



DANS LES TÉNÉBRES

Dans les Ténèbres est une mini campagne en 3 parties pour *Zombicide*. Pour la jouer vous aurez besoin de *Zombicide Saison 3 : Rue Morgue*, *Angry Neighbors* et *Zombicide : Black Plague*.

Dans cette campagne, les Survivants devront fuir la ville envahie par les Zombies en atteignant l'hélicoptère. Pour y parvenir, ils devront passer par les catacombes situées sous la ville.

RÈGLES DE CAMPAGNE

Ces Missions sont conçues pour être jouées en épisodes. Commencez par *L'Entrée des Catacombes*, enchaînez avec *Perdus dans le Noir* et finissez par *Extraction*.

Conservez les mêmes Survivants d'une Mission à l'autre.

Les Blessures ne sont pas conservées entre les Missions.

Un Survivant qui a atteint le Niveau Rouge à la fin d'une Mission peut commencer la suivante en conservant une carte Équipement de la Mission précédente. Les armes assemblées, comme le Fusil de sniper ou le cocktail Molotov, comptent comme une seule carte.

Si un Survivant est éliminé, la campagne se solde par un échec. Essayez à nouveau en étant plus prudents, cette fois-ci !

BLACK PLAGUE

La seconde Mission, *Perdus dans le Noir*, utilise les dalles, les Cryptes et les pions porte de Crypte et portes de *Zombicide : Black Plague*. Les règles normales de *Zombicide Saison : 3 Rue Morgue* continuent de s'appliquer lors de cette Mission. Utilisez la règle de *Black Plague* uniquement pour les Zones de Crypte.



MO1 L'ENTRÉE DES CATACOMBES

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

La ville appartient désormais aux zombies. Il n'y a plus rien que nous puissions faire, si ce n'est de tenter de nous en sortir vivants. Un hélico doit venir nous chercher sur l'héliport de l'hôpital, mais ça va être coton d'y accéder, car les rues grouillent littéralement de zombies. Cependant, nous avons un plan : nous allons passer par le réseau de catacombes sous la ville pour rejoindre l'hôpital. L'endroit devrait être plus sûr...

... ou pas.

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

Dalles requises : 12R, 3R, 4R, 5R, 10R & 11R.

OBJECTIFS

Trouvez l'entrée des catacombes. Tous les Survivants doivent se tenir dans la Zone de sortie sans qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

RÈGLES SPÉCIALES

La Clé Bleue. Mélangez l'Objectif bleu avec les rouges, face cachée.

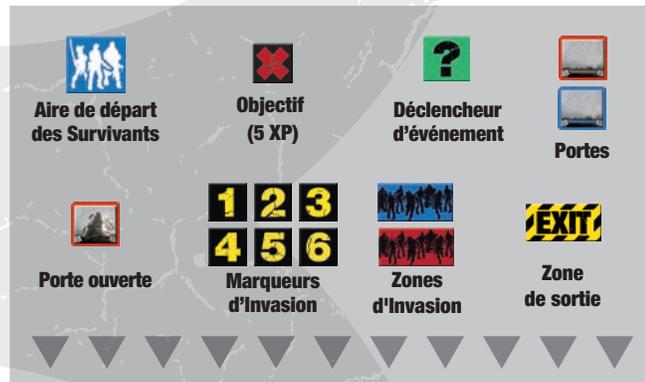
Ça peut toujours servir. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

Porte verrouillée. La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

Ils nous attendaient ! La zone d'Invasion bleue est activée dès qu'Objectif bleu est pris.



4R	10R
5R	11R
3R	2R



MO2 PERDUS DANS LE NOIR

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Nous avons trouvé l'entrée des catacombes, mais l'endroit est un véritable labyrinthe, et plus il fait noir comme dans un four ! Il n'y a plus qu'à dénicher la sortie vers l'hosto et nous serons tirés d'affaire. Allons-y, c'est par là... ou par là. À moins que ce ne soit par là... Hé ! C'était quoi ce bruit ?



Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue, Zombicide : Black Plague.

Dalles requises : 1V, 2V, 3R, 4V, 5R, 6V, 7R, 8V & 9R.

OBJECTIFS

Trouvez la sortie des catacombes. Trouvez la Zone de sortie afin de pouvoir regagner la surface 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

Dans les catacombes. Utilisez les dalles de *Zombicide : Black Plague* pour construire le plateau. Utilisez la *Saison 3 : Rue Morgue* pour les règles et le reste du matériel. Vous pouvez ajouter les cartes des Zombies Seekers d'*Angry Neighbors* pour augmenter la difficulté.

Planques de malfrats. Les règles de Crypte (voir *Zombicide : Black Plague*, page 36) s'appliquent. Placez une arme de pimp au hasard dans chacune des Cryptes. Un Survivant dans une Crypte peut dépenser une Action pour ramasser l'arme qui s'y trouve et réorganiser son inventaire gratuitement. Ce n'est pas une Action de Fouille.

Ça fait longtemps que c'est là... Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

Où est la sortie ? Mélangez l'Objectif bleu avec les rouges, face cachée. Quand l'Objectif bleu est pris, remplacez-le par le pion Zone de sortie.

Il fait noir là-dedans. La Ligne de vue est limitée à une seule Zone dans les rues.

