LIVRET DE CAMPAGNE

ZOMBIE 15'



LA MORT AUX TROUSSES

NOUVELLES RÈGLES

Les nouvelles règles sont des règles qui n'interviennent qu'à partir de ce scénario. Elles ne sont mentionnées qu'une fois et renvoient à la pagination du Guide de survie (page XX du Guide de survie).

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales sont des règles spécifiques à un scénario, qui peuvent même contredire les règles du Guide de survie. Dans ce cas c'est la règle spéciale qui s'applique.



Vous viviez une vie d'ado banale, dans une banlieue de Los Angeles tranquille et sans histoire… jusqu'à l'épidémie. En moins d'une semaine, toutes les personnes de plus de 18 ans se sont transformées en cadavres ambulants affamés de chair fraîche. Les plus jeunes ont servi de nourriture pour les rassasier.

Ça a d'abord été la panique. Puis le chaos. Puis l'enfer. Jusqu'à ce que le calme retombe, faute de survivants. Désormais il ne reste plus que quelques zombies qui errent hagards dans les rues, le reste forme la Horde, une foule immense composée de milliers d'entre eux, qui semble dotée d'une volonté propre et qui ravage tout sur son passage.

La ville est coupée du monde. Personne ne sait si l'épidémie s'est étendue plus loin. De toute façon personne n'a eu le temps de comprendre cette maladie : d'où elle vient, comment la soigner, à quel âge exact on se transforme, comment l'empêcher.

Mais tout ça n'a aucune importance pour vous désormais. Vous, tout ce que vous savez, c'est que vous êtes trop jeunes pour vous transformer et avez eu assez de chance pour rester en vie jusque là. La seule chose qui compte, c'est survivre.

Ce livret de campagne est composé de 15 scénarios à la difficulté progressive. Toutes les règles ne sont pas utilisées dès le début. Nous vous conseillons de jouer ces scénarios dans l'ordre afin de découvrir les règles étape par étape.

Quand, dans un scénario, un paragraphe précise l'apparition d'une Nouvelle Règle, consultez le livret de règles à la page indiquée pour en prendre connaissance. Cette règle s'appliquera pour tous les scénarios à partir de celui-ci.

Plusieurs scénarios ont des conséquences pour les suivants. Si vous souhaitez jouer un scénario indépendamment des autres, ignorez toutes les règles qui le lient à un autre scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Indique les conditions pour gagner le scénario.



CONDITIONS DE DÉFAITE

Indique les conditions qui vous empêchent de gagner le scénario.

MISE EN PLACE

Chaque scénario a sa mise en place et un schéma détaillé. Suivez les indications de mise en place.

PISTE SONORE

Piste sonore qu'il faut mettre en route. Elle dure 15 minutes.

HORDE

Généralement il y a 3 zombies dans la boîte Horde. Pensez à toujours replacer automatiquement 3 zombies dans la boîte.

PIOCHE ZOMBIES

La constitution de la pioche Zombies varie en fonction de la difficulté du scénario.

PIOCHE FOUILLE

Il y a à peu près autant de cartes Zombies que de cartes Équipement dans cette pioche.
La constitution de la pioche Fouille varie en fonction de la difficulté du scénario.

PLATEAU

Chaque tuile a deux faces : A et B.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Généralement vous commencez avec votre équipement de départ. À partir du scénario 6, vous pouvez conserver à la place l'équipement que vous aviez à la fin du scénario mais avec les Munitions/Résistances que vous aviez.

ZOMBIES

Les zombies sont placés dans la zone Fouille de la tuile.
Les zombies sont placés dans la zone Rue de la tuile.

JETONS FOUILLE

Les jetons Fouille sont toujours placés au hasard face cachée, sauf si précisé par un scénario.

TUILE FERMÉE

Une tuile fermée n'est pas accessible tant qu'un joueur ne s'est pas déplacé dessus avec la Clé de sa couleur.

DÉPART (S)

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile indiquée par le (S) sur le schéma. Il peut y avoir plusieurs lieux de départ dans certains scénarios.

SCÉNARIO 1 *Prologue*

ZOMBIE 15'

LA FIN DE L'INNOCENCE

1ÈRE PARTIE

RÈGLES SPÉCIALES

COMMISSARIAT

La partie prend fin dès que tous les Héros sont sur la tuile Commissariat en même temps. Un Héros qui entre dans le Commissariat peut en ressortir s'il le souhaite.

FICHES DES HEROS

Vous jouez avec les fiches Héros sur la face Prologue.



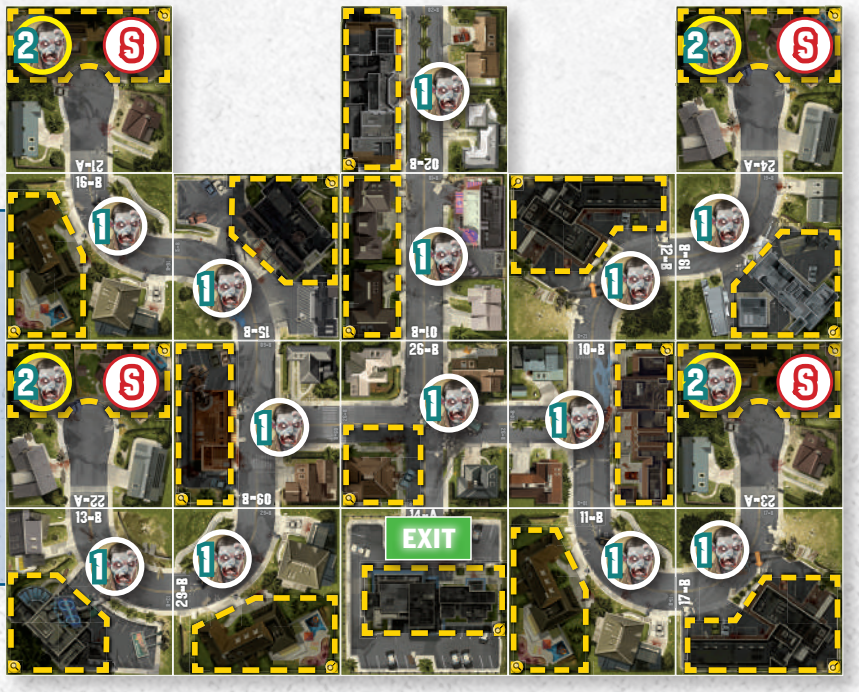
À part vous, aucun jeune n'a survécu dans le quartier.
Tous les autres se sont transformés ou ont été déchiquetés.
Vous êtes cloîtrés dans votre maison. Seuls les grattements de votre mère sur la porte du salon viennent vous perturber. Votre père gît au milieu de la cuisine, le hachoir avec lequel vous l'avez frappé toujours enfoncé dans son crâne. Au dehors, vous entendez le râle des zombies. Ils ne semblent pas vous avoir repéré. Ils errent à la recherche de nourriture. Ça vous fait un point commun avec eux : vous avez faim et vous n'avez plus rien ici. Votre seule solution, c'est de sortir d'ici pour trouver à manger. Avant ça, vous devez trouver des armes pour vous défendre. Pour ça, direction le commissariat.
Et qui sait, vous rencontrerez peut-être d'autres survivants.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile Commissariat (14-A).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°1 (piste sans cri).

HORDE

Aucun zombie n'est placé dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

La pioche Zombies n'est pas utilisée durant ce scénario.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille avec les 11 cartes Armes qui ne font pas de bruit (=0) et 12 cartes Zombies de valeur 1. La pioche contient en tout 23 cartes.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Prenez les cartes Scénario Pied de biche, Banjo, Pelle et Tonfa et donnez-en au hasard une à chaque joueur. À trois joueurs, la carte non distribuée est rangée dans la boîte.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes :
01-B, 02-B, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-A, 15-B, 16-B, 17-B, 19-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 26-B, 29-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : 2 zombies dans les zones de Fouille des tuiles de départ des joueurs et 1 zombie dans la zone Rue de toutes les autres tuiles.

DÉPART (S)

Les joueurs commencent chacun sur une des tuiles indiquées sur le schéma. Ils commencent tous sur une tuile différente et dans la zone Fouille de leur tuile.



