

A1 LOST!

Nous sommes perdus. Nous avons croisé un paquet de zombies jusqu'ici et les munitions commencent à se faire rares... On a paniqué et voilà le résultat. Nous n'avons aucune idée de l'endroit où nous nous trouvons. Les zombies qui courent après nous, non plus, mais ce n'est pas comme si on ne trouvait pas des zombies partout.

Il faut qu'on se calme. On va ensuite explorer la région pour trouver de la nourriture, des armes et une carte. Avec de la méthode et un peu de chance, tout va bien se passer.

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

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes :

- **Explorer MÉTHODIQUEMENT la carte.** Ouvrez toutes les portes.
- **Faire le plein !** Ramasser au moins une carte *Munitions en Pagaille* ou une carte de ravitaillement par Survivant restant. Les cartes de ravitaillement peuvent être soit des cartes *Conserves*, *Sac de Riz* ou *Eau*.
- **Sortir !** Atteindre la Zone de sortie avec les Survivants restants. La Zone ne doit contenir aucun zombie. Rassemblez les cartes d'Équipement et des Survivants qui sont parvenus à s'échapper : vous gagnez si vous avez au moins une carte *Munitions en Pagaille* ou une carte ravitaillement par Survivant restant.

RÈGLES SPÉCIALES

Un survivant qui trouve une carte de ravitaillement (cartes *Conserves*, *Sac de Riz* ou *Eau*) lors d'une Fouille gagne 5 points d'expérience (*Munitions en Pagaille* ne rapporte aucun point d'expérience).



SIMPLE / MOYEN
4+ SURVIVANTS
120 MINUTES

A2 ROND-POINT

Ned dit que la clé de son bunker se trouve peut-être dans la maison de son vieux copain. La nuit avant l'invasion zombie, Ned était là-bas avec son pote, à jouer à un MMO en mangeant de la pizza. De la pizza froide. Ned avait vraiment une vie passionnante... La maison donne sur une rue sordide, dont le seul point d'intérêt est un rond-point. Il est rempli de voitures et, bien sûr, de leurs anciens conducteurs. Les véhicules sont tombés en panne d'essence, et ces types sont restés ici parce qu'ils ne voulaient pas abandonner leurs bagnoles.

Tout le monde se fout un peu de la clé de Ned, mais il n'arrêtera pas de nous bassiner jusqu'à ce que nous fouillions l'endroit. Dans d'autres circonstances, j'aurais pu trouver ça drôle.

Dalles requises : 1B, 2B, & 7B

OBJECTIFS

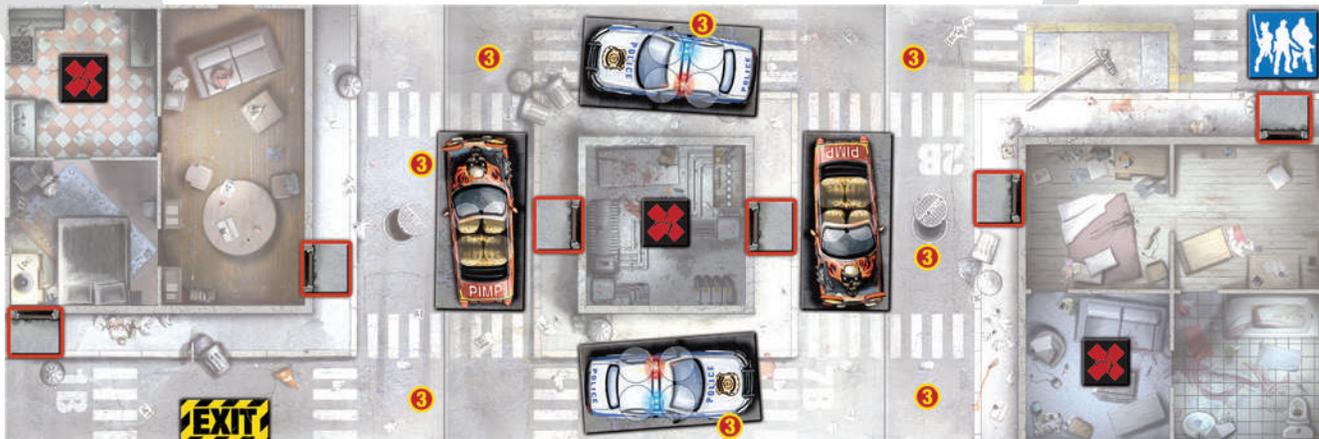
Où est la clé ? Je croyais que c'était toi qui l'avais ! Prendre les trois pions Objectif. La clé pourrait être sous l'un d'entre eux. Eh bien... en fait non, mais vous devez quand même vérifier. Une fois que vous avez pris tous les Objectifs, amener tous les Survivants à la Zone de sortie.

La véritable mission commence alors : convaincre Ned que vous avez passé l'endroit au peigne fin et que la clé ne s'y trouvait pas. Mais ça, c'est une autre histoire...



RÈGLES SPÉCIALES

- Les voitures ne peuvent pas être utilisées.
- Est-ce que c'est la clé ? Prendre un Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Vous avez déjà vu des zombies tourner autour d'un rond-point ? C'est pourtant bel et bien ce qu'ils font. Mais ne vous attendez pas à ce qu'ils continuent à suivre le Code de la route dès le moment où ils verront de la chair fraîche. Placez 3 Walkers sur chaque Zone marquée d'un « 3 » jaune dans un point rouge.
- Woohoo, une pimp-mobile ! Merde. Plus d'essence. Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Plus d'essence, mais plein d'armes. 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.



A3 LA VENGEANCE DE WANDA

Wanda a un compte à régler avec deux gars de sa vie passée. Sa vie d'avant les zombies...

Le premier est son ex-patron. On a tous vu ou entendu parler de ce genre de boss, qui vous retient un billet sur vos pourboires pour chaque centime manquant sur une addition, qui fout des caméras partout dans son restaurant (eh oui, même dans les chiottes des filles) parce qu'il croit que ses employés piquent dans la caisse, qui fait payer les toilettes à ses salariées (après tout, les toilettes sont réservées aux clients et les employés ne sont pas des clients, pas vrai ?).

Le deuxième type est un ex-petit ami collant. Le genre pénible, qui est absolument incapable de comprendre le sens de plusieurs expressions évidentes comme : « non », « c'est terminé », « arrête de me harceler » et ainsi de suite. Bien sûr, c'était un client régulier du fast-food où bossait Wanda. Il était là au petit-déj, au déjeuner, au dîner et pour cent ou deux cents cafés tous les jours. Ces types se sont probablement transformés en zombies, donc... c'est l'heure de la revanche ! On va se la jouer style survivant, en équipe et avec des flingues!

Dalles requises : 1C, 5E, 6B, 1B, 5B et 6C

OBJECTIFS

Wanda a concocté un plan de vengeance très précis. Faisons comme elle veut.

Trouvez l'ex-petit ami collant et le patron adipeux. Wanda a désigné son ex-petit ami collant comme étant « l'Objectif vert » et son gros tas d'ex-patron comme étant « l'Objectif bleu ». Elle sait où ils ont vécu et connaît les endroits où ils allaient. Elle a fait une carte et marqué ces endroits d'un « X » rouge. Il n'y a plus qu'à trouver où ils sont aujourd'hui et laisser Wanda avoir sa douce revanche. Cela veut dire que dès que nous aurons trouvé l'Objectif vert un Runner apparaîtra dans la zone et avec l'Objectif bleu, ce sera un Fatty. Il n'y aura plus qu'à les descendre.

Occupons-nous des autres clients pénibles. Puisqu'on y est, on va offrir à Wanda une vengeance totale. On va aller au fast-food et tuer tout le monde (c'est à dire tous les zombies dans les zones de bâtiment des Dalles 6B et 6C, aussi bien ceux qui sont déjà sur place que ceux qui vont apparaître ensuite après l'ouverture de la première porte). Le fast-food doit être vide et aucun zombie ne doit s'échapper. Sinon, la mission échoue et Wanda sera très déçue.

Se barrer pour que Wanda puisse profiter de sa vengeance. Atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants. N'importe quel Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, du moment qu'elle ne contient aucun zombie.



MOYEN
4+ SURVIVANTS
90 MINUTES

ZOMBICIDE - SCÉNARIOS

A3

RÈGLES SPÉCIALES

Plan de vengeance de Wanda en six parties. Chacun des six pions Objectifs donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend.

Étape de l'ex-petit ami collant. Placez le pion Objectif vert au hasard parmi les pions Objectifs, face cachée. Lorsque ce pion est pris, un Runner apparaît immédiatement dans la Zone. Tuez le Runner pour atteindre cet Objectif. Si d'autres Runners se trouvent dans la même Zone, couchez le Runner ex-petit ami afin de mieux le situer. Tuer l'ex-petit ami rapporte cinq points d'expérience supplémentaires à Wanda si elle participe à la mission, en plus du point attribué au survivant qui le tue. Que la vengeance est douce!

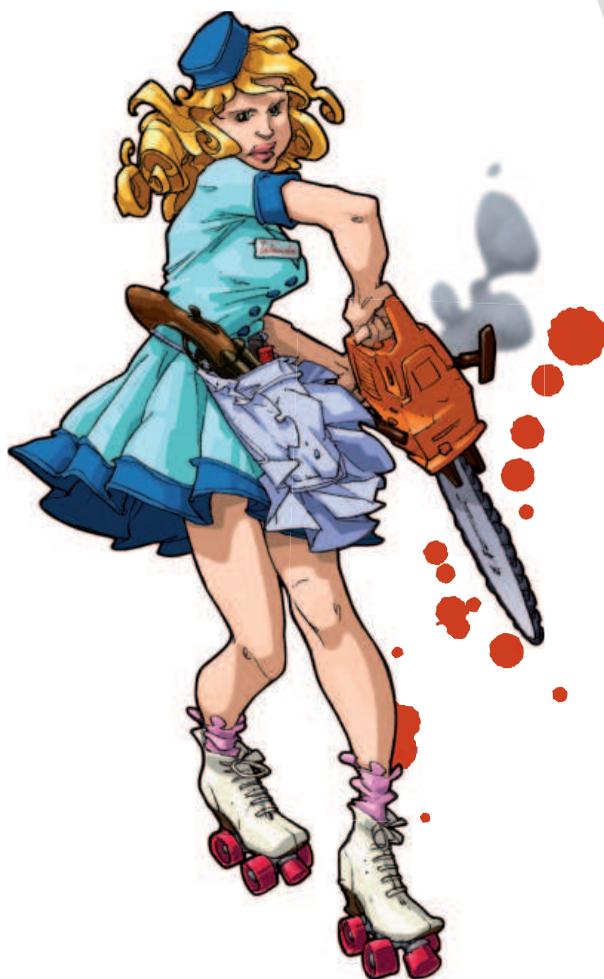
Étape du patron adipeux. Placez le pion Objectif bleu au hasard parmi les pions Objectifs, face cachée. Lorsque ce pion est pris, un Fatty apparaît immédiatement dans la Zone. Tuez le Fatty pour atteindre cet Objectif. Si d'autres Fatties se trouvent dans la même Zone, couchez le Fatty patron adipeux afin de mieux le situer. Tuer le patron adipeux rapporte cinq points d'expérience supplémentaires à Wanda si elle participe à la mission, en plus du point attribué au survivant qui le tue. Vengeance!

Note : L'ex-petit ami collant et le patron adipeux sont indivisibles, jouez-les comme l'Abomination : ne pas ajouter de figure zombie supplémentaire et choisissez le chemin qu'ils empruntent.

Les ex-clients ne quittent jamais le fast-food. Incroyable. Ils se sont transformés en zombies alors qu'ils mangeaient des hamburgers et maintenant ils attendent toujours leur rab de frites (c'est ce qu'on suppose). Ils ne sont pas près de l'avoir, le cuisinier étant devenu un zombie lui aussi. Au début du jeu, placez 2 et Fatties et 4 Walkers dans chaque zone indiquée sur la carte.

Vous pouvez utiliser des voitures.

Une pimp-mobile ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.



PLATS DU JOUR



Voitures pouvant être conduites



Zone de sortie



Zone d'Invasion des Zombies



Aire de départ des Survivants



Objectifs (5XP)



5XP. Objectif ex-petit ami



5 XP. Objectif patron adipeux



Porte fermée



2 Fatties + 4 Walkers

MOYEN
4+ SURVIVANTS
90 MINUTES

A3

ZOMBICIDE - SCÉNARIOS

A4 LE RÊVE DE DOUG

Doug a un rêve. Avant l'apocalypse zombie, il traînait pas mal avec le propriétaire d'un petit magasin d'armes à feu. Un jour, ce type raconta à Doug une histoire de pistolet-mitrailleur custom qui fit fantasmer notre survivant. Doug ne sait pas vraiment si son pote avait le flingue dans sa boutique ou s'il en avait seulement entendu parler, mais quoi qu'il en soit, il veut aller là-bas et vérifier par lui-même. Je ne vois pas pourquoi on refuserait. Le pillage d'une armurerie ! C'est Noël !

Hélas, Doug n'a guère d'informations. On ne s'attend pas à ce que la boutique soit ouverte et il est probable que les portes soient suffisamment blindées pour résister à une hache ou à un pied de biche. On va avoir besoin de la clé de l'armurier, qui se trouve sans doute quelque part chez lui. Au moins, Doug sait dans quel bâtiment vivait son pote.

Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour un gros tas de flingues !

Dalles requises : 7B, 2B, 4B, 5E, 1C & 4C

OBJECTIFS

Vous avez juste trois trucs à faire :

Trouver la clé de l'armurerie. L'armurier vivait dans le bâtiment voisin. Doug ne se souvient pas où exactement, mais vous pouvez fouiller chaque endroit jusqu'à ce que vous trouviez le bon. Des croix rouges marquent les lieux où pourrait se trouver la clé. Prenez chaque Objectif rouge jusqu'à ce que vous découvriez le bleu. Ce n'est plus la peine ensuite de prendre les pions Objectif rouges qui restent, bien que vous puissiez toujours le faire.

Fouillez l'armurerie. La partie la plus cool du plan. Doug a marqué le magasin sur la carte avec une croix verte. Dès que l'Objectif vert est pris, tous les Survivants se trouvant dans la Zone (en commençant par celui qui a pris le pion) piochent immédiatement assez de cartes Équipement pour remplir leurs inventaires. Ignorez et défaussez toutes les cartes qui ne sont pas *Munitions en pagaille* (tout type), une arme ou un *Viseur*. Piochez jusqu'à ce que tous les inventaires soient pleins.

