Edge Entertainment et *Guillotine Games* présentent Switch City, une campagne en 6 Missions conçue pour être jouée avec le pack Zombicide Apocalypse. Elle peut être jouée sans ce pack, mais le défi sera bien plus conséquent. Vous êtes prévenus !

Toutes les missions de *Switch City* ont été réalisées avec l'éditeur de carte de *Zombicide*. Découvrez et téléchargez ce logiciel sur

www.EdgeEnt.com

NIVEAU DE DANGER DE DÉPART

Chaque Mission possède un Niveau de Danger spécifique. Tous les Survivants commencent à la plus faible valeur du Niveau de Danger indiqué dans la Mission. Par exemple, la Mission *Fast Food* (cf. page 6) est fixée au Niveau Jaune. Les Survivants débutent donc au Niveau de Danger Jaune avec 7 points d'expérience.

DÉBUT DE LA CAMPAGNE

La campagne commence par l'une des deux Missions de Niveau Bleu : *Pull The Switch* (cf. page 3) ou *The Skyscraper* (cf. p 4). Choisissez votre mission de départ librement.

PASSAGE D'UNE MISSION À L'AUTRE

Sauf pour... *Abandon All Hope*, la dernière mission, toutes les Missions se terminent sur une ou plusieurs Zones de Sortie. Chaque Zone de Sortie détermine la prochaine Mission jouée : celle avec la Zone de Départ correspondante.

CONSERVER SON ÉQUIPEMENT D'UNE MISSION À L'AUTRE

Un survivant qui a atteint le Niveau Rouge à la fin d'une Mission peut commencer la suivante en conservant une carte d'équipement de la Mission précédente. Une seule carte est autorisée. Cela signifie que, par exemple, vous ne pouvez pas garder un fusil de sniper. Vous aurez à choisir entre le viseur ou le fusil. D'autre part, si vous avez déjà créé un cocktail Molotov, vous pouvez le garder, car il s'agit d'une seule et même carte, même si vous avez eu à réunir deux cartes (essence et bouteille en verre) pour le fabriquer.

Conseil : le cocktail Molotov est un très bon choix, sans doute même le meilleur pour la dernière Mission.

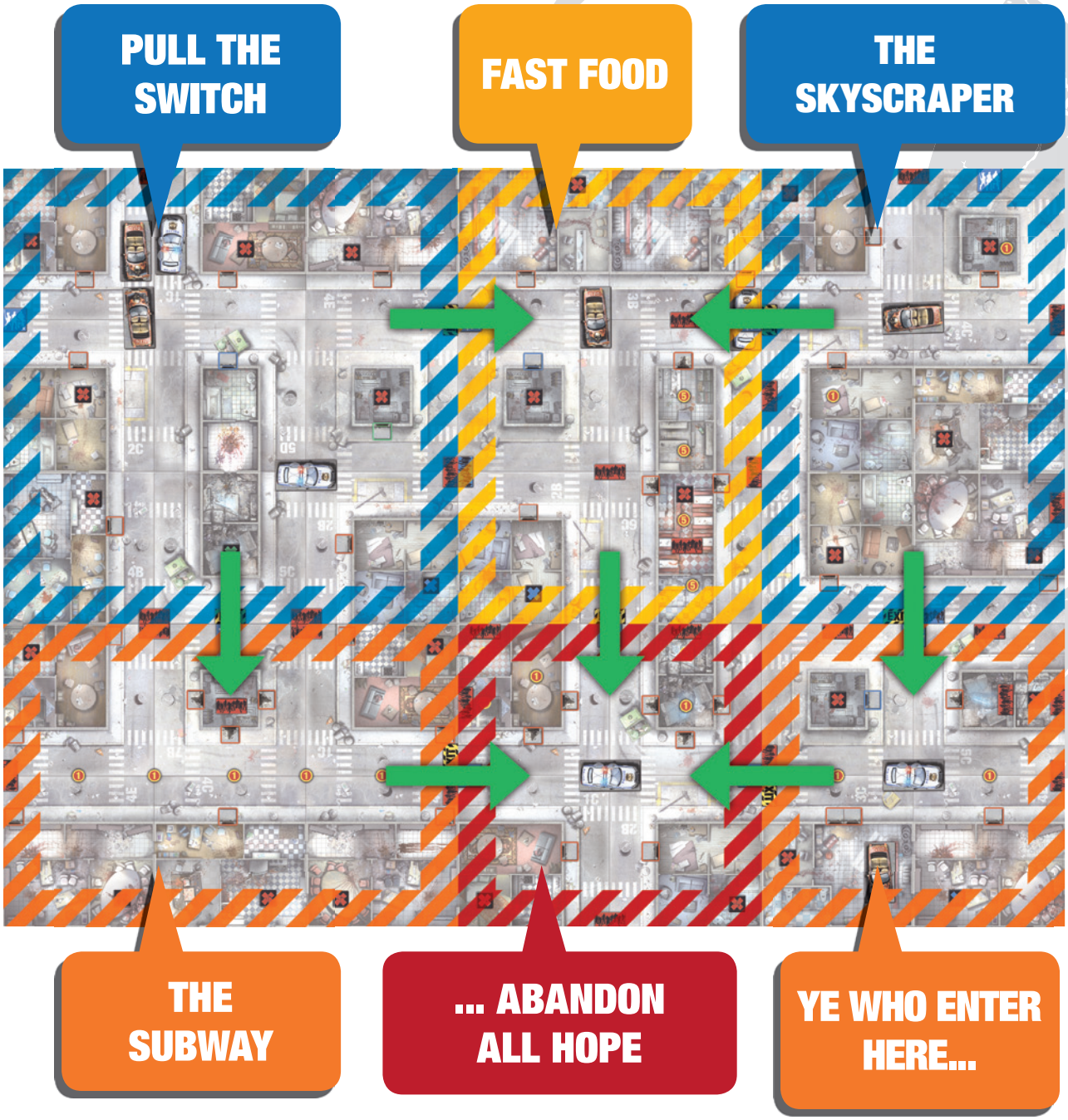
Switch City est une campagne de niveau expert. Attendez-vous à un véritable défi et à des heures de jeu en coopération. Au final, vous serez peut-être l'un des rares chanceux à revendiquer « Mon équipe a terminé *Switch City*. Et la vôtre ? »

