E01 UN PLAN SIMPLE

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 30 MINUTES

Une Mission Edge Entertainment

Les rues sont infestées de zombies : se déplacer devient de plus en plus risqué. On a décidé d'utiliser les couloirs du Métro. L'entrée la plus proche est grillagée, mais on espère bien trouver la clé quelque part dans les bureaux du Métro.
J'espère qu'on ne va pas tomber sur le contrôleur...

Matériel requis : **Saison 1.**
Dalles requises : **2B, 4D, 5B, 7B.**

OBJECTIFS

1- Trouvez la clé de la grille. Pénétrez dans les bureaux du Métro et prenez l'Objectif bleu.

2- Fuyez, pauvres fous ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **C'est bon, je l'ai !** L'Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Foutue grille !** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

• **Les contrôleurs vont toujours par deux.** Au début de la partie, placez un Fatty dans la Zone indiquée. Attention, il y en aura probablement deux d'ici que vous arriviez sur place ! C'est une bonne occasion de consulter les règles sur la séparation des Zombies !

E02 POURPRE PROFOND

MOYEN / 4 SURVIVANTS / 45 MINUTES

On a repéré une super caisse dans un garage. Il va sans doute falloir batailler un peu pour y accéder, mais après ça, à nous la liberté, les cheveux au vent et tout ça...

Avec cette bagnole, on va glisser sur les zombies comme de la fumée sur l'eau.

Matériel requis : **Saison 1.**
Dalles requises : **2B, 3B, 5E, 7B.**

OBJECTIFS

Note : prenez le temps de consulter les règles sur les voitures avant cette Mission.

Il nous faut cette caisse ! Voilà comment on va s'y prendre :

1- Knocking at your Backdoor. On va entrer dans le garage par le côté. La clé n'est pas loin. Prenez l'Objectif bleu pour pouvoir ouvrir la porte bleue.

2- Machine Head. Le garage est fermé par un volet roulant. Prenez l'Objectif vert pour pouvoir ouvrir la double porte du garage.

3- Pictures of Home. Atteignez la Zone de sortie avec la voiture et les Survivants restants.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Into the Fire.** Chaque Objectif donne 5 d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Nobody's Home.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

• **Space truckin'.** La double porte du garage ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

• **Speed King.** Vous pouvez utiliser la voiture. À condition d'avoir ouvert les deux portes du garage, bien sûr…

• **Highway Star.** La *pimp-mobile* peut être Fouillée une fois. Elle contient soit les *Evil Twins*, soit le *Ma's Shotgun*.

E03 LE DERNIER QUART D'HEURE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Dorian Daubet-Lajus

Des hordes de zombies affamés sont à nos trousses. On a dû abandonner presque toutes nos provisions pour survivre. On est tombé sur une Abomination d'un nouveau type, une espèce de géant invulnérable. On lui a même balancé un Molotov à la gueule et elle n'a pas bronché !

Josh prétend qu'il y a dans le coin une voiture que l'on pourrait retaper pour vaincre ce monstre. J'espère qu'il dit vrai sur cette caisse, parce que sinon, on est tous morts. On a conservé une puissance de feu non négligeable. Espérons que ça suffira à repousser la horde le temps qu'on prépare cette fichue bagnole !

Sinon, il y a des chances que ce soit le dernier combat de notre vie...

Dalles requises : **2B, 3B, 3C, 4E, 5B, 5C, 5D, 6C, & 7B.**
Matériel Requis : **Saison 1, Toxic City Mall (règles et cartes).**
Optionnel : **Walk of the Dead 1 & 2, Zombie Dogz.**

OBJECTIFS

1 - Mieux que la Batmobile. Trouvez toutes les pièces pour transformer la voiture en Super Caisse. Prenez les Objectifs rouges.

2 - Siffler en travaillant. Ramenez toutes les pièces à la voiture puis réparez-la.

3 - Fallait pas traverser en dehors des clous. Utilisez la Super Caisse pour vaincre la Super Abomination.

4 - Happy ending. Atteignez la Zone de sortie avec la Super Caisse et au moins deux Survivants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Une lueur d'espoir.** Chaque pièce de voiture donne 5 points d'expérience à **tous** les Survivants.

- **Ça va pas être de la tarte !** Tous les Survivants commencent au Niveau de Danger rouge. Les règles des Zombivants et le mode Ultrarouge s'appliquent.