Retrons à la maison. On n'a pas trouvé le flingue de Doug, mais on a ramassé assez d'armes et de munitions pour lui faire oublier cette petite déception. Atteindre la Zone de sortie avec tous les survivants restants. N'importe quel Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'il n'y a aucun zombie.



MOYEN
4+ SURVIVANTS
120 MINUTES

RÈGLES SPÉCIALES

La carte et les objectifs de Doug. Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

J'ai trouvé la clé... C'est quoi ce boucan !? Placez le pion Objectif bleu au hasard parmi les jetons Objectif rouges, face cachée. Lorsque ce pion est pris, la porte bleue peut être ouverte. Malheureusement, l'armurier avait placé une alarme sur la boîte contenant la clé... Et ça fait un sacré boucan ! La Zone d'Invasion bleue est activée lorsque le pion Objectif bleu est pris et vomit du zombie à tous les tours.

Pièces fermées. Certaines Zones de bâtiment sont séparées par des portes. Elles ne sont considérées comme des bâtiments distincts que pour la génération de zombie.

Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.

La Pimp-mobile de l'armurier ! Vous ne pouvez fouiller la *pimp-mobile* qu'une seule fois par partie. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirer au hasard).

Hé, une bagnole de flic. Les policiers ont généralement plein de flingues. 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.



					
Aire de départ des Survivants	Zone de sortie	Zone d'Invasion des zombies bleue	Zone d'Invasion des Zombies	Voiture de Police	
					
Objectifs (5XP)	5 XP. Le rêve de Doug	Porte Bleue	Porte fermée	Porte brisée	Pimp-mobile

MOYEN
4+ SURVIVANTS
120 MINUTES

A4

ZOMBICIDE - SCÉNARIOS

A5 L'ANNIVERSAIRE DE PHIL

Demain, c'est l'anniversaire de Phil. Est-ce que vous vous imaginez à quel point c'est compliqué d'organiser une fête d'anniversaire après l'apocalypse zombie ? Wanda a réussi à trouver les ingrédients pour faire un gâteau, mais il n'y a plus de magasins dans lesquels on pourrait acheter un cadeau bien pourri. Je pensais à un réveil en forme de gyrophare de police. Josh est parti en reco et il est revenu avec une bien meilleure idée : une voiture de police ! Nous allons à Phil offrir une bagnole de flic pour son anniversaire.

Josh a trouvé un poste de police qui ne semble pas avoir été mis à sac, et ce pour une bonne raison : l'endroit grouille de zombies. Mais ce n'est pas grave, parce que les zombies, c'est notre quotidien. On va nettoyer le commissariat et offrir à Phil une voiture de police. Je suis sûr qu'il va adorer !

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

OBJECTIFS

Le cadeau-surprise repose sur un plan simple. Effectuez ces étapes dans l'ordre :

Trouvez le carburant pour le groupe électrogène. Josh a fait un peu de reco et a constaté que les voitures de police étaient stationnées dans le garage. Ce garage est fermé par un volet roulant métallique alimenté à l'électricité. Ça fait des semaines qu'il n'y a plus de jus par ici, mais les flics sont des gars prudents : ils ont un groupe électrogène de secours. Mais bien sûr, il n'y a plus d'essence dans ce générateur. Josh, qui est un garçon intelligent, a déjà déniché un endroit où on pourrait en trouver. Il a marqué l'endroit avec un « X » vert. Une fois que l'Objectif vert a été pris, vous pouvez passer à l'étape suivante.

Démarrez le groupe électrogène de secours. Une fois que vous avez le carburant, redémarrez le générateur de sorte que le poste de police reçoive un peu de jus. Josh a mis un « X » bleu là où se trouve la machine. Prenez l'objectif bleu pour redémarrer le générateur.

Réquisitionnez au moins une voiture de police. Atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants en utilisant les voitures de police nécessaires. Une voiture et ses passagers peuvent s'échapper par cette Zone à la fin du tour du conducteur, tant qu'il n'y a pas de zombies dans la Zone. Non, vous ne pouvez pas échapper à bord de *pimp-mobiles*. Il faut des voitures de police !



DIFFICILE
6+ SURVIVANTS
150 MINUTES

ZOMBICIDE - SCÉNARIOS

A5

RÈGLES SPÉCIALES

Si vous pouviez trouver de la bière ou du vin... Cela améliorerait grandement la fête d'anniversaire de Phil. Chacun des quatre pions Objectifs donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend, bien que cela ne soit pas obligatoire de prendre les rouges.

L'essence, PUIS le générateur de secours. L'Objectif bleu ne peut pas être pris avant le vert. Prendre l'Objectif vert ne permet pas d'ouvrir la porte verte.

Oh ! Il n'ya pas de porte ici. En effet. Le bâtiment de la Zone centrale est bouclé et ne peut pas être visité.

Hey ! Pourquoi ce putain de volet roulant s'ouvre-t-il MAINTENANT ? Malheureusement, l'interrupteur du volet roulant a été laissé en position « ouvert » lorsque l'électricité a été coupée dans le commissariat. Dès que l'Objectif bleu est pris, les portes rouillées se déverrouillent : ouvrez les portes bleues et vertes et générez les zombies dans chaque pièce. Il y aura certainement quelques zombies à l'intérieur, mais s'en occuper ne devrait pas poser de problème. Enfin, peut être pas...

Putain de volet roulant bruyant et rouillé. Vous savez quoi ? Les zombies ont complètement oublié de graisser le volet métallique. Il fait vraiment beaucoup de bruit quand il s'ouvre. Tous les zombies dans la région sont avertis que le repas est servi. Une fois l'Objectif bleu pris, la Zone d'Invasion bleue est activée et génère des zombies à tous les tours.

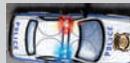
Vous pouvez utiliser des voitures.

Le parking de la police. Les voitures peuvent entrer et sortir de la Zone de garage sur la dalle 3B si les deux portes du garage sont ouvertes. Les voitures ne peuvent pas entrer dans les Zones de bâtiment.

Qu'est-ce qu'il y a dans le coffre ? Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

Enfin ! Une voiture de police. Les flics ont toujours plein de flingues dans leurs bagnoles. 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.



					
Aire de départ des Survivants	Zone de sortie	Zone d'Invasion des Zombies bleue	Zone d'Invasion des Zombies	Pimp-mobile	Voiture de Police
					
5XP. Objectif bleu	5Xp. Objectif vert	5XP. Objectif rouge	Porte bleue fermée	Porte verte fermée	Porte rouge fermée

DIFFICILE
6+ SURVIVANTS
150 MINUTES

A5

A6 DES BONBONS OU LE BÂTON !

On a réactivé l'alimentation principale de Switch City. Maintenant, on a un peu de confort, mais les lumières et les sons, déclenchés un peu partout, continuent d'attirer les zombies. Il faut résoudre ce problème.

Lors d'une reco, Josh et Wanda ont trouvé un immeuble de copropriétés intéressant près de l'autoroute. Il semblerait que l'endroit n'ait pas été pillé. Selon Josh, l'endroit est fermé par un système de sécurité électronique complexe, contrôlé par un ordinateur central, qui a dû se prendre une petite surtension durant les premiers jours de l'invasion. La remise sous tension a rendu le système barge et tous les systèmes de sécurité se verrouillent et se déverrouillent à présent de façon aléatoire.

Vous ai-je dit que c'était Halloween ? Pour ce qui est des monstres, ça va merci, on est servi ! Du coup les déguisements, c'est pas vraiment nécessaire, mais Amy est d'humeur à nous faire ses fameux gâteaux « secrets » à la citrouille. Ça doit être bon, en tout cas meilleur que la boîte pour chat que je me suis enfilée à midi. La copro me fait penser à une espèce de cage géante pour

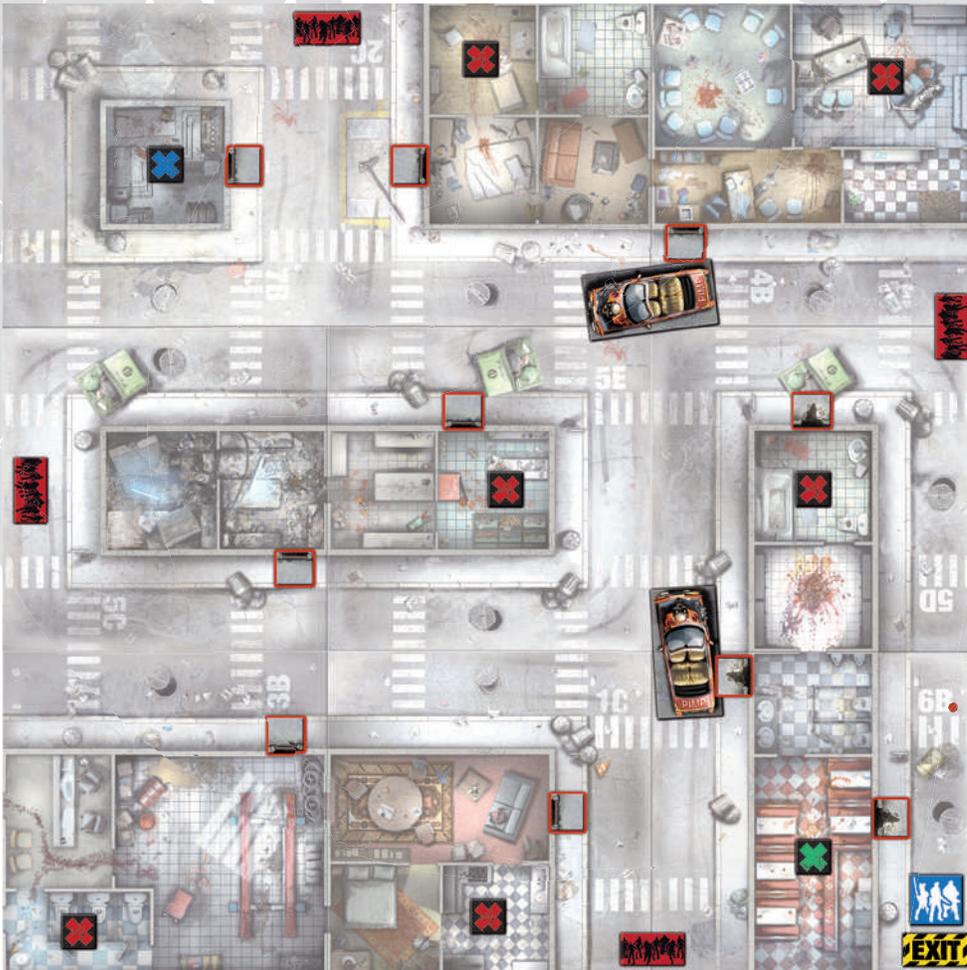
vieux richards. Ned a un peu galéré pour déverrouiller l'entrée et nous sommes à présent dans les allées. Le système électrique part complètement en sucette et tout l'immeuble semble animé d'une vie propre.

Il y a quelque chose d'à la fois marrant et effrayant, un peu comme dans une maison hantée. Euh... Est-ce que je viens bien de lire « Attention à Jack » sur le mur ? Quel Jack ? Attendez... pas « LE » Jack ?

Dalles requises : 7B, 2C, 4B, 5C, 5E, 5D, 3B, 1C et 6B

OBJECTIFS

C'est Halloween, visitons la maison hantée et faisons la dernière fête du monde ! Prenez tous les pions Objectif (en jouant au passage à « des bonbons ou le bâton » avec les zombies). Une fois que vous avez terminé, revenez à la Zone de sortie avec tous les Survivants restants.



DIFFICILE
6+ SURVIVANTS
100 MINUTES

RÈGLES SPÉCIALES

Des bonbons ou le bâton ! Mettez de côté les cartes suivantes avant de commencer la mission :

- *Aaahh !* x3
- *Tronçonneuse* x1
- *Fusil à Pompe* x1
- *Pistolet Mitrailleur* x1

Chaque carte est distribuée face cachée et de façon aléatoire sous chacun des pions Objectif rouges. Régalez-vous avec les surprises d'Halloween ! Prêts pour des bonbons ou le bâton ?

Chaque pion Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend et la carte d'équipement correspondante est révélée.

Si c'est une arme, c'est **DES BONBONS !** Le Survivant obtient l'arme (la compétence *Les deux font la paire* fonctionne pour le Pistolet Mitrailleur) et peut réorganiser son inventaire gratuitement.

Si c'est une carte *Aaahh !* qui est révélée alors c'est « **LE BÂTON !** » Piochez immédiatement une carte Zombie et peuplez la Zone où se trouve le Survivant (cette règle prend le pas sur la règle classique).

Les ingrédients secrets d'Amy. Les portes du bâtiment en 6B et 5D sont ouvertes. Ramasser l'Objectif vert donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend. Ce dernier a trouvé les ingrédients nécessaires aux gâteaux secrets d'Amy.

Le système en folie. Lancez trois dés à la fin de chaque phase d'Invasion des zombies.

– Sur un double, retournez tous les pions porte sur les dalles qui correspondent au résultat (par exemple : double 6 = retournez les deux pions sur la case 6B ; double 5 = retournez les pions porte en 5C, 5D et 5E). De toute évidence, la dalle 7B

n'est jamais affectée. L'ouverture d'une porte d'un bâtiment complètement fermé génère les zombies à l'intérieur, comme si un Survivant venait de l'ouvrir pour la première fois, même si le bâtiment avait **déjà été déverrouillé**. Il n'y a pas de génération si un Survivant ou un zombie se trouve encore dans le bâtiment. Les zombies piégés dans un bâtiment clos se déplacent comme si les portes étaient toutes ouvertes, mais sont bloqués par les portes fermées.

– Sur un triple, Jack apparaît (voir ci-dessous).

Tout l'immeuble était la prison de Jack et nous l'avons libéré. Si un triple est obtenu sur un test de « Système en folie », toute Abomination en jeu devient invincible jusqu'à la fin de la partie. Même un Molotov ne peut plus avoir raison du monstre.

S'il n'y a pas encore d'Abomination sur le plateau, placez-en une sur la Zone de sortie. Jack n'a pas besoin de courir, bébé, il va t'attraper tôt ou tard. À moins que le Maître des Clés (voir ci-dessous) ne décide de s'en mêler...

Le Maître des Clés. Le bâtiment sur la dalle 7B accueille l'ordinateur central de l'ensemble de la copropriété. Ramasser l'Objectif bleu donne 5 XP au Survivant qui le prend. Première bonne nouvelle : à partir de maintenant, vous n'avez plus à faire de test de « Système en folie ». Deuxième bonne nouvelle : Un Survivant à l'intérieur du bâtiment central peut dépenser une action pour retourner un pion porte de son choix n'importe où sur le plateau. Cette tâche peut être effectuée plusieurs fois par tour, mais elle n'est possible que si le bâtiment central ne contient aucun zombie. Goûtez à la puissance sans limites !