SCÉNARIO 2 *Prologue*

ZOMBIE 15'

2NDE PARTIE

LA FIN DE L'INNOCENCE

NOUVELLES RÈGLES

CRIS
page 8 du Guide de survie

HORDE
page 8 du Guide de survie

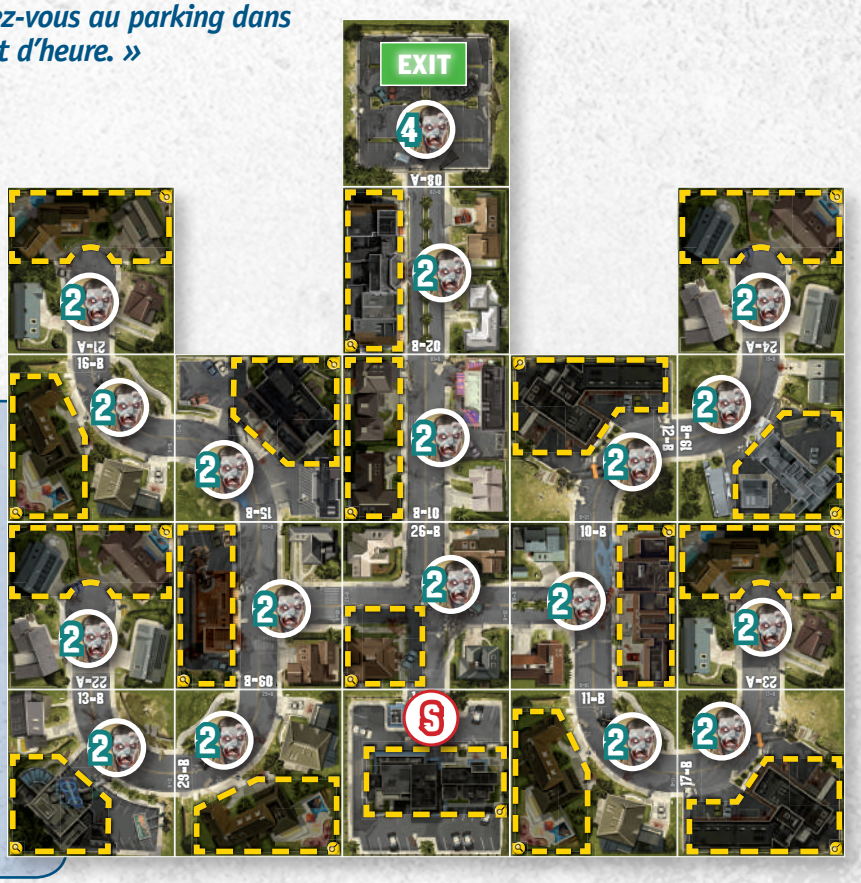
RÈGLES SPÉCIALES

COMMISSARIAT
Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile de départ (Commissariat) durant ce scénario.

FICHES DES HEROS
Vous jouez avec les fiches Héros sur la face Prologue.



La découverte du commissariat est une déception : il a déjà été dévalisé et vidé de ses armes. Les seuls objets qui pourraient servir à se défendre sont les crosses de hockey de l'équipe amateur de la police, il va falloir faire avec.
Quand vous ressortez du commissariat, un spectacle macabre vous attend : des dizaines de zombies sont apparus dans les rues. Votre petite virée à l'extérieur semble avoir réveillé tout le voisinage. Parmi les cadavres errants, vous repérez d'anciens amis à vous et des membres de vos familles… « Il faut en finir. »
Par respect pour eux et pour qu'ils puissent reposer en paix une bonne fois pour toute, vous décidez de nettoyer le quartier. Au passage, vous récupérerez quelques affaires chez vous avant de fuir cet endroit de malheur.
« Rendez-vous au parking dans un quart d'heure. »



CONDITIONS DE VICTOIRE

Il n'y a plus aucun zombie sur le plateau et tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (08-A), avant la fin de la piste sonore.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que les conditions de victoire ne soient remplies.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE
Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE
Aucun zombie n'est placé dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES
Prenez les cartes Zombies de valeur 1 et 2. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 3 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE
Constituez la pioche Fouille avec toutes les Armes (cartes jaunes et vertes) et les cartes Zombies de valeur 1 et 2. La pioche contient en tout 49 cartes.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Chaque joueur commence avec une carte Scénario Crosse de Hockey. À trois joueurs, la carte non distribuée est rangée dans la boîte.

PLATEAU
Le plateau est constitué des mêmes tuiles que le précédent plus le Parking.
Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 08-A, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-A, 15-B, 16-B, 17-B, 19-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 26-B, 29-B



ZOMBIES
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ (Commissariat), 4 zombies sur la tuile de sortie (Parking) et 2 zombies dans la zone Rue de toutes les autres tuiles.

DÉPART Ⓢ
Les joueurs commencent tous dans la zone Rue du Commissariat (14-A).

Rappel : vous ne pouvez pas fouiller dans le Commissariat lors de ce scénario.

SCÉNARIO 3 *Débutant*

ZOMBIE 15'

LA HORDE

NOUVELLES RÈGLES

OBJETS LÉGERS
page 4 du Guide de survie

JETONS FOUILLE
page 6 du Guide de survie

SACS D'ÉQUIPEMENT
page 8 du Guide de survie

FICHES DES HÉROS
Vous jouez sur la face normale de votre fiche, avec les capacités des Héros et leur équipement de départ.

CAPACITÉS DES HÉROS
page 4 du Guide de survie.

CHECKPOINT
page 8 du Guide de survie.



Vous êtes tous désespérés, fatigués et affamés. Au moins vous avez pu récupérer vos armes personnelles.

Vous décidez de vous rendre au centre commercial le plus proche pour y trouver de quoi manger. Aucune des voitures du parking ne démarre et aucun d'entre vous ne sait comment les forcer. Il va falloir y aller à pied.

La radio d'une voiture se met soudainement à grésiller. Une voix étrange en sort, une voix d'homme adulte : « Ne restez pas là, la Horde arrive ! Fuyez ! ». La communication se coupe aussi vite qu'elle est apparue.

Un grondement sourd s'élève au moment où vous vous apprêtez à partir : votre escapade a attiré la Horde ! Une foule immense de zombies marche lentement dans votre direction. Ils ravagent tout sur leur passage. Ce qui fut votre quartier ne sera bientôt plus qu'un champ de ruine.

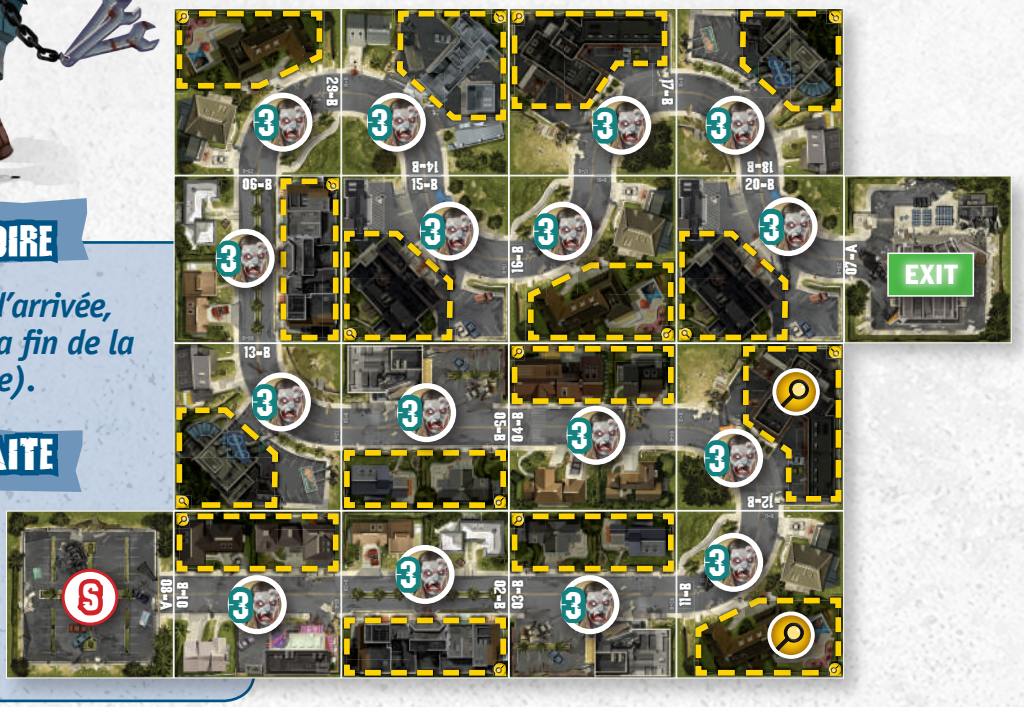
Des petits groupes en sortent régulièrement. L'un d'entre eux vous a repéré : il faut fuir et vite !

