CE01 RENDEZ-VOUS SOUS LE GUI

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Hervé Fortin

La tradition, c'est la tradition... Si on commence à ne plus rien respecter juste parce qu'un paquet de zombies a envahi la ville, alors ça ne vaut plus la peine de se battre. Et j'y tiens, à cette coutume ! Du temps où les mangeurs de cervelle n'avaient pas encore débarqué, je m'étais toujours arrangé pour avoir une jolie fille à embrasser sous le gui, histoire de commencer la nouvelle année du bon pied ! Ce ne sont pas ces créatures qui m'empêcheront de perpétuer la tradition ! Alors on va se débrouiller pour sortir de cette prison avant les douze coups de minuit, rejoindre ces trois filles qui nous ont fait signe depuis l'autre côté de la rue, et les bécoter jusqu'à ce que nos problèmes soient oubliés !

Matériel requis : **Zombicide Saison 1 (pions) et Saison 2 : Prison Outbreak.**
Dalles requises : **1P, 5P, 6P, 9P, 10P, 12P, 15P, 16P.**

OBJECTIFS

• Coopérez afin que les deux groupes de Survivants puissent sortir de la prison.

• Atteignez le point de rendez-vous (Exit) et retrouvez votre moitié avant les douze coups de minuit pour un baiser langoureux et passionné.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Séparés pour mieux se retrouver !** Placez 3 Survivants sur une des Aires de départ et 3 Survivantes sur la seconde.

• **Parés à bloc !** Afin que tout le monde puisse ouvrir les portes, l'Équipement de départ sera composé de 2 Haches, 2 Marteaux et 2 Pieds-de-biche, distribués aléatoirement.

• **Code couleur !** Quand un Objectif de couleur est activé par un Survivant, toutes les portes de la couleur correspondante peuvent alors être ouvertes.

• **Ouvrez les cages !** Lorsque l'Objectif violet est activé, les portes violettes peuvent être ouvertes et toutes les portes de cellules violettes s'ouvrent automatiquement, révélant les zombies dans les cellules.

• **Détenus en liberté !** Au début de la partie, seules les Zones d'Invasion rouges sont actives. Quand un Objectif de couleur est activé, la Zone d'Invasion correspondante devient active.

• **Bonne année ! Voici venu le temps des bisous !** Lorsqu'un Survivant et une Survivante se retrouvent sur la Zone de sortie à la fin de la phase des joueurs, et qu'aucun Zombie ne s'y trouve, la partie se termine pour les Survivants concernés. La Mission est un succès lorsque tous les Survivant(e)s ont retrouvé leur moitié et l'ont embrassée longuement et amoureusement !

• **Cadeaux de la Saint Sylvestre.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

Aires de départ des Survivants

Point de rendez-vous

Zones d'Invasion

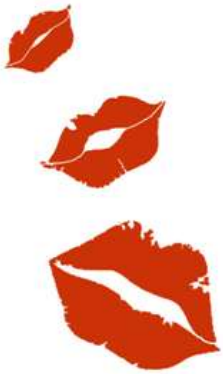
Objectifs (5 XP)

Portes

Porte ouverte

Portes pricipales de la prison

Porte des cellules



CE02 MASSACRE EN CHANSON

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Charlène Daubelcour

Ras le bol de rester cachés,
Il faut sortir et faire la fête !
C'est le dernier jour de l'année,
Allons faire tomber quelques têtes ...

Fouillons dans les moindres recoins,
N'importe quoi fera l'affaire :
Une machette ou une arme de poing
Pour leur faire connaître l'enfer !

La nuit est belle, profitons-en,
Les morts vivants sont de sortie ...
Allons donc faire couler le sang,
Et tâchons de rester en vie !

Si on pouvait trouver la clé,
Ça pourrait nous sauver la mise :
Les zombies nous ont encerclés
Et veulent goûter d'la matière grise !

Ces nouveaux jouets sont du tonnerre,
Avec ça on va s'amuser :
Tous les renvoyer au cimetière
Et rentrer chez nous pour trinquer !