Vous pouvez utiliser les voitures.

Une pimp-mobile ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.



					
Aire de départ des Survivants	Zone de sortie	Zone d'Invasion Zombies	5XP. Objectif bleu + Le maître des clés	5Xp. Objectif vert	5XP. Objectif rouge + Des bonbons ou le bâton !
					
Pimp-mobile	Voiture de Police	Porte fermée	Porte brisée		

DIFFICILE
6+ SURVIVANTS
190 MINUTES

A6

ZOMBICIDE – SCÉNARIOS

A7 NETTOYAGE DE PRINTEMPS

On s'est trouvé un refuge abandonné. Bien sûr, il va falloir faire des travaux pour que l'endroit puisse nous offrir une protection suffisante et des conditions de vie décente... à défaut d'être confortable.

La première étape consiste à nettoyer la zone environnante de tous les zombies. Puisqu'on y est, on va aussi essayer de récupérer des planches, du ruban adhésif, des clous, des outils et tout ce qui pourrait nous servir pour notre nouvel abri !

Mais là, on a un truc plus important à régler : une sirène de police s'est mise à hurler à quelques pâtés de maisons d'ici. On a intérêt de bouger avant que tous les zombies du coin ne rattrapent !

Dalles requises : 5B, 3C, 1B & 2C

OBJECTIFS

L'opération de nettoyage comporte deux étapes :

- **Opération de Nettoyage.** Cherchez des pièces détachées dans chaque maison. Un « X » rouge indique chaque zone de fouille. Prenez tous les pions Objectif.
- **Tout le monde à l'abri !** Une fois l'Objectif n° 1 atteint, 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'aucun zombie ne s'y trouve.

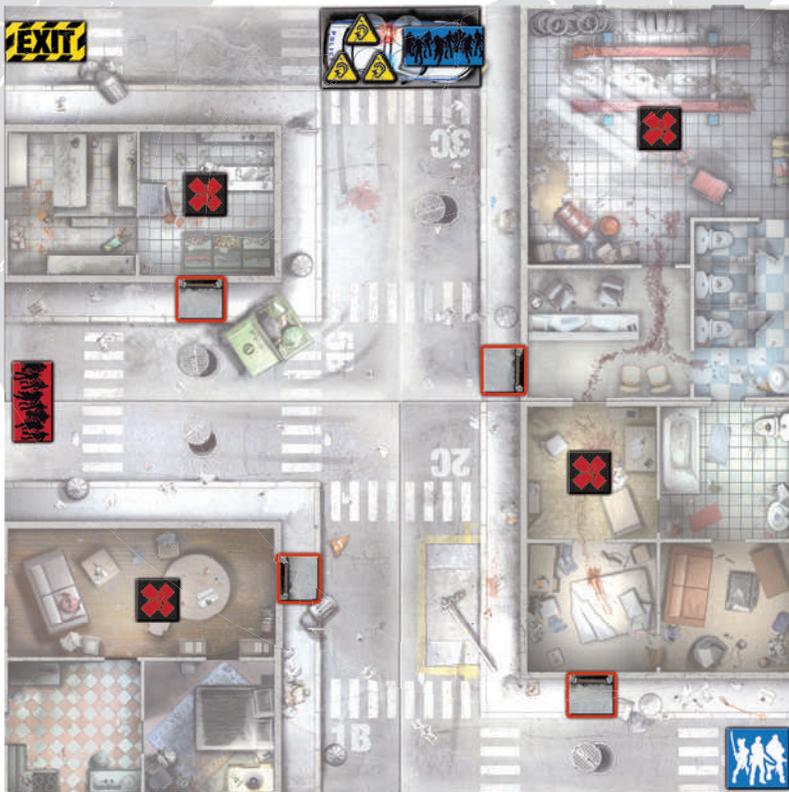
RÈGLES SPÉCIALES

- **Sirène de police.** La sirène de la voiture de police fonctionne toujours. Elle est en marche au début de la partie. Un Survivant dans la Zone de la voiture de police peut dépenser une action pour arrêter ou activer la sirène. Tant que la sirène est en marche, la Zone d'Invasion bleue est active et trois 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.

- **Alarme !** Les pions Objectifs rouges marquent les endroits où se trouvent les pièces de rechange. Chaque pion Objectif, rouge ou bleu, donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend. Placez au hasard le pion Objectif bleu (face bleue cachée) parmi les Objectifs rouges. Il représente une alarme domestique qui se déclenche par accident. La Zone d'Invasion bleue devient active de façon permanente lorsque l'objectif bleu est révélé. Dans ce cas, éteindre la sirène de police ne désactive plus la Zone d'Invasion bleue.

- Vous pouvez utiliser la voiture de police.

- 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.



A8 INEXORABLE

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Josh, parti en éclaireur, rapplique avec de mauvaises nouvelles. Nous sommes dans un quartier où, semble-t-il, la population a tenu quelque temps face aux zombies. Seulement voilà, ils ont finalement cédé et le pâté de maisons est désormais sous la coupe d'une Abomination. Pas de chance : le monstre a vu Josh. Encore moins de chance : elle arrive droit sur nous et nous n'avons rien pour la neutraliser. La totale : elle amène tous les zombies des environs. Ça va castagner !

Je mangerais bien un plat de lasagnes, moi...

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

OBJECTIFS

Éliminer l'Abomination et partir d'ici. Accomplissez les tâches suivantes dans l'ordre pour remporter la partie.

- 1- **Éliminez l'Abomination.** Le Molotov fabriqué avec la Bouteille et le Carburant vous y aidera.
- 2- **Atteignez la sortie avec au moins un Survivant par joueur.** Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Armurerie dispersée.** Avant le début de la partie, mettez de côté les cartes Bouteille, Carburant, Fusil à pompe, Pistolet mitrailleur et Tronçonneuse. Le garage situé sur la dalle 3C (en haut à gauche) contient une carte Carburant qui peut être prise comme un Objectif (sans gain d'expérience).
- **Objectifs.** Placez au hasard les Objectifs bleu et vert parmi les rouges, face cachée. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
 - Prendre un Objectif rouge donne un Fusil à pompe, un Pistolet mitrailleur ou une Tronçonneuse (piochez au hasard parmi les cartes mises de côté). L'inventaire peut alors être réorganisé. La Compétence Les deux font la paire fonctionne lorsqu'un Pistolet mitrailleur est acquis de cette manière. Posséder une Lampe-torche ne permet pas d'obtenir deux cartes.
 - Prendre l'Objectif bleu donne un Équipement comme ci-dessus, mais déclenche une alarme. La Zone d'Invasion bleue devient alors active.
 - Prendre l'Objectif vert donne une Bouteille.
- **Inexorable.** Placez au début de la partie une Abomination dans la Zone de sortie, comme indiqué sur le plan. Même si cette Abomination est éliminée, les cartes Zombie qui devraient entraîner l'apparition d'une Abomination entraînent à la place l'apparition d'un Fatty et de son escorte.

- **Voitures.** Les voitures ne peuvent pas être utilisées.
- **Pimp-mobile.** La *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).
- **Voiture de police.** La 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.



A16 UN OCÉAN DE TENTES

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Un camp de réfugiés monté en urgence dans une rue isolée. Un océan de tentes, en apparence intactes, que seul le vent semble agiter. On espère y trouver des tas de trucs intéressants. D'un autre côté, si cet endroit n'a pas encore été pillé, ça ne peut vouloir dire qu'une seule chose : c'est rempli de zombies. Partons en exploration. On improvisera en chemin.

Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue.
Dalles requises 1R, 4V, 5R, 6V, 7R & 8R.

OBJECTIFS

Pillez le secteur. Révélez toutes les tentes et tous les Déclencheurs. La Mission est accomplie lorsque la dernière tente ou le dernier Déclencheur est révélé(e).

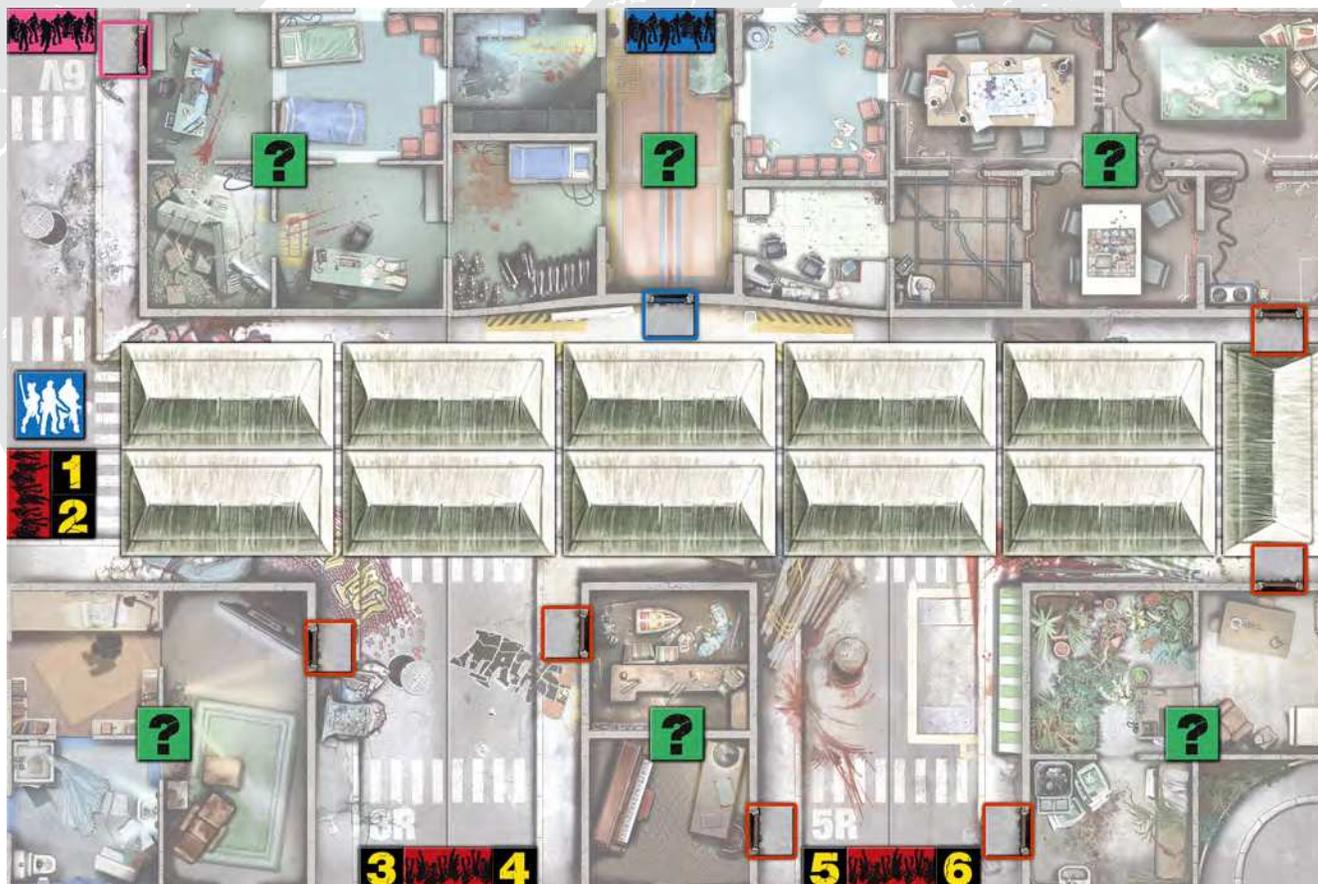


RÈGLES SPÉCIALES

- **Un océan de tentes.** Placez les tentes de façon aléatoire.
- **Veilleurs Zombies.** Les Zombies attendent leur prochain festin. Les Zones d'Invasion bleue et rose sont inactives tant que la porte correspondante n'a pas été ouverte.



6V	4V	7R
8R	5R	1R



A17 UN PARI STUPIDE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

« - Je te parie ma dernière barre chocolatée qu'on peut tuer cette A-Bomb qui traîne dans l'hosto avant midi.

- Écoute, on en vient. Il n'y a pas d'A-Bomb là-bas !
- Du coup, c'est un pari facile, non ? »

Cette discussion nous a poussés à faire le pari le plus idiot de tous les temps. Maintenant, on se retrouve coincés dans cet hôpital avec une abomination A-Bomb sur les talons. Génial...

Matériel requis : Saison 3: Rue Morgue.

Dalles requises : 1V, 2V, 4V & 5V.

OBJECTIFS

1 - Tuez l'A-Bomb et trouvez la clé bleue. Vous choisissez l'ordre, mais vous ne pouvez pas quitter le plateau sans la tête de l'Abomination.

2 - Sauvez votre peau.

