈBRES

Nous n'avons pas affaire à un cas isolé. Pour une raison encore inconnue, les Xénos sont devenus fous et s'en prennent à la population. Ce n'est pas une guerre, c'est un massacre. Quelques survivants, agissant de leur propre initiative et sans suivre la voie hiérarchique, se sont dressés contre l'envahisseur. Ces braves représentent peut-être la seule chance d'évacuation et de survie des colons. Les Xénos jaillissent des sous-sols avec une rapidité alarmante. Nous avons reçu un appel de détresse. Il y a encore des gens là-dessous !

Créé pour remercier les participants du Kickstarter de Zombicide : Invader, ce kit crossover nécessite à la fois Zombicide : Invader et Zombicide : Dark Side. Ajouter les éléments hybrides reste très simple :

- Les Ouvriers, Chasseurs et Tanks Fouisseurs supplémentaires, ainsi que l'Abomination Fouisseuse, viennent renforcer la réserve de figurines dont vous disposez.
- Les Foncesurs Fouisseurs sont un type inédit de Xéno. Ajoutez leurs cartes à votre pioche Xéno afin d'opposer un nouvel adversaire à vos Survivants.
- Les Compagnons Scientifiques sont présents dans la plupart des Missions de ce livret. Ils peuvent également être ajoutés dans des Missions de votre cru, que ce soit pour l'histoire ou leurs capacités. Lors de la mise en place, disposez leurs cartes en vue de tous les joueurs.



Merci d'avoir soutenu
Zombicide : Invader !

03 NOUVEAUX XÉNOS: FONCEURS FOUISSEURS

« J'ai dû coller quatre-vingt-dix-huit bastos dans cette chose avant qu'elle ne s'écroule. Par pitié, dis-moi que c'est une mutation isolée ! »

– Reese

Actions : 2

Dégâts infligés : 2

Élimination : Valeur de Dégâts de 2 (3 s'ils se tiennent sur une Zone de Tunnel Béant à une Portée de 1+).

Expérience gagnée : 1 point

Règles Spéciales :

- Les Fonces Fousseurs sont soumis aux règles des Xénos Fousseurs détaillées dans *Zombicide : Dark Side*.
- Les Fonces Fousseurs partagent l'ordre de priorité des Tanks.
- Les Fonces Fousseurs disposent de 2 Actions chaque fois qu'ils sont activés (à l'instar des Chasseurs). Une fois que tous les Xénos (Fonces Fousseurs compris) ont effectué l'Étape d'Activation et ont résolu leur première Action, les Fonces Fousseurs effectuent une seconde fois leur Étape d'Activation, utilisant leur seconde Action pour attaquer des Survivants dans leur Zone ou pour se déplacer s'ils n'ont personne à attaquer.



RÈGLES : INVADER + DARK SIDE

04 COMPAGNONS SCIENTIFIQUES



Les Scientifiques sont sans défense face aux Xénos. Cependant, ils font bénéficier les Survivants qui les escortent de leurs précieux talents.

Les Scientifiques sont présents dans certaines Missions, en tant qu'Objectif ou personnage de soutien. Soit ils sont joués en suivant les instructions de la Mission, soit ils accompagnent les Survivants. Lors de la mise en place, les joueurs choisissent quelle figurine de Scientifique est assignée à chacun des emplacements indiqués dans la Mission. Lors de la mise en place, disposez leurs cartes en vue de tous les joueurs.

Certaines règles de Missions peuvent être différentes de celles présentées ci-dessous. Dans un tel cas, les règles spéciales de Mission prennent le pas.

ESCORTER UN SCIENTIFIQUE

Un Scientifique peut être lié à un Survivant lors de la mise en place, sauf instructions contraires de la Mission. Le survivant prend la carte du Scientifique et gagne la Compétence ou la capacité spéciale associée. La carte n'occupe pas d'emplacement dans l'Inventaire. La figurine du Scientifique est placée avec celle du Survivant.

Il est possible d'échanger la carte Scientifique (ainsi que la figurine et la Compétence associées) de la même façon qu'une carte Équipement. Le Survivant qui possède la carte Scientifique est considéré comme étant son **Leader**. Un Survivant peut être le Leader de plusieurs Scientifiques.

La Mission peut également comporter des Scientifiques isolés disposés sur le plateau lors de la mise en place. N'importe quel Survivant peut dépenser 1 Action pour rallier un Scientifique situé dans sa Zone. Il devient son Leader et acquiert sa carte Scientifique.

TRAITS GÉNÉRAUX DES SCIENTIFIQUES

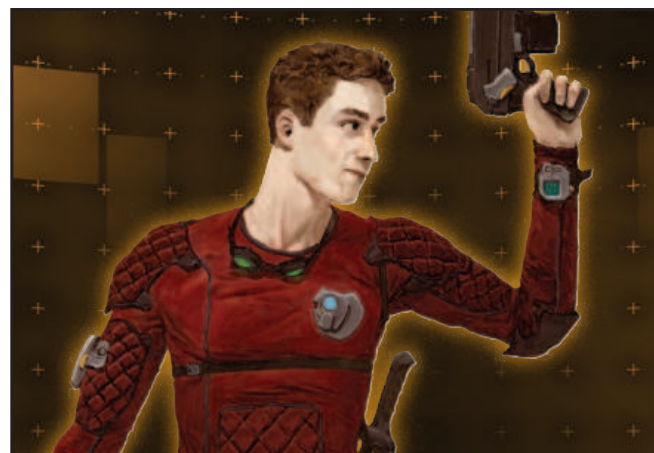
Un Scientifique :

- Est un Survivant. Ce qui signifie également qu'il compte comme un Bruit.
- Est éliminé dès qu'il subit des Dégâts. La partie est perdue s'il est éliminé.
- Accompagne toujours son Leader. Toutes les règles spéciales et Compétences liées au Déplacement s'appliquent également au Scientifique. Lors des sorties en extérieur, les Scientifiques ralliés bénéficient du Réservoir d'oxygène possédé par leur Leader.
- Ne possède pas d'Inventaire.
- Ne dispose pas d'Actions.