Quand je vois rouge, rien ne m'arrête !
Je tire, je tranche, je sème la mort !
Y'en aura pour tout l'monde, t'inquiètes,
Quand y'en a plus, y'en a encore !

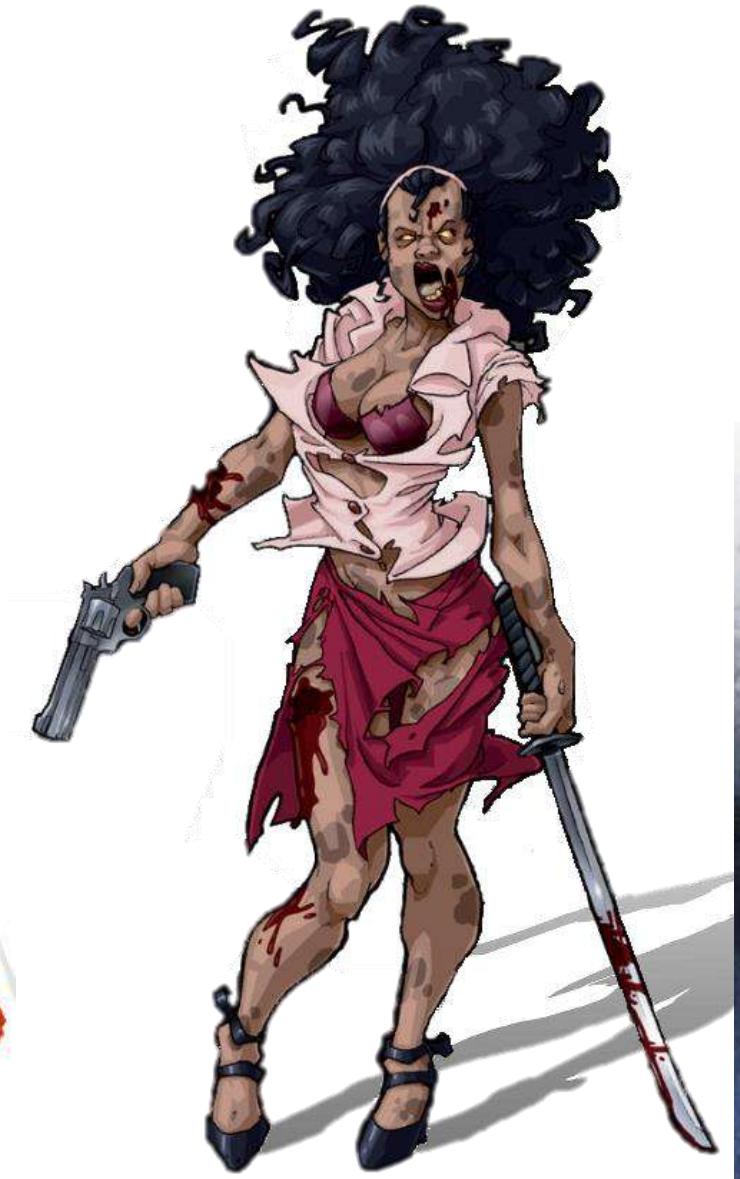
Tu as vu l'heure ? Minuit approche !
Il faut retourner au Q.G.
Aller y retrouver nos proches
Pour leur souhaiter la bonne année !

Matériel requis: **Zombicide Saison 1 et Toxic City Mall.**

Dalles requises: **1M, 2B, 2M, 3B, 4M, 5E, 6C, 6M, 7B.**

OBJECTIFS

- Trouvez la clé du restaurant (Objectif vert) et la clé du centre commercial (Objectif bleu).
- Allez chercher les armes Ultrarouges (Objectifs rouges) et atteignez le Niveau de Danger Rouge avec tous les Survivants.
- Retournez à la planque (Exit).



RÈGLES SPECIALES

• **Prélude !** Avant de commencer la partie, retirez de la pioche Équipement les armes Ultrarouges, mettez-en 4 de côté (choisissez vos préférées !) et défaussez les autres.