Atteignez la Zone de sortie avec au moins un Survivant. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

4V	1V
2V	5V

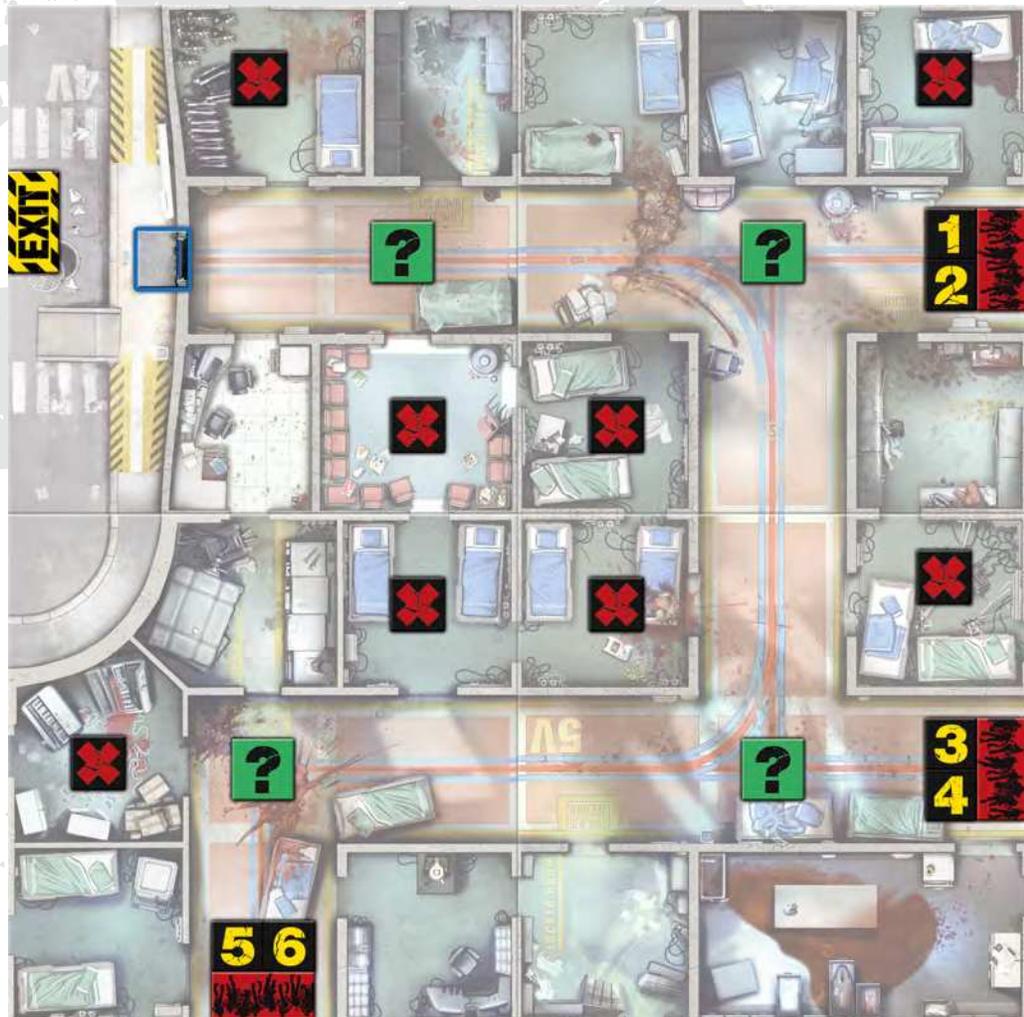
 Porte

 Déclencheur d'événement

 Marqueurs d'Invasion

 Zone d'Invasion

 Objectif (5 XP)



RÈGLES SPÉCIALES

• **Par où est-on arrivés ?** L'Aire de départ des Survivants peut être située sur n'importe quel Déclencheur d'événement. Choisissez votre préféré. Avant la première Phase des Joueurs :

- Révélez le Déclencheur choisi comme Aire de départ et générez les Zombies.

- Placez l'A-Bomb sur la Zone d'Invasion la plus proche de l'Aire de départ.

• **Des Zombies ! Partout !** Un Déclencheur d'événement révélé est retourné sur sa face « non activé » dès qu'il n'y a plus de Survivant sur la dalle qu'il occupe. Il peut être déclenché à nouveau !

• **De bonnes surprises !** Placez les Objectifs bleu et rose au hasard parmi les rouges, face cachée. La porte bleue peut être ouverte une fois l'Objectif bleu révélé. Le Survivant qui prend l'Objectif rose reçoit une Batte cloutée.

• **Ça pourrait être utile...** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

A18 LA CHASSE AU PERE NOËL

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Voilà, Noël, c'est fini. C'était triste, glauque et le gâteau était trop cuit. On a décidé de relever la tête pour contrer ce blues d'après Noël qui menace de nous faire tous sombrer. Faut qu'on règle nos comptes avec ce Noël pourri. Il se trouve qu'assez loin d'ici, on connaît un Mall plein à craquer de zombies, y compris des « exotiques » comme l'abomination berserker ou les zombies toxiques. Personne n'a jamais pillé l'endroit. Du coup, il y a sûrement plein de « cadeaux ». On va se farcir ce Papa Abominoël avec sa bande d'elfes toxiques et piller le Pôle Nord. Le Père Noël nous a oubliés ?

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall.
Dalles requises : 2M, 5M, 6P & 15P.

OBJECTIFS

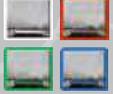
On a fait notre petite liste d'objectifs à remplir dans n'importe quel ordre, et on a tout vérifié deux fois.

- **Crevez le Père Noël.**
Pour aujourd'hui, ce sera une Abomination Berserker.
- **Chopez les elfes.**
Éliminez 12 Zombies Toxiques
- **Pillez le Pôle Nord.**
Prenez tous les Objectifs.

Après ça, vous aurez eu votre vengeance !

5M	15P
2M	6P



 Aire de départ des Survivants	 Des jouets par milliers (5 XP)	 Porte principale de la réserve
 Pa's Gun	 Barricade	 Porte du Mall
 Gunblade X2	 Zones d'Invasion	 Portes
		 Grande porte du Mall



RÈGLES SPÉCIALES

• **Une fête qui craint.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Placez les Objectifs blanc, bleu, jaune, vert et violet au hasard, face cachée, dans les Zones du Mall indiquées (2M et 5M).

- Les portes de couleur ne peuvent pas être ouvertes tant que l'Objectif correspondant n'a pas été pris. (Note : Il n'y a pas de porte correspondant à l'Objectif jaune.)

- Chaque fois qu'un Objectif de couleur est révélé, activez la Zone d'Invasion correspondante. Retournez le pion sur sa face rouge. Au début de la partie, il n'y a qu'une seule Zone d'Invasion active !

• **Chopez les 12 elfes !** La pénurie de Zombies Toxiques ne provoque pas d'Activation supplémentaire. Placez les Zombies Toxiques abattus sur la Fiche d'identité de leur assaillant afin de les compter. N'allez pas au-delà de douze. Ne les retirez pas avant la fin de la partie, même si vous manquez de Zombies Toxiques.

• **J'ai été bien sage, cette année.** Placez le *Pa's Gun* et les deux *Gunblades* dans les Zones indiquées sur le plan. Un Survivant situé dans la Zone peut dépenser 1 Action pour les ramasser, tant qu'aucun Zombie ne s'y trouve. Ce n'est pas une Action de Fouille.

• **Quand tu descendras du ciel.** Avec tout le boucan qu'on fait dans l'entrepôt, on va bien finir par attirer une Abomination Berserker ! La première Abomination Berserker générée représente le Père Noël. Abattez-la pour remplir l'objectif de Mission !



OBJECTIFS

On va trouver une solution pour se tirer de ce pétrin. Voilà le plan :

1- Ouvrez la porte jaune. Vous pouvez soit actionner l'interrupteur jaune, soit trouver la clé jaune.

2- Récupérez le matos médical de pointe. Il est indiqué par les Objectif bleu et vert. Il faudra actionner deux interrupteurs, le blanc et le violet, afin d'ouvrir les portes qui y mènent.

3- On rentre à la maison. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Matos médical. Toujours utile.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Une façon d'ouvrir la porte jaune.** Placez l'Objectif jaune au hasard parmi les rouges, face cachée. Une fois l'Objectif jaune pris, la porte jaune peut être ouverte.

• **Un système de porte imprévisible.** Placez la Zone d'Invasion jaune au hasard parmi les rouges, face cachée. Une fois l'interrupteur jaune actionné, retournez toutes les Zones d'Invasion et retirez la jaune.

• **Interrupteurs.** Chaque interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

- Actionner l'interrupteur violet ouvre toutes les portes violettes (la porte violette standard et les portes violettes des cellules). Le Survivant qui actionne cet interrupteur prend également l'Objectif violet et gagne 5 points d'expérience.

- Actionner l'interrupteur jaune permet d'ouvrir la porte jaune. Il ne rapporte aucun point d'expérience.

• **Nos voitures de secours.** Elles peuvent être utilisées. La *pimp-mobile* et la *hippie-mobile* ne peuvent être Fouillées qu'une fois. Chacune contient une *Gunblade*.



A20 RETOUR EN VILLE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Ça fait des mois qu'on n'a pas mis les pieds ici. On a sillonné l'endroit et zombicidé tout ce qui passait. Puis on est partis. Aujourd'hui, on est de retour et je me demande bien ce qui nous attend. Je me souviens avoir laissé deux paires de chaussettes presque neuves... quelque part. C'est parti ! Explorons cet endroit !

Matériel requis : Saison 1, Toxic City Mall.

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

OBJECTIFS

Explorer l'endroit ne devrait pas poser de problèmes. On l'a déjà fait. Chaque secteur est indiqué par un grand « X » rouge. Prenez tous les Objectifs.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Ce qui doit être fait.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Déclencheurs d'événement.** Une dalle comportant un Objectif ne génère des Zombies qu'à partir du moment où un Survivant se trouve pour la première fois dans l'une de ses Zones de bâtiment ou d'allées intérieures à la fin d'une Action. Le Survivant prend l'Objectif pour signifier que la dalle a été explorée. Ne générez pas de Zombies dans les Zones de bâtiment de cette dalle lorsqu'une porte qui y mène est ouverte ; générez-les uniquement au moment où un Survivant entre sur la dalle.
- **Vous vous souvenez pourquoi cet endroit était fermé ?** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Quand un Survivant prend l'Objectif bleu ou le vert, la Zone d'Invasion correspondante est activée. Retournez-la sur sa face rouge pour rappel.
- **Les batteries sont mortes depuis longtemps.** Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.
- **Fermé ! Et personne ne se souvient où on a caché la clé !** Les portes bleue et verte ne peuvent pas être ouvertes.
- **Wesh ! ma vieille pimp-mobile !** Je me souviens avoir laissé un truc dans le coffre... Les *pimp-mobiles* ne peuvent être Fouillées qu'une seule fois. Elles contiennent les *Evil Twins*, le *Ma's Shotgun* ou le *Pa's Gun* (tirez au hasard).
- **La bagnole de Phil.** La 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.

4B	3M
5D	5E
4M	3C



A21 HAMMAM

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 180 MINUTES

J'ai compté. Et je peux le prouver ! Ça fait exactement un an que je n'ai pas pris un bain chaud. Qu'on soit clair : ça ne vaut pas dire que je suis un crado ou que je pue comme un zombie. Je me lave, mais il y a une grande différence entre un bain chaud et une douche glacée à l'eau stagnante qui reste dans le cumulus ou les tuyaux d'une salle de bains en ruine. Il est temps. J'ai décidé de me rendre au hammam du quartier. Il y a plein de panneaux solaires sur le toit : on a donc une chance d'y trouver de l'eau chaude. Qui est partant ?

14P	6P	18P
4D	2C	3P
5C	5B	7B



Matériel requis : Saison 1, Saison 2 : Prison Outbreak.

Dalles requises : 2C, 3P, 4D, 5B, 5C, 6P, 7B, 14P & 18P.

OBJECTIFS

Un plan juste pour prendre un bain ? Pardi ! Et le voici :

- 1- Trouvez les clés du hammam.** Il y a deux portes et vous aurez besoin des deux clés, car vous ne pourrez probablement pas utiliser la porte par laquelle vous êtes entrés pour vous enfuir. Fouillez les petits bâtiments jusqu'à trouver l'Objectif bleu et le vert.
- 2- Prenez un bain chaud jusqu'à vous sentir propres et ragaillardis.** Chaque Survivant doit se tenir sur un Objectif (du hammam) jusqu'à atteindre le Niveau de Danger Rouge (voir Règles Spéciales).
- 3- Repartez à l'aventure.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.





RÈGLES SPÉCIALES

- **Tout est dévasté.** Ne vous attendez pas à trouver quelque chose ici. L'Aire de départ ne peut pas être Fouillée.
- **Les clés du paradis (du bain).** Le personnel était logé dans les bâtisses environnantes. On y trouvera probablement les clés du hammam. Dans les petits bâtiments des dalles 3P, 5B, 5C et 18P, placez les Objectifs bleu, jaune, vert et violet au hasard, face cachée. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Ne vous en faites pas pour la caméra. Il n'y a plus personne pour mater.** Chaque fois qu'un Objectif de couleur est révélé, activez la Zone d'Invasion correspondante. Retournez le pion Zone d'Invasion sur sa face rouge. Au début de la partie, il n'y a qu'une seule Zone d'Invasion active !
- **Fermées par des portes blindées.** Les portes du hammam sont solides. N'essayez pas de les ouvrir sans les clés. Les portes bleue et verte ne peuvent pas être ouvertes tant que les Objectifs correspondants n'ont pas été pris.
- **Un bon bain chaud.** Un Survivant qui se trouve dans une Zone de salle de bains (les Zones dotées d'Objectifs à l'intérieur du grand bâtiment) peut choisir de prendre un bain. Sur chaque Objectif, il ne peut y avoir qu'un seul Survivant prenant son bain à la fois. Une fois qu'il a commencé, il ne peut plus effectuer d'autres Actions (y compris combattre) que se baigner : il reçoit 5 points d'expérience par Action utilisée de la sorte. Une fois que le Survivant a atteint le Niveau de Danger Rouge (ou s'il s'y trouve déjà), retirez un Objectif dans la Zone. Le bain est terminé : le Survivant peut à nouveau jouer normalement.
- **Les batteries sont mortes depuis longtemps.** Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.
- **Piiiiimp-mobile ! (et une hippie-mobile)** Les *pimp-mobiles* et la *hippie-mobile* ne peuvent être Fouillées qu'une seule fois. Elles contiennent les *Evil Twins*, le *Ma's Shotgun* ou une *Gunblade* (piochez au hasard).

A22 DES TAS DE CADAVRES

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Ce quartier plein de promesses semble avoir été épargné. On a trouvé une armurerie, un garage, quelques boutiques cool, et rien n'a encore été pillé ! Tout ça à cause de ce foutu hôpital. Le plan d'urgence appelait la population à s'y rassembler, les gens ont suivi les consignes et résultat : plein de zombies ! À présent, les chambres et les couloirs abritent des tas de cadavres, dont certains sont des zombies. Il faut les buter tous si on veut se faire une sortie shopping sympa. Et croyez-moi, ça va pas être aussi simple que ça. On va passer une journée infernale.

Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue.

Dalles requises : 1V, 2V, 4V & 5V.