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Station Essence (07-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE
Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE
Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES
Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2 et 3. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE
Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Chaque joueur commence avec son Équipement de départ indiqué sur sa fiche de Héros.



PLATEAU
Utilisez les tuiles suivantes :
01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-A, 08-A, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 20-B, 29-B

ZOMBIES
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE
Placez un jeton Sac à Dos de valeur 1 sur chacune des deux tuiles indiquées.



DÉPART (S)
Les joueurs commencent tous sur la tuile Parking (08-A).

SCÉNARIO 4 *Débutant*

ZOMBIE 15'

LET'S GO TO THE MALL

Vous avez réussi à prendre de l'avance sur la Horde mais elle n'est pas loin derrière vous : ce n'est pas le moment de vous arrêter.
Vous approchez du centre commercial. Avec un peu de chance, vous y trouverez un abri, de quoi manger et de l'équipement.
Le seul problème, c'est que ses portes sont fermées…

NOUVELLE RÈGLE

TUILES FERMÉES ET CLÉS
page 6 du Guide de survie.

RÈGLE SPÉCIALE

CENTRE COMMERCIAL
Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile d'arrivée (Centre Commercial) durant ce scénario.

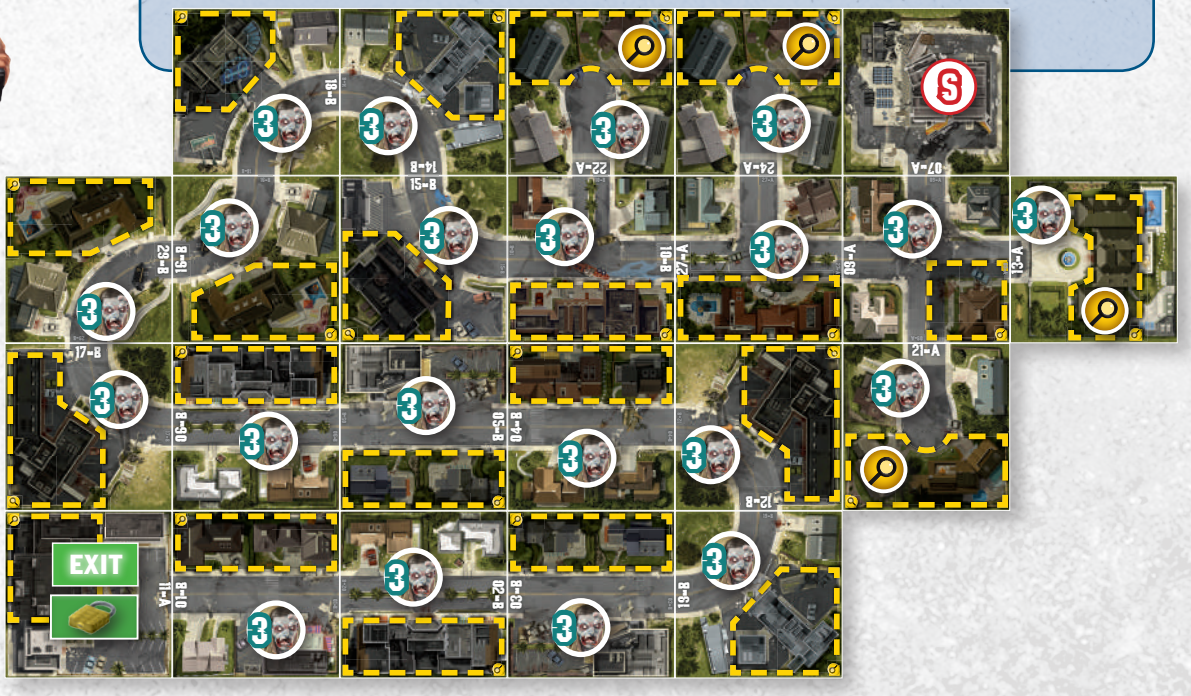
CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Centre Commercial (11-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.





MISE EN PLACE

PISTE SONORE
Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE
Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES
Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE
Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Chaque joueur commence avec l'Équipement de départ de son Héros et éventuellement un Équipement Spécial s'il a échangé un jeton Sac d'équipement.



PLATEAU
Utilisez les tuiles suivantes :
01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-A, 09-A, 10-B, 11-A, 12-B, 13-A, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 19-B, 21-A, 22-A, 24-A, 27-A, 29-B

ZOMBIES
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE
Placez au hasard trois jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Verte sur chacune des quatre tuiles indiquées.



TUILES FERMÉES
Placez un jeton Tuile Fermée vert sur la tuile d'arrivée.

DÉPART (S)
Les joueurs commencent tous sur la tuile Station Essence (07-A).

SCÉNARIO 5 *Débutant*

ZOMBIE 15'

HAUTE SÉCURITÉ

Vous êtes parvenus à entrer dans le centre commercial à temps. La Horde s'acharne sur la grille derrière vous qui semble tenir le coup, pour le moment.

Les allées sont désertes et parfaitement calmes. Vous trouvez dans les magasins de quoi manger et décidez de dormir quelques heures.

Au milieu de la nuit, un son atroce vous réveille : les enceintes se mettent à cracher une musique insupportable. Le son grésille puis une voix prend le relais, la même qu'au parking : « Je vous ai retrouvés, c'est parfait ! Rendez-vous dans mon manoir, dans Evergreen Hill, il faut que l'on discute. Ah, et dépêchez-vous, il semblerait que les ondes radio que j'utilise énervent les zombies... Je vais détourner leur attention. ».

Un vacarme retentit : la grille a cédé sous la Horde ! Les zombies surgissent de partout, affamés. Toutes les lumières du centre commercial s'allument alors subitement et une alarme incendie se met à résonner à l'autre bout du bâtiment. Tous les zombies se détournent dans cette direction. C'est l'occasion de fuir.

RÈGLE SPÉCIALE

CENTRE COMMERCIAL ET MANOIR

Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile de départ (Centre Commercial–11A), ni dans la tuile d'arrivée (Manoir–13A) durant ce scénario.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Manoir (13-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

Ils doivent d'abord passer par l'Entrée d'Evergreen Hill (23-B) : une grille sécurisée verrouillée. Le gardien est mort dans les alentours, la clé ne doit pas être loin.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur commence avec l'Équipement de départ de son Héros et éventuellement un Équipement Spécial s'il a échangé un jeton Sac d'équipement.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 02-B, 03-B, 09-B, 10-B, 11-A, 12-B, 13-A, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 23-B, 24-A, 25-A, 26-A, 27-A, 28-A, 29-B

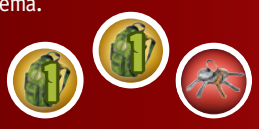


ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Rouge, un sur la zone Fouille de la tuile A et les deux autres sur la tuile B, comme indiqué sur le schéma.





Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Bleu, un sur la zone Fouille de la tuile C et les deux autres sur la tuile D, comme indiqué sur le schéma.

TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée rouge sur la tuile indiquée et un jeton Tuile Fermée bleue sur la tuile d'arrivée.

DÉPART S

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile Centre Commercial (11-A).

SCÉNARIO 6 *Survivant*

ZOMBIE 15'

MARÉE HAUTE

À l'intérieur du manoir vous rencontrez un homme excentrique d'une cinquantaine d'années : le professeur Arlin. Il n'a aucune idée de comment il a pu survivre à l'épidémie mais, très excité par votre présence, il vous mène à son laboratoire où il étudie les zombies.

