

# A31 RIEN QU'UN CAUCHEMAR

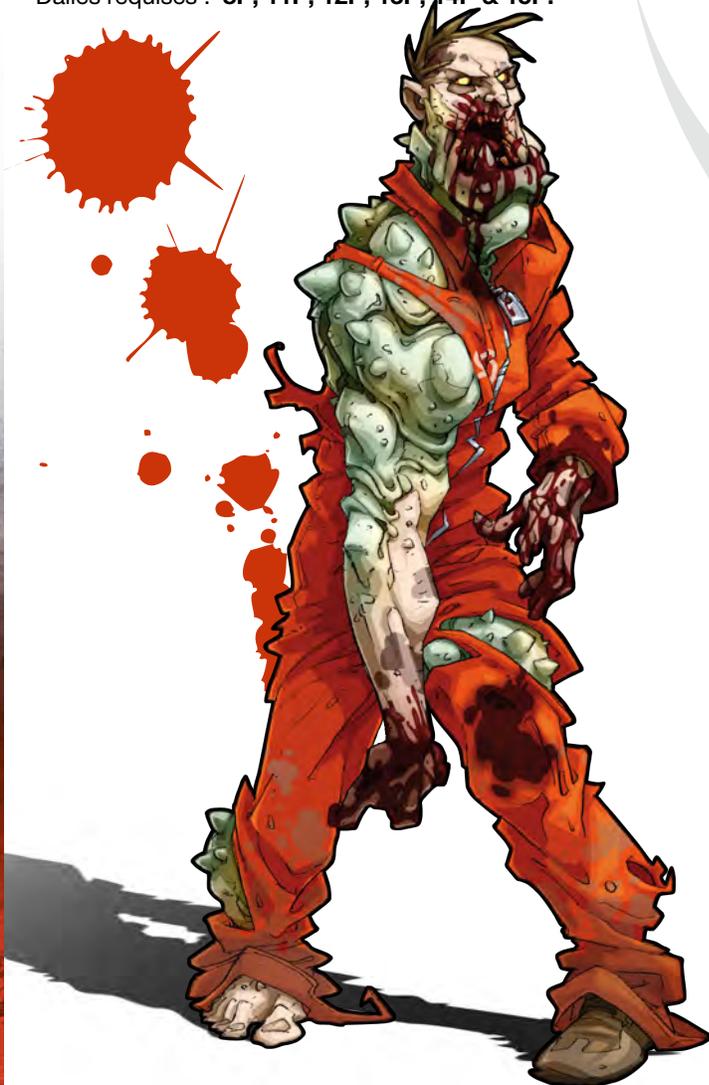
DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 150 MINUTES

Nuit après nuit, je suis réveillé par un terrible cauchemar. Je suis en prison. Toutes les portes sont grandes ouvertes. Il y a des zombies de partout. Aucune porte de sortie en vue. Aucune échappatoire. Pas la peine que je vous raconte comment ça finit, hein ?

La nuit dernière, je me suis réveillé avec une idée qui trottait dans ma tête. Je suis un survivant. Je zombicide. Je ne fais pas l'invasion zombie. Je la combats et ça méclate ! C'est un cauchemar avec des zombies. Aucune raison d'avoir peur. Je vais aller me coucher, les affronter, et ça va être le pied !

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak. (Optionnel : Zombicide Saison 1, Saison 3 : Rue Morgue, Angry Neighbors, Toxic City Mall)

Dalles requises : 8P, 11P, 12P, 13P, 14P & 15P.



## OBJECTIFS

Vous n'êtes pas enfermé avec des Zombies. Ce sont eux qui sont enfermés avec vous ! Accomplissez les objectifs dans l'ordre donné pour gagner la partie.

- 1 – **Atteignez le Niveau de Danger Orange avec tous les Survivants.** C'est l'heure du zombicide !
- 2 – **Trouvez la sortie.** Prenez les Objectifs jusqu'à trouver le jaune. Remplacez-le par le pion Sortie.
- 3 – **Quittez ce cauchemar.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.



## RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place : une prison pour votre âme.**
  - Placez un Objectif jaune au hasard parmi les trois rouges, face cachée. Ces Objectifs ne peuvent pas être pris avant que tous les Survivants aient atteint le Niveau de Danger Orange. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
  - Générez des Zombies dans les Zones de bâtiment de la dalle de départ (14P).
- **Des profondeurs de l'imagination.**
  - Chaque Tour de Jeu, avant que le premier joueur effectue son tour, générez des Zombies dans toutes les Zones de bâtiment de la dalle de départ (14P).
  - Chaque fois qu'un Survivant entre sur une dalle sur laquelle ne se trouve aucun autre Survivant, générez des Zombies dans toutes les Zones de bâtiment de la dalle.
- **Je vois des gens qui sont putréfiés !** Les Zones d'Invasion blanche et violette sont inactives au début de la partie. Retournez le pion Invasion sur sa face rouge dès qu'un Zombie entre dans cette Zone.

• **Les interrupteurs de la Volonté Triomphante.**

- Actionnez l'interrupteur violet pour retourner la zone d'Invasion violette sur sa face inactive (violette).
  - Actionnez l'interrupteur blanc pour retourner la zone d'Invasion blanche sur sa face inactive (blanche).
- Actionner un interrupteur donne 5 points d'expérience au Survivant. Un interrupteur ne peut pas être activé si le pion d'Invasion correspondant se trouve sur la face colorée.

- **Optionnel : d'un rêve à l'autre.** Si vous utilisez la *Rue Morgue*, *Angry Neighbors* et/ou *Toxic City Mall*, constituez des paquets séparés de cartes Équipement et Zombie. Commencez la partie avec les cartes de *Prison Outbreak*. Chaque fois qu'un Survivant atteint un nouveau Niveau de Danger, piochez une carte de chaque paquet Zombie, mélangez-les, puis piochez-en une au hasard. Jusqu'à ce qu'un Survivant franchisse un nouveau Niveau de Danger, utilisez les paquets Équipement et Zombie de la boîte correspondante.

12P	13P
8P	14P
11P	15P



Zones d'Invasion



Interrupteurs (5XP)



Aire de départ des Survivants



Porte ouverte



Sortie ? (5 XP)