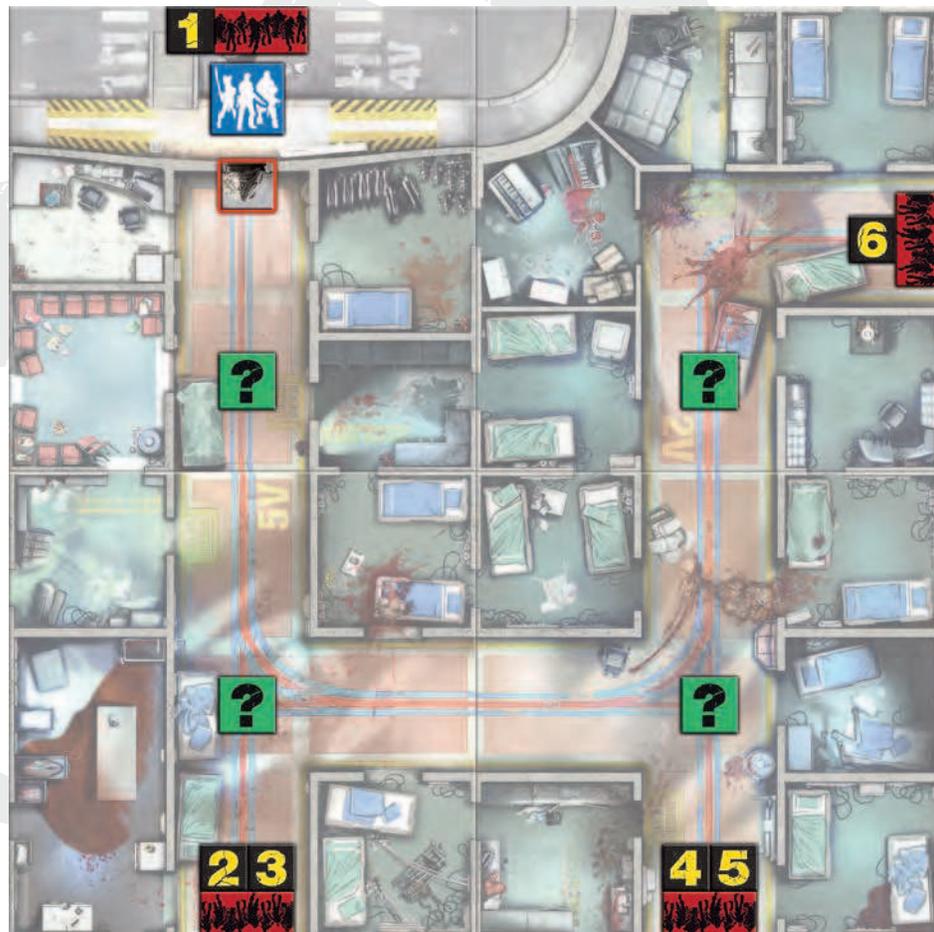
OBJECTIFS

Vérifiez tous les tas de cadavres et tuez tout ce bouge. La Mission est réussie dès que la dernière Zone d'Invasion est retirée (voir Règles Spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mets pas les mains là-dedans, j'ai vu un truc bouger !** Quand vous piochez une carte Activation supplémentaire, retournez tout Déclencheur d'événement révélé situé sur des dalles sans Survivants sur sa face « non révélé ». Ces Déclencheurs sont à nouveau activés dès qu'un Survivant termine une Action de Déplacement sur une de ces dalles. Génial !

- **C'est bon pour ici !** Dès que le dernier Zombie d'une dalle comportant un Déclencheur d'événement est tué ou qu'il en sort lors de son Déplacement, retirez le Déclencheur et la Zone d'Invasion de la dalle. Placez les Marqueurs d'Invasion sur une autre Zone d'Invasion au choix. Une fois la dernière Zone d'Invasion retirée de la sorte, la Mission est réussie.



A24 ON FERME !

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Comme toujours, cet hôpital est un vrai paradis pour zombies. Les cadavres sont complètement desséchés et on entend les râles à un kilomètre à la ronde. On dirait du vieux cuir qui craque. Ce bruit est en train de nous rendre dingues, alors on va y mettre fin. Cet hôpital va brûler !

Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue.

Dalles requises : 1R, 2V, 3V, 6V, 7V & 8R.

OBJECTIFS

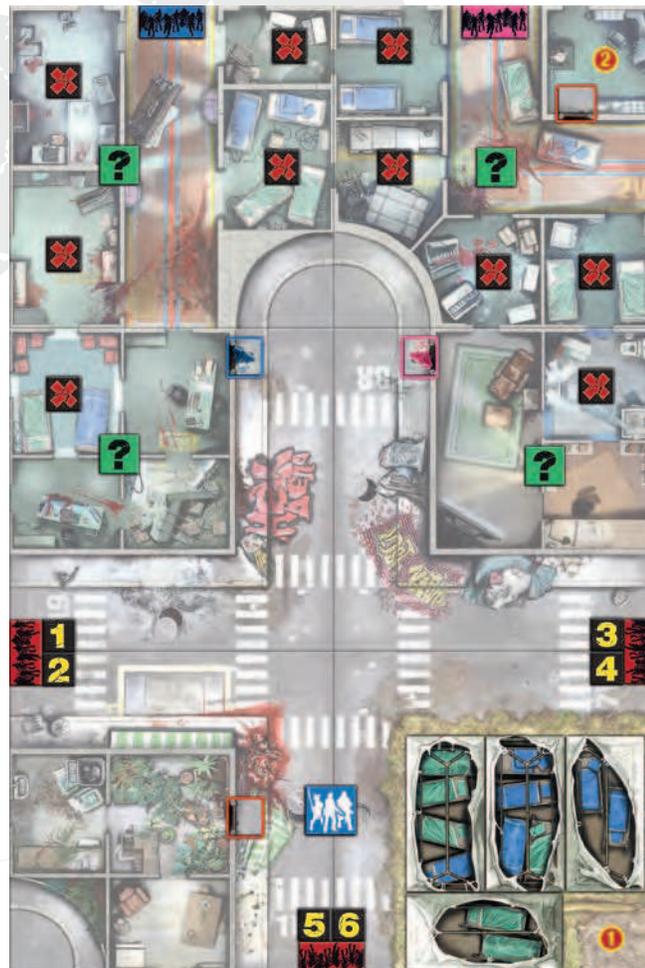
L'art de l'incendie est une activité dangereuse, surtout dans un monde sans pompiers. Du coup, voilà le plan. Essayez de le suivre méticuleusement.

- 1- Trouvez les clés de l'hôpital et utilisez-les.** Cherchez dans les endroits indiqués par un grand « X » rouge. Prenez les Objectifs jusqu'à trouver le bleu et le rose. Utilisez-les pour verrouiller les deux portes de l'hôpital.
- 2- Remplissez l'hôpital.** Tuez les zombies jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun sur le plateau, à part dans l'hôpital. Victoire ! Votre groupe met le feu à l'hôpital et repart en appréciant le silence.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Un patient très spécial.** Avant le début de la partie, placez une Abomination A-Bomb dans la Zone indiquée.
- **Qui a perdu ça ?** Au début de la partie, placez La Guillotine dans la Zone indiquée.
- **Les clés de l'hôpital.** Placez l'Objectif bleu et le rose au hasard parmi les rouges, face cachée.
- **Rien n'est inutile.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Vous pouvez toujours les ramasser une fois le bleu et le rose trouvés.
- **Fermeture de l'hôpital.** Une fois l'Objectif bleu pris, n'importe quel Survivant situé dans la Zone de la porte bleue peut dépenser 1 Action pour l'ouvrir ou la fermer. Une fois l'Objectif rose pris, n'importe quel Survivant situé dans la Zone de la porte rose peut dépenser 1 Action pour l'ouvrir ou la fermer. Aucun Équipement n'est nécessaire. Ouvrir à nouveau l'hôpital ne provoque plus d'Invasion du bâtiment.
- **Des zombies tapent à la porte.** Quand la porte bleue est fermée, la Zone d'Invasion bleue est activée. Quand la porte rose est fermée, la Zone d'Invasion rose est activée. Lors de l'Étape d'Invasion, commencez par ces Zones (si elles sont actives, évidemment !), pour finir par celles dotées de Marqueurs d'Invasion.

3V	2V
6V	8R
1R	7V



A25 LE TUNNEL 1^E PARTIE

MOYEN / 4-8 SURVIVANTS / 180 MINUTES

On ne sait pas qui a creusé ce tunnel et ça nous titille. On va descendre là-dedans et trouver des réponses. Qui sait ? Il y a peut-être des Survivants de l'autre côté. Un abri. Des amis, pourquoi pas... et même de la bouffe !

Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue, Angry Neighbors.

Dalles requises : 1R, 3R, 4R, 6R, 10R & 11V.



11V	10R	4R
1R	6R	3R

OBJECTIFS

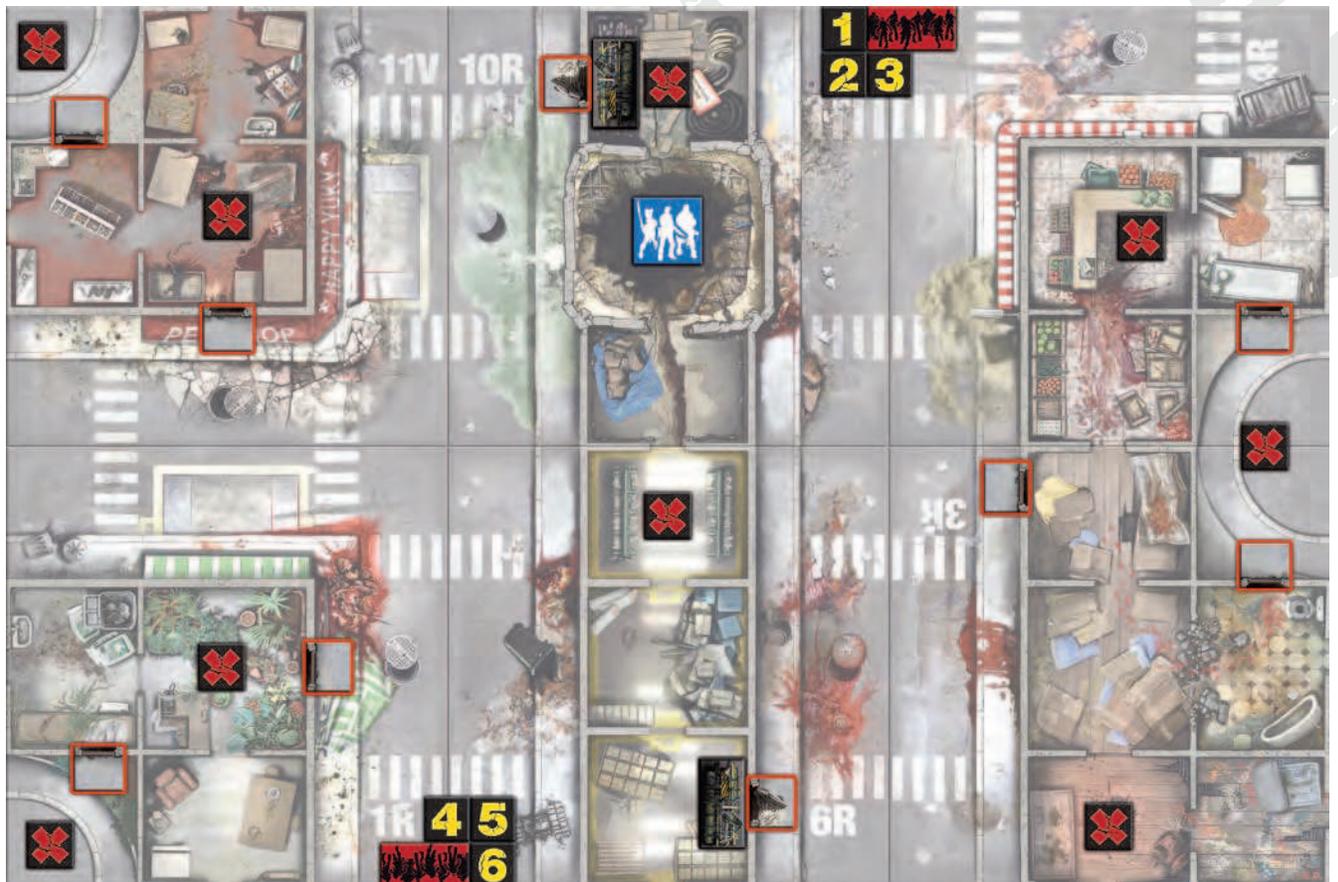
Vous venez d'atteindre le bout du tunnel. Explorez l'autre côté. Prenez tous les Objectifs.

Attention ! Vous devez éviter d'affronter les zombies dans le tunnel. La Mission échoue si un Zombie atteint l'Aire de départ des Survivants.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Un peu d'aide ne serait pas de refus.** Chaque Survivant commence le jeu avec un Compagnon (voir *Angry Neighbors*) au choix du joueur.
- **Hé, regarde ce que j'ai trouvé !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **C'est pas le paradis.** Vous allez bientôt découvrir pourquoi ils avaient barricadé les portes. Les barricades détruites peuvent être reconstruites.

Aire de départ des Survivants	Objectif (5 XP)	Porte	Marqueurs d'Invasion
Barricade	Zone d'Invasion		



A26 LE TUNNEL 2^E PARTIE

DIFFICILE / 4-8 SURVIVANTS / 180 MINUTES

OK, je reconnais qu'explorer ce tunnel était une mauvaise idée. Il s'avère qu'on n'a pas affaire à un tunnel, mais à tout un tas de passages souterrains. Et bien sûr... on s'est paumés en revenant. Comme si ça ne suffisait pas, les zombies sont sur nos talons. Je vois de la lumière ! Sortons de là, où que nous soyons, et scellons ce labyrinthe à jamais ! Je préfère trouver mon chemin à la lumière du jour.

Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue, Angry Neighbors.

Dalles requises : 2R, 4R, 7R, 8R, 10V & 12V.

OBJECTIFS

Condamnez les tunnels ! Provoquez l'effondrement des tunnels en utilisant des cocktails Molotov sur les Zones d'Invasion bleue et rose (voir Règles Spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES

- **Il en vient de partout !** Piocher une carte Lit bleue ou verte permet à tous les Zombies situés dans des Zones effondrées de résoudre immédiatement 3 Actions de Déplacement. Ils sortent alors du trou !
- **Oh, c'est joli !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Du bruit dans les ténèbres.** Les Zones d'Invasion bleue et rose sont actives dès le départ.

- **Merci, M. Molotov !** Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Prendre un de ces Objectifs donne un Molotov au Survivant. Si aucun Molotov n'est disponible, le Survivant ne gagne que les points d'expérience.
- **Ça va péter !** Lancer un Molotov dans une Zone effondrée retire également la Zone d'Invasion qui s'y trouve. Le Survivant gagne 10 points d'expérience supplémentaires.



10V	2R
4R	8R
7R	12V



A27 LE REPAIRE DE BONNET ROUGE

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 45 MINUTES

On a fait une rencontre étrange lors d'un de nos raids : Ben Bonnet Rouge*, un type taciturne connu pour être un survivaliste hardcore et parano, est venu nous demander de l'aide. On a d'abord cru à un piège mais, connaissant Ben, on a bien vu combien c'était dur pour lui de nous demander une faveur. On pouvait voir sur sa figure qu'il ne racontait pas de salades.