• **À chacun son instrument !** L'Équipement de base est distribué comme d'habitude : un Pied de biche, une Hache, un Ppistolet et suffisamment de Poêles, répartis aléatoirement parmi les Survivants. L'aire de départ des survivants ne peut pas être fouillée.

• **Clé de sol !** L'Objectif vert représente la clé de la porte verte. L'Objectif bleu représente la clé des doubles portes bleues du Mall. Une fois ces Objectifs pris, les portes correspondantes peuvent être ouvertes.

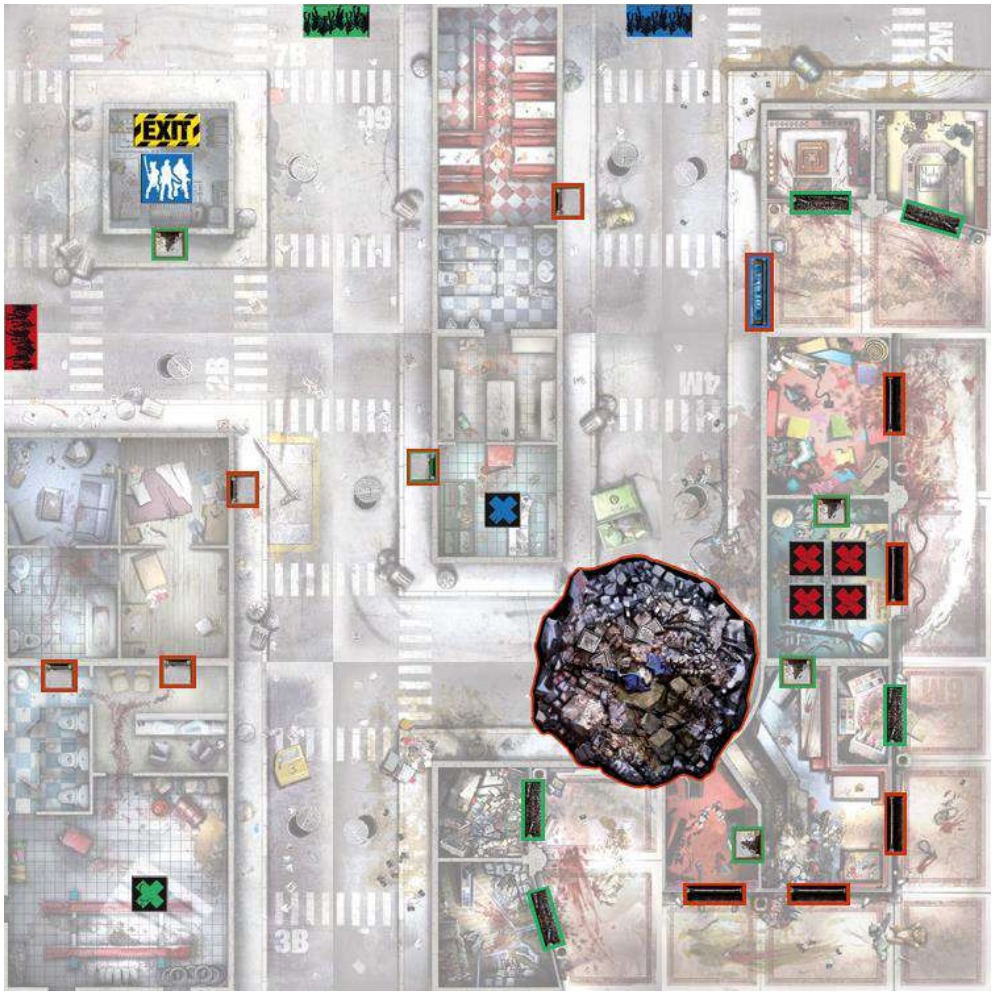
• **Le public arrive !** La Zone d'Invasion verte devient active lorsque l'Objectif vert est pris. La Zone d'invasion bleue devient active lorsque l'Objectif bleu est pris.