- **On n'est pas venus les mains vides.** En commençant par le premier joueur, chaque Survivant peut aller chercher une arme dans le paquet Équipement. Le Fusil de sniper compte comme une seule arme et les effets de la Compétence Les deux font la paire s'appliquent. Vous pouvez choisir des armes de *pimp-mobile* ou des armes Ultrarouges. Mélangez le paquet Équipement par la suite. L'Équipement standard de départ est distribué normalement.

- **En cas de coup dur.** Les Objectifs bleu et vert représentent des trousses de secours. Une trousse de secours occupe une place dans l'inventaire. Un Survivant peut dépenser une Action et défausser sa trousse de secours pour soigner une Blessure de n'importe quel Survivant (non Zombivant) dans sa Zone, y compris lui-même.

- **Les mains dans le cambouis.** Les Objectifs rouges représentent les pièces pour la Super Caisse. Chacune occupe une place dans l'inventaire et peut être échangée comme un Équipement. Si un Survivant qui porte un de ces Objectifs est éliminé, la Mission se solde par un échec. Pour fixer chaque pièce auto sur la voiture, un Survivant doit dépenser trois Actions d'affilée.

- **Super Caisse contre super Abo.** La Super Caisse possède les caractéristiques suivantes :

- Elle peut écraser tous les types de Zombies, Fatties et Abominations compris.
- La Super Caisse confère la Compétence Coriace à tous ses occupants. Cet effet ne peut pas être cumulé avec la Compétence Coriace d'un Survivant embarqué.
- La Super Caisse peut transporter jusqu'à six passagers.

La Super Abomination est représentée par le « 1 » sur la carte. Elle ne peut pas être vaincue autrement que par la Super Caisse. Les armes et le Molotov sont sans effet sur elle. Elle possède les caractéristiques suivantes :

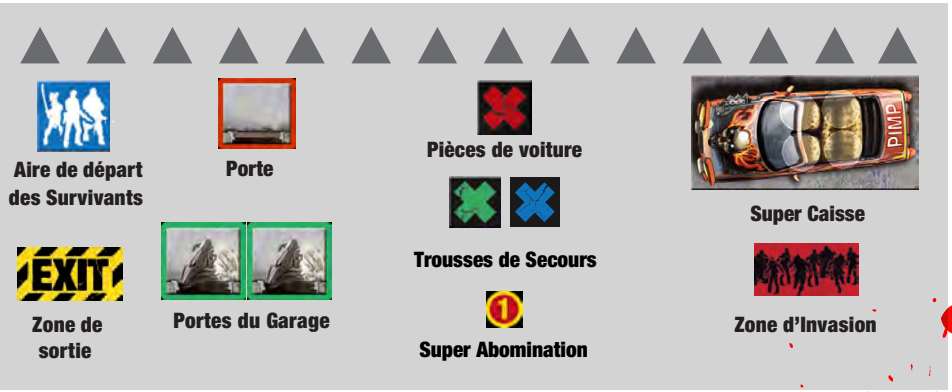
- Elle peut se déplacer jusqu'à 2 Zones par Activation.
- Elle bénéficie des Activations supplémentaires des Fatties.
- Il faut deux Actions supplémentaires au lieu d'une seule pour sortir de la Zone de la Super Abomination.

- **Forfait vidange.** La *pimp-mobile* est en réparation et ne peut pas être utilisée avant d'avoir été transformée en Super Caisse. Etant donné que vous êtes venu avec, elle a déjà été dépouillée de tout ce qui pouvait être utile. La *pimp-mobile* ne peut pas être fouillée.

- **Je t'attendrai à la porte du garage.** Les portes ouvertes de la Dalle 3C représentent les portes du garage. Elles sont assez grandes pour faire passer une voiture.

- **Pièces fermées.** Certaines Zones de bâtiment sont séparées par des portes. Elles sont considérées comme des bâtiments distincts uniquement pour la génération de Zombies.

EXIT
6B
6C
6D
7B
5D
5C
3B
4E
3C
PIMP


Aire de départ des Survivants
Porte
Pièces de voiture
Super Caisse
EXIT
Zone de sortie
Portes du Garage
Trousses de Secours
Super Abomination
Zone d'Invasion

E04 TOULOUSE ZOMBIE SHOW

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 45 MINUTES

Une Mission Edge Entertainment

On est arrivés près du Parc des Expos. Ned prétend que juste avant l'invasion, il y avait une méga convention ici, le TZS ou un truc du genre. Évidemment, tous ces geeks sont aujourd'hui des zombies. Josh a fait un repérage sur les lieux et pense que l'antenne médicale n'a pas été pillée. C'est l'occasion rêvée de se faire un stock de médocs. Sans médicaments, on ne tiendra pas longtemps.