EXEMPLE 1 : Miles dépense 1 Action pour rallier Olive, la Scientifique Exploratrice située dans sa Zone. Il en devient le Leader et prend sa carte. Le socle de la figurine d'Olive est placé au contact de la sienne. À partir de maintenant, Miles gagne la Compétence +1 Action de Fouille gratuite octroyée par Olive. En retour, Olive bénéficie de la Compétence Course antigrav de Miles qui lui permet de le suivre partout.

EXEMPLE 2 : Radka rejoint Miles et Olive dans la Zone qu'ils occupent et dépense 1 Action d'Échange. Radka devient le Leader de l'Exploratrice, gagnant la carte Scientifique et la Compétence de celle-ci. Les capacités de Fouille de Radka se retrouvent grandement améliorées !

LUKAS PAVLIS, EXPERT TACTIQUE

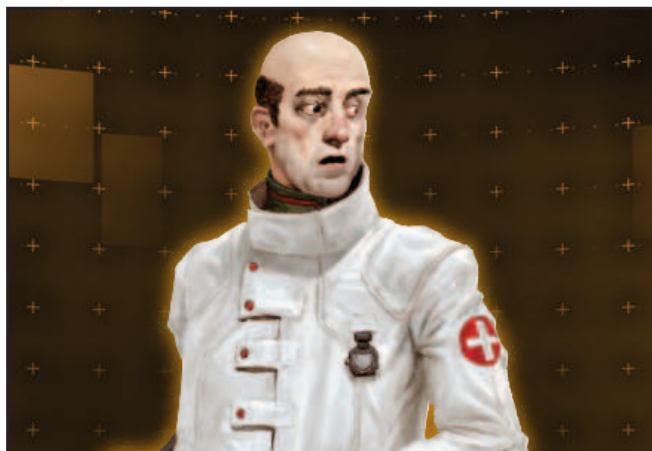


Dans la plupart des cas, les experts maîtrisent la théorie, mais rarement la pratique. Lukas souhaitait s'engager dans l'armée. Il possédait un esprit brillant, mais montrait hélas peu de dispositions physiques. Il lui était impossible d'aller au front en tant qu'officier, mais il voulait néanmoins apporter son soutien. C'est ainsi qu'il devint un tacticien hors pair. Les gens les plus limités pensent qu'il peut voir l'avenir. Les autres réalisent que Lukas possède une perception hors du commun, un esprit acéré et une langue bien pendue.

Capacité spéciale :

Le Leader gagne la Compétence Réflexes de Combat.

DR MARKUS DE VRIES, INSTRUCTEUR



Markus est un érudit qui enseigne depuis plus de deux décennies. Il fut parmi les premiers à étudier PK-L7. Il a formé les officiers, techniciens et soldats en poste sur la planète, leur enseignant quoi chercher, à quoi s'attendre et de quoi se méfier. Avant que les xénos ne deviennent fous, il disposait d'un réseau de contacts discret mais important, et avait accès à des informations confidentielles. Après l'invasion, l'utilité de Markus dans la communauté de Survivants s'imposa comme une évidence. Aujourd'hui plus que jamais, savoir, c'est pouvoir.

Capacité spéciale :

Le Leader peut utiliser la capacité suivante une fois lors de chacune de ses activations. Dépensez 1 Action : gagnez 3 XP.



OLIVE HAYES, EXPLORATRICE



Olive est une exploratrice spatiale à la retraite qui possède une grande expérience. Elle s'est offert un voyage jusqu'à PK-L7 afin de participer à l'essor spatial et de vivre une dernière grande aventure. Grâce à son charisme et à sa langue bien pendue, cette vieille dame riche s'est rapidement fait de nombreux amis d'origines diverses et s'est retrouvée, sans vraiment le vouloir, impliquée dans le marché noir. Elle ne peut plus accéder à son compte en banque depuis l'attaque des Xénos, mais peu lui importe. Elle a retrouvé l'excitation de ses jeunes années. Elle se rend régulièrement dans des endroits dangereux, à la recherche de tout ce qui pourrait se révéler utile pour la communauté... ou de bibelots qui lui plaisent.

Capacité spéciale :

Le Leader gagne la Compétence +1 Action de Fouille gratuite.

KIT CROSSOVER : GESTION DES CARTES

Les Missions de ce livret ont été conçues pour être jouées avec des pioches Équipement et Xéno spécifiques.

- Séparez les pioches Équipement de *Zombicide : Invader* et de *Zombicide : Dark Side*.
- Quand vous Fouillez sur une dalle *Invader*, Piochez dans le paquet *Invader* (dalles 1 à 9).
- Quand vous Fouillez sur une dalle *Dark Side*, Piochez dans le paquet *Dark Side* (dalles 10 à 18).
- Pour créer la pioche Xéno, mélangez les cartes Xéno d'*Invader* et de *Dark Side*.
- Les cartes Activation Supplémentaire s'appliquent à tous les Xénos du type indiqué (Ouvrier, Chasseur, Tank), quelle que soit leur sous-espèce (Standard ou Fouisseurs).

EXEMPLE : La carte Xéno Activation Supplémentaire des Chasseurs Fouisseurs s'applique à tous les Chasseurs en jeu, y compris les Standards.

05 MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES

M1 APPEL DE DÉTRESSE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

L'endroit était supposé sûr. Pourquoi reçoit-on un appel de détresse, dans ce cas ? Pour ceux qui l'ont émis, il n'y a plus guère d'espoir. Quoi qu'il en soit, nous devons nous rendre sur place pour ramener d'éventuels survivants à la base ou, au pire, d'essayer de découvrir ce qu'ils faisaient là... et comment ils y sont arrivés !