QUE FAIRE SI... UN SURVIVANT EST ÉLIMINÉ ?

Les Survivants sont des durs à cuire. Le personnage commence la prochaine Mission avec une carte Blessure.

QUE FAIRE SI... UN SURVIVANT TERMINE UNE MISSION AVEC UNE CARTE BLESSURE ?

Juste une égratignure. La carte Blessure est défaussée entre les missions. Les mecs garderont une belle cicatrice. Mais pas les nanas, bien sûr (sauf Amy, qui trouve ça cool).


PULL THE SWITCH
FAST FOOD
THE SKYSCRAPER
THE SUBWAY
... ABANDON ALL HOPE
YE WHO ENTER HERE...

NIVEAU DE DANGER BLEU

PULL THE SWITCH

Switch City. Cette ville possède sa propre centrale électrique. La région offre tous les bienfaits fondamentaux de la civilisation : l'électricité, l'eau potable, l'air conditionné, toutes ces choses qui font de nous des êtres humains. Il suffit d'appuyer sur le bon bouton pour avoir du jus.

Et ensuite... De l'eau chaude !

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

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes dans cet ordre :

1 - Prendre tous les pions Objectif.

2 – Atteindre l'une des Zones de Sortie du plateau avec les personnages ayant survécu. La Zone ne doit contenir aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• 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.

• Vous pouvez utiliser les voitures.

• Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimpmobiles.* Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

• 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.

• Il existe deux Zones de Sortie, mais une seule peut être utilisée. Tous les personnages ayant survécu doivent se trouver sur la même Zone de Sortie pour atteindre le dernier objectif. La Zone de Sortie choisie détermine la mission suivante, soit *Fast Food*, soit *Subway.*

NIVEAU DE DANGER BLEU

THE SKYSCRAPER

Nous avons réussi à redémarrer la centrale et nous avons remonté le réseau électrique jusqu'à ce gratte-ciel. Si on peut trouver l'interrupteur, on peut faire revenir le courant. Ensuite, c'est climatisation et bière fraîche, bébé ! Hé, vous avez entendu ça ? Des coups de feu. Il doit y avoir d'autres survivants dans le bâtiment. Nous devons les sauver avant qu'ils ne sifflent toute la bière !

Dalles requises : **1B**, **2B**, **2C**, **4E**, **4C** et **7B**.

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes dans cet ordre :

1– Prendre tous les pions Objectif.