« Je crois savoir comment fabriquer un vaccin ! Tout est lié au premier des zombies : l'Alpha ! Mais il me faut un échantillon de son corps pour avancer dans mes recherches. Vous devez le retrouver ! »

Arlin vous explique que les zombies sont très sensibles aux ondes radio et qu'il dispose d'un dispositif dans son ancien labo qui devrait lui permettre de repérer la position de l'Alpha.

Il vous désigne une porte dérobée :

« Prenez ce tunnel, vous serez à peine à une heure de marche de l'observatoire. Mon labo est dans son sous-sol. La Horde avance, dépêchez-vous ! ».

Le tunnel débouche sur un parking. Il vous faut très peu de temps pour vous repérer et encore moins de temps pour vous apercevoir que la Horde est à quelques rues de là.

Pour pouvoir avancer et gagner un peu de temps, il faut que vous endiguiez la progression des zombies. Deux usines de traitement des eaux et des canalisations sont à quelques rues de là : séparez vous et ouvrez les vannes depuis les deux sites pour laisser les zombies se noyer, puis retrouvez-vous plus loin en ville.



NOUVELLE RÈGLE

ZONE DE FOUILLE

Attention, certaine tuiles n'ont pas de Zone de Fouille.

RÈGLE SPÉCIALE

USINES

Vous ne pouvez pas fouiller dans les deux tuiles d'arrivée (Usine) durant ce scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur une tuile d'arrivée, Usine (12-A et 27-B), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde). Chaque tuile d'arrivée doit accueillir au moins 1 Héros pour que la mission soit réussie.

La tuile sur laquelle finissent les Héros aura de l'impact sur le prochain scénario, pensez bien à la noter.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que les conditions de victoire ne soient remplies.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur commence avec l'Équipement de départ de son Héros et éventuellement un Équipement Spécial s'il a échangé un jeton Sac d'équipement.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 02-B, 03-A, 04-A, 05-A, 06-A, 07-A, 08-B, 09-A, 10-B, 11-B, 12-A, 15-B, 16-A, 17-A, 18-A, 19-B, 21-B, 22-A, 23-A, 24-A, 25-A, 27-B, 28-A, 29-A, 30-A

ZOMBIES

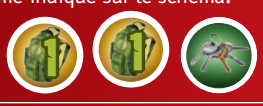
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et les tuiles d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Jaune, un sur la zone Fouille de la tuile A et les deux autres sur la tuile B, comme indiqué sur le schéma.



Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Verte, un sur la zone Fouille de la tuile C et les deux autres sur la tuile D, comme indiqué sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée jaune et un jeton EXIT A sur la tuile Usine (12-A) et un jeton Tuile Fermée vert et un jeton EXIT B sur la tuile Usine (27-B).

DÉPART S

Les joueurs commencent tous sur la tuile Station Essence (07-A).

SCÉNARIO 7 *Survivant*

ZOMBIE 15'

LA NUIT TOMBE

L'inondation vous a permis de semer la Horde pour un temps mais vous a obligés à vous séparer. Cela fait plusieurs heures que vous marchez quand enfin vous trouvez un chemin pour vous retrouver. Malheureusement la zone est infestée de zombies, et la Horde n'est plus si loin. Pire, la nuit tombe. Impossible de vous arrêter pour vous reposer. Vous devez vous regrouper, trouver de quoi vous éclairer et continuer votre route.

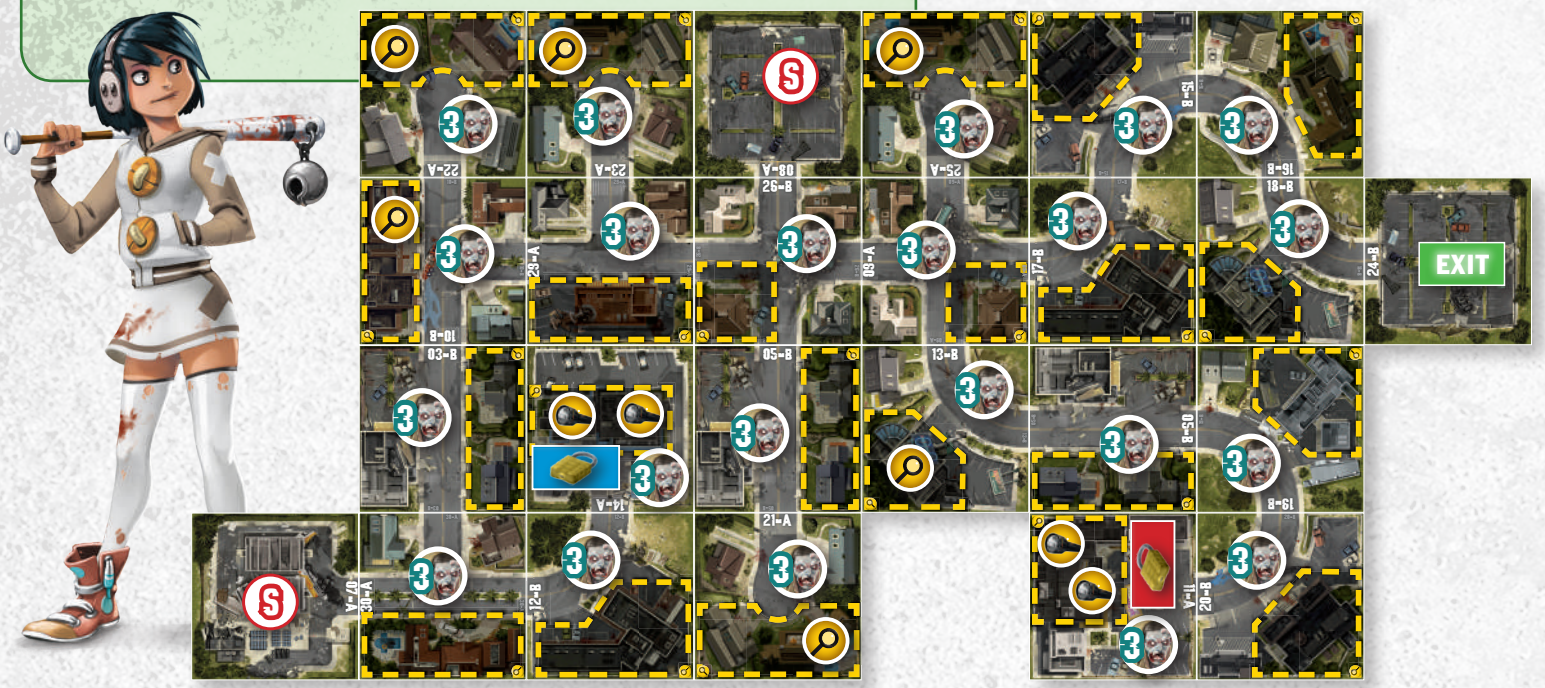
CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (24-B), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

OBJECTIF SECONDAIRE *Chaque joueur peut prendre une ou plusieurs Lampes-torches, il les place sur sa fiche de Héros sur les emplacements Fouille* (gardez-les à la fin du scénario, elles serviront pour le scénario suivant).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 03-B, 04-B, 05-B, 07-A, 08-A, 09-A, 10-B, 11-A, 12-B, 13-B, 14-A, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-B, 25-A, 26-B, 29-A, 30-A

ZOMBIES

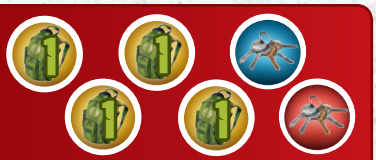
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur les tuiles de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez quatre jetons Lampe-torche face visible, comme indiqué sur le schéma.



Placez au hasard quatre jetons Sac à Dos de valeur 1, un jeton Clé Rouge et un jeton Clé Bleue sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée bleu sur le Commissariat (14-A) et un jeton Tuile Fermée rouge sur le Centre Commercial (11-A).

DÉPART (S)

Les joueurs commencent sur une tuile différente en fonction de la tuile d'arrivée du scénario précédent : ceux qui ont terminé le scénario précédent sur EXIT A commencent sur le Parking (08-A), ceux qui ont fini le scénario précédent sur EXIT B commencent sur la Station Service (07-A).

SCÉNARIO 8 *Survivant*

ZOMBIE 15'

BALADE AU CLAIR DE LUNE

La nuit est tombée et la Horde vous suit de près mais l'observatoire n'est plus très loin. La zone est mal éclairée et peu peuplée : il va être compliqué de trouver de quoi s'équiper dans le coin.