Dalles requises : 06-V, 07-V, 12-V, 14-V, 16-V & 17-R.

OBJECTIFS

On n'abandonne personne ! Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1 - Ralliez les Scientifiques. Ces portes ne tiendront pas longtemps.

2 - Fuyez le secteur. Atteignez la Sortie avec tous les Survivants, y compris les Scientifiques. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'aucun Xéno ne s'y trouve.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Monstres de Métal.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend.



07-V	12-V
06-V	16V
17-R	14-V



M2R&D - RECHERCHE & DESTRUCTION

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Nos invités-surprises ne sont pas du genre loquace. Selon ceux qui les ont envoyés ici, l'endroit était « sûr ». Quelle idiotie. Aucun endroit n'est sûr quand votre ennemi peut creuser plus vite qu'une foreuse à plasma. Nous avons quand même appris l'existence de deux autres équipes qui bosseraient dans des « lieux sécurisés ». Notre priorité est de leur porter secours. Il y a un monte-charge en état de marche que nous pourrions utiliser pour atteindre l'équipe la plus proche. Il n'y a qu'à trouver les scientifiques avant les Xénos, nous replier vers l'ascenseur et nous barrer. Du gâteau !

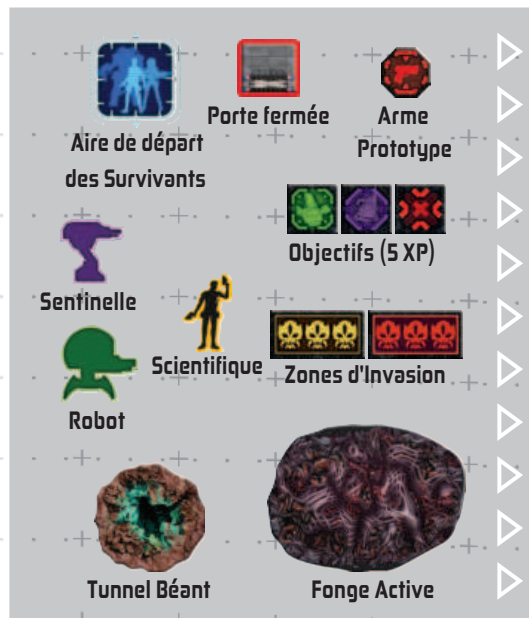
Dalles requises : 02-V, 05-V, 08-V, 09-V, 12-V & 16-V.

05-V	08-V
09-V	02-V
12-V	16-V

OBJECTIFS

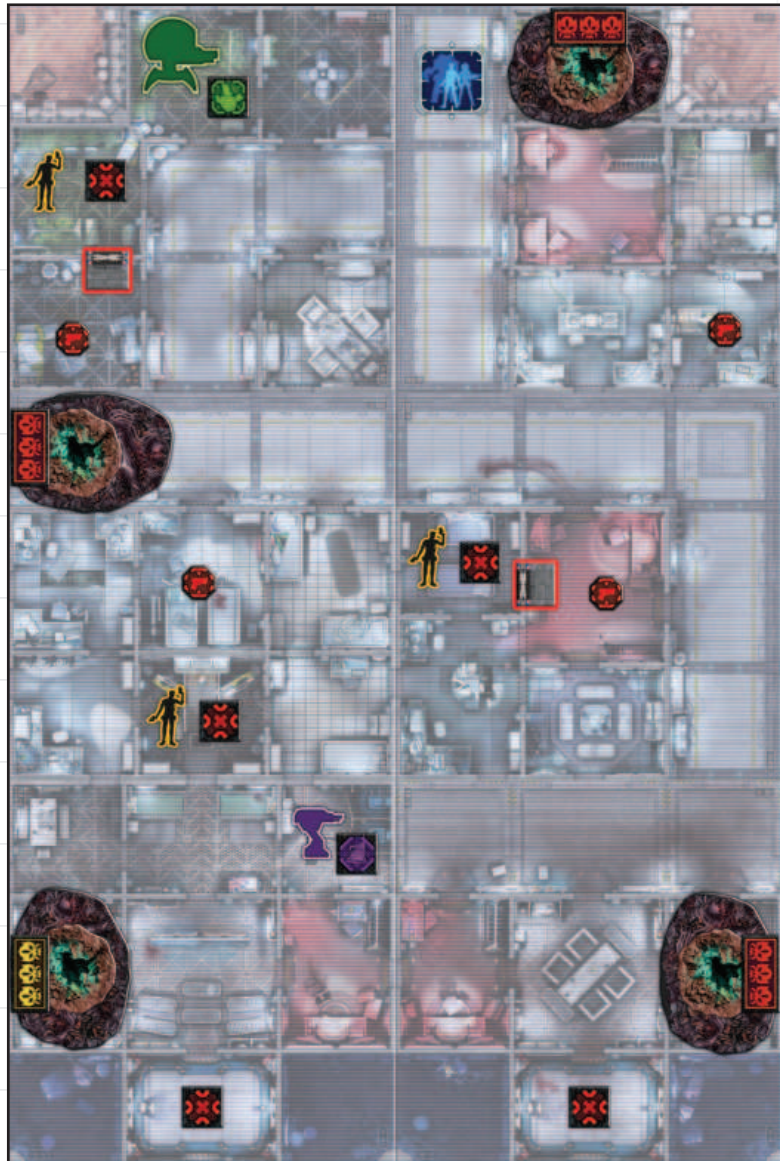
Sauvez les scientifiques et leur technologie.
Atteignez les objectifs dans n'importe quel ordre pour gagner la partie :

- Ralliez les 3 Scientifiques.
- Prenez les 4 armes Prototypes.
- Prenez les 2 Objectifs sur les dalles 12V et 16V.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Placez l'Objectif jaune, face cachée, au hasard parmi les trois Objectifs rouges situés dans les Zones occupées par les Scientifiques.
- **Sur le fil du rasoir.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend. Les Objectifs situés dans les Zones occupées par des Scientifiques ne peuvent pas être pris directement. Une fois que le Scientifique correspondant est rallié, le Survivant prend l'Objectif et gagne 5 points d'Expérience. L'Objectif jaune est dissimulé parmi eux : dès qu'il est pris, la Zone d'Invasion jaune est activée.
- **Armes Prototypes.** Chaque pion Arme Prototype procure une arme Prototype au hasard. Le Survivant peut ensuite réorganiser son Inventaire gratuitement.