2– Atteindre une Zone de Sortie du plateau avec les personnages ayant survécu. La Zone ne doit contenir aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

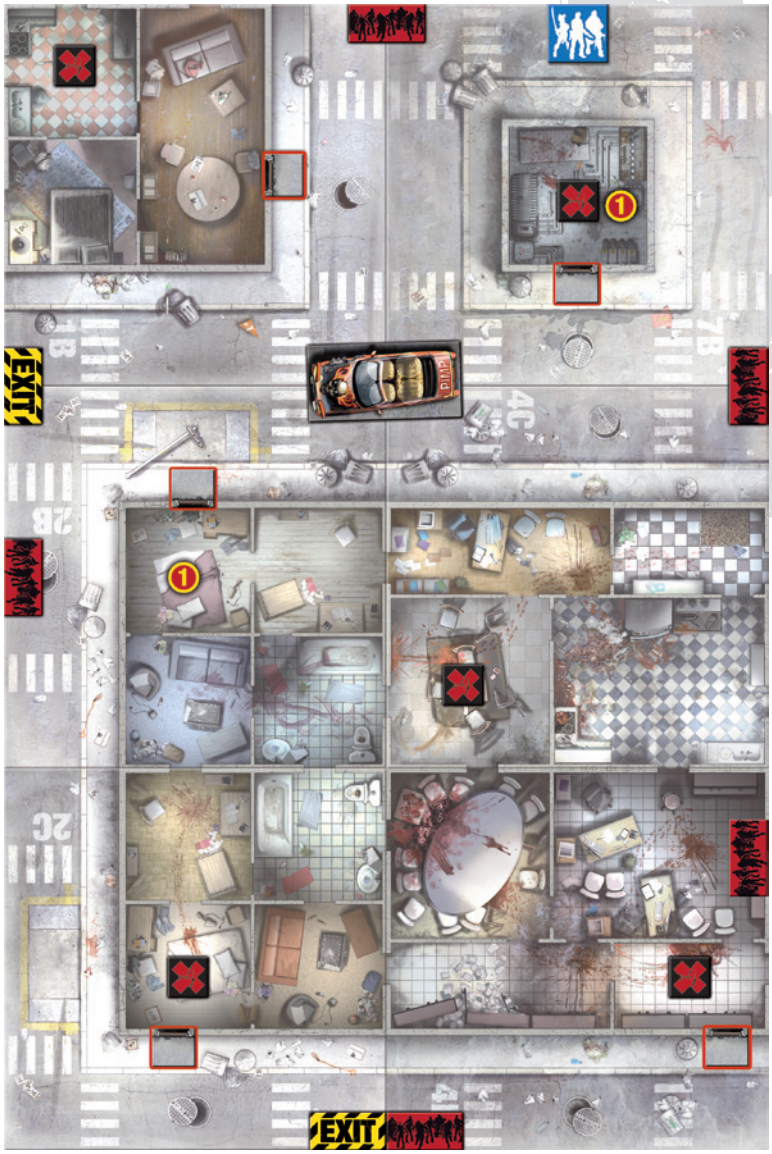
• Chaque fois que vous prenez l'un des trois premiers pions Objectif, vous gagnez un nouveau Survivant. Le joueur qui contrôle le moins de survivants en choisit un nouveau au hasard et le met en jeu dans la Zone de l'Objectif. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a pris l'Objectif qui choisit qui le contrôle. Le nouveau Survivant peut maintenant être joué normalement. Il commence au niveau de Danger orange, mais sans équipement. Cette règle s'applique seulement pour les trois premiers pions Objectifs.

• Vous pouvez utiliser des voitures.

• Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimpmobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

• Placez une Abomination sur chaque Zone marquée d'un « 1 » jaune dans un point rouge.