Le refuge de Ben a été attaqué par les zombies et il a dû l'abandonner après l'avoir barricadé. Trois jours ont passé et les zombies rôdent toujours dans le coin. Ben affirme avoir désespérément besoin d'un « truc » qu'il aurait laissé là-bas et ne pas être en mesure d'aller le récupérer tout seul. Après quelques pourparlers, il a même proposé de partager. De quoi un gars comme lui pourrait avoir tant besoin ?

Grâce à cette mission, nous pourrions gagner la confiance de Ben, ce qui pourrait se révéler un atout précieux.

Matériel requis : Saison 3: Rue Morgue, Angry Neighbors.

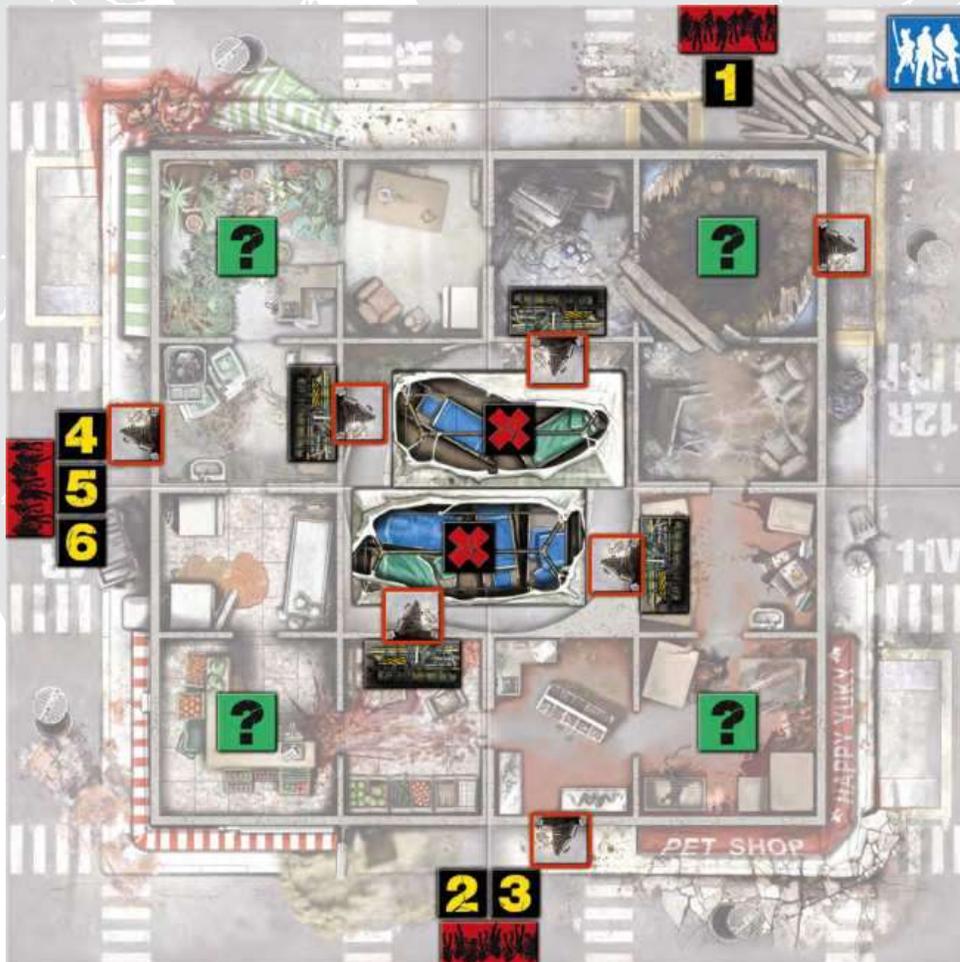
Dalles requises : 1R, 4R, 11V & 12R.

OBJECTIFS

Pillage en règle : Activez tous les Déclencheurs d'événement et prenez tous les Objectifs.

SPECIAL RULES

- **On cherche...** Chaque pion Déclencheur donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **... des médicaments, une batterie, du savon de Marseille et un purificateur d'eau.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Barricades anti survivants.** Les barricades ne peuvent être détruites que par les Zombies.
- **Secteur infecté.** Les pions Tente chevauchent deux dalles. Ils sont considérés comme étant sur les deux en ce qui concerne les cartes Lit.



1R	12R
4R	11V

Aire de départ des Survivants
 Barricade
 Porte ouverte Déclencheur d'événement
 Marqueurs d'Invasion
 Zone d'Invasion
 Objectif (5 XP)

* Les figurines et la Fiche d'identité de Ben sont disponibles dans la boîte Special Guest : Karl Kopinski.

A28 LE BUNKER DE L'ENFER

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

C'est en explorant une banque abandonnée que nous avons découvert cette ancienne porte dans la salle des coffres. Elle menait à un bunker souterrain datant des années 60 qui semblait toujours en parfait état. On s'est faufilés par le sas sans prendre la peine d'envoyer un éclaireur... La bonne nouvelle, c'est que cet endroit est vraiment immense. La mauvaise, c'est qu'ici, c'est l'enfer ! Les zombies sont partout et le sas est à présent verrouillé. Finalement, c'était peut-être une bonne chose que de ne pas envoyer un gars tout seul dans cet endroit. J'ai l'impression que nous ne sommes pas les premiers à être piégés ici ces derniers mois.
Les malheureux...

Matériel requis : Saison 2 Prison Outbreak.
Dalles requises : 11P, 12P, 13P, 14P, 15P & 16P.

OBJECTIFS

Échappez à l'Enfer. Atteignez les objectifs suivants dans l'ordre indiqué pour accomplir la Mission.

- 1- Prenez au moins trois Objectifs.
- 2- Actionnez le sas de sécurité rotatif et atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son Activation, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Mettez 2 Objectifs rouges et un bleu de côté pour former la pile Interrupteur d'urgence (voir « Interrupteurs d'urgence »).
- Placez les Objectifs blanc, jaune et violet au hasard parmi les rouges, face cachée. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Piochez une carte Zombie pour chaque salle de la dalle 16P (dalle de départ) et générez les Zombies correspondants.

• **Voué à l'Enfer.** Lorsqu'un Survivant termine une Action de Déplacement sur une dalle où ne se trouve aucun autre Survivant, piochez une carte Zombie pour chaque salle de la dalle concernée, et générez les Zombies correspondants.

• **Sécurité Bancaire.** Les interrupteurs ne peuvent pas être activés tant que l'Objectif correspondant n'a pas été pris.

• **Dans les profondeurs.** Les Zones d'Invasion blanche, jaune et violette ne sont pas actives au départ. Chacune de ces Zones est activée dès que l'interrupteur correspondant est actionné pour la première fois.



16P	12P
13P	15P
14P	11P

• **Interrupteurs d'urgence.** Chaque fois qu'un interrupteur est actionné, piochez un Objectif au hasard dans la pile Interrupteur d'urgence.

- Rouge : Rien ne se passe. L'Objectif est retiré de la pile.
- Bleu : Faites tourner le sas de sécurité rotatif d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (au choix).

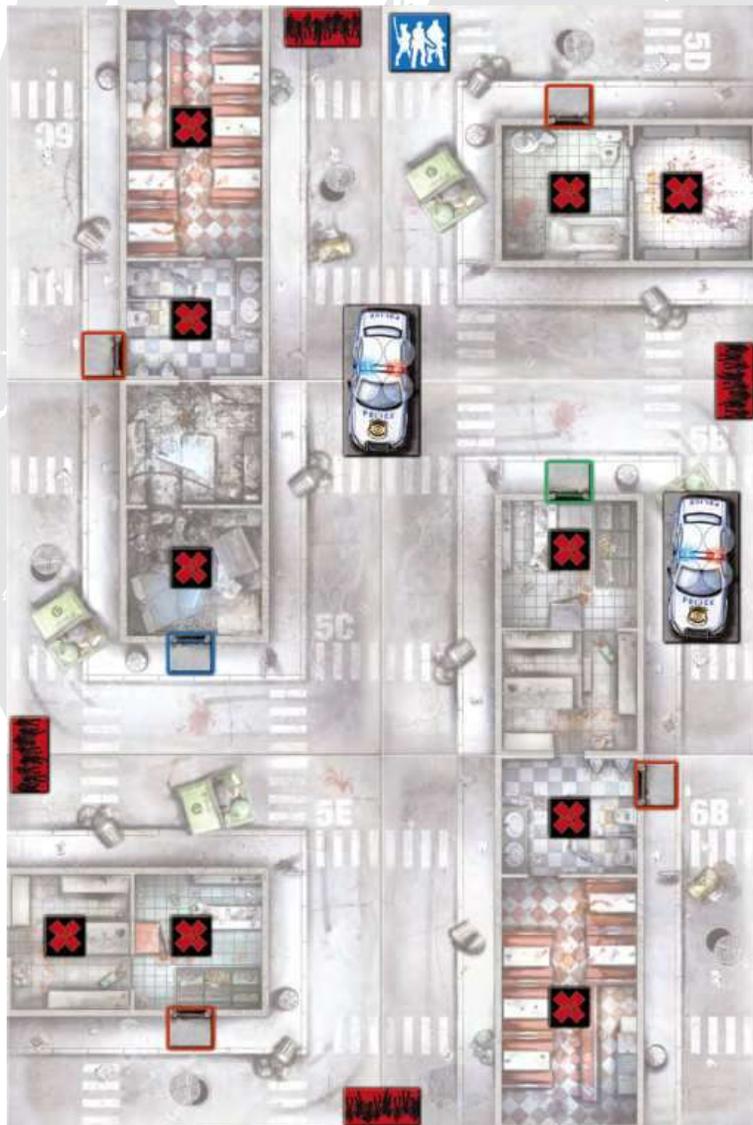
A29 LE JEU DE LA SURVIE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

On a bossé dur pour pouvoir siphonner les réservoirs de quelques bagnoles et nous voilà à présent en route vers notre prochaine destination. On a fait une pause dans une de ces petites villes qui bordent l'autoroute, histoire de piller deux trois trucs utiles pour notre futur abri. Ces arrêts-minute se révèlent souvent fructueux, mais il faut garder les anciens résidents du coin à l'œil. La plupart d'entre eux, incapables de se défendre, ont été transformés en zombies dès le début de l'invasion. Il faut éviter de trop penser à ce qui a pu se passer ici et se concentrer sur la tâche. On ne va pas rester, de toute façon.

Matériel requis : Saison 1.

Dalles requises : 5B, 5C, 5D, 5E, 6B & 6C.



OBJECTIFS

Pillez tout, comme si c'était la fin du monde. Dès que le premier Tour de Jeu a commencé, votre équipe dispose de 60 minutes pour prendre tous les Objectifs.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Suivez votre instinct.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Conservez le pion sur la Fiche d'identité du Survivant. Il n'occupe pas de place dans l'inventaire. Ce pion peut être défaussé quand les Zombies reçoivent une Activation supplémentaire : le Survivant bénéficie immédiatement de la Compétence Lien Zombie (une seule utilisation par pion défaussé. Plusieurs pions peuvent être défaussés à la suite).

- **Portes verrouillées.** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée. La porte bleue peut être ouverte une fois l'Objectif bleu pris. La porte verte peut être ouverte une fois l'Objectif vert pris.

- **Voiture de police.** 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.

- **Voitures de police au rabais.** Chaque voiture de police peut être utilisée une seule fois pour attaquer les Zombies. Elle s'arrête dans la première Zone où elle effectue une attaque. L'attaque est résolue normalement, mais la voiture est hors d'état. Elle ne peut plus être ni Fouillée ni utilisée après ça. Vous pouvez les retourner sur leur face *pimp-mobile* afin de vous en souvenir.

6C	5D
5C	5B
5E	6B



A30 ZOMBIE BURGER

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Avant les zombies, Fat Joe Burger était un endroit réputé où il était possible de déguster de merveilleux hamburgers au goût unique. Fat Joe y mettait un « ingrédient spécial » de son cru : c'était sa recette secrète.

Eh bien, il semblerait que cet ingrédient spécial ait un effet déplaisant sur les zombies. D'abord, ça les attire, puis ils se mettent à puer comme pas possible. On peut les sentir depuis l'autre bout du quartier quand le vent souffle dans la bonne direction. Pour finir, une fois qu'ils sont gavés de cet ingrédient spécial, les zombies mutent jusqu'à être méconnaissables et deviennent mortellement toxiques. Tout ça pour dire que le Fat Joe Burger et ses environs auraient besoin d'un bon vieux zombicide. On va détruire toutes les réserves de cet ingrédient spécial sur lesquelles on mettra la main !

Matériel requis : Zombicide Saison 1. (Optionnel : Toxic City Mall.)

Dalles requises : 1B, 2B, 5B, 5D, 6C & 7B.

5B	1B
5D	6C
2B	7B

OBJECTIFS

Trouvez les réserves de l'ingrédient spécial de Fat Joe.
Prenez tous les Objectifs.

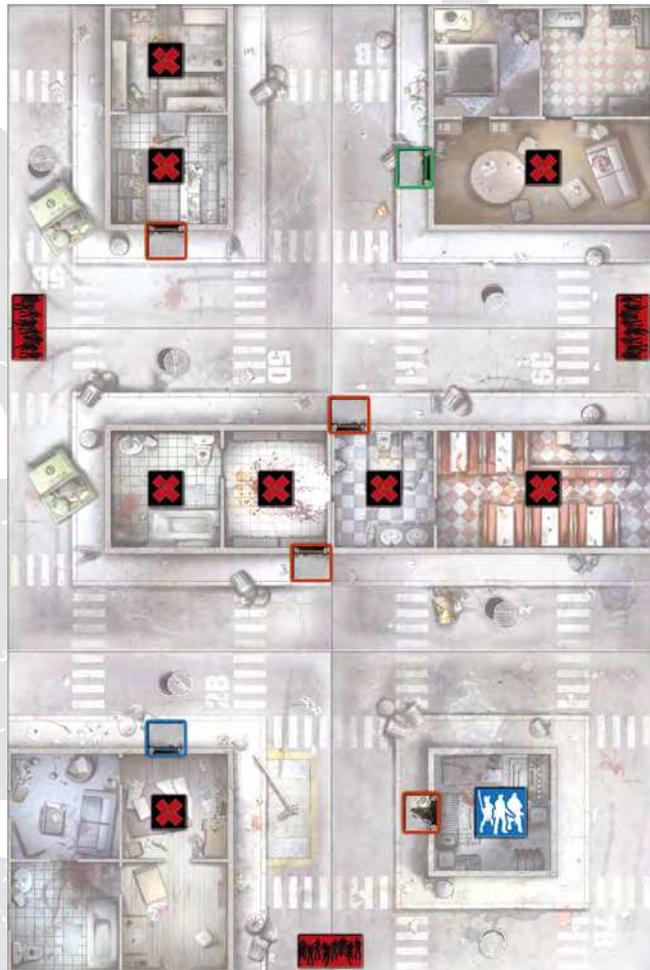
SPECIAL RULES

• Les clés de Fat Joe et les réserves d'ingrédient spécial.

