

TROIS PETITS VŒUX

Trois Petits Vœux est une campagne en trois Missions pour *Zombicide* Saison 1, *Toxic City Mall* et *Prison Outbreak*. Edge Entertainment et Guillotine Games sont heureux de vous offrir cette campagne gratuite pour les fêtes.

Toutes les Missions de Trois Petits Vœux ont été créées en utilisant l'Éditeur de Missions de *Zombicide*. Découvrez ce logiciel en le téléchargeant dans la page support de *Zombicide* du site :

www.EdgeEnt.com

Vous pouvez même vous en servir pour gagner un Survivant exclusif en participant au Kyoko *Contest* !

http://guillotinegames.com/en/blog-map-editor-contest

TROIS PETITES CHOSES QUI NOUS MANQUENT

Jusqu'à aujourd'hui, nous sommes parvenus à survivre aux zombies, même si nous en portons parfois les séquelles. Toutefois, La Mort joue avec nous. Les petits bobos et les maladies bénignes peuvent nous tuer lentement et en silence. Nos flingues ne servent à rien contre la grippe ou une rage de dents. Il nous faut un toubib.

Trois Petits Vœux traite des avantages de la civilisation : la liberté, l'abondance et la sécurité. Toutes ces choses que les gens considèrent comme acquises sont devenues des privilèges dans un monde infesté de zombies. Cette campagne se découpe en trois parties.

Au début, les Survivants cherchent à soulager tous leurs petits désagréments, lorsqu'ils entendent parler de gens pris au piège dans une prison voisine.

Après avoir sauvé les membres de cette petite communauté, ils découvrent un docteur parmi eux. Il déclare être prêt à les aider s'ils nettoient et pillent le centre commercial voisin, infesté de zombies.

À la fin, l'équipe devra se frayer un chemin jusqu'au cabinet du docteur afin de subir un examen complet. Pour y parvenir, ils devront combattre des hordes de zombies dans un bâtiment assiégé.

RÈGLES DE CAMPAGNE : PRENEZ SOIN DE VOUS

1 - Ces Missions sont conçues pour être jouées en épisodes. Commencez par *Un Vœu de Liberté*, enchaînez avec *Un Vœu d'Abondance* et finissez par *Un Vœu de Sécurité*. Conservez les mêmes Survivants d'une Mission à l'autre.

2 - Les Blessures sont conservées entre les Missions. À la fin de chaque Mission, rassemblez les cartes Equipement, Conserves, Sac de riz et Eau ramassée par l'équipe. Chaque carte peut être dépensée pour soigner une Blessure subie par un Survivant lors de la Mission. Défaussez les cartes inutilisées avant le début de la Mission suivante.

3 - Un Survivant changé en Zombivant reste Zombivant jusqu'à la fin de la campagne. L'infection est un voyage sans retour !

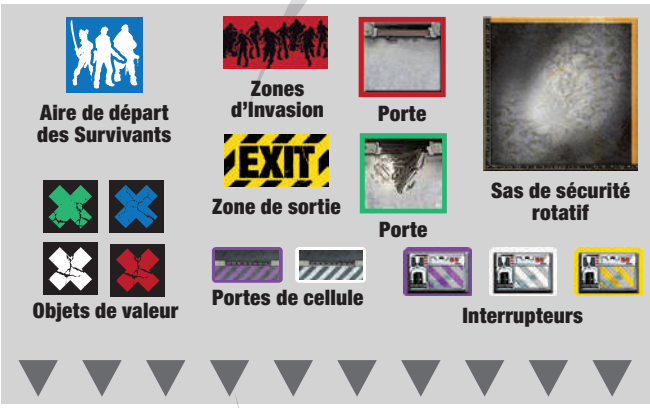
4 - Si un Survivant est éliminé sans pouvoir devenir Zombivant, ou si un Zombivant est éliminé, la campagne se solde par un échec. Essayez à nouveau, en étant plus prudents, cette fois-ci !