RÈGLES SPÉCIALES

NUIT ET LAMPE-TORCHE

Sans Lampe-torche, il est difficile d'y voir. Les Héros peuvent se répartir les Lampes-torches du scénario précédent. Les Héros qui n'ont pas de Lampe-torche ont 1 Action de moins par tour (prenez un jeton « **-1 Action** »). Les Héros qui ont une Lampe-torche la garde sur leur fiche de Héros : elle occupe un emplacement Fouille. Si pendant la partie un Héros se sépare de sa lampe torche, il prend un jeton « **-1 Action** ».

OBSERVATOIRE

Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile d'arrivée (Obesrvatoire) durant ce scénario.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Observatoire (10-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.



PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-A, 02-A, 03-A, 04-A, 05-A, 06-A, 08-A, 09-B, 10-A, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 16-A, 18-A, 19-A, 20-A, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 25-B, 26-A, 30-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard quatre jetons Sac à Dos (deux de valeur 1 et deux de valeur 2) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



DÉPART (S)

Les joueurs commencent tous sur la tuile Parking (08-A).

SCÉNARIO 9 *Survivant*

ZOMBIE 15'

TOUR DE DÉFENSE

Vous êtes enfin parvenus à l'observatoire. Vous vous glissez dans son sous-sol et découvrez dans un coin miteux du parking souterrain le laboratoire du professeur Arlin : des dizaines d'ordinateurs et de boîtiers électroniques d'une autre époque clignotent tout autour de vous, à côté d'un vieux pickup. Un écran se brouille puis affiche l'image d'Arlin : « Ah ! Vous y êtes arrivés. Splendide ! Je vais pouvoir lancer l'émission des ondes radio pour repérer l'Alpha. Il y a un petit souci… mais rien de grave… les ondes vont probablement attirer la Horde là où vous êtes… Il faut que personne ne touche à rien pendant 15 minutes. Vous devez absolument les empêcher de s'approcher et vous assurez une voie de sortie. Dès que j'aurai repéré l'Alpha, fuyez. Prenez les clés dans le tiroir et partez avec ma voiture. Bon courage ! ».

RÈGLES SPÉCIALES

ARRIVÉE DES ZOMBIES

Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :

- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
- Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première Tuile qui n'a pas encore de zombie dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction de l'Observatoire.
- Si toutes les tuiles du chemin vers l'Observatoire sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue de l'Observatoire, même s'il y a déjà des zombies dessus.
- **Carte Horde :** quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.

CONDITIONS DE VICTOIRE

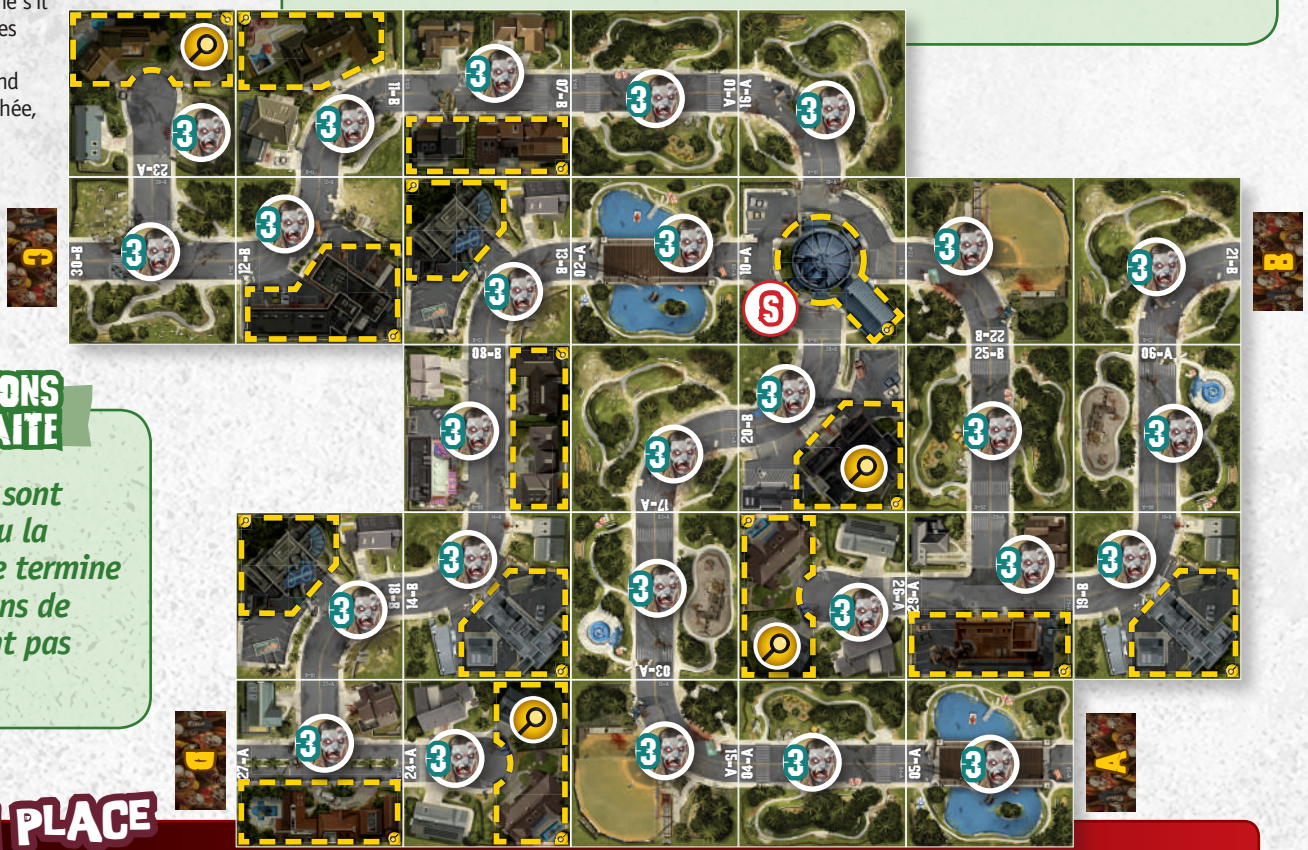
À la fin de la piste sonore :

- aucun zombie n'est présent sur la tuile Observatoire (10-A).

- au moins 1 Héros est présent sur la tuile Observatoire (10-A).

- aucun zombie n'est présent sur les zones Rue de toutes les tuiles entre l'Observatoire et au moins une des sorties (A, B, C ou D).

(Notez bien à la fin du scénario quelles sorties vous empruntez (A, B, C ou D), cela aura un impact sur le scénario suivant.



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine et les conditions de victoire ne sont pas remplies.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-A, 02-A, 03-A, 04-A, 05-A, 06-A, 07-B, 08-B, 10-A, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 15-A, 16-A, 17-A, 18-B, 19-B, 20-B, 21-B, 22-B, 23-A, 24-A, 25-B, 26-A, 27-A, 29-A, 30-B

ENTRÉES DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les quatre points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur l'Observatoire et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard quatre jetons Sac à Dos (deux de valeur 1 et deux de valeur 2) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



DÉPART

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile Observatoire (10-A).

SCÉNARIO 10 *Survivant*

ZOMBIE 15'

LE COUP DE LA PANNE

« L'Alpha est à Avalon Lane ! » À peine le professeur Arlin a-t-il fini sa phrase que vous démarrez en trombe à bord du pickup et arrivez à vous dégager de la Horde de justesse. Vous roulez à toute vitesse à travers les rues vers cette ville sécurisée.

À une vingtaine de miles de votre destination, vous tombez en panne d'essence. Vous avez un quart d'heure pour trouver de quoi remplir le réservoir au maximum avant que la Horde ne vous rattrape.

NOUVELLES RÈGLES

ALARMES

page 7 du Guide de survie

OBJETS LOURDS

page 7 du Guide de survie

RÈGLES SPÉCIALES

JERRICANS

Un Jerrican est un Objet Lourd. Quand un joueur prend un jeton Jerrican, donnez-lui une carte Jerrican qu'il place sur sa fiche de Héros. Il place le jeton sur la carte. S'il dépose le Jerrican, il défausse la carte et laisse le jeton sur la tuile où il se trouve.
Ramasser un jeton Jerrican coûte 1 Action. Pour faire le plein, il faut être dans la zone Rue de la tuile où se trouve le jeton Voiture, dépenser 1 Action, défausser la carte Jerrican et placer le jeton Jerrican sous la voiture.