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



Aire de départ
des Survivants



Porte



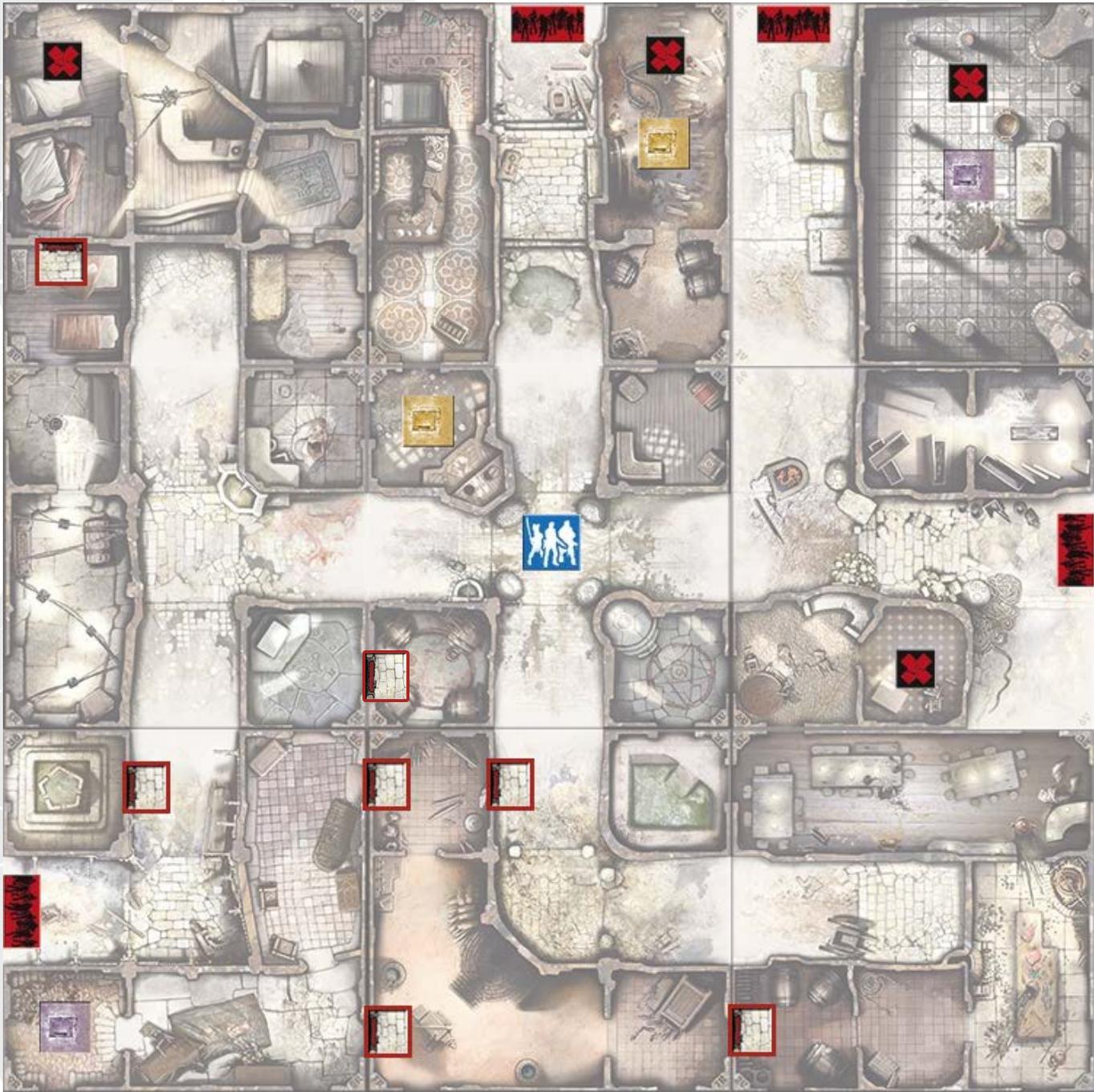
Portes de Crypte



Zone d'Invasion



Objectif
(5 XP)



MO3 EXTRACTION

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

La surface, enfin ! Nous sommes au cœur de l'hôpital : l'endroit semble avoir été condamné depuis le début de l'invasion et tous les gens qui s'y trouvaient sont à présent des zombies. Nous devons parvenir à sortir d'ici et à atteindre l'héliport pour fuir cet enfer. Il n'y a plus qu'à espérer que l'hélico soit à l'heure...

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

Dalles requises : 2V, 3V, 4V, 6V, 9R & 12V.

OBJECTIFS

Tous à l'hélico ! La partie est gagnée lorsque tous les Survivants sont à l'intérieur de l'hélicoptère et qu'aucun Zombie n'occupe la Zone (voir règles spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES

La clé bleue. Mélangez l'Objectif bleu avec les rouges, face cachée.

Ça peut toujours servir. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

Porte verrouillée. La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

Comité d'accueil. La Zone d'Invasion bleue est activée dès que l'Objectif bleu est pris.

Portes blindées. Les portes rouges ne peuvent pas être ouvertes.

Attendez l'hélico ! Dès qu'un Survivant atteint l'héliport, placez un dé Hélico sur la face 1 dé dans la Zone. Lors de la Phase de Fin de Tour, lancez un autre dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur en cours du Dé Hélico, placez le pion Hélicoptère au sol sur l'héliport. Si le résultat est supérieur à la valeur en cours du dé Hélico, augmentez ce dernier de 1. L'hélicoptère peut accueillir tous les Survivants.

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