- Placez 2 Objectifs rouges sur les dalles 1B et 2B.
- Mélangez tous les autres Objectifs rouges avec le bleu et les verts, face cachée. Placez-en 6 au hasard sur les dalles 5B, 5C et 6C. Rassemblez les Objectifs restants en une pile spéciale « Fat Joe » face cachée et disposez-la à côté du plateau. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- *Optionnel : Si vous utilisez Toxic City Mall, constituez une pioche séparée pour les Zombies Toxiques.*

- **Station de Métro à l'abandon.** Rien à piller par ici. L'Aire de départ ne peut pas être Fouillée.



- **Où est Fat Joe ?** Éliminer un Fatty permet au Survivant de prendre un des pions de la pile Fat Joe (et rapporte 5 XP supplémentaire).

- **Les clés de Fat Joe.** La porte bleue ne peut pas être ouverte avant que l'Objectif bleu soit pris. La porte verte ne peut pas être ouverte avant que l'Objectif vert soit pris.

- **Optionnel : Zombie Burger.** Utilisez cette règle uniquement si vous jouez avec Toxic City Mall. Prendre un Objectif rouge des deux côtés (que ce soit sur le plateau ou dans la pile Fat Joe) indique la découverte d'une réserve d'ingrédient spécial. Lors de l'Étape de Génération suivante, piochez des cartes depuis le paquet Toxique au lieu du normal. Prendre plusieurs Objectifs rouges au cours d'un même tour n'entraîne pas d'effet supplémentaire.

A31 RIEN QU'UN CAUCHEMAR

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 150 MINUTES

Nuit après nuit, je suis réveillé par un terrible cauchemar. Je suis en prison. Toutes les portes sont grandes ouvertes. Il y a des zombies de partout. Aucune porte de sortie en vue. Aucune échappatoire. Pas la peine que je vous raconte comment ça finit, hein ?

La nuit dernière, je me suis réveillé avec une idée qui trotte dans ma tête. Je suis un survivant. Je zombicide. Je ne fais pas l'invasion zombie. Je la combats et ça méclate ! C'est un cauchemar avec des zombies. Aucune raison d'avoir peur. Je vais aller me coucher, les affronter, et ça va être le pied !

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak. (Optionnel : Zombicide Saison 1, Saison 3 : Rue Morgue, Angry Neighbors, Toxic City Mall)

Dalles requises : 8P, 11P, 12P, 13P, 14P & 15P.



OBJECTIFS

Vous n'êtes pas enfermé avec des Zombies. Ce sont eux qui sont enfermés avec vous ! Accomplissez les objectifs dans l'ordre donné pour gagner la partie.

- 1 – **Atteignez le Niveau de Danger Orange avec tous les Survivants.** C'est l'heure du zombicide !
- 2 – **Trouvez la sortie.** Prenez les Objectifs jusqu'à trouver le jaune. Remplacez-le par le pion Sortie.
- 3 – **Quittez ce cauchemar.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place : une prison pour votre âme.**
 - Placez un Objectif jaune au hasard parmi les trois rouges, face cachée. Ces Objectifs ne peuvent pas être pris avant que tous les Survivants aient atteint le Niveau de Danger Orange. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
 - Générez des Zombies dans les Zones de bâtiment de la dalle de départ (14P).
- **Des profondeurs de l'imagination.**
 - Chaque Tour de Jeu, avant que le premier joueur effectue son tour, générez des Zombies dans toutes les Zones de bâtiment de la dalle de départ (14P).
 - Chaque fois qu'un Survivant entre sur une dalle sur laquelle ne se trouve aucun autre Survivant, générez des Zombies dans toutes les Zones de bâtiment de la dalle.
- **Je vois des gens qui sont putréfiés !** Les Zones d'Invasion blanche et violette sont inactives au début de la partie. Retournez le pion Invasion sur sa face rouge dès qu'un Zombie entre dans cette Zone.

• **Les interrupteurs de la Volonté Triomphante.**

- Actionnez l'interrupteur violet pour retourner la zone d'Invasion violette sur sa face inactive (violette).
 - Actionnez l'interrupteur blanc pour retourner la zone d'Invasion blanche sur sa face inactive (blanche).
- Actionner un interrupteur donne 5 points d'expérience au Survivant. Un interrupteur ne peut pas être activé si le pion d'Invasion correspondant se trouve sur la face colorée.

- **Optionnel : d'un rêve à l'autre.** Si vous utilisez la *Rue Morgue*, *Angry Neighbors* et/ou *Toxic City Mall*, constituez des paquets séparés de cartes Équipement et Zombie. Commencez la partie avec les cartes de *Prison Outbreak*. Chaque fois qu'un Survivant atteint un nouveau Niveau de Danger, piochez une carte de chaque paquet Zombie, mélangez-les, puis piochez-en une au hasard. Jusqu'à ce qu'un Survivant franchisse un nouveau Niveau de Danger, utilisez les paquets Équipement et Zombie de la boîte correspondante.

12P	13P
8P	14P
11P	15P



Zones d'Invasion



Interrupteurs (5XP)



Aire de départ des Survivants



Porte ouverte



Sortie ? (5 XP)



A32 AU DODO !

井の中の人

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 150 MINUTES

Dans l'ancien monde, trouver un lit était simple, du moment que vous aviez un peu d'argent. L'argent n'est plus un problème aujourd'hui, mais trouver un bon lit est devenu difficile. Je ne parle pas d'un vieux matelas pourri plein de vermine. Les meilleurs modèles, et les plus résistants face aux zombies, sont les lits pliants de l'armée. On en trouvait dans les camps de réfugiés montés par le gouvernement jusqu'à ce que l'accueil de rescapés ne soit plus d'actualité. Le seul inconvénient est que ces lits sont parfois occupés : mourir dans son lit ne constitue plus la meilleure option, en particulier pour les malheureux qui devront s'occuper de votre dépouille des jours ou des semaines après votre trépas !

Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue.

(Optionnel : Zombicide : Saison 1, Saison 2 : Prison Outbreak, Angry Neighbors, Toxic City Mall)

Dalles requises : 1R, 6V, 7V & 9V.

1R	6V
9V	7V

OBJECTIFS

Trouvez autant de lits que nécessaire au groupe et emportez-les. Voilà le plan :

1 – Explorez les tentes jusqu'à trouver assez de lits. Voir « Trouver un lit » dans les Règles Spéciales. Cet objectif est rempli une fois que l'équipe possède un lit par Survivant.

2 – Bonne nuit, mes petits chéris ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



• Mise en place :

- Placez les tentes au hasard.
- Constituez des paquets Équipement séparés de toutes les boîtes de base et extensions que vous possédez.
- Mettez de côté un Objectif bleu, un rose et un rouge par Survivant de départ. Mélangez ces pions, face cachée, et constituez une pile Lit.

• Trouver un Lit.

- Piochez un Objectif de la pile Lit chaque fois qu'un Survivant révèle une carte Tente.
- Rouge : Le Survivant gagne 5 XP et trouve un lit de l'armée. L'Objectif est conservé dans l'Inventaire, où il occupe un emplacement. Il peut être échangé. S'il est détruit ou perdu, la Mission échoue.
- Bleu et Rose : Le Survivant gagne 5 XP. Dans chacune des tentes révélées, générez un Crawler dans tous les lits qui partagent la ou les couleurs des lits de la tente révélée par le Survivant.

• Complications.

Quand un « 6 » est obtenu lors d'une Étape d'Invasion, générez un Crawler sur chaque lit.

• Optionnel : Distribution d'Équipement « sectorisée ».

Si vous utilisez *Prison Outbreak*, *Angry Neighbors* et/ou *Toxic City Mall*, le paquet Équipement duquel sont piochées les cartes varie en fonction de la dalle Fouillée :

- 1R : Rue Morgue
- 6V : Prison Outbreak
- 7V : Angry Neighbors
- 9V : Toxic City Mall

Pour la tente qui chevauche les dalles 7V et 9V, piochez dans un des deux paquets au choix.

Si vous ne possédez pas toutes ces extensions, remplacez les paquets manquants par celui de *Rue Morgue*.



OBJECTIFS

Détruisez toutes les Zones d'Invasion. Utilisez un Molotov ou faites exploser une voiture (voir règles spéciales) sur chaque Zone d'Invasion ACTIVE. Vous pouvez ignorer la Zone d'Invasion bleue tant qu'elle n'est pas activée (auquel cas il faudra également la faire sauter). La Mission échoue si un Survivant est éliminé.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Planter le décor.** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

- **Bonbonnes de gaz.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Quand un Survivant s'empare d'un Objectif rouge, il le place dans son inventaire. Il occupe un emplacement et peut être échangé. S'il est détruit ou perdu, la Mission échoue. Les Objectifs bleu et vert ne sont pas placés dans l'inventaire.



- **Faire exploser les voitures.** Un Survivant embarqué qui transporte un Objectif rouge peut dépenser 1 Action pour placer ce dernier dans le véhicule qu'il occupe. Placez l'Objectif sur la voiture. Les voitures dotées d'un Objectif rouge peuvent être touchées par les Actions À distance (avec le même Ordre de priorité qu'un Survivant). La voiture touchée explose lorsqu'un résultat de 6 est obtenu sur l'Action À distance. Générez un effet Molotov dans la Zone occupée par le véhicule. Le tireur gagne tous les XP. Cette règle peut être utilisée pour neutraliser les Zones d'Invasion actives.

- **Bloquer l'arrivée des zombies.** Un pion d'Invasion est retiré quand la Zone qu'il occupe subit un effet Molotov. Placez ce pion sur n'importe quelle autre Zone d'Invasion active (augmentant ainsi le taux d'Invasion de cette dernière !). La Mission réussit dès qu'il ne reste plus d'autres Zones d'Invasion où placer les pions retirés.

- **Ça sent le gaz !** La bonbonne que vous venez de récupérer fuit ! Quand l'Objectif bleu est pris, laissez-le dans la Zone et appliquez les effets suivants :

- La Zone d'Invasion bleue est activée.
- À la fin de la Phase des Joueurs en cours, défaussez l'Objectif bleu. Tous les Acteurs qui se trouvent dans le même bâtiment que l'Objectif bleu sont éliminés. Aucun gain d'XP.

- **Volet métallique.** La porte verte ne peut pas être ouverte normalement. Elle s'ouvre automatiquement dès que l'Objectif vert est pris. Résolez immédiatement l'Invasion du bâtiment. Oui, il est possible que la clé verte soit derrière la porte verte. Pas de bol...

- **Vous pouvez utiliser les voitures.**

- Une *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).

- 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.

A34 ZOMBICIDE POUR LES NULS

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Nous venons tout juste de nous installer dans le quartier et les zombies du coin ont un comportement inhabituel : ils tendent des embuscades à quiconque s'aventure dans les bâtiments. Au bout de quelques heures d'exploration, nous avons fini par découvrir leur nid. On va nettoyer tout ça vite fait. C'est chez nous ici, maintenant ! C'est l'heure du Zombicide !

Matériel requis : Zombicide Saison 1.

Dalles requises : 1C, 2B, 2C, 3B, 4D, 5B, 5C, 5E & 7B.

OBJECTIFS

Nettoyez le quartier. Atteignez les objectifs dans n'importe quel ordre pour gagner la partie.

- Prenez tous les Objectifs rouges.
- Lancez un Molotov dans la Zone de l'Objectif vert (voir règles spéciales).
- Éliminez tous les Zombies dans les bâtiments.

La Mission échoue si un Survivant est éliminé.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Afflux de zombies.** À la fin de l'Action d'un Survivant, ouvrez toutes les portes situées dans sa Zone. Si un bâtiment est ouvert de cette façon, placez un pion d'Invasion dans la Zone de ce bâtiment où se trouve l'Objectif. Générez ensuite les Zombies normalement, y compris pour le pion d'Invasion nouvellement placé. Si vous n'avez plus de pion d'Invasion en réserve, la porte ne peut pas être ouverte tant qu'un pion n'est pas disponible.

- **C'est mon territoire.** Chaque Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Le pion d'Invasion correspondant est également retiré. L'Objectif vert ne peut pas être pris. Il est retiré, en même temps que son pion d'Invasion, lorsqu'un Molotov est lancé dans la Zone. L'Objectif vert donne 5 points d'expérience au Survivant qui le retire.



- **Vous pouvez utiliser les voitures.**

- La *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).

- La 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.

- **Menace cachée (optionnel).** Le pion d'Invasion bleu n'est pas actif. Lors de la mise en place, vous pouvez la remplacer par un pion d'Invasion rouge et passer en « Difficile ».