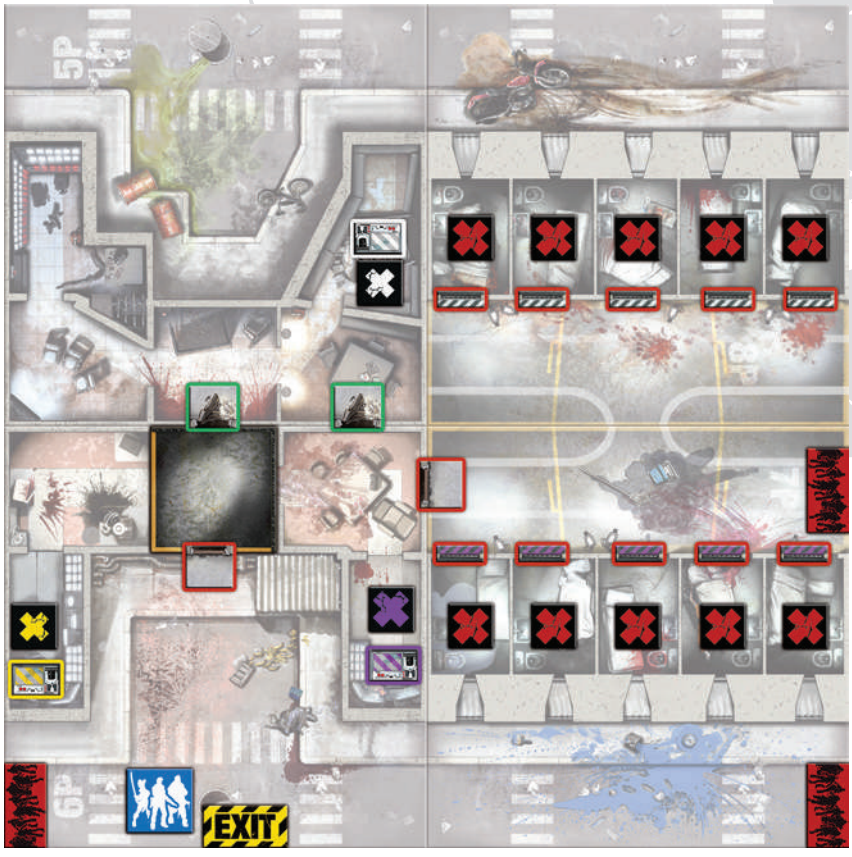
M01 UN VŒU DE LIBERTÉ

FACILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Il paraît qu'il ya un sacré bordel à la prison du comté voisin. Du coup on a décidé d'aller jeter un coup d'œil. On dirait qu'il y a des gens qui ont réussi à survivre à l'intérieur, mais qu'ils se sont retrouvés piégés dans le bâtiment. Bien sûr, ce sont des amateurs, juste des gens ordinaires suffisamment chanceux pour avoir survécu jusqu'ici. Mais ils ne pourront guère aller plus loin. Il faut les aider. S'ils connaissent la région, ils peuvent se révéler une aide précieuse.

Dalles requises : **5P, 6P, 7P & 8P.**





OBJECTIFS

Les cellules sont fermées. La plupart d'entre elles sont occupées par des Zombies, mais certaines contiennent des gens à sauver. Le plan est plutôt simple.

1- Entrez dans la Prison. Activez l'interrupteur jaune pour faire tourner le sas de sécurité et accéder aux cellules.

2- Ouvrez les cellules. Le seul moyen d'explorer les cellules, c'est de les ouvrir. Activez les interrupteurs blanc et violet.

3- Sauvez les types enfermés. Des Objectifs de couleur sont dissimulés parmi les rouges. Prenez tous les Objectifs non rouges. Les Objectifs aux deux côtés rouges représentent… des Zombies !

4- On se casse. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **L'interrupteur jaune pour le sas de sécurité rotatif.** Lorsque l'interrupteur jaune est activé, le sas de sécurité tourne d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (choisissez le sens de rotation à chaque activation de l'interrupteur). Le Survivant qui active l'interrupteur jaune pour la première fois prend aussi l'Objectif jaune et gagne 5 points d'expérience.