Le problème, c'est que l'endroit grouille de zombies. Il va falloir la jouer serré.

Matériel requis : **Saison 1, Toxic City Mall.**

Dalles requises : **1B, 1C, 2C, 4B.**

OBJECTIFS

Si on suit le plan, tout va bien se passer. Suffit de pas brûler les étapes.

1-Bon, elles sont où, ces clés ? Le local des secouristes était juste en face. On va fouiller là-bas. Trouvez les clés du rideau métallique. Prenez l'Objectif bleu.

2- C'est bloqué, j'te dis ! Une fois l'Objectif bleu en votre possession, allez ouvrir la porte bleue.

3- Ça fait du bien là où ça fait mal. Il vous faut ces antibiotiques. Prenez l'Objectif vert.

4- C'est pas qu'on s'ennuie, mais faut y aller. Atteignez la Zone de sortie avec l'Objectif vert et tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **On est pas venus pour rien.** Chaque Objectif donne 5 XP au Survivant qui le prend. Les Objectifs rouges représentent des médicaments utiles.
- **Sésame ouvre-toi !** L'Objectif bleu représente la clé bleue. La porte bleue ne peut être ouverte qu'une fois l'Objectif bleu pris.
- **Ça pue là-dedans !** Une réaction chimique non identifiée a causé d'étranges mutations sur les Zombies présents dans l'antenne médicale. Ou peut-être était-ce la bouffe du TZS ? Au début de la partie, constituez une pioche séparée avec toutes les cartes Zombie de *Toxic City Mall*. À l'ouverture de la porte bleue, utilisez ces cartes pour générer uniquement des Zombies Toxiques. Si d'autres Zombies apparaissent dans le bâtiment par la suite (lors d'une séparation par exemple), ils sont automatiquement Toxiques.
- **Quelque chose les attire ici.** La Zone d'Invasion bleue devient active dès que la porte bleue est ouverte. Utilisez les cartes Zombie de *Toxic City Mall* pour cette Zone d'Invasion.
- **Pour les p'tits bobos.** L'Objectif vert représente les antibiotiques. Les antibiotiques occupent une place dans l'inventaire du Survivant qui les porte. L'Objectif vert peut être échangé comme un objet normal. Si le Survivant qui le porte est tué, la Mission se solde par un échec.
- **Voilà où va l'argent du contribuable.** La voiture de police ne peut pas être utilisée, mais vous pouvez la fouiller. 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 standard et interrompent la Fouille.

1B
1C
2B
2C
EXIT

Aire de départ des Survivants
Voiture de police
Portes
Décombres (grand)
EXIT
Zone de sortie
Objectifs
Zones d'Invasion

E05 TIME 2 PLAY !

EDGE ENTERTAINMENT
WWW. EDGEENT.COM

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 40 MINUTES

Les gars d'Epitech et du TGS n'auraient jamais imaginé que cette édition du Time 2 Play serait la dernière. Tout était pourtant parfaitement organisé. Edge Entertainment venait présenter ses jeux en exclusivité et le bar « Un Bout du Monde » se chargeait de la restauration. Le seul truc qu'ils n'avaient pas prévu, c'est que l'apocalypse allait arriver, sous la forme d'une invasion de morts-vivants.

Mais ce n'est pas ce qui va nous arrêter. C'est notre dernière chance de récupérer un lot de figurines exclusives *Zombicide*, même s'il faut se frayer un chemin au milieu d'une horde de geeks zombies !

Matériel requis : **Saison 1**
Dalles requises : **4B, 4C, 5E & 6C**

OBJECTIFS

Si on suit le plan, on devrait pouvoir limiter la casse. En théorie.

1. Je suis sûr que c'est par ici… La clé de la grille d'Epitech a été égarée quelque part dans le restaurant « Un Bout du Monde ». Trouvez-la. Prenez l'Objectif bleu.

2. Mon Prééééécieux ! Il était là, depuis tout ce temps. Un lot de figurines exclusives pour *Zombicide* ! Prenez l'Objectif vert.

3. C'est nul ici. Venez, on se casse ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **J'ai bien fait de venir !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Les gars de « Un bout du Monde » n'ont jamais quitté leur cuisine.** Sauf qu'aujourd'hui, c'est vous qui êtes au menu ! Au début de la partie, placez un Fatty et un Runner dans la Zone indiquée.
- **Ces types ne rangeaient jamais rien.** Mélangez l'Objectif bleu parmi les Objectifs rouges, face cachée.
- **À quelle heure ça ouvre ?** La porte bleue d'Epitech ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.
- **Regarde, y a tout le staff du TGS !** La Zone d'Invasion bleue devient active dès que la porte bleue est ouverte.