JETONS FOUILLE

Pour ce scénario, les jetons Fouille ne sont pas dans des zones de Fouille et peuvent être récupérés normalement s'il n'y a pas de zombies sur la tuile.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la piste sonore :
- aucun zombie n'est présent sur la tuile où se trouve le jeton voiture.
- tous les Héros sont sur la tuile où se trouve le jeton voiture et ont utilisé au moins 3 Jerricans pour faire le plein.

(Notez bien à la fin du scénario combien de Jerricans vous avez utilisés, cela aura un impact sur le scénario suivant).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que les conditions de victoire ne soient remplies.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-A, 08-A, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 20-B, 24-B, 26-B, 29-B, 31-A, 32-A.

ZOMBIES

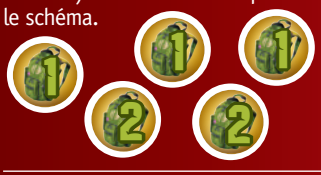
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : **aucun zombie sur la tuile de départ** et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les quatre tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard cinq jetons Sac à Dos (trois de valeur 1 et deux de valeur 2) sur les tuiles indiquées sur le schéma.



JERRICANS

Placez un jeton Jerrican sur chacune des tuiles indiquées sur le schéma. Posez à proximité les 5 cartes Jerrican.

VOITURE

L'emplacement du jeton Voiture dépend de la route que vous avez prise pour fuir lors du scénario précédent. Placez le jeton Voiture sur la tuile correspondant à la sortie que vous avez prise (si c'est la sortie A, placez le jeton Voiture sur la tuile A). Si plusieurs sorties étaient disponibles, placez le jeton Voiture sur celle qui est la plus proche de A.

DÉPART S

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile où se trouve le jeton Voiture. Retirez les zombies de cette tuile.

SCÉNARIO 11 Héros

ZOMBIE 15'

LES PORTES D'AVALON

Vous arrivez près de l'entrée d'Avalon Lane, un quartier riche très sécurisé, quand le vieux pickup du professeur rend l'âme. Impossible de réparer, il va falloir continuer à pied. Attirée par le bruit du moteur, la Horde vous poursuit, plus virulente que jamais, sûrement excitée par la proximité de l'Alpha.

RÈGLES SPÉCIALES

ARRIVÉE DES ZOMBIES

Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :

- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
- Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première Tuile qui n'a pas encore de zombie dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction du Héros Actif.
- Si toutes les tuiles du chemin en direction du Héros Actif sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue du Héros Actif, même s'il y a déjà des zombies dessus.
- **Carte Horde :** quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.
- Dès qu'un personnage ouvre la tuile fermée rouge, déplacez les tuiles d'arrivée des zombies A, B et C sur l'entrée indiquée (2) sur le schéma.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (24-B), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-A, 05-A, 06-A, 07-B, 08-B, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 15-B, 16-A, 18-A, 19-B, 21-A, 22-A, 23-B, 24-B, 25-B, 27-A, 32-A

ENTRÉES DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les deux points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les trois tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard cinq jetons Sac à Dos (deux de valeur 1 et trois de valeur 2) et un jeton Clé rouge, sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée rouge sur la tuile indiquée.

DÉPART (S)

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile (A), (B) ou (C) en fonction du nombre de Jerricans qu'ils ont réussi à utiliser lors du scénario précédent. Ne placez pas de zombies sur la tuile de départ.
3 Jerricans : tuile (A) ; 4 Jerricans : tuile (B) ; 5 Jerricans : tuile (C).

SCÉNARIO 12 *Héros*

ZOMBIE 15'

RAVITAILLEMENT

Vous êtes enfin à Avalon Lane. L'Alpha ne doit plus être loin, mais vous n'avez aucune idée d'où il se terre exactement. Vous êtes perdus dans ce quartier immense, vous ne savez pas où chercher et surtout, vous êtes affamés et épuisés par la course effrénée depuis l'observatoire. Vous avez besoin de reprendre des forces avant de repartir.

Il semblerait que vous ayez creusé un peu l'écart avec la Horde, ce qui vous laisse le temps de fouiller le voisinage à la recherche de nourriture.

NOUVELLE RÈGLE

ÉVÉNEMENTS

page 9 du Guide de survie

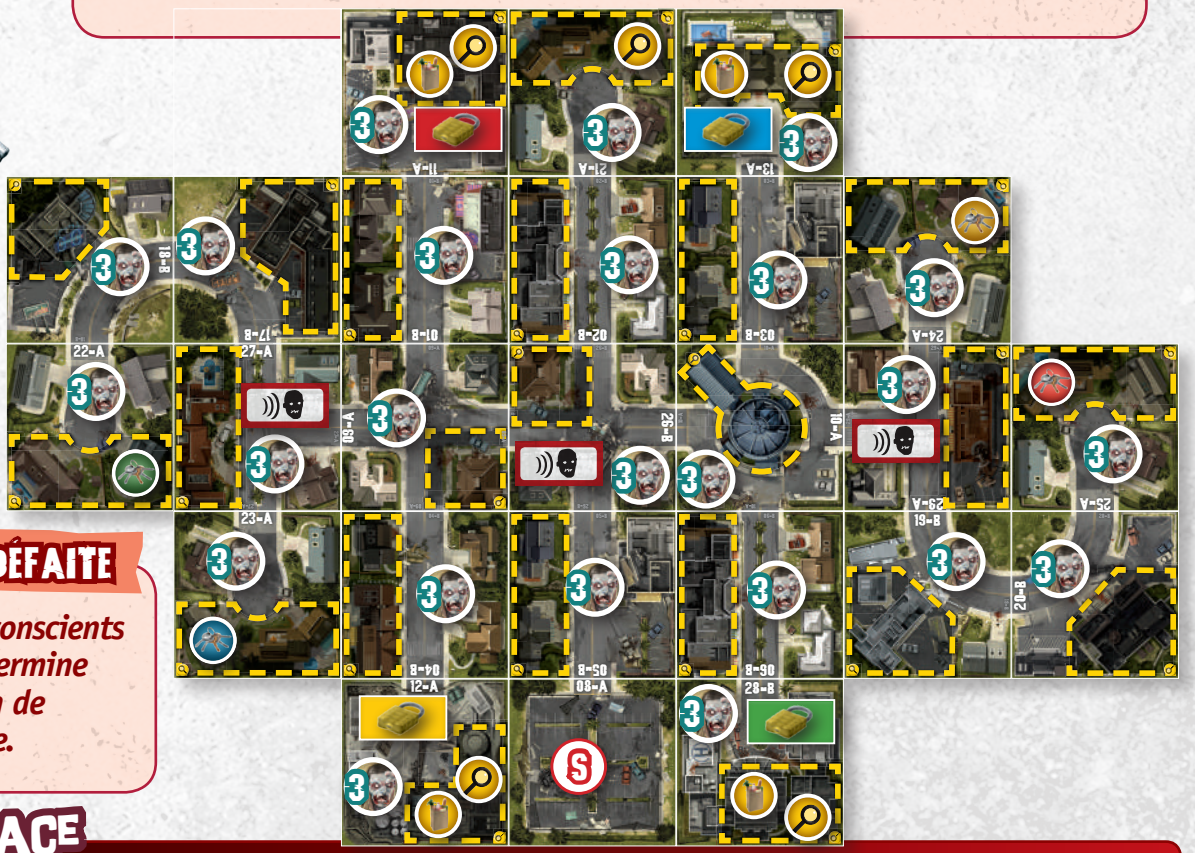


CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (08-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde). *(Note : la tuile d'arrivée et de départ est la même).*

OBJECTIF SECONDAIRE ***Chaque joueur peut prendre un ou plusieurs jetons Provision, il les place sur sa fiche de Héros sur un emplacement Fouille.***

(Gardez vos Provisions à la fin du scénario, elles serviront pour le scénario suivant. Il est fortement conseillé de récupérer autant de jetons Provision que de joueurs).