• **Instruments de virtuoses !** Les Objectifs rouges représentent les armes Ultrarouges. Lorsqu'un Survivant aprend un de ces Objectifs, il place une des armes Ultrarouges mises de côté en début de partie dans son inventaire.

• **Solos endiablés !** Tous les Survivants doivent atteindre le Niveau de Danger Rouge.

• **Dernier couplet !** Une fois qu'il a atteint le Niveau de Danger Rouge, un Survivant peut rejoindre le Q.G., symbolisé par le pion Zone de sortie. Aucun Zombie ne doit se trouver dans cette Zone. La Mission est un succès lorsque les 4 Survivants ont rejoint le Q.G.

• **Fortissimo!** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



CE03 NUISANCES SONORES

DIFFICILE / 4 SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Mathieu Hanquer

3 ! 2 ! 1 ! Bonne année ! Ça fait du bien ! Après un début d'année difficile, on a enfin trouvé un endroit sûr. Du coup on a décidé de fêter le passage à la nouvelle année, sans se soucier du bruit qu'on faisait. De toute façon, on risque pas de déranger les voisins, le quartier est désert. Enfin... Il l'était. Nos cris de joie les ont attirés, nos barricades ont fini par céder.
La fête est finie, faut retourner bosser !

Matériel requis : **Zombicide Saison 1, Toxic City Mall et Saison 2 : Prison Outbreak.**
Dalles requises : **1B, 1C, 2B, 2C, 3M, 4M, 5P, 6P.**

OBJECTIFS

- La nouvelle année, c'est aussi le moment de prendre de bonnes résolutions. Si nos barricades ont cédé, c'est parce qu'on a bâclé le travail. Cette fois, on fera pas les choses à moitié. On va fouiller le quartier pour trouver des outils de qualité (les Objectifs rouges).

- Si on veut continuer à faire la fête, il faut être sûrs qu'on n'aura plus d'invité surprise. Une fois le matériel récupéré, on reconstruira les barricades.

- Une fois qu'on sera assurés qu'on est bien les seuls dans la planque, on reprend la fête là où ils l'ont interrompue !

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les Zombies sont entrés !** Au début de la partie, placez un Survivant sur chaque Zone signalée par un symbole « 1 » sur la carte. Tirez ensuite une carte Zombie pour chaque Zone adjacente aux Survivants et placez les Zombies indiqués. Défaussez sans en tenir compte les cartes Bouche d'égout (41, 42, 119 et 120) et les cartes Activation supplémentaire (37 à 40 et 115 à 118).

- **Du matériel solide.** Mélangez (face cachée) 8 pions Objectifs rouges, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune et 1 violet et placez-les au hasard aux endroits indiqués sur la carte.

- **Fouillez les moindres recoins !** Au prix d'une Action, un Survivant peut activer un Objectif. Retournez alors le pion Objectif. Lorsqu'il s'agit :

- d'un Objectif rouge, le Survivant le place dans son inventaire. Il occupe une place, comme n'importe quelle carte Équipement.

- de l'Objectif bleu, la Zone d'Invasion bleue devient active.

- de l'Objectif vert, la Zone d'Invasion verte devient active.

- de l'Objectif jaune, piochez jusqu'à trouver une arme À distance. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

- de l'Objectif blanc, piochez jusqu'à trouver une arme de Mêlée. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