E06 MALL OF THE DEAD

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission Edge Entertainment

Si on parvient à récupérer deux caisses en bon état, on devrait pouvoir quitter la ville. On a repéré deux véhicules stationnés devant le supermarché qui pourraient bien faire l'affaire. Les anciens conducteurs sont probablement encore à l'intérieur. On va rentrer là-dedans, trouver les clés des bagnoles et tailler la route.
Un jeu d'enfant...

Matériel requis : **Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall, Toxic City Mall Tiles.**
Dalles requises : **2M (x2), 5M, 6M & 8M (x2).**

OBJECTIFS

Un bon plan demande de l'organisation.

1- Pénétrez à l'intérieur du Mall, trouvez la clé du local électrique : prenez l'Objectif bleu.
2- Accédez au local électrique et rétablissez le courant : activez l'interrupteur violet.
3- Actionnez l'interrupteur blanc pour déverrouiller le volet roulant qui bloque la double porte bleue du Mall.
4- Trouvez les clés des voitures. Prenez les Objectifs rouges.
5- Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants, à bord d'autant de voitures que nécessaire. Une voiture et ses occupants peuvent s'échapper par cette Zone, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Carton Jaune.** La Mission commence au Niveau de Danger Jaune. Avant le début de la partie, chaque joueur pioche des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Ignorez les autres cartes. Remélangez la pioche Équipement ensuite.

• **On tient le bon bout.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Surprise, surprise.** Au début de la partie, placez l'Objectif jaune, face cachée, au hasard parmi les rouges. Lorsque l'Objectif jaune est révélé, placez une Abomination Toxique dans la Zone. Si l'Abomination Toxique est déjà en jeu, remplacez-la par un Fatty Toxique avec son escorte.

• **Interrupteurs.** Le Survivant qui actionne un interrupteur prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience. Les interrupteurs ne peuvent pas être replacés dans leur position d'origine.

• **Il en vient de partout !** Prendre l'Objectif violet déclenche l'ouverture de la porte violette et l'activation de la Zone d'invasion violette.

• **Houlà, y a du monde, ici !** À l'ouverture du Mall, générez des Zombies dans toutes les Zones d'allées intérieures du Mall marquées « 1 », comme si c'était des Zones de bâtiment. À l'ouverture de la porte violette, générez des Zombies dans toutes les Zones d'allées intérieures du Mall marquées « 2 », comme si c'était des Zones de bâtiment.

• **Porte blindée.** La porte violette ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif violet n'a pas été pris (en activant l'interrupteur violet).

• **Déverrouillez le volet roulant.** La porte bleue du Mall ne peut pas être ouverte tant que l'interrupteur blanc n'a pas été actionné.

• **Rapide et Furieux.** Vous pouvez utiliser les voitures, à partir du moment où vous avez les clés en votre possession. Chaque Objectif rouge permet d'utiliser une voiture au choix.

• **Taxi.** Le taxi peut être Fouillé plusieurs fois. Il peut être Fouillé comme une Zone de bâtiment, mais les Lampes-torches n'ont aucun effet. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

• **Sportive.** La Sportive ne peut pas être Fouillée. Une Sportive peut se Déplacer jusqu'à 2 Zones au lieu de 2.

8M
EXIT
8M
2M

E07 LABO TOXIQUE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission Edge par MarsEye

Les zombies évoluent, c'est devenu une certitude. Des premiers marcheurs apparus au début de l'épidémie jusqu'aux aberrations couvertes de plaques de chitine que nous avons trouvé dans la prison, cela ne fait aucun doute : ils changent, ils s'adaptent, devenant de plus en plus dangereux chaque jour. On s'est dit que le bâtiment du S.D.C. pourrait nous apporter des réponses, et éventuellement des solutions pour combattre ce fléau. Le truc, c'est qu'il semblerait que personne ne soit sorti de là depuis les premiers jours de l'invasion. Je ne sais pas ce qu'on va trouver là-dedans, mais je crois qu'il faut s'attendre au pire...