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 08-A, 09-A, 10-A, 11-A, 12-A, 13-A, 17-B, 18-B,19-B, 20-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 25-A, 26-B, 27-A, 28-B, 30-A

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les trois tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard cinq jetons Sac à Dos (un de valeur 1, deux de valeur 2 et deux de valeur 3) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.

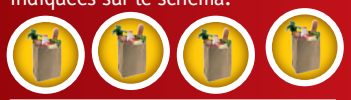


Placez les quatre jetons Clé (rouge, bleu, jaune et vert) face visible sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



JETONS PROVISION

Placez un jeton Provision dans les zones Fouille de chacune des tuiles indiquées sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez les jetons Tuile Fermée rouge, vert, jaune et bleu sur les tuiles indiquées sur le schéma.

DÉPART Ⓢ

Les joueurs commencent sur la tuile Parking (08-A).

SCÉNARIO 13 Héros

ZOMBIE 15'

PRIS AU PIÈGE

Le repos fut de courte durée : alors que vous essayez de fuir le quartier, la Horde fonce droit sur vous ! Les zombies ont l'air enragé et surgissent de partout à la fois. Vous serrez le poing sur vos armes, déterminés à vous défendre malgré les faibles chances que vous avez de vous en sortir.

Du haut d'un toit, un ado apparait : « Tenez le coup, j'arrive, je vais vous sortir de là. Essayez d'en buter un maximum que je puisse passer ! ».

Pas le temps de se poser des questions, il faut survivre !

RÈGLES SPÉCIALES

LA FAIM

La fatigue et la faim se font sentir pour ceux qui n'ont rien trouvé à manger… Les Héros peuvent se répartir les jetons Provision du scénario précédent. Les Héros qui n'ont pas de jeton Provision ont une Action de moins par tour (prenez 1 jeton « **-1 Action** »). Les Héros qui ont un jeton Provision le défaussent de leur fiche Héros et jouent normalement.

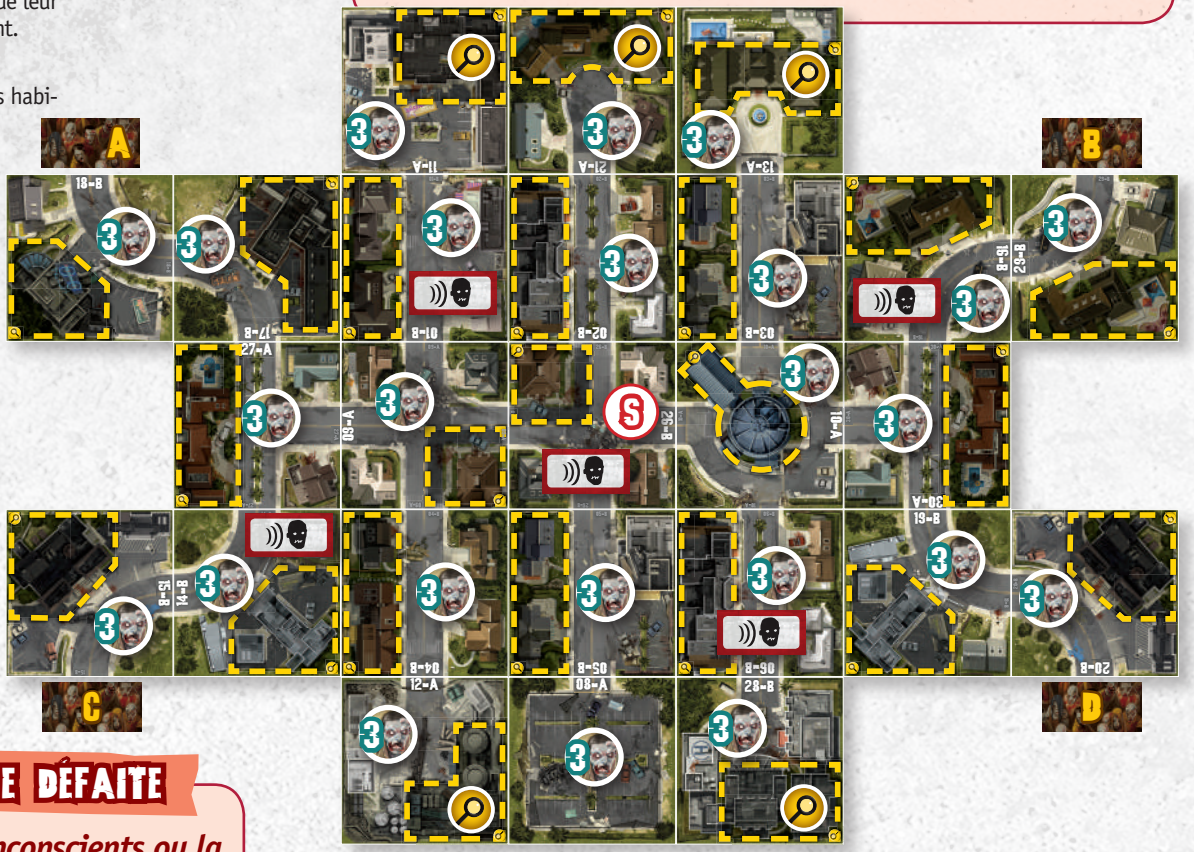
ARRIVÉE DES ZOMBIES

Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :

- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
- Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première Tuile qui n'a pas encore de zombie dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction du Héros Actif.
- Si toutes les tuiles du chemin vers le Héros Actif sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue du Héros Actif, même s'il y a déjà des zombies dessus.
- **Carte Horde :** quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.

CONDITION DE VICTOIRE

À la fin de la piste sonore au moins 13 tuiles dont obligatoirement la tuile départ, le Parking (08-A), et la tuile située entre les deux ne contiennent aucun zombie.



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.



PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 08-A, 09-A, 10-A, 11-A, 12-A, 13-A, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B,19-B, 20-B, 21-A, 26-B, 27-A, 28-B, 29-B, 30-A

ENTRÉES DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les quatre points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

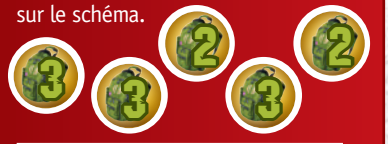
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les cinq tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard 5 jetons Sac à Dos (2 de valeur 2 et 3 de valeur 3) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



DÉPART

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile Croisement centrale (26-B).

SCÉNARIO 14 Héros

ZOMBIE 15'

LA PLANQUE

Alors que vous êtes en train de faiblir face à la Horde grandissante, un ado déboule en vélo, armé jusqu'aux dents et éclatant tous les zombies sur son passage. Il vous fait signe de le suivre et lance des fumigènes pour couvrir votre fuite. Il vous emmène dans un bâtiment qui semble calme, à quelques rues de là. Il fait partie d'une bande d'enfants et d'adolescents qui ont réussi à survivre et à s'organiser dans le coin. Quand vous lui parlez de l'Alpha, il réagit violemment. « On avait presque réussi à sécuriser le quartier. Depuis que ce monstre est ici, le secteur est gavé de zombies surexcités. Je peux vous amener à lui si vous y tenez. Mais je vous préviens, il est pas beau à voir et surtout il est increvable. Vous attaquer à lui, c'est du suicide. »

Il s'arrête, écoute autour de lui et reprend, nerveux : « Il faut que je bouge, ils arrivent. L'Alpha est à quelques rues de notre planque. Suivez-moi. Je vous attendrai pas par contre, pas question de laisser la porte ouverte aux zombies. Si vous êtes assez rapides, on vous filera un peu de matos. »