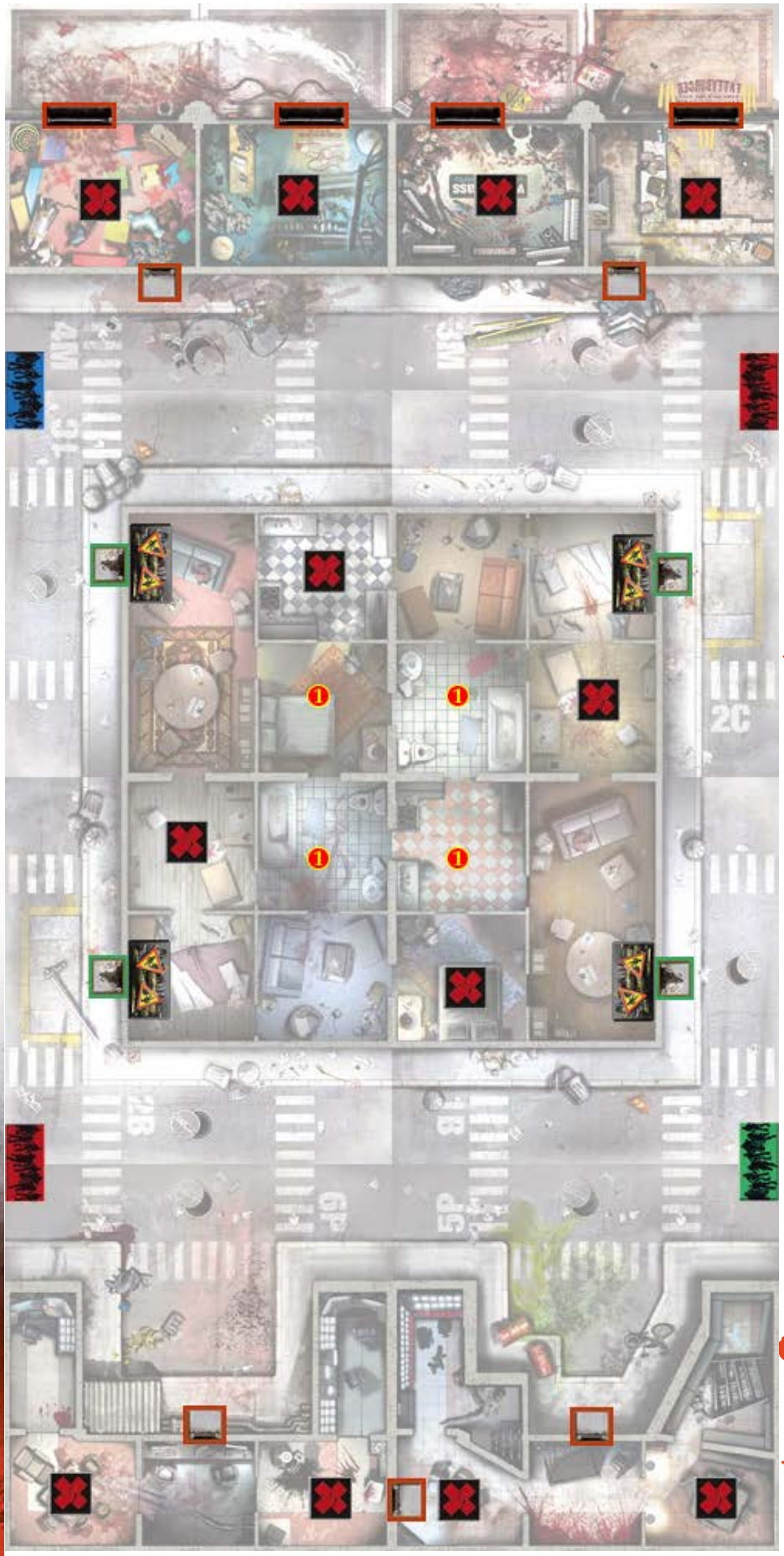
- **Précieux outils.** Il est impossible de défausser un pion Objectif rouge. Si un Survivant en possédant est éliminé, les pions tombent au sol dans la Zone où il se trouvait. Ils pourront être ramassés par un autre Survivant au prix d'une Action.

- **Au boulot !** Lorsqu'un Survivant a 2 pions Objectifs rouges dans son inventaire, il peut, en les défaussant et au prix de 4 Actions d'affilée, compléter une barricade.

- **Travail de pro !** Lorsqu'une barricade a été complétée, elle ne peut plus être détruite.

- **A l'abri.** La Mission est un succès lorsque tous les Survivants se trouvent à l'intérieur du bâtiment central, que toutes les barricades sont terminées et que tous les Zombies encore présents à l'intérieur de la planque ont été éliminés. Que la fête reprenne !

- Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Chaque barricade complète donne 5 points d'expérience au Survivant qui la construit.



1 Survivant

Zones d'Invasion

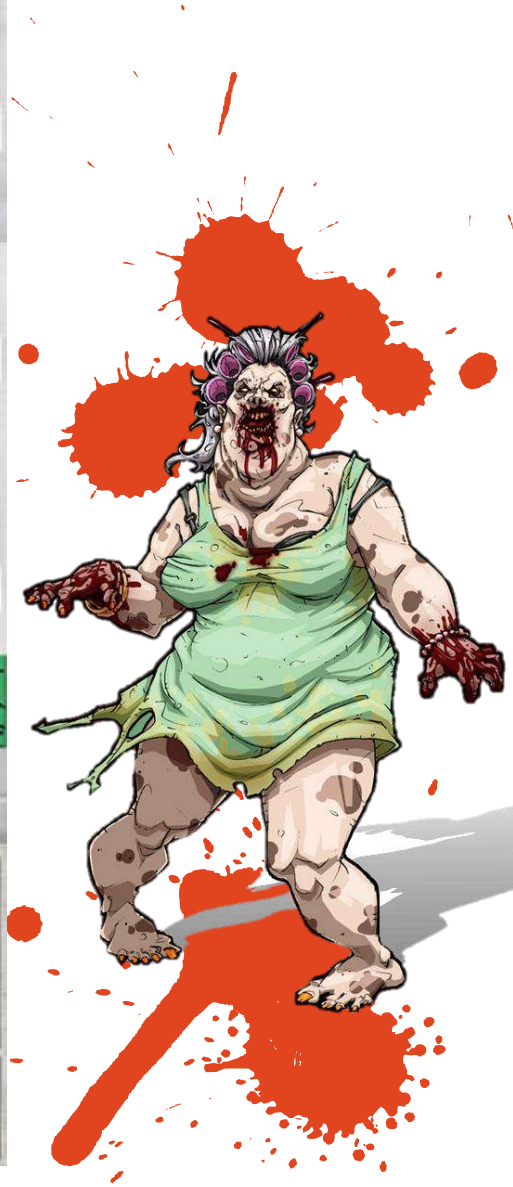
Porte

Porte ouverte

Porte du Mall

Objectif (5 XP)

Barricade incomplète



CE04 À CONSOMMER AVEC MODÉRATION

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Geoffrey Fosseux

Ce bon vieux Doug... Il a vraiment le cœur sur la main. Et si on se dépêche pas, il aura aussi les tripes à l'air. Il a bien vu qu'on n'avait pas le moral en ce moment. Voilà des mois que les zombies ont envahi la ville, et on n'a toujours pas trouvé d'abri correct. On ne dort que d'un œil, effrayés à l'idée de se faire dévorer en plein sommeil. Et le fait de ne manger que du riz et de la bouffe en conserve n'aide pas non plus. Du coup il a voulu bien faire. Il s'est dit que pour le réveillon de la Saint-Sylvestre, il allait nous dégoter une bouteille de champagne et quelques petits gâteaux. Il nous avait dit que son patron en avait mis de côté dans son bureau, pour offrir à ses meilleurs employés. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'est que ses collègues de bureau hanteraient toujours les lieux, à la recherche de cervelle fraîche. Le voilà coincé dans le bâtiment, attendant la mort. Mais on va pas en rester là ! Et puis ça nous fera un peu d'exercice...

Matériel requis : **Zombicide Saison 1 et Saison 2 : Prison Outbreak.**
Dalles requises : **1C, 2B, 3B, 4E, 5P, 6P, 9P, 10P.**

OBJECTIFS

1. Doug est à l'étage, et le seul moyen d'y accéder, c'est le monte-charge. Seul problème : il n'y a plus d'électricité dans le bâtiment. Il va donc falloir trouver la boîte à fusibles et rétablir le courant pour pouvoir l'utiliser et atteindre le premier étage (Objectif violet caché parmi les objectifs rouges).