M3 MARÉE MONTANTE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

C'est notre seconde mission de sauvetage. On s'est gardé le meilleur pour la fin. Ce coup, personne n'a été fichu de localiser les scientifiques. « Peut-être ici. Ou là ». Comme si ça ne suffisait pas, les Xénos déferlent sur nous de tous côtés. J'espère que les deux types qu'on cherche sont bons à cache-cache !

Dalles requises : 05-V, 08-R, 11-V, 14-R, 16-V & 17-R.

OBJECTIFS

Jouons à cache-cache. Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1 - Trouvez les Scientifiques. Trouvez l'Objectif rose et l'Objectif jaune.

2 - Fuyez le secteur. Atteignez la Sortie avec tous les Survivants, y compris les Scientifiques. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'aucun Xéno ne s'y trouve.

11-V	14-R
16-V	17-R
05-V	08-R



RÈGLES SPÉCIALES

• **Mise en place.** Placez l'Objectif jaune, le rose, le vert et le violet au hasard parmi les rouges, face cachée.

• **Vagues de Xénos.** La Zone d'Invasion rose n'est active qu'au Niveau de Danger Bleu (retirez-la dès qu'un Survivant atteint le Niveau Jaune). À partir du Niveau Jaune, la Zone d'Invasion jaune est activée.

• **Échos non identifiés.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend. Chaque Objectif rouge procure également une arme Prototype au hasard.

• **On vient vous chercher.** L'Objectif jaune et le rose procurent également un Scientifique (choisissez parmi ceux disponibles). Le Scientifique choisi se rallie automatiquement au Survivant. Lors des sorties en extérieur, les Scientifiques ralliés bénéficient du Réservoir d'oxygène possédé par leur Leader.



M5 ARCLIGHT INC. - 2^e PARTIE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

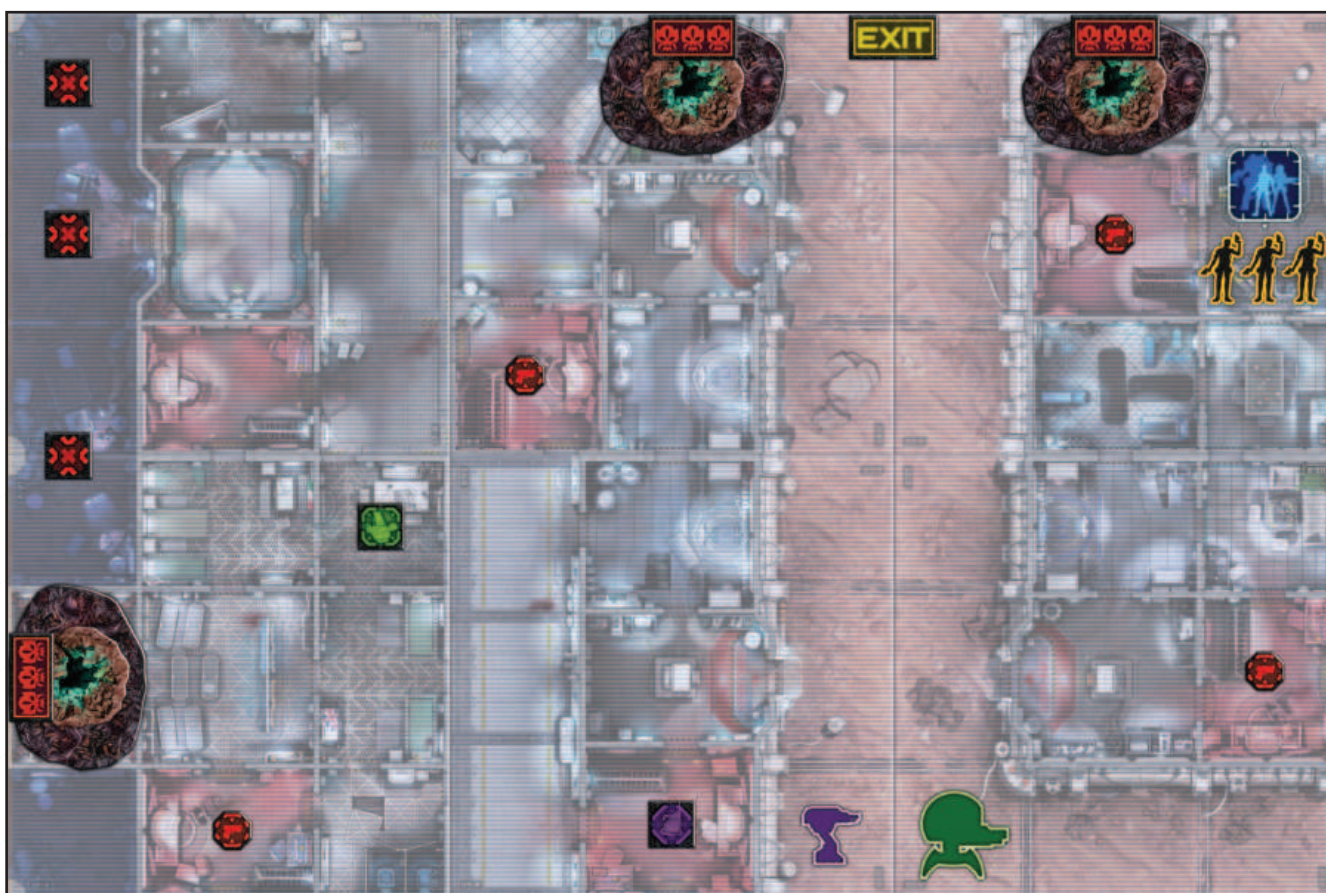
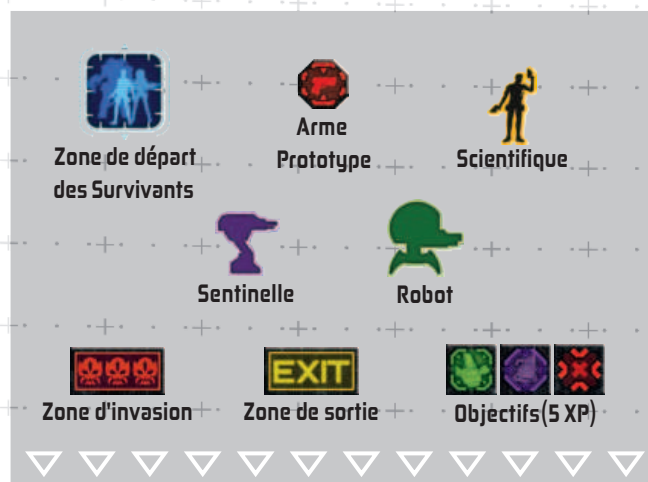
Tous ces types que nous avons secourus bossaient dans le xénium. Il sert déjà de combustible prototype, mais apparemment, le but serait d'en faire un explosif surpuissant. Le genre de jouet qui pourrait bien nous être utile, surtout si c'est aussi balèze que les scientifiques le laissent entendre. On va donc leur filer un coup de main en échange de quelques échantillons.