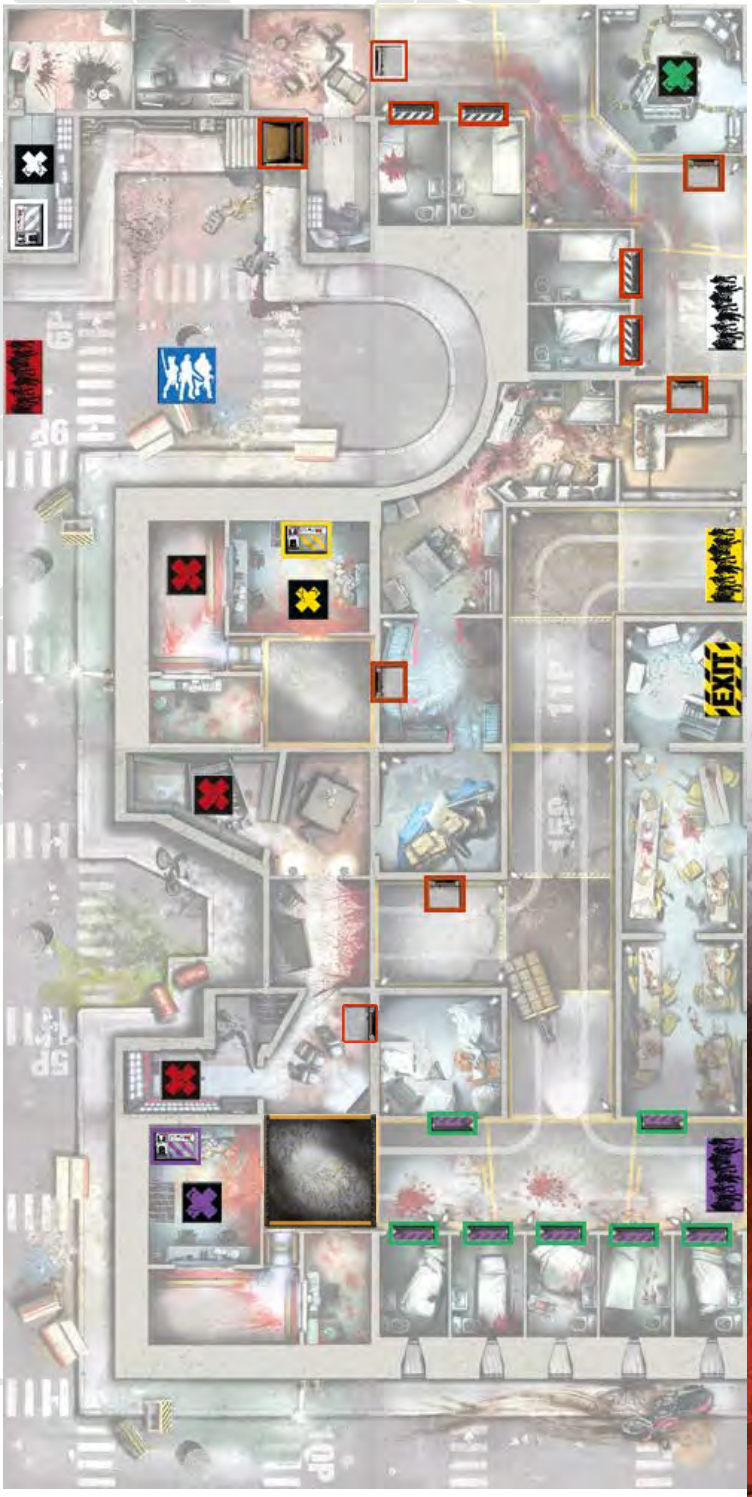
Matériel requis : **Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall, Toxic Crowd.**
Dalles requises : **5P, 6P, 8P, 9P, 10P, 11P, 12P, 15P.**

OBJECTIFS

1- Récupérez les informations sur le virus. Prenez tous les Objectifs rouges.
2- Faut pas rester là ! Atteignez la sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Données vitales.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui leprend.
- **Danger : contamination.** Composez une pioche séparée avec les cartes Zombie de *Toxic City Mall* et de *Toxic Crowd*. **Une fois passée la porte blanche**, utilisez cette pioche pour ne générer que des Zombies Toxiques à l'intérieur du bâtiment, que ce soit lors de l'étape d'Invasion, à l'ouverture des portes ou pour les cartes « Aaahh ! ».



• **Tenues NBC.** Au début de la partie, Prenez 2 Masques à gaz de la pioche Équipement et placez-les sous l'Objectif vert. Le premier Survivant qui fouille cette Zone prend l'Objectif vert et un Masque à gaz. La Fouille suivante donne le second Masque à gaz. Une fois les deux cartes piochées, la Zone peut être fouillée normalement.