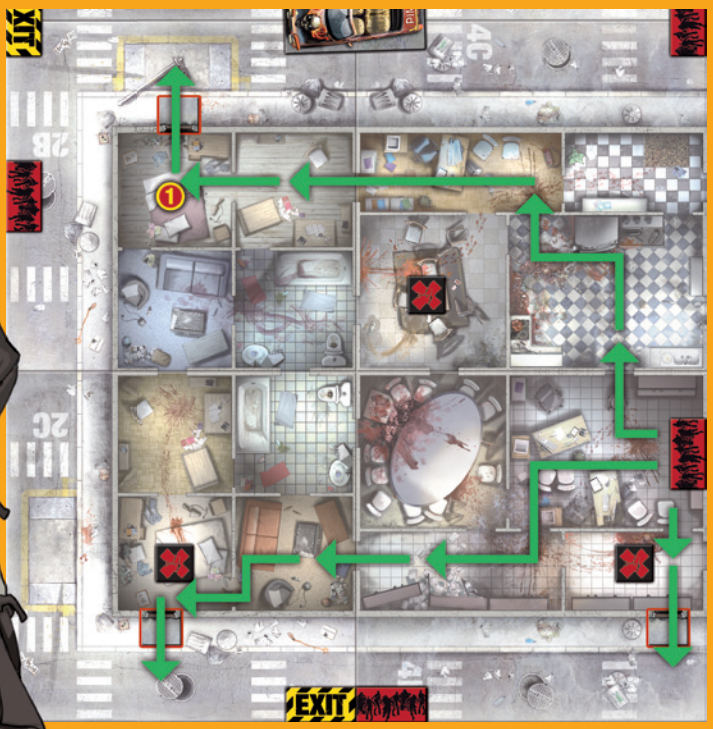
• Il existe deux Zones de Sortie, mais une seule peut être utilisée. Tous les personnages ayant survécu doivent se trouver sur la même Zone de Sortie pour atteindre le dernier objectif. La Zone de Sortie choisie détermine la mission suivante, soit *Fast food* soit *Ye who enter here…*



DES ZOMBIES DANS UN GRATTE-CIEL

Les Zombies auront de nombreuses possibilités pour sortir du grand bâtiment contenant une Zone d'Invasion, peu importe où ils voudront aller. Cela va encore empirer avec l'ouverture de la première porte, puisque toutes les Zones vont grouiller de Zombies. Vous trouverez ci-dessous les itinéraires les plus courts depuis la zone d'Invasion jusqu'à chaque porte.

À l'intérieur d'un bâtiment fermé, les zombies se déplacent normalement. Ils suivent le chemin le plus court vers la Zone la plus bruyante, mais sont arrêtés par les portes.



NIVEAU DE DANGER JAUNE

FAST FOOD

Nous n'avons pas d'électricité pour l'instant, sauf ici, dans ce petit fast-food. Peut-être est-il relié accès au réseau électrique ou possède-t-il son propre générateur ? Wanda pense que les congélateurs fonctionnent toujours et a proposé de nous faire des hamburgers ! Il n'y a qu'une seule chose entre moi et la nourriture civilisée : une boutique pleine de zombies. Pour une fois, c'est tant pis pour ma ligne.

Dalles requises : **2B**, **3B**, **3C**, **5B**, **6C** et **7B**.

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes dans cet ordre :

1– Prendre tous les pions Objectif.

2– Atteindre une Zone de Sortie du plateau avec les personnages ayant survécu. La Zone ne doit contenir aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Niveau de Danger Jaune : Les Survivants commencent cette mission au Niveau de Danger Jaune et non au Niveau de Danger Bleu.

• Placer cinq Walkers sur chacune des quatre Zones marqués d'un « 5 » jaune dans un point rouge.

• Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• La Porte Bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Bleu n'a pas été pris.

• Vous pouvez utiliser des voitures.

• Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimpmobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

• 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.

• Il existe deux Zones de Départ, mais une seule peut être utilisée. Tous les survivants commencent sur la Zone correspondant à la précédente Mission.

NIVEAU DE DANGER ORANGE

THE SUBWAY

Nous allons vers la station de métro. Les métros fonctionnent à l'électricité, peut-être pourrons nous trouver un générateur là-bas. Hélas, le métro, c'est dangereux. Il y avait tant de gens suffisamment stupides pour penser qu'ils seraient en sécurité sous terre. J'ai toujours détesté l'heure de pointe !

Dalles requises : **1B**, **1C**, **4E**, **4c**, **4d** et **7B**.

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes dans cet ordre :

1– Prendre tous les pions Objectif.