D'abord, il faut de la fonge modifiée. Du xénium expérimental a été « semé » dans un coin reculé. Je n'ai aucune idée de ce qu'ils entendent par « semer » et, en fait, je ne veux pas le savoir. Cette mission ne va pas être de la tarte : bien sûr, des tas de Xénos nous attendent sur place, mais nous devons aussi désactiver des mesures de sécurité de malade afin d'accéder au xénium expérimental.

Youpi.

Dalles requises : 05-R, 07-R, 08-R, 09-R, 12-V & 17-R.

17-R	08-R	07-R
12-V	09-R	05-R



OBJECTIFS

Jouer à l'apprenti sorcier. Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1 - Procurez-vous du xénium expérimental. Prenez les 3 Objectifs de la dalle 17-R. Attention, il va vous falloir l'aide de Scientifiques pour vous en emparer (voir plus bas). N'oubliez pas les Réservoirs d'oxygène !

2 - Atteignez le point d'extraction. Atteignez la Sortie avec tous les Survivants, y compris les Scientifiques. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'aucun Xéno ne s'y trouve.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** L'équipe des Survivants comporte 3 Scientifiques ralliés. Attribuez-les à votre convenance.

- **Contrôle d'identité.** Les trois Objectifs de la dalle 17-R ne peuvent être pris que par un Survivant accompagné d'un Scientifique.

- **La mission avant tout.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend.

- **Armes Prototypes.** Chaque pion Arme Prototype procure une arme Prototype au hasard. Le Survivant peut ensuite réorganiser son Inventaire gratuitement.

- **Vous allez avoir besoin de ça pour sortir.** Lors des sorties en extérieur, les Scientifiques ralliés bénéficient du Réservoir d'oxygène possédé par leur Leader.



M6 OPERATION PERSEPHONE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Il n'y a pas de doute, cet explosif au xénium expérimental, c'est du lourd ! Ce n'est pas une tête nucléaire, mais presque. Avec ce truc, on pourrait porter un sérieux coup aux Xénos, coupant leurs accès vers la surface pour un bon moment. Les civils pourraient ainsi évacuer et des tas de vies seraient sauvées. Bien sûr, il y a quand même un souci... nous devons placer l'explosif loin sous la surface, en plein territoire Xénos. Cette mission a été appelée « Opération Perséphone », en référence à cette déesse qui descend aux enfers et en revient. La première étape consiste à descendre sous terre. Nous connaissons la position de quelques ascenseurs qui, une fois remis en marche, pourrait nous emmener là-dessous en un clin d'œil. Mais d'abord, il faut qu'on trouve des gars capables de les réparer.

Dalles requises : 06-V, 07-V, 12-V & 16-V.

07-V	06-V
16-V	12-V



OBJECTIFS

Frayez-vous un chemin dans les ténèbres. Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1 – Trouvez de l'aide. Effectuez ces tâches dans n'importe quel ordre :

- Ralliez les 3 Scientifiques.
- Prenez l'Objectif jaune, le rose et au moins un autre (3 Objectifs minimum).

2 – Atteignez les ascenseurs. Atteignez n'importe quelle Sortie avec tous les Survivants, y compris les Scientifiques. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'aucun Xéno ne s'y trouve.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Placez l'Objectif jaune, le rose, le vert et le violet au hasard parmi les rouges, face cachée.

- **Accéder aux ascenseurs.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend. La porte rose ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif rose n'a pas été pris. La porte jaune ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif jaune n'a pas été pris.



M7 PETITS SECRETS

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Nous avons atteint la Zone cible avec nos artificiers improvisés. Les scientifiques sont les seuls à connaître un minimum ces nouveaux explosifs. Le plan se déroule en quatre phases : 1) on fouille le bâtiment d'Arclight pour créer un détonateur télécommandé, 2) les scientifiques placent les charges, 3) on se taille et 4) BOUM !

Facile. Qu'est-ce qui pourrait foirer ?

Dalles requises : 12-V, 13-V, 15-V, 16-V, 17-R & 18-R.

OBJECTIFS

Coupez l'accès des Xénos. Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1 - Placez les charges explosives. Placez au moins 6 Objectifs rouges dans la Zone de l'Objectif jaune.