• **L'interrupteur blanc pour les portes blanches.** Activer l'interrupteur blanc ouvre toutes les portes blanches. Le Survivant qui active l'interrupteur blanc pour la première fois prend aussi l'Objectif blanc et gagne 5 points d'expérience. Les portes blanches se referment si l'interrupteur blanc est remis dans sa position d'origine.

• **L'interrupteur violet pour les portes violettes.** Activer l'interrupteur violet ouvre toutes les portes violettes. Le Survivant qui active l'interrupteur violet pour la première fois prend aussi l'Objectif violet et gagne 5 points d'expérience. Les portes violettes se referment si l'interrupteur violet est remis dans sa position d'origine.

• **Cellules surprises.** Mélangez deux Objectifs bleus et deux Objectifs verts (face cachée) parmi les Objectifs rouges. Placez un Objectif par cellule, pour un total de dix. Révélez l'Objectif lorsque la cellule correspondante est ouverte. S'il est rouge des deux côtés, retirez-le du jeu et générez des Zombies dans la cellule. Si l'Objectif est bleu ou vert, ne générez pas de Zombies dans la cellule et laissez l'Objectif en place pour les Survivants.

• **Bons samaritains.** Chaque Objectif bleu ou vert donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

M02 UN VŒU D'ABONDANCE

MEDIUM / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Ces Survivants avaient mieux que des infos : un toubib. Enfin, un dentiste plutôt. On aurait tous besoin d'une visite, vu que ça commence à faire un moment que je n'ai pas utilisé de fil dentaire. Qui sait quand cette occasion se présentera à nouveau ? Mais d'abord, le doc veut sauver sa petite communauté. Si seulement l'endroit était sûr, ils pourraient piller le centre commercial voisin pour récupérer des couvertures, des vêtements et de la nourriture.
Incapables de dire non à un bon zombicide, on s'est pointés au centre commercial. L'endroit était plein à craquer de zombies. Maintenant, on se retrouve avec une véritable horde aux basques, dans la dernière aile du bâtiment. Du coup, on va ramasser le ravitaillement nous-mêmes et rapporter tout ça au toubib.

Dalles requises : **1M, 3M, 4M & 7M.**

OBJECTIFS

C'est l'heure de se faire un bon zombicide, bien organisé. Voilà le plan :

1- Nettoyez chaque boutique. Il y a un « X » rouge dans chaque boutique, pour vous aider à vous souvenir si l'endroit a été nettoyé. Prenez tous les Objectifs rouges.

2- Faites un rapport au toubib. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **La frénésie des soldes.** Mélangez deux Objectifs bleus et un Objectif jaune (face cachée) parmi les neuf Objectifs rouges. Placez un Objectif dans chaque boutique. Lorsque la porte d'une boutique est ouverte, générez les Zombies à l'intérieur en fonction de la couleur de l'Objectif révélé (bleu, jaune ou rouge), quel que soit le Niveau de Danger actuel. Laissez les Objectifs en place pour les Survivants.

• **Restos du cœur.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.





M03 UN VŒU DE SÉCURITÉ

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

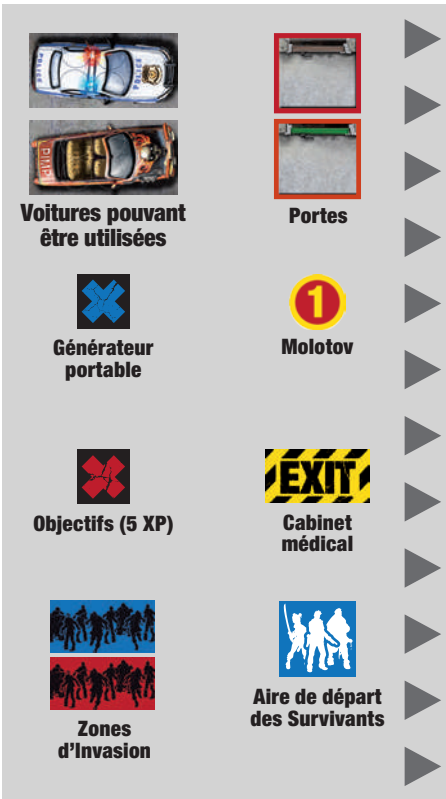
Après qu'on ait nourri, habillé et chauffé les membres de sa communauté, le toubib a accepté de nous mener à son cabinet. Mais il y a un hic. Le cabinet est au rez-de-chaussée d'un immeuble rempli de zombies, au cœur d'une zone infestée et le courant est toujours coupé. Il va falloir dénicher un générateur à la quincaillerie voisine et tenir les infectés à distance pendant que le bon docteur s'occupe de chacun d'entre nous à tour de rôle.