2. Doug s'est enfermé dans une des pièces à l'étage. Pour l'instant, il est hors de danger. Mais il n'ose pas sortir, alors on va devoir aller le chercher (Objectif blanc).

3. Les Zombies nous ont repérés et le bâtiment fourmille de ces créatures. Une fois que Doug sera remis de ses émotions, il faudra qu'on se tire d'ici (Zone de sortie).

RÈGLES SPÉCIALES

- **Espaces confinés.** La majeure partie de la Mission se déroulant à l'intérieur d'un bâtiment, retirez les cartes Bouches d'égout de la pioche Zombie (41, 42, 119 et 120).

- **Piège de cristal.** La Mission se déroule sur 2 plateaux distincts représentant le rez-de-chaussée et le premier étage de l'immeuble. Le seul moyen de passer de l'un à l'autre est d'utiliser le monte-charge, représenté par le pion de Zone bonus de Prison Outbreak (accès par les portes de cellules violettes).

- **Mode veille.** Les Zombies et les Zones d'Invasion ne sont actifs que si au moins un Survivant se trouve dans une des Zones de l'étage concerné (le pion Objectif représentant Doug n'est pas compté comme un Survivant). Lorsque vous quittez un étage, les Zombies encore présents dans ce dernier ne bougent plus (mais attendent patiemment votre retour !) et les Zones d'Invasion de cet étage deviennent inactives.

• **Boîte à fusibles.** Placez un pion Objectif bleu, un violet et un vert (face cachée) aux endroits signalés par une croix rouge sur la carte. Ils représentent les différents fusibles pouvant être remis en place.

• **Une chance sur trois.** Pour pouvoir utiliser le monte-charge,le fusible correspondant (Objectif violet) doit être remis en place. Un Survivant peut activer l'un des Objectifs rouges au prix d'une Action. Retournez alors le pion Objectif. S'il s'agit de l'Objectif violet, les portes de cellules violettes s'ouvrent et le monte-charge peut être utilisé. S'il s'agit de l'Objectif bleu, les Zones d'Invasion bleues deviennent actives et la porte bleue peut être ouverte. S'il s'agit de l'Objectif vert, les Zones d'Invasion vertes deviennent actives et la porte verte peut être ouverte. Une fois l'Objectif violet trouvé, il n'est pas obligatoire d'activer les autres Objectifs rouges.

• **Monte-charge.** Pour passer d'un étage à un autre, un Survivant doit activer l'interrupteur (violet pour monter, blanc pour descendre). Tous les Survivants présents à ce moment dans la Zone symbolisant le monte-charge sont automatiquement transportés à l'autre étage. Déplacez alors les figurines d'un plateau à l'autre.

• **Poste de sécurité.** Placez une carte Fusil automatique sous le pion Objectif bleu. Cette carte peut être ramassée au prix d'une Action si le fusible Bleu a été remis en place.