RÈGLE SPÉCIALE

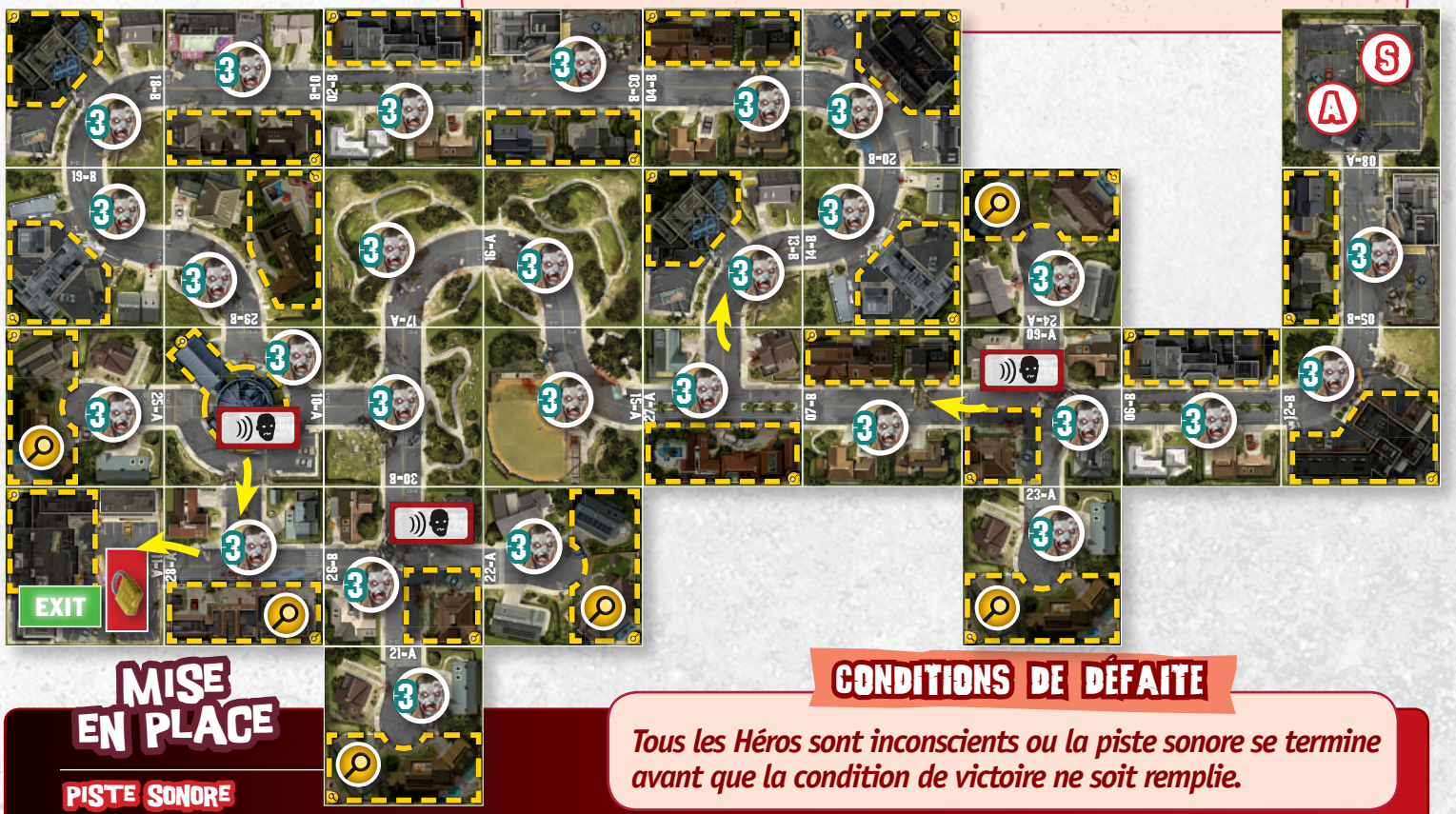
DÉPLACEMENT DE L'ADO

L'Ado se déplace au début du tour du premier joueur. Il avance en suivant le parcours fléché ( ) sur le schéma. Il se déplace de deux tuiles à chaque tour. Les zombies ne stoppent pas sa progression (il est entraîné à se faufiler discrètement et connait le quartier par cœur). Il s'arrête quand il arrive sur la tuile d'arrivée (il n'a pas besoin de la clé).
Seuls les joueurs qui l'auront rejoint avant son prochain tour auront accès à son stock et pourront se partager le butin à raison d'une Arme par Héros arrivé dans le tour.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Centre Commercial (11-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

OBJECTIF SECONDAIRE *Les Héros qui arrivent sur la tuile d'arrivée dans le même tour que l'Ado ont accès à une partie du stock de sa bande et pourront commencer le scénario suivant en se répartissant les Armes suivantes à raison d'une Arme par personne : Pelle, Banjo, Pied de biche, Pistolet à clous (à prendre parmi les cartes Scénario).*



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-B, 08-A, 09-A, 10-A, 11-A, 12-B, 13-B, 14-B, 15-A, 16-A, 17-A, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 25-A, 26-B, 27-A, 28-A, 29-B, 30-B

ZOMBIES

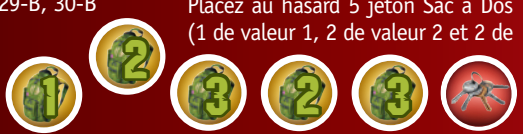
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur les tuiles de départ et d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les trois tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard 5 jeton Sac à Dos (1 de valeur 1, 2 de valeur 2 et 2 de valeur 3) et le jeton Clé rouge sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez le jeton Tuile Fermée rouge sur la tuile d'arrivée.

DÉPART (S)

Les joueurs commencent sur la tuile Parking (08-A).

L'ADO (A)

Placez la figurine d'un Héros non choisi par les joueurs sur la tuile de départ. C'est l'Ado.

SCÉNARIO 15 Héros

ZOMBIE 15'

L'ALPHA



Vous voilà enfin face à l'Alpha !
Vous devez le terrasser pour prendre un échantillon de son corps et l'apporter au professeur Arlin. C'est le seul espoir d'en finir avec ce cauchemar.
Mais le monstre est coriace et surtout très dangereux : un seul coup de sa part, et c'en est fini de vous.
Préparez vos armes et donnez tout ce que vous avez, vous seuls pouvez sauver l'humanité !

RÈGLE SPÉCIALE

L'ALPHA

Dès qu'un Héros entre sur la tuile contenant l'Alpha, vous devez lui infliger 25 dégâts en un tour de table à partir de ce Héros. Si vous y parvenez, c'est une victoire ! Si vous n'y parvenez pas, il vous écrase et la partie est perdue.
L'Alpha compte pour 0 en maintien à distance.
Si des zombies apparaissent sur la tuile contenant l'Alpha, vous devez les tuer avant de pouvoir attaquer l'Alpha.
Si vous jouez à 3 Héros, vous devez infliger 20 dégâts au lieu de 25.

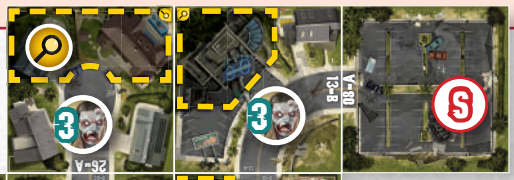
CONDITION DE VICTOIRE

Les Héros parviennent à vaincre l'Alpha.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie ou les Héros ne parviennent pas à infliger assez de dégâts à l'Alpha en un tour.









MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 04-A, 05-B, 06-B, 07-B, 08-A, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 16-A, 17-A, 18-A, 19-B, 20-B, 21-B, 22-A, 23-A, 24-B, 25-B, 26-A, 30-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile de l'Alpha, et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

L'ALPHA

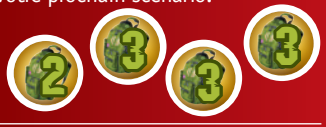
Placez la figurine de l'Alpha sur la tuile à la fin du parcours.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les quatre tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard 4 jetons Sac à Dos (1 de valeur 2 et 3 de valeur 3) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.
Vous pourrez utiliser ces jetons pour votre prochain scénario.



DÉPART

Les joueurs commencent tous sur la tuile Parking (08-A).

Victoire ! L'Alpha est vaincu et vous avez un échantillon de son corps sur vous. Mais ça n'est que le début de votre périple…
Comment la Horde réagira-t-elle face à la disparition de l'Alpha ? Parviendrez-vous à retrouver le professeur Arlin ? Découvrira-t-il un remède ?
Et comment a-t-il pu survivre à l'épidémie ?
Rendez-vous sur : www.zombie15.com pour trouver les réponses à toutes ces questions ! Nouveaux scénarios, contenus exclusifs, actualités sur le jeu et bien d'autres surprises vous y attendent.