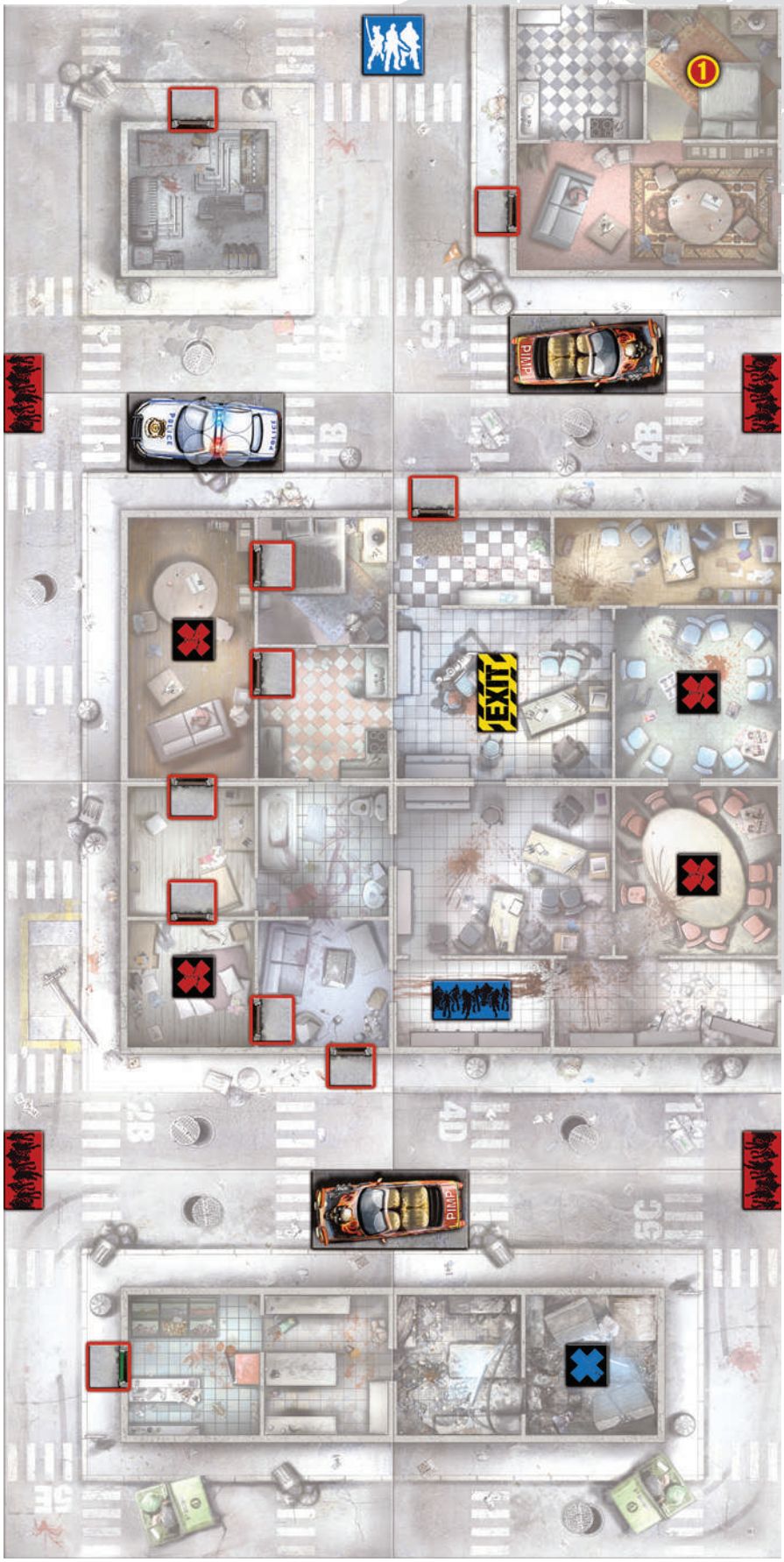
Dalles requises : **1B, 1C, 2B, 4B, 4D, 5C, 5E & 7B.**