2 - Un voyage vers l'inconnu. Atteignez la Sortie avec tous les Survivants, y compris les Scientifiques. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'aucun Xéno ne s'y trouve.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez l'Objectif vert et le violet au hasard parmi les rouges, face cachée.
- L'équipe des Survivants comporte 3 Scientifiques ralliés. Attribuez-les à votre convenance.
- Chaque Scientifique possède une charge explosive, représentée par un Objectif rouge placé sur sa carte.

• Les petits secrets d'Arclight. Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend. Les pions Objectif rouge sur le plateau représentent des détonateurs télécommandés. Ils sont placés sur la Fiche d'identité du Survivant. Ils n'occupent pas d'emplacement dans l'Inventaire et peuvent être échangés comme de l'Équipement.

Le pion Objectif jaune ne peut pas être pris.

• Faire péter le secteur. La Zone qui contient l'Objectif jaune indique le point faible où placer les charges explosives. Un Survivant peut dépenser 1 Action pour placer la charge explosive de son Scientifique et un détonateur en sa possession (2 Objectifs rouges) dans la Zone.

• Armes Prototypes. Chaque pion Arme Prototype procure une arme Prototype au hasard. Le Survivant peut ensuite réorganiser son Inventaire gratuitement.

16-V	12-V
18-R	13-V
15-V	17-R



M8 ÉTOILES VAGABONDES

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est que les explosifs ont encore mieux fonctionné que nous ne le pensions. La mauvaise, c'est la même. Notre voie de repli a été ensevelie avec le reste. Il reste cependant un accès vers la surface de PK-L7. Nous devons trouver de l'équipement de survie et tenter notre chance à l'extérieur.

Dalles requises : 05-V, 07-R, 09-R, 11-R, 15-V & 17-R.

OBJECTIFS

Fuyez le territoire des Xénos. Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1 – Trouvez de l'équipement de survie. Trouvez 4 Objectifs rouges.

2 – Rejoignez la surface de PK-L7. Atteignez la Sortie avec tous les Survivants, y compris les Scientifiques (n'oubliez pas les Réservoirs d'oxygène !) . Un Survivant peut s' échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu' aucun Xéno ne s'y trouve.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez l'Objectif vert et le violet au hasard parmi les rouges, face cachée.
- L'équipe des Survivants comporte 3 Scientifiques ralliés. Attribuez-les à votre convenance.

• **Équipement de survie.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend. Les Objectifs ne peuvent être pris que par un Survivant accompagné d'un Scientifique.

• **Horde Xéno en maraude.** Prendre soit l'Objectif vert, soit le violet active la Zone d'invasion jaune. Par la suite, prendre l'autre Objectif coloré désactive la Zone d'invasion jaune (retirez-la du plateau).

• **Armes Prototypes.** Chaque pion Arme Prototype procure une arme Prototype au hasard. Le Survivant peut ensuite réorganiser son Inventaire gratuitement.

• **On respire un grand coup.** Lors des sorties en extérieur, les Scientifiques ralliés bénéficient du Réservoir d'oxygène possédé par leur Leader.





17-R	05-V	07-R
15-V	11-R	09-R



M9 L'OASIS

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Une sortie improvisée à la surface d'une planète comme PK-L7 n'a rien d'une promenade de santé. Nous sommes parvenus à survivre jusqu'ici, mais nos réserves d'oxygène, de nourriture et de chaussettes propres sont dangereusement basses. Par chance, nous avons découvert un laboratoire isolé dans lequel nous pourrions nous ravitailler. À coup sûr, on va tomber sur des Xénos...

Le plan est simple : on enferme nos potes les scientifiques dans le labo principal. Ensuite, on fait nos courses tout en tenant les xénos occupés. Si tout se passe bien, on attire les Xénos pendant que les scientifiques quittent le labo en catimini.

01-R	09-R
02-R	07-R

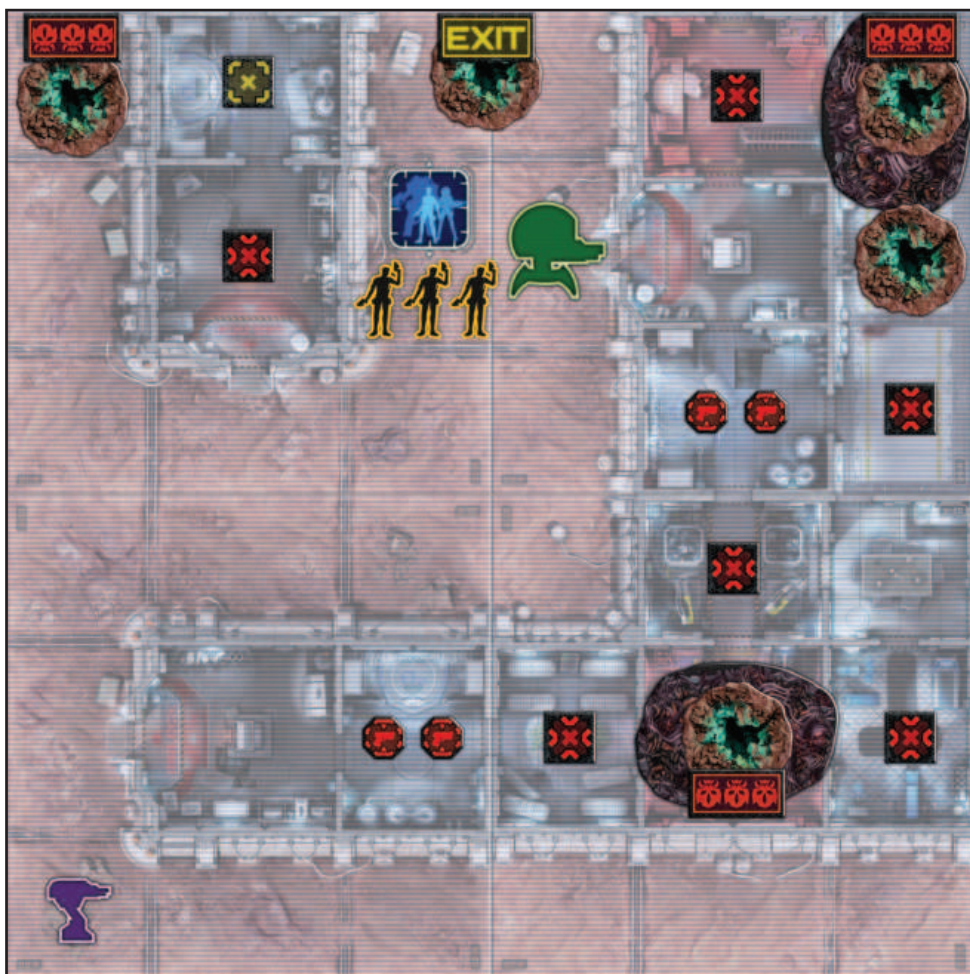
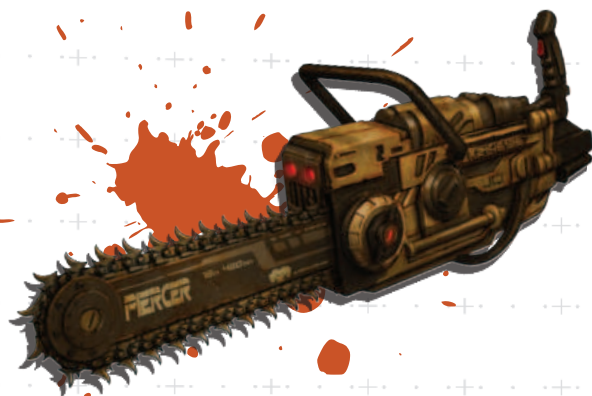
Dalles requises : 01-R, 02-R, 07-R & 09-R.

