# MUSEUM WORRICOW

ZOMBICIDE

## RÈGLES & MISSIONS

SOMMAIRE ..... 2

#1 CONTENU DE L'EXTENSION ..... 3

#2 INTRODUCTION ..... 3

#3 LIEUX SPECIAUX DES DALLES MUSEUM WORRICOW ..... 3

Le Tricératops ..... 3
Statues et fontaines ..... 3
Les espaces verts ..... 4

#4 OBJETS MAUDITS ..... 4

#5 ENTRE DEUX MISSIONS : LA PLANQUE ..... 6

#6 MISSIONS ..... 8

#7 REMERCIEMENTS ..... 18

# #1 CONTENU DE L'EXTENSION

## 8 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)

## 26 MINI CARTES OBJET MAUDIT

# #2 INTRODUCTION

L'Histoire, les Sciences, l'Art, une fois que les zombies ont pris le contrôle et que la civilisation s'est effondrée, ça n'intéresse plus beaucoup de monde. Et pourtant, les musées sont des lieux de premiers choix. Ils regorgent d'armes originales, pas toujours en super état, mais pour défoncer un crâne, un os de mammouth fait parfaitement l'affaire. Ils offrent de grands espaces, faciles à sécuriser, et de larges couloirs où même nos bagnoles peuvent circuler. Et puis faut bien le reconnaître, point de vue déco, ça en jette !

# #3 LIEUX SPÉCIAUX

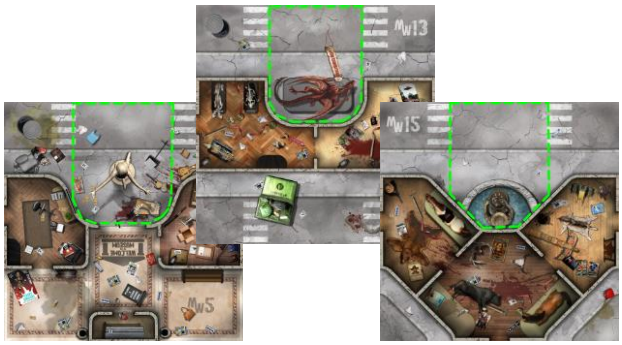
Certaines dalles de jeu de Museum Worricow possèdent des règles particulières qui seront détaillées dans les paragraphes suivants.

## LE TRICERATOPS

La grande salle où se trouve le squelette du Tricératops sur MW1 est divisée en 4 Zones : 1 Zone infranchissable, considérée comme un jeton Décombres, au centre, entourée par 3 Zones de bâtiment, séparées par des cordons rouges de sécurité.

## STATUES ET FONTAINES

Sur MW5, MW13 et MW15, les trottoirs plus larges où se trouvent des statues ou fontaines et les portions de route qui les bordent ne forment qu'une seule Zone de route.



## LES ESPACES VERTS

MW10 et MW14 présentent chacune une Zone d'espaces verts. Ces Zones sont considérées comme des Zones de bâtiment, avec la particularité qu'il est impossible de les fermer par une porte.

# #4 OBJETS MAUDITS

**Certains artefacts ont un étrange pouvoir d'attraction. Ils nous appellent, nous attirent, et si on a le malheur de les toucher, ils nous possèdent à tout jamais. Mon précieux ...**

Vous pouvez intégrer tout ou partie des 26 cartes « Objets maudits » à la pioche Équipement lors de vos Missions.

Lorsqu'un Survivant pioche une carte « Objet maudit » lors d'une Action de Fouille, il ne peut pas choisir de la défausser (même en utilisant la Compétence Destinée), mais doit la placer dans son inventaire, à l'endroit indiqué dans le sous-titre de la carte.

Une fois placée dans son inventaire, le Survivant doit appliquer l'effet de la carte « Objet maudit » tel qu'il est décrit dans le cadre au bas de la carte (section « Effet »). Si l'effet ne peut pas être appliqué, il est ignoré.

Les cartes « Objet Maudit » ne peuvent pas être échangées ou déplacées dans l'inventaire, et le seul moyen de s'en débarrasser est de les défausser après avoir rempli les conditions décrites dans le cadre au bas de la carte (section « Défausse »). Lorsqu'un Survivant doit défausser une carte suite à un autre effet de jeu (une Blessure par exemple), il ne peut pas défausser un Objet maudit, même si ce dernier est la seule carte qu'il possède. Une fois les conditions de défausse remplies, le