



• CAUCHEMARS •

Les survivants ont attiré l'attention d'un cruel Nécromancien appelé *Attrape-Rêves*. Ce surnom n'a aucun rapport avec le gentil gri-gri qui sert à attraper les mauvais rêves des enfants : il vient de la funeste méthode que le nécromancien emploie dans sa guerre contre les vivants, qui consiste à transformer leurs rêves en cauchemars terrifiants. À force de mourir maintes et maintes fois dans le labyrinthe sans fin de ses illusions, ses victimes se retrouvent fragilisées et incapables de résister au moindre zombie. Les individus tourmentés constituent des proies faciles.

Ependant, *Attrape-Rêves* n'a jamais affronté de survivants. Jusqu'à présent, ses victimes faisaient la moitié du boulot à sa place en s'abandonnant à la peur et au désespoir. Mais les survivants ne sont pas faits du même bois : combattre des zombies toute une nuit n'est pour eux qu'une simple routine et l'esprit d'un nécromancien diabolique ne représente qu'un champ de bataille de plus. Ce sont des survivants. Même quand ils dorment.



Cauchemars est une campagne en 3 Quêtes conçue pour vous permettre de jouer à *Zombicide : Black Plague* toute une nuit durant. Vous n'aurez besoin de rien d'autre qu'une boîte de base de *Zombicide : Black Plague* pour vous lancer dans l'aventure.

Votre groupe commence avec *Q1 Le Cauchemar Originel*. En fonction de votre performance, il vous faudra le recommencer ou passer à *Q2 Le Cauchemar de la Clé*. Selon votre résultat, vous enchaînez avec *Q3 Le Cauchemar Final*, vous retenterez la Quête ou vous recommencerez depuis le début. Ne laissez personne mourir pendant son sommeil !

Cauchemars traite de la volonté de survivre. Votre groupe devra affronter des hordes de Zombies dans des situations que quiconque trouverait désespérées. Les Survivants ont par nature une volonté de fer, ou apprennent à la développer. Ils se pourraient même qu'ils aiment ça !



MODE GAMING NIGHT

Le Mode *Gaming Night* vous permet de jouer durant toute une nuit sans avoir à vous soucier de la mort subite de vos héros. Les Survivants vaincus se relèveront au cœur de la bataille pour continuer le combat aux côtés de leurs compagnons. Le but ici est simple : ne soyez pas exclu de la partie parce que votre Survivant est mort ! Pour jouer avec le Mode *Gaming Night*, appliquez les règles suivantes :
Lorsqu'un Survivant est vaincu, couchez sa figurine. Le Survivant abattu est considéré comme hors-jeu jusqu'à son retour, comme si on l'avait retiré du plateau. Au début de n'importe quelle Phase des Joueurs suivante, avant que le premier joueur n'agisse, le Survivant peut choisir de revenir en jeu. Défaussez toutes ses cartes Équipement et soignez toutes ses Blessures. Il perd aussi tous ses points d'expérience. À son retour, il gagne :

- Le même nombre de points d'expérience que le Survivant le moins expérimenté sur le plateau. Vous n'êtes pas obligé de choisir les mêmes compétences de Niveau Orange et Rouge que précédemment.
 - Équipement : piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver deux armes. Défaussez les autres cartes (y compris les cartes « Aaahh ! »).
- Les effets de jeu actifs précédemment appliqués au Survivant n'ont plus cours.

QUÊTE 1 : LE CAUCHEMAR ORIGINEL

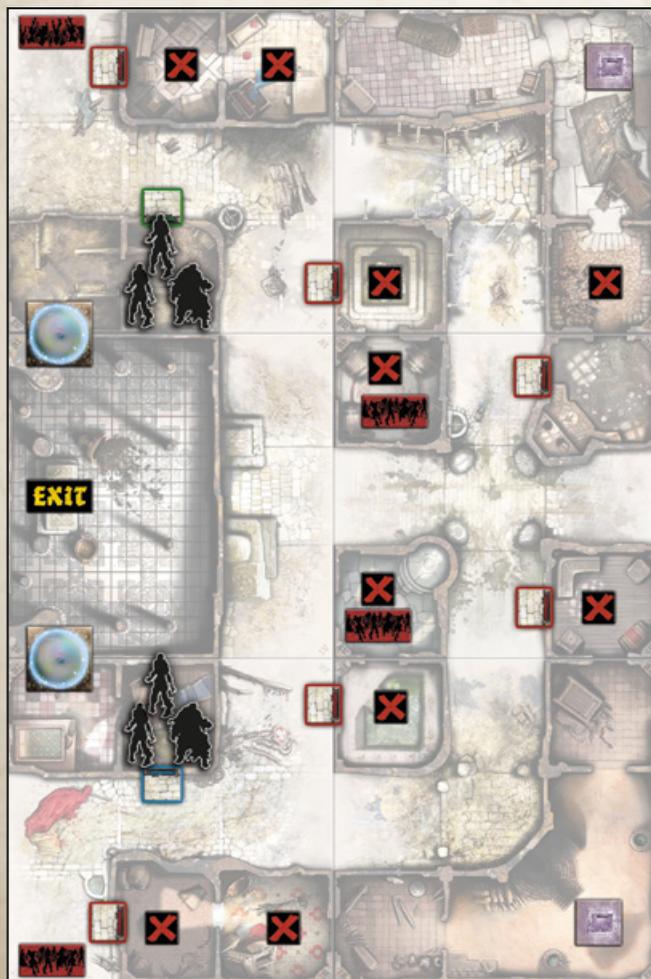
DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Quoi ? Où ? Ee... ce n'est pas... suis-je en train de rêver ? Sommes-nous tous en train de rêver ? Non, c'est un cauchemar. Je peux sentir la présence des Nécromanciens partout. Il semble que nous ayons été envoyés dans un lieu cauchemardesque qu'ils ont créé. Il faut que nous trouvions la sortie.