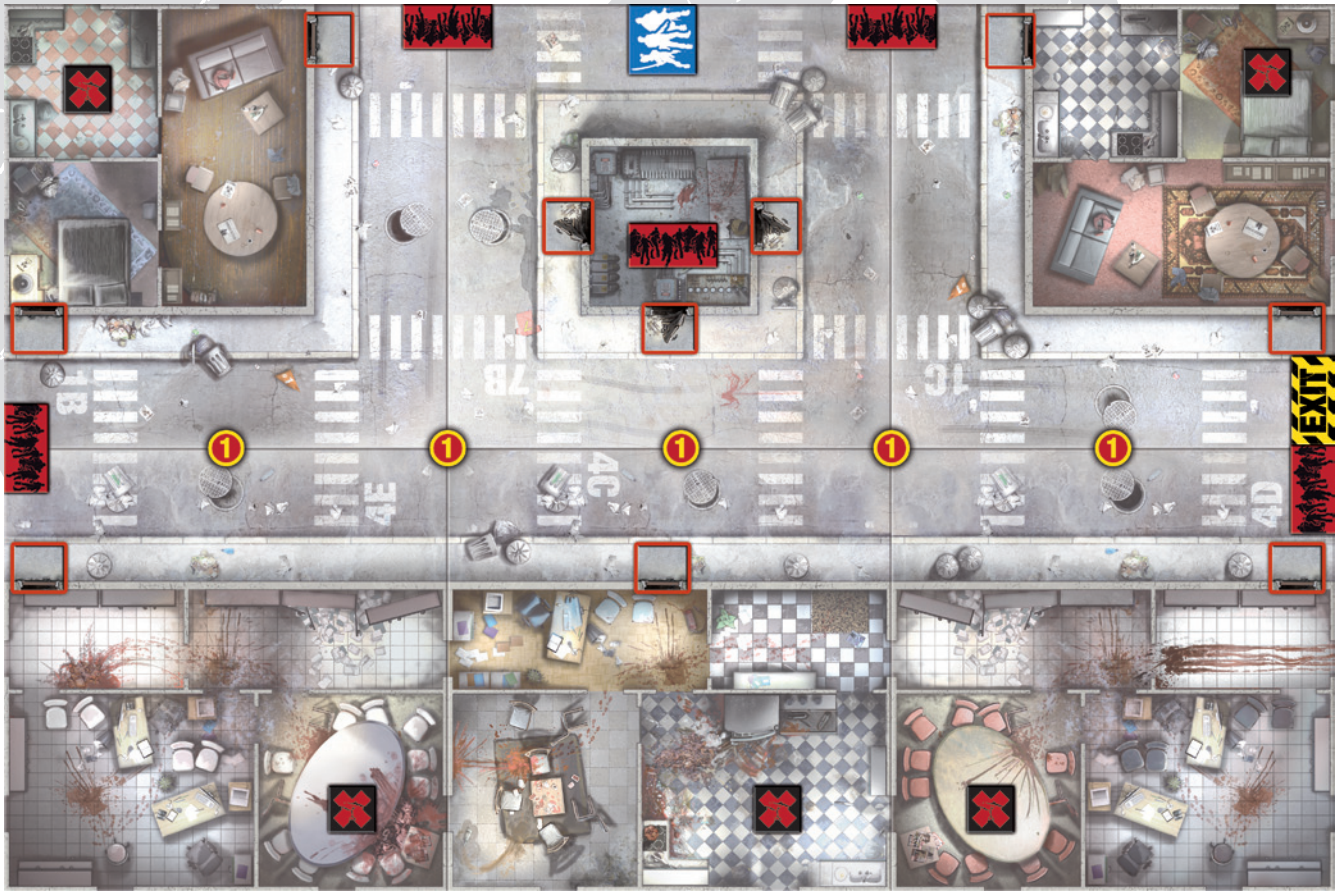
2– Atteindre la Zone de Sortie du plateau avec les personnages ayant survécu. La Zone ne doit contenir aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Niveau de Danger Orange : Les Survivants commencent cette mission au Niveau de Danger Orange et non au Niveau de Danger Bleu.

• Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

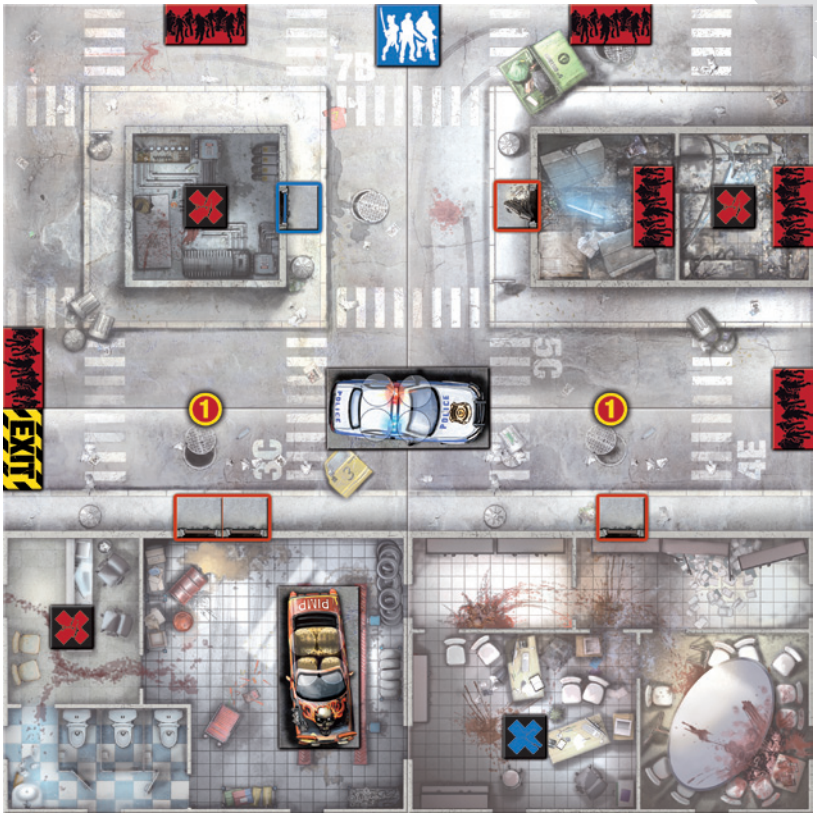
• Placer un Runner sur chacune des cinq Zones marquées d'un « 1 » jaune dans un point rouge.



NIVEAU DE DANGER ORANGE

YE WHO ENTER HERE...

Nous n'avons toujours pas de clim ou de bière fraîche. Nous pensons que les commandes de contrôle ne sont pas loin, mais l'exploration de la zone ne va pas être de la tarte. Un petit malin a rassemblé, tous les infectés du coin dans un petit immeuble, probablement juste avant de découvrir qu'il était infecté lui aussi. L'endroit est plein de zombies et il en arrive encore. Qu'est-ce qu'on ferait pas pour une bière fraîche...



Dalles requises : **3C**, **4E**, **5C** et **7B**.

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes dans cet ordre :

1– Prendre tous les pions Objectif.

2– Atteindre la Zone de Sortie du plateau avec les personnages ayant survécu. La Zone ne doit contenir aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Niveau de Danger Orange : Les Survivants commencent cette mission au Niveau de Danger Orange et non au Niveau de Danger Bleu.

• Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• La Porte Bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Bleu n'a pas été pris.

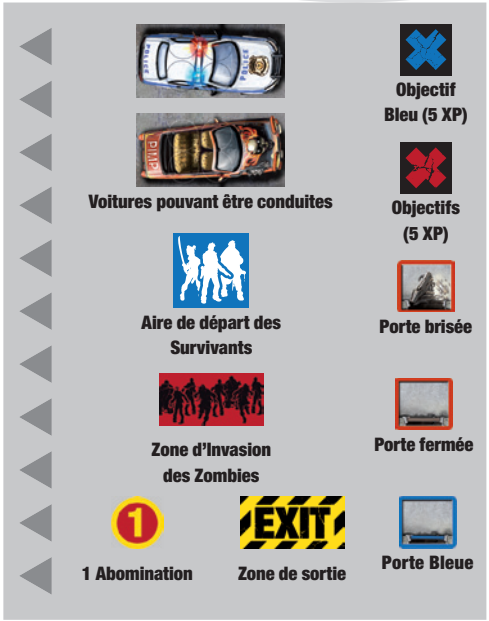
• Vous pouvez utiliser des voitures.

• Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimpmobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

• 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.

• Les voitures dans la Zone du garage peuvent aller dans la rue si les deux portes de garage sont ouvertes. Les voitures peuvent retourner dans la Zone du garage, mais ne peuvent pas aller dans les autres Zones de bâtiments.

• Placez une Abomination sur chaque Zone marquée d'un « 1 » jaune dans un point rouge.



NIVEAU DE DANGER ROUGE

...ABANDON ALL HOPE!

Nous avons enfin trouvé le générateur d'alimentation principal ! Il y a beaucoup de zombies par ici, sans doute les types qui travaillaient dans le coin. Il semblerait que les derniers interrupteurs soient ici. Nous allons les activer et ensuite, nous seront à nouveau des êtres humains !