OBJECTIFS

La stratégie est la clé du succès. On a un plan !

1- Trouvez la clé verte de la quincaillerie. Des « X » rouges indiquent les endroits où vous pourrez la trouver. Prenez tous les Objectifs rouges jusqu'à trouver le vert. Continuer à prendre les Objectifs rouges par la suite rapporte toujours le bonus d'expérience.





2- Trouvez un générateur portable. Un « X » bleu indique sa position dans la quincaillerie. Prenez l'Objectif bleu.

3- Apportez le générateur dans le cabinet médical. Le pion Zone de sortie indique l'emplacement du cabinet. Ca ne va pas être de la tarte, car ce générateur pèse un âne mort ! Atteignez la Zone de sortie avec l'Objectif bleu.

4- Laissez le toubib faire ses examens. Chaque Survivant peut être examiné s'il se trouve dans le cabinet médical durant la Phase de Fin de Tour. Chacun doit attendre son tour : le doc ne peut s'occuper qu'un d'un seul patient à la fois.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Quelqu'un se préparait à défendre son abri.** Mais ce « quelqu'un » n'a visiblement jamais eu l'occasion de le faire. Placez un Molotov dans la Zone marquée d'un « 1 » sur la carte.

- **Faire ce qui doit être fait.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Mélangez l'Objectif vert avec les Objectifs rouges, face cachée. La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

- **Ils ne vont pas nous filer les clés comme ça.** Une grande bataille s'est déroulée dans le bâtiment principal. Lorsque vous générez des Zombies dans une Zone contenant un Objectif rouge, n'utilisez pas le résultat standard de la carte Zombie. Appliquez le résultat du Niveau de Danger rouge, quel que soit le Niveau de Danger actuel.

- **Le générateur portable.** L'Objectif bleu représente le générateur portable. Placez-le sur la Fiche d'identité du Survivant qui le prend. Le pion compte comme une carte Équipement, mais n'occupe pas de place dans l'inventaire. Le générateur est très lourd. Le Survivant qui le porte se trouve ralenti : son Déplacement est limité à deux Zones par Phase des Joueurs, quelles que soient ses Compétences liées au Déplacement (ou celles de ses compagnons). La restriction de Déplacement ne s'applique pas si le porteur est à bord d'une voiture. N'oubliez pas que vous pouvez échanger le générateur !

Retirez le pion Objectif bleu lorsque son porteur parvient dans le cabinet médical. Si le générateur est perdu, la Mission se solde par un échec.

- **La mort vient d'en haut.** La prise de l'Objectif bleu constitue la dernière étape du réveil des Zombies dans les étages supérieurs du cabinet dentaire. La Zone d'Invasion bleue devient active dès que l'Objectif bleu est pris.

- **Quoi d'neuf, doc ?** Atteindre le cabinet médical avec l'Objectif bleu permet d'activer le matériel dont le toubib a besoin pour traiter votre équipe. Au cours de chaque Phase de Fin de Tour suivante, placez un pion Bruit sur la Fiche d'identité d'un unique Survivant se tenant dans la Zone de sortie. Il a été soigné ! La partie se solde sur une victoire lorsque tous les Survivants ont été soignés.

- **À tombeau ouvert.** Profitez des fusillades au volant, car vous pouvez utiliser les voitures !

- **Pimp-mobile.** Chaque *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Chacune contient soit les *Evil Twins*, une Gunblade, le *Ma's Shotgun* ou le *Pa's Gun*.

- **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.