Dalles requises : 1V, 2R, 3V, 4V, 7R & 9R.

OBJECTIFS

Atteignez l'autel dans le temple. Vous gagnez la partie quand tous les Survivants de départ se trouvent sur la Zone de sortie lors d'une Phase de Fin de Tour, et qu'aucun Zombie ne l'occupe.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez l'Objectif bleu et le vert, face cachée, au hasard parmi les rouges.
 - Placez 1 Fatty et 2 Walkers dans les Zones indiquées.
- **Se réveiller dans un cercueil.** L'Aire de départ des Survivants se trouve dans la Crypte violette.
- **Vérités dérangeantes.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Portes interdites.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris. La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.
- **Barrières magiques.** L'accès au temple est bloqué par deux barrières magiques. Elles sont maintenues en place par les Fatties et les Walkers positionnés lors de la Mise en place. Retirez les deux pions dès que les deux groupes de Zombies sont éliminés, puis générez immédiatement des Zombies dans la Zone du temple.
- **On s'en est tirés.** S'il y a 4 zones d'Invasion en jeu quand les Survivants atteignent l'objectif de Quête, passez à Q2 *Le Cauchemar de la Clé*. Dans le cas contraire, recommencez cette Quête.



3V	9R
1V	4V
2R	7R



QUÊTE 2 : LE CAUCHEMAR DE LA CLÉ

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

L'esprit d'Attrape-Rêves est une succession de verrous, de clés et de recoins. Ce type est du genre à compter ses pas quand il danse. Une partie du groupe s'est retrouvée piégée dans une crypte, et on ne sait pas ce qu'il est advenu de nos amis. Un autre temple se dresse sous le ciel noir et nous pouvons apercevoir une lumière aveuglante. Nous nous sentons comme des souris enfermées dans un labyrinthe. Nous pouvons nous en sortir, à condition de conserver notre sang-froid. Réunissons le groupe afin que ce soient les souris qui mangent le chat !

Dalles requises : 1V, 2V, SV, 7R, 8V & 9R.

OBJECTIFS

Atteignez l'autel dans le temple. Vous gagnez la partie quand tous les Survivants de départ se trouvent sur la Zone de sortie lors d'une Phase de Fin de Round, et qu'aucun Zombie ne l'occupe.

2V	1V
5V	8V
7R	9R



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez 1 Objectif rouge sur la Zone de sortie.
 - Placez l'Objectif bleu et le vert face cachée au hasard parmi les rouges.
- **Peur ou douleur ?** Partagez aléatoirement les Survivants entre les deux Aires de départ.
- **Marche spectrale.** Les Nécromanciens ignorent les portes de Crypte quand ils déterminent leur route et résolvent leur Déplacement. Ils peuvent traverser les portes sans les ouvrir.



- Ces clés sont chaudes au toucher. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Un Survivant qui prend un Objectif rouge où que ce soit est téléporté sur la Zone qui contient la barrière magique n° 1. Si cette aile de bâtiment n'a pas encore été ouverte, générez-y des Zombies.
- Un Survivant qui prend l'Objectif bleu où que ce soit est téléporté sur la Zone de sortie, qui contient la barrière magique n° 2. Générez-y des Zombies, même si cela a déjà été fait. Astuce : le Survivant peut prendre l'Objectif rouge pour s'échapper vers la Zone de la barrière magique n° 1.

· **La serrure de l'au-delà.** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris. Générez des Zombies dans la Zone du temple à l'ouverture du bâtiment, même si des Zombies y ont déjà été générés (voir règle spéciale « Ces clés sont chaudes au toucher »).

· **On s'en est (encore) tirés.** S'il y a 4 Zones d'Invasion en jeu quand les Survivants atteignent l'objectif de Quête, passez à Q3 *Le Cauchemar Final*. S'il y a plus de 4 Zones d'Invasion en jeu quand l'objectif de Quête est atteint, rejouez cette Quête. Dans le cas contraire, retournez à Q1 *Le Cauchemar Originel*.

◆ QUÊTE 3 : LE CAUCHEMAR FINAL

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Le passage secret nous a menés dans une ville lugubre et sanglante, qui pue la charogne. Un tel agencement de rues ne peut provenir que d'un cerveau dérangé. Nous sommes sûrement au cœur de l'esprit d'Attrape-Rêves. Beurk !

Hé ! Ça fait quoi si on tue un nécromancien à l'intérieur de sa propre tête ?

Dalles requises : 1R, 3V, 4V & 9V.

OBJECTIFS

Brisez le sortilège et l'esprit d'Attrape-Rêves. Chaque fois qu'un Survivant tue un Nécromancien, lancez un dé. Si le résultat est inférieur au nombre d'Objectifs pris au cours de la Quête, vous gagnez la partie.



1R	9V
3V	4V

RÈGLES SPÉCIALES

- **La tête pleine de Zombies.** Avant le début de la partie, résolvez deux Phases des Zombies.
- **Parlez-moi de votre nécromancien.** L'Aire de départ des Survivants est située dans la Crypte violette.
- **Énigme psychique.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Des zombies surgis de nulle part.** Quand un Survivant entre dans un bâtiment qui ne contient aucun autre Survivant, générez des Zombies comme si une porte venait d'être ouverte.
- **Trop fou pour toi.** La partie est perdue dès que 6 Zones d'Invasion ou plus se trouvent sur le plateau, ou si un Survivant est éliminé. Repartez de la Quête Q1 *Le Cauchemar Originel*.