Dalles requises : **1B**, **1C**, **2B** et **5C**.

OBJECTIFS

Prenez les deux pions Objectifs. C'est aussi simple que ça.

RÈGLES SPÉCIALES

• Niveau de Danger Rouge : Les Survivants commencent cette mission au Niveau de Danger Rouge et non au Niveau de Danger Bleu.

• 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.

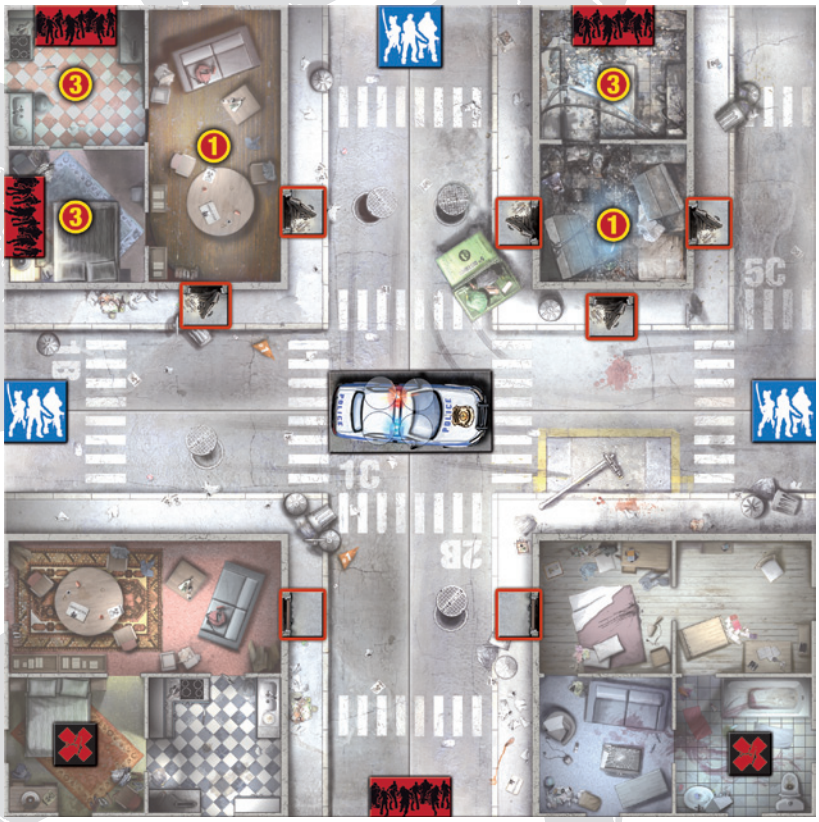
• Placez une Abomination sur chaque Zone marquée d'un « 1 » jaune dans un point rouge.

• Placez un Fatty (avec ses deux Walker) sur chaque Zone marquée d'un « 3 » jaune dans un point rouge.

• Il existe trois Zones de Départ, mais une seule peut être utilisée. Tous les survivants commencent sur la Zone correspondant à la précédente Mission.

Il était là. L'interrupteur principal de l'alimentation de cette ville. Maintenant, nous avons accès à tout le confort que notre vieille civilisation avait à offrir.

Ça aurait pu être le paradis, mais nous n'avions pas pensé à toutes les choses que nous allions activer à nouveau. Les lumières de la ville. Les téléviseurs. Les outils industriels. Et par-dessus tout, les alarmes. La ville entière hurle à présent comme si elle était dévorée vive. Le vacarme peut être entendu à des kilomètres de distance et les lumières éclairent le ciel nocturne comme un phare. Je sais ce qui se passe en ce moment : de toutes les directions, des centaines de zombies tournent leurs yeux injectés de sang vers Switch City. Ils se réveillent pour rejoindre la fête. Peut-être aurons-nous le temps d'un bain chaud et d'une bière. Ensuite, c'est reparti pour un Zombicide !



VOUS N'EN AVEZ PAS EU ASSEZ ? VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Cette mission a été conçue pour les joueurs ayant les Walkers, Runners, Fatties et Abomination supplémentaires du *pack Apocalypse* de *Zombicide*. Elle peut être jouée sans ce supplément, mais devient alors un véritable défi. Vous êtes prévenus !

LE FINAL

...Abandon all hope ! est la dernière mission de *Switch City*. Bien sûr, rien ne vous empêche de la tenter avec une autre équipe, en choisissant un chemin différent !