• **Montrer patte blanche.** L'interrupteur blanc ouvre la porte blanche, les portes blanches des cellules et active la Zone d'Invasion blanche. L'interrupteur ne peut plus être remis dans sa position d'origine. Le Survivant qui active l'interrupteur blanc prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience.

• **Le péril jaune.** 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 l'Objectif jaune. Il gagne 5 points d'expérience et active aussi la Zone d'Invasion jaune de façon permanente.

• **Ultraviolet.** L'interrupteur violet ouvre les portes violettes des cellules et active la Zone d'Invasion violette. L'interrupteur ne peut plus être remis dans sa position d'origine. Le Survivant qui active l'interrupteur violet prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience.

• **Voir rouge.** La Zone d'Invasion rouge ne génère pas de Zombies Toxiques et n'est pas affectée par la règle « Danger : contamination ».

E08 HIT & RUN

RÈGLES SPÉCIALES

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission Edge Entertainment

Les infectés sont de plus en plus nombreux chaque jour. Nous devons fuir la ville avant qu'il ne soit trop tard. Un des voisins de Ned passait son temps à briquer et à entretenir sa voiture. Je suis sûr qu'elle marche encore. Ned ne sait plus trop où vivait le gars, mais si on ratisse bien les bâtiments alentour, on devrait pouvoir mettre la main dur les clés.
Le problème, c'est que la bagnole ne contient que quatre places...

Matériel requis : **Saison 1.**
Dalles requises : **1B, 2B, 2C, 3C, 4C, 4D.**

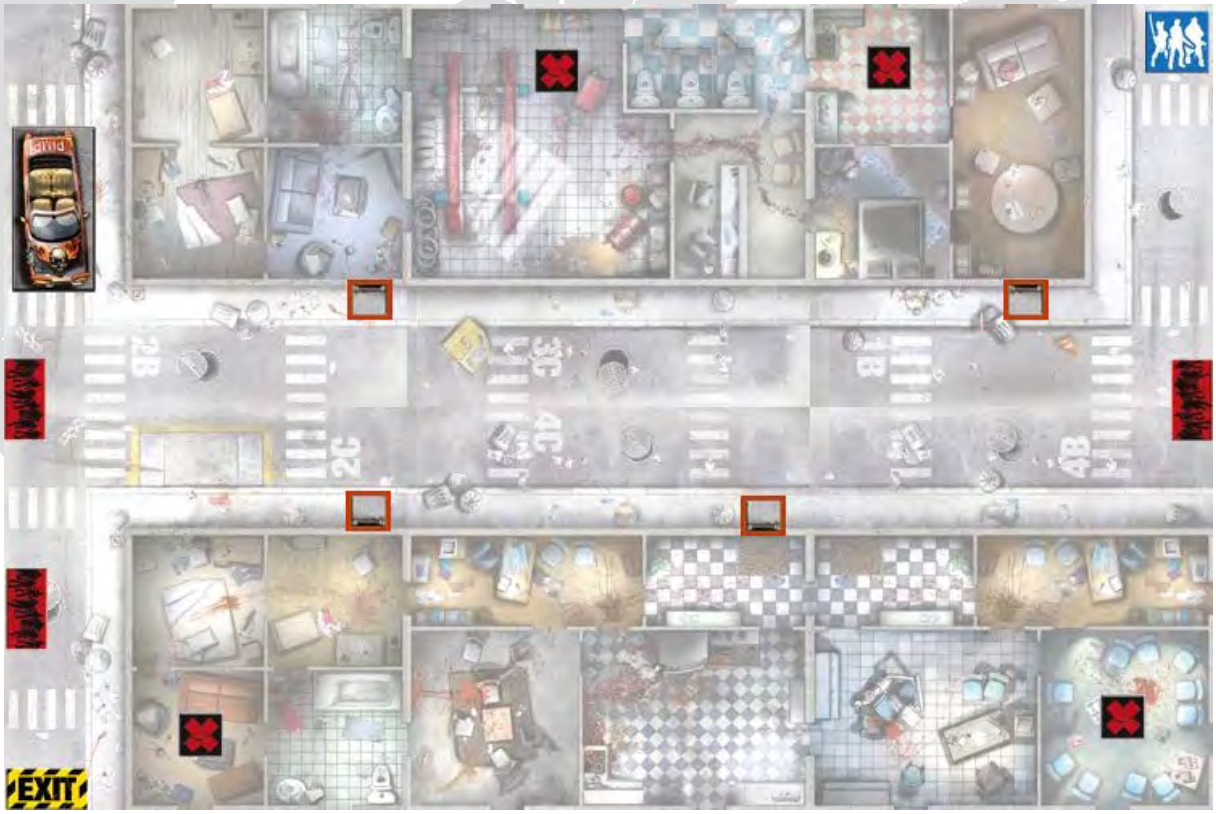
OBJECTIFS

1. Foutues clés de bagnole ! L'ancien propriétaire de la *pimp-mobile* habitait dans le coin. Fouillez les bâtiments jusqu'à trouver les clés. Trouvez l'Objectif bleu.