3B	5C	2B
1C	7B	2C
5B	5E	4D

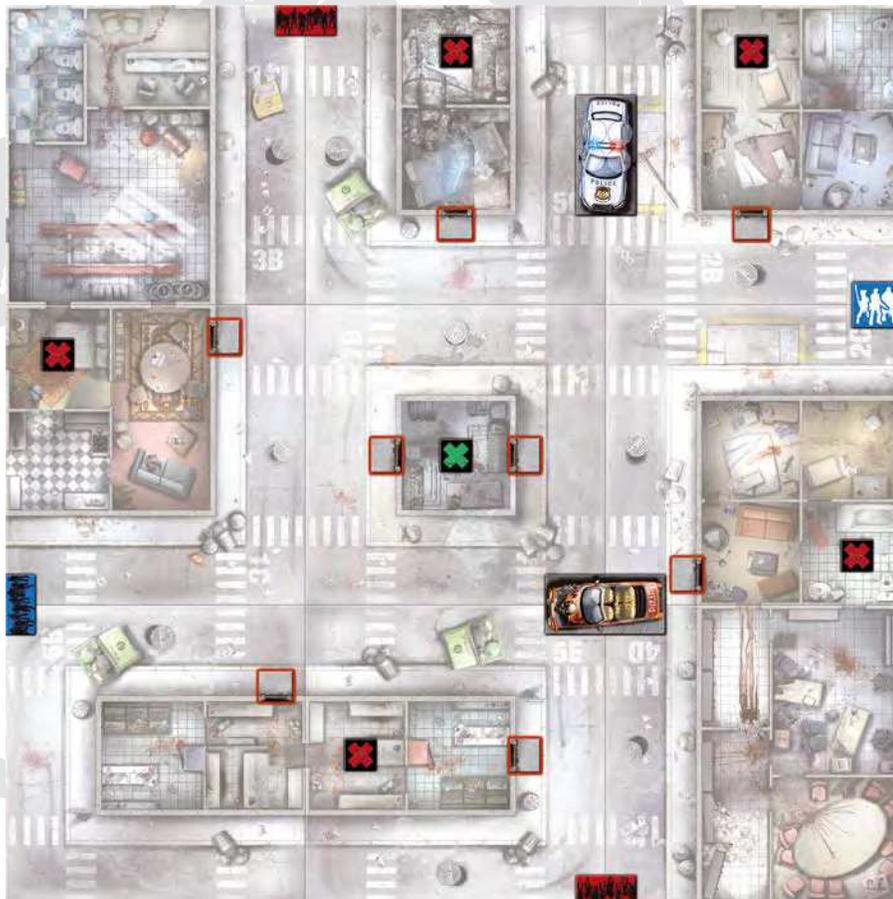
Aire de départ des Survivants (Icon: Blue group of people)

Porte (Icon: Red square)

Objectifs (5 XP) (Icons: Red and Green squares)

Zones d'Invasion (Icons: Blue and Red squares)

Voitures pouvant être utilisées (Icons: Pimp-mobile and Police car)



A35 QUAND TU DESCENDRAS DU CIEL

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Je n'ai jamais cru au Père Noël. Mais bon, je ne croyais pas aux zombies non plus. Je ne suis pas certain que cette chose soit vraiment le bonhomme en rouge, mais il répète inlassablement « pas sage ! » en sortant des... comment dire ça... des elfes de sa hotte. On se croirait dans un mauvais film d'horreur de Noël. Quoi qu'il en soit, Amy a un vieux bouquin de contes de Noël qu'elle tient de sa grand-mère, où il est question de trouver les « symboles de l'esprit de Noël » pour arrêter ce croque-mitaine. OK, les gars, il est temps de montrer à ces zombies ce qu'est l'esprit de Noël !

1C	5E	3B
2B	6C	7B

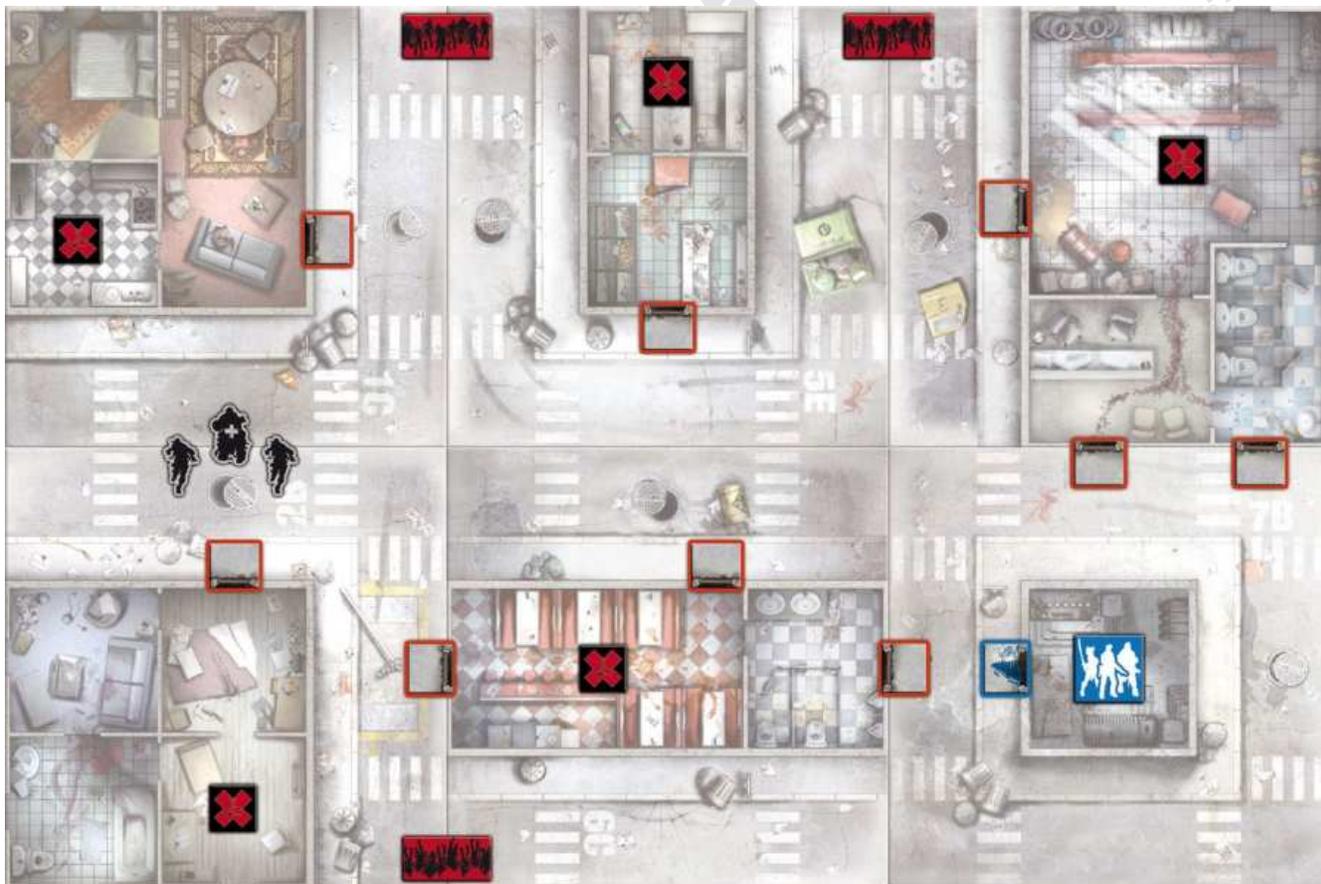
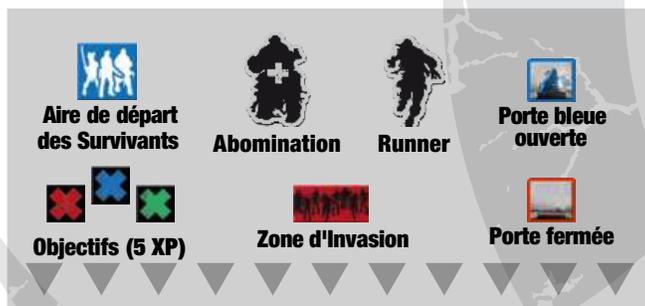
Matériel requis : **Zombicide Saison 1.**

Dalles requises : 1C, 2B, 3B, 5E, 6C & 7B.

OBJECTIFS

Symboles de l'esprit de Noël. Prenez tous les Objectifs pour retrouver l'esprit de Noël, la seule façon de vaincre la Santabomination ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Le dernier Objectif pris représente l'esprit de Noël retrouvé. Placez ce pion dans l'inventaire du Survivant. Il n'occupe pas d'emplacement et peut être échangé comme un Équipement. Si le Survivant qui le détient est tué, placez le pion dans la Zone qu'il occupait. Il pourra être ramassé en dépensant 1 Action (pas de gain d'XP).

Abattez la Santabomination ! Un Survivant qui se trouve dans la même Zone que la Santabomination et qui détient l'esprit de Noël peut dépenser 1 Action pour lancer 1 dé. La Santabomination est éliminée sur un résultat de 3+ (un résultat de 2 ou moins signifie que le Survivant n'y croyait pas suffisamment). Les Survivants gagnent immédiatement la partie.



RÈGLES SPÉCIALES

- **À tout prix.** La Mission n'échoue que lorsque tous les Survivants sont éliminés.



- **La Santabomination.** La Santabomination remplace l'Abomination standard. Tout effet qui s'applique à l'Abomination s'applique à la Santabomination. La Santabomination ne peut être tuée qu'avec l'esprit de Noël. Elle est activée au début de chaque Phase des Zombies : lancez 1 dé pour chaque Survivant en Ligne de vue. Sur un résultat de 3+, elle considère que le Survivant n'est « pas sage ! » et génère 1 Runner (Elfe Zombie) dans la Zone de celui-ci.

- **Veillée de Noël.** Si c'est la veillée de Noël, la Santabomination dispose de 2 Actions par Activation.

- **La force de la tradition.** Toutes les cartes Sac de riz, Conserves et Eau deviennent des Friandises. Un Survivant attaqué par la Santabomination peut défausser 1 carte Friandises pour annuler cette attaque. Pendant son tour, un Survivant peut déposer gratuitement des Friandises dans la Zone qu'il occupe. Si l'Abomination est activée à 3 Zones ou moins de Friandises, elle se dirige vers cette Zone en priorité. Retirez les Friandises quand elle entre dans la Zone.

- **Cadeaux de Noël.** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Ils donnent de l'XP normalement. Le Survivor qui prend l'Objectif bleu reçoit également les *Evil Twins*. Le Survivor qui prend l'Objectif vert reçoit également une Tronçonneuse.



A36 ICI, C'EST CHEZ NOUS !

MODE COMPÉTITIF / 4-6 JOUEURS

Une bande de types pas commodes utilise ce vieil hôpital comme base. Ils en ont bien profité, mais la fête est finie... Après avoir forcé les portes et attiré une horde de zombies, un autre groupe prend le bâtiment d'assaut. Le gagnant rafle la mise !

... Après avoir nettoyé les zombies et les cadavres, bien entendu.

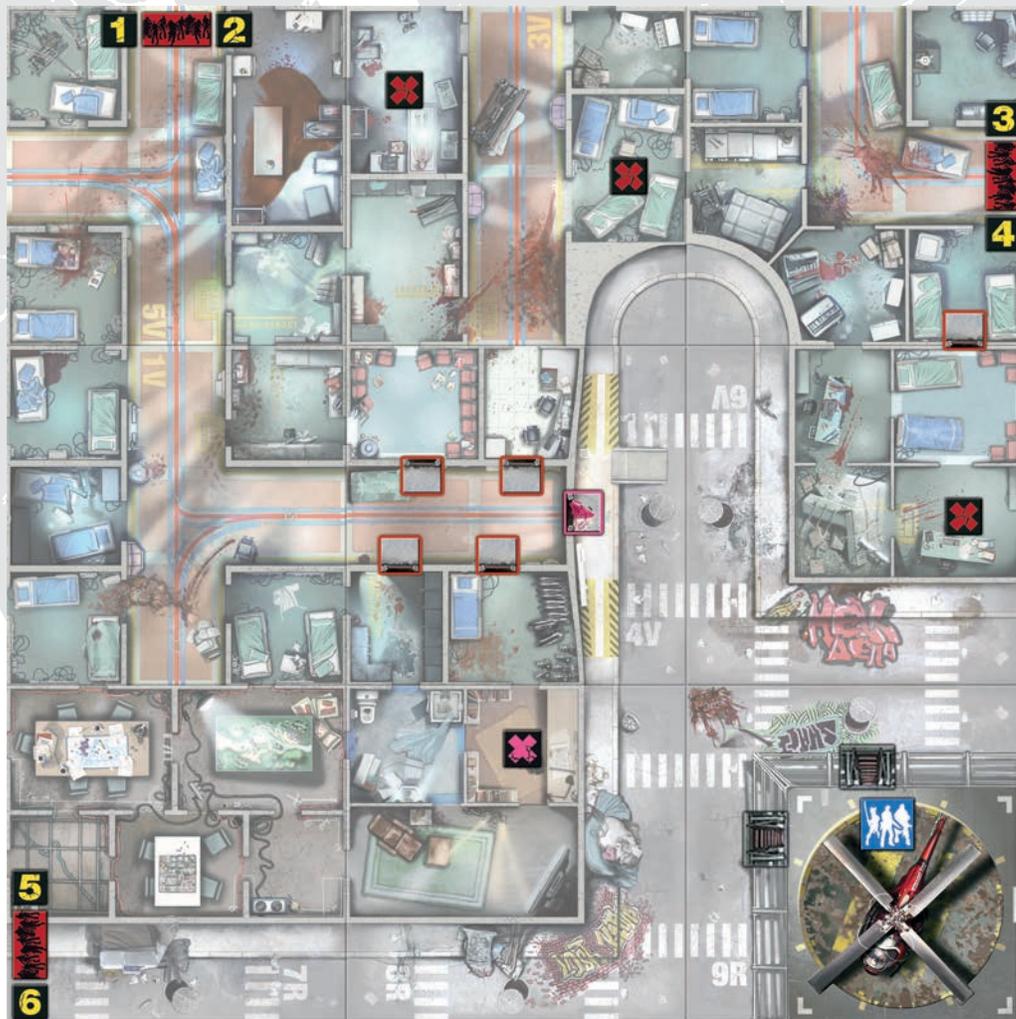
Matériel requis : **Zombicide Saison 3 : Rue Morgue.**
Dalles requises : **1V, 2V, 3V, 4V, 5V, 6V, 7R, 8R & 9R.**

OBJECTIFS

Bandes rivales. La partie se termine quand tous les Survivants d'une équipe ont été éliminés et que ceux qui restent ont barricadé les portes.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mode compétitif.** Cette Mission utilise le Mode Compétitif. La difficulté, le nombre de Survivants et la durée dépendent des capacités de chacun.
- **Deux équipes.** Chaque équipe commence sur sa propre Aire de départ. L'équipe en défense peut se déployer sur l'Objectif rouge de son choix et devra défendre son territoire tout en repoussant les Zombies. Les Survivants de l'équipe attaquante commencent sur l'Aire de départ et doivent s'emparer de l'hôpital en éliminant leurs adversaires.
- **Comme dans un moulin.** Les portes fermées ne sont pas bloquées. N'importe quel Survivant peut dépenser une Action pour les ouvrir.
- **Fermez les portes principales !** L'Objectif rose ne peut être pris que lorsque tous les membres de l'équipe adverse ont été éliminés. Lorsqu'il est ramassé, les portes principales se referment et cette équipe remporte la victoire ! Si tous les Survivants sont tués avant de pouvoir verrouiller les portes, les seuls gagnants sont les Zombies.



5V	3V	2V
1V	4V	6V
7R	8R	9R

-  Aire de départ des Survivants
-  Escaliers
-  Objectifs
-  Porte fermée
-  Porte principale
-  Zone d'Invasion
-  Marqueurs d'Invasion