OBJECTIFS

Protégez le labo. Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

1 – Verrouillez la porte du labo. Placez 4 Objectifs rouges sur le sas de la dalle 01-R.

2 – Sens unique. Atteignez la Sortie avec tous les Survivants (mais pas les Scientifiques). Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'aucun Xéno ne s'y trouve.



RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Chaque Survivant commence équipé d'un Réservoir d'oxygène.
- Placez l'Objectif vert et le violet au hasard parmi les rouges, face cachée.

• **On ira tous au paradis.** Les Scientifiques sont livrés à eux-mêmes. Ils disposent de leur propre réserve d'oxygène et ne peuvent pas être ralliés. Ils sont quand même considérés comme des Survivants. La partie est perdue dès que l'un d'entre eux est éliminé.

À la fin de chaque Phase des Joueurs, ils se déplacent de 1 Zone en direction de l'Objectif jaune. Ils ne peuvent effectuer d'autres Actions. Une fois arrivés à destination, ils ne bougent plus jusqu'à la fin de la partie.

• **Verrouiller l'oasis.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend. Les pions Objectif rouge sont placés sur la Fiche d'identité du Survivant. Ils n'occupent pas d'emplacement dans l'Inventaire et peuvent être échangés comme de l'Équipement. Un Survivant situé dans la Zone du Sas de la dalle 01-R peut dépenser 1 Action pour placer un pion Objectif rouge en sa possession dans la Zone. Dès que 4 Objectifs ont été placés de la sorte, le sas est verrouillé et ne peut plus être franchi par quiconque.

• **Armes Prototypes.** Chaque pion Arme Prototype procure une arme Prototype au hasard. Le Survivant peut ensuite réorganiser son Inventaire gratuitement.



M10 LES ENVAHISSEURS SONT LA !

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Nous avons rejoint les scientifiques. Nous avons suffisamment de chaussettes propres pour tout le monde, ainsi que des provisions et de l'eau. Pour l'oxygène, c'est une autre histoire. Il nous reste 28 heures d'oxygène et atteindre notre prochaine destination prendra deux jours au bas mot. Toutefois, il y a un avant-poste abandonné à quelques heures d'ici. Quand je dis « abandonné », je veux dire « grouillant de Xénos ». Tant qu'il reste un espoir, je préfère les affronter, quitte à y laisser ma peau, plutôt que de crever lentement ici.

C'est parti !

Dalles requises : 02-R, 03-R, 05-V, 06-R, 08-R & 11-R.

03-R	06-R	05-V
02-R	08-R	11-R

OBJECTIFS

Atteignez l'avant-poste. Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1 – Accédez aux réservoirs d'oxygène.** Prenez l'Objectif violet.
- 2 – Mettez-vous à l'abri.** Atteignez la Sortie avec tous les Survivants (n'oubliez pas les Réservoirs d'oxygène !). Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'aucun Xéno ne s'y trouve.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**

- Placez l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Le plateau contient deux portes vertes (03-R, 11-R) et deux portes violettes (08-R).

- **Accès à la réserve d'oxygène.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend. Les portes vertes ne peuvent pas être ouvertes tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

Les portes violettes ne peuvent pas être ouvertes tant que l'Objectif violet n'a pas été pris. Prendre l'objectif violet active la Zone d'Invasion violette.

- **Armes Prototypes.** Chaque pion Arme Prototype procure une arme Prototype au hasard. Le Survivant peut ensuite réorganiser son Inventaire gratuitement.