2. On the road again. Atteignez la Zone de sortie avec les Survivants restants à bord de la *pimp-mobile*. La voiture et ses occupants peuvent s'enfuir par cette Zone à la fin du tour du conducteur, tant que la Zone ne contient aucun Zombie.

- **C'est bon pour le moral.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **La clé de la pimp-mobile.** Elle est représentée par l'Objectif bleu. Mélangez l'Objectif bleu, face cachée, avec les rouges. La clé compte comme un Équipement, mais n'occupe pas de place dans l'inventaire. Elle peut être échangée. Si le Survivant qui porte la clé est éliminé, placez l'Objectif bleu dans la Zone. Il peut être ramassé au prix d'une Action.
- **La voiture peut être utilisée.** Bien sûr, il vous faudra trouver la clé d'abord.
- **Pimp-mobile.** La *pimp-mobile* peut être fouillée, mais il faut les clés pour la démarrer. Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une seule fois. Elle contient soit les *Evil Twins*, soit le *Ma's Shotgun* (tirez au hasard).
- **Laisse ta place à la dame.** Il n'y a que quatre places dans la voiture pour 6 Survivants. Certains devront être laissés en arrière…

	Aire de départ des Survivants		**Zone de sortie**
	Objectif (5 XP)		**Zone d'Invasion**
	Portes		**Pimpmobile pouvant être utilisée**



E09 DROIT DE VÉTO

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 30 MINUTES

Trouver des médicaments devient de plus en plus compliqué. Ce serait dommage d'avoir échappé aux zombies pour crever d'une infection. Récupérer des antibiotiques devient vital.
On a repéré une petite antenne vétérinaire. On va aller y faire un tour. Si ces médocs marchent sur un chien, y a pas de raison qu'ils ne marchent pas sur nous.
Et c'est pour qui, le sussucre ?

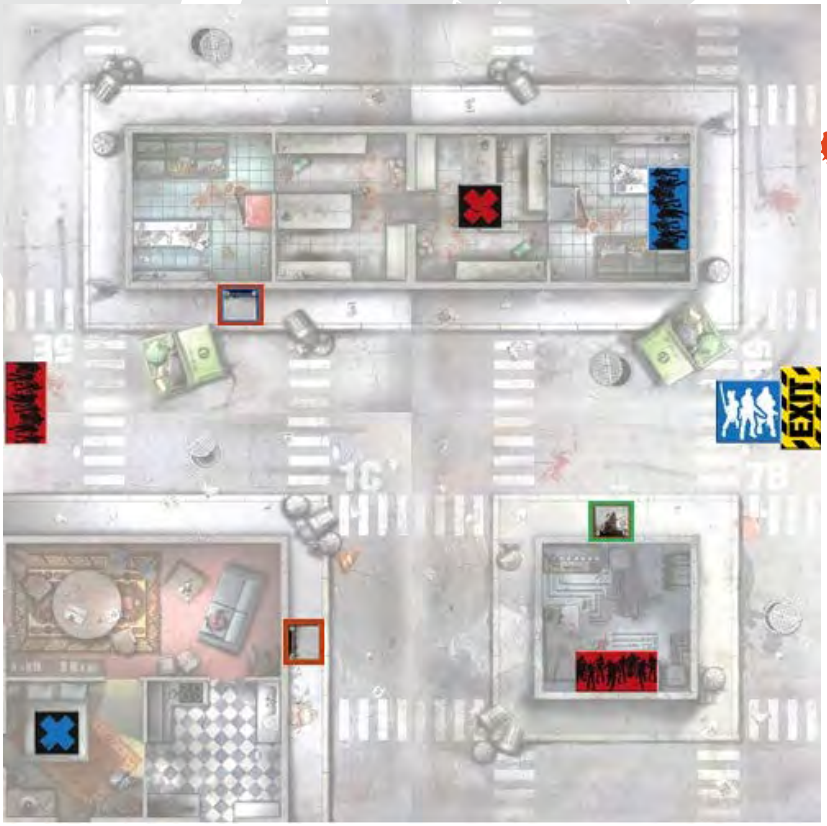
Matériel requis : **Saison 1, Zombie Dogz**.
Dalles requises : **1C, 5B, 5E, 7B.**