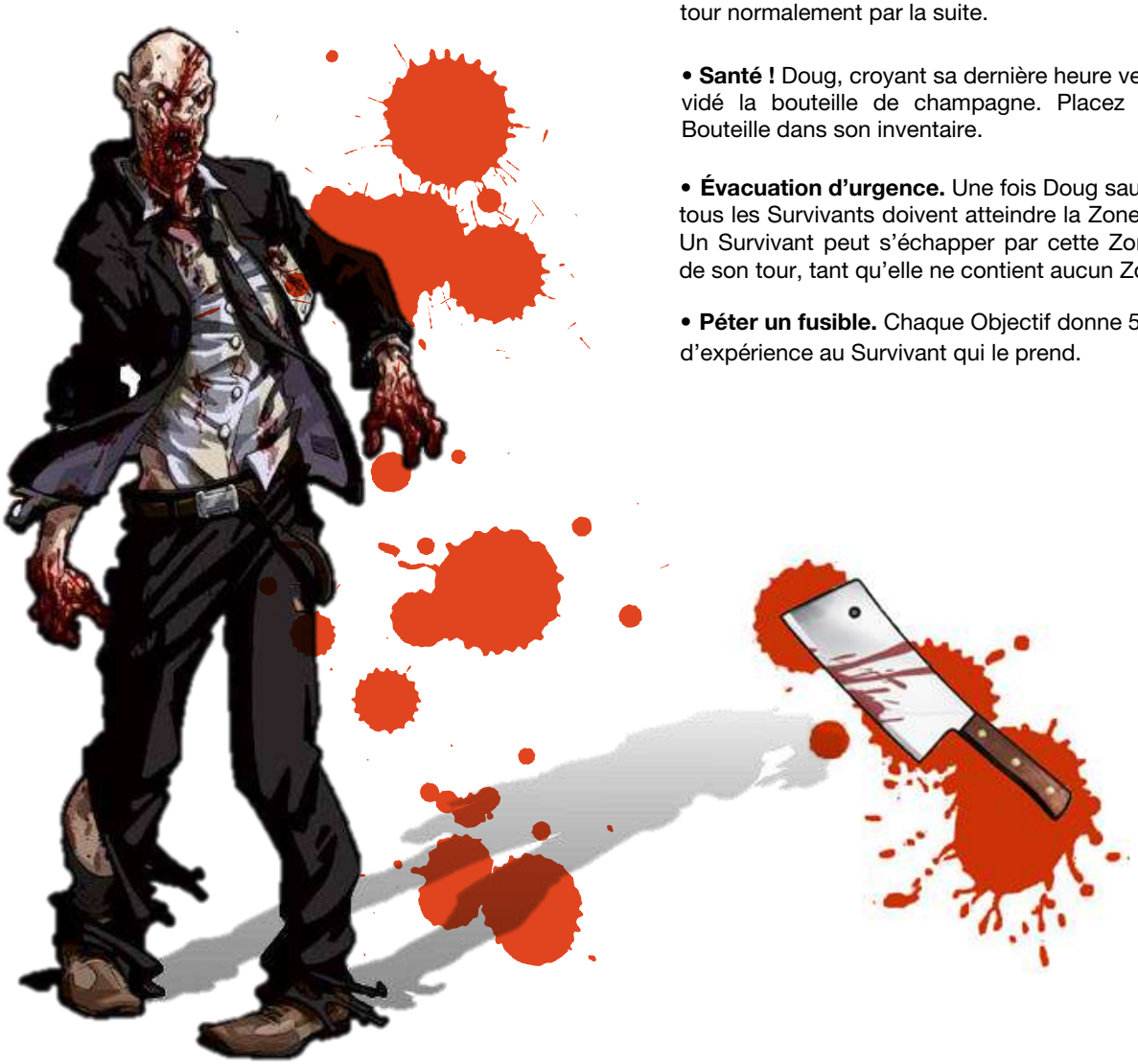
• **Panne sèche.** Placez une carte Carburant sous le pion Objectif vert. Cette carte peut être ramassée au prix d'une Action si le fusible vert a été remis en place.

• **Sauvetage en milieu hostile.** L'Objectif blanc représente Doug. Lorsque vous ouvrez la pièce dans laquelle il se trouve, ne générez aucun Zombie. Une fois l'Objectif activé par un Survivant (au prix d'une Action), placez sa figurine dans la pièce et jouez son tour normalement par la suite.

• **Santé !** Doug, croyant sa dernière heure venue, a vidé la bouteille de champagne. Placez une carte Bouteille dans son inventaire.

• **Évacuation d'urgence.** Une fois Doug sauvé, tous tous les Survivants doivent atteindre la Zone de sortie. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

• **Péter un fusible.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



REZ-DE-CHAUSSEE

PREMIER ETAGE

Aire de départ des Survivants

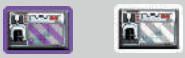
Zone de sortie

Zones d'invasion

Portes

Porte du monte-charge

Objectifs (5 XP)



Interrupteurs

Monte-charge