CRÉDITS

CONCEPTEURS :

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN,
et Nicolas RAOULT

PRODUCTEUR EXÉCUTIF :

Thiago ARANHA

PRODUCTION :

Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART,
Isadora LEITE, Renato SASDELLI, Bryan STEELE et
Safuan TAY

DÉVELOPPEMENT :

Fábio HIRSCH

ILLUSTRATIONS :

Adrian SMITH, Henning LUDVIGSEN, Saeed JALABI,
Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO et Alexandre CANO
RODRIGUEZ

RESPONSABLE CONCEPTION GRAPHIQUE :

Mathieu HARLAUT

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Louise COMBAL et Marc BROUILLON

DIRECTEUR ARTISTIQUE BIGCHILD :

Jose Manuel PALOMARES

RESPONSABLE SCULPTURE :

Hugo GÓMEZ

SCULPTEURS :

Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Lua GARO, Alex MUÑOZ
MARTIN, David ARBERAS RECONDO, Adrián RIO MOURE et
Raul FERNANDEZ ROMO

ÉCRITURE :

Eric KELLEY

CORRECTIONS :

Colin YOUNG, Jason KOEPP et Hervé DAUBET

ÉDITEUR :

David PRETI

VERSION FRANÇAISE :

Hervé "MarsEye" DAUBET

TESTEURS :

Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN,
Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu
HARLAUT, Eric NOUHOUT et Rafal ZELAZO.

© 2019 CMON Global Limited, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont ™ de Guillotine Games Limited. Zombicide, CMON et le logo CMON sont ™ de CMON Global Limited. Tous Droits Réservés. Conservez ces informations pour vos archives. Photos et images non contractuelles. Les figurines et éléments en plastique sont livrés non peints. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU

LES RÈGLES DU JEU SONT PRIORITAIRES SUR CE RÉSUMÉ.

Chaque Round de Jeu commence par :

01-PHASE DES JOUEURS

Le premier joueur active tous ses Survivants, l'un après l'autre dans l'ordre de son choix. Vient ensuite le Tour du joueur suivant, dans le sens horaire. Chaque Survivant dispose de trois Actions à dépenser, choisies dans la liste suivante. Sauf indication contraire, chaque Action peut être accomplie plusieurs fois par Activation.

- **Déplacement** : Déplacement de 1 Zone (dépensez des Actions supplémentaires si des Xénos occupent la Zone de départ).
- **Fouille (1x par Tour)** : Uniquement dans une Zone de salle sans Xénos. Piochez une carte Équipement. Les Militaires ne peuvent Fouiller que les salles de Sécurité.
- **Activation de porte (GRATUIT, 1x par Tour)** : Placez ou retirez un pion Porte Fermée sur l'une des ouvertures de la Zone où se trouve le Survivant. Impossible dans une zone de Tunnels ou si la porte est détruite.

• Réorganiser/Échanger :

Échanger de l'Équipement avec un autre Survivant se trouvant dans la même Zone. L'échange ne doit pas nécessairement être équitable : vous pouvez échanger ce que vous voulez (y compris des pions Télécontrôle).

Attacher ou Détacher des cartes Équipement : Balles en pagaille pour les armes à Balles, Cellule énergétique pour les armes à Énergie.

• Action de Combat :

Action de Mêlée : Le Survivant doit être équipé d'une Arme de Mêlée.

Action À distance : Le Survivant doit être équipé d'une Arme À distance.

• Prendre ou Activer un Objectif dans la Zone du Survivant.

• Faire du Bruit : Placez un pion Bruit dans la Zone du Survivant.

• Ne rien faire : Toutes les Actions restantes sont perdues.

• Actions de Machine : La Compétence ou le pion Télécontrôle correspondants sont requis. Une Sentinelle peut être contrôlée par n'importe quel Survivant situé dans la même Zone. Les Compétences du Survivant ne s'appliquent pas à la Machine.

Déplacement (Robot seulement)

Action de Mêlée (Arme de Mêlée requise)

Action À distance (Arme À distance requise)

Quand tous les joueurs ont fini :

02-PHASE DES XÉNOS

ÉTAPE 1 - ACTIVATION : ATTAQUE OU DÉPLACEMENT

Tous les Xénos dépensent une Action pour accomplir l'une des tâches suivantes :

• Les Xénos attaquent les Survivants situés dans leur Zone.

• **Les Xénos qui n'ont pas attaqué se déplacent.** Les Xénos privilégient les Survivants visibles, puis le Bruit. Choisissez le chemin le plus court, en ignorant les portes fermées. Si plusieurs chemins de même longueur s'offrent à eux, séparez les Xénos en autant de groupes de taille égale (choisissez le groupe en cas de nombre impair). Si une porte fermée leur barre le passage, les Xénos passent leur Action à la détruire.

NOTE : Les Chasseurs disposent de 2 Actions par Activation. Une fois que tous les Xénos ont résolu leur première Action, les Chasseurs exécutent une seconde Étape d'Activation et effectuent leur seconde Action.

ÉTAPE 2 - INVASION

• Piochez toujours les cartes Xéno pour les Zones d'Invasion dans le même ordre (dans le sens horaire).

• Niveau de Danger utilisé : Niveau de Danger le plus élevé parmi les Survivants.

• Pénurie de figurines du type demandé (Abominations exceptées) : Placez les figurines disponibles, puis toutes les Abominations bénéficient d'une Activation supplémentaire (les Abominations Fouisseuses forent un Tunnel à la place). Enfin, placez 1 Abomination Fouisseuse dans une Zone d'Invasion.

03-PHASE DE FIN DE ROUND

• Retirez tous les pions Bruit du plateau.

• Le joueur suivant (dans le sens horaire) reçoit le pion Premier joueur.

ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES

Lorsque plusieurs cibles partagent le même Ordre de priorité, les joueurs choisissent celles qui sont éliminées en premier.

ORDRE DE PRIORITÉ	NOM	ACTIONS	DÉGÂTS MIN. POUR ÉLIMINATION	XP GAGNÉE
1	TANK/ ABOMINATION	1	2/3 (3/4)*	1/5
2	OUVRIER	1	1 (2)*	1
3	CHASSEUR	2	1 (2)*	1

* Applicable aux Xénos Fouisseurs qui se tiennent sur une Zone de Tunnel Béant à une Portée de 1 ou plus (voir *Dark Side* p. 20).