OBJECTIFS

Si on fait comme on a dit, ça devrait bien se passer.
1- C'est bon, je l'ai ! Trouvez la clé du cabinet vétérinaire : emparez-vous de l'Objectif bleu.
2- Y a quelqu'un ? Pénétrez dans le cabinet vétérinaire : ouvrez la porte bleue.
3- Des médocs pour clebs. Trouvez les antibiotiques : prenez l'Objectif rouge.
4- On se barre, et vite ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Pile ce que je cherchais !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Mince, y a une grille.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.
- **Alarme silencieuse.** Les chiens ont l'ouïe fine : ils entendent des trucs que vous n'entendez pas. Prendre l'Objectif bleu active la Zone d'Invasion bleue.
- **Vilain, le chien !** Au début de la partie, constituez une pioche séparée contenant les cartes des Chiens Zombies. Utilisez cette pioche lorsque vous générez des Zombies sur la Zone d'invasion bleue.
- **Des problèmes avec la SPA.** Brûlez l'enclos des chiens ! Vous pouvez détruire la Zone d'Invasion bleue en dépensant une Action dans la Zone et en défaussant une carte Carburant. La Zone ne doit contenir aucun Zombie.



E10 À LA NICHE !

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 240 MINUTES

Une Mission Edge Entertainment

Ned prétend que le gouvernement avait prévu des abris de sécurité secrets, destinés à abriter l'élite de la nation en cas de catastrophe. Portes blindées, bouffe, médicament et eau potable : si on pouvait s'approprier un tel endroit, ce serait vraiment le paradis !
Selon Phil, l'ordinateur du commissariat central pourrait receler ce genre de données. Le problème, c'est que le commissariat est tombé dès les premiers jours de l'invasion. L'endroit est aujourd'hui infesté de zombies.
Je sens que ça va être une longue journée…

Matériel requis : **Saison 1, Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall, Zombie Dogz.**

Dalles requises : **1B, 2B, 3C, 2C, 4E, 7B, 1P, 2P, 5P, 6P, 9P, 8M.**

OBJECTIFS

La clé du succès réside dans un plan soigneusement établi :

1 – Trouvez la clé du local électrique. Prenez l'Objectif vert.

2 – Rétablissez le courant pour ouvrir les portes bleues. Prenez l'Objectif bleu.

3 – Actionnez l'interrupteur violet pour ouvrir la porte violette.

4 – Récupérez les données. Prenez l'Objectif blanc.

5 – Repliez-vous. Atteignez la Zone avec tous les Survivants restants de sortie à bord d'autant de voitures que nécessaire. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Le beurre et l'argent du beurre.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Prendre un Objectif rouge permet de piocher une arme de pimp au hasard.

• **Le fil vert sur le bouton vert.** Prendre l'Objectif vert permet d'ouvrir la porte verte at active la Zone d'Invasion verte. La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'est pas pris.

• **Ça fait quoi si j'appuie là ?** Dès que l'Objectif bleu est pris, les deux portes bleues s'ouvrent et la Zone d'Invasion bleue est activée. Les portes bleues ne peuvent pas être ouvertes autrement. Elles ne peuvent pas être refermées.

• **Le fil violet sur le bouton violet.** Actionner l'interrupteur violet permet permet d'ouvrir la porte violette at active la Zone d'Invasion violette. La porte violette ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif violet n'est pas pris. L'interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois. Le survivant qui actionne l'interrupteur prend également l'Objectif violet.

• **Attention, chien méchant.** Constituez une pioche séparée avec les Chiens Zombies. Utilisez uniquement cette pioche pour générer des Zombies sur la Zone d'Invasion violette.

• **Protéger et servir.** Les voitures de police peuvent être Fouillées plusieurs fois. Cherchez dans le paquet Équipement ou dans la défausse une des cartes suivantes, au choix : Bouclier antiémeute, Fusil à pompe, Pistolet, Tonfa, Munitions en pagaille (petit ou gros calibre).

• **Circulez, y rien à voir !** Vous pouvez utiliser les voitures de police.

6P	2P	1P	3C
9P	7B	8M	4B
4E	5P	2C	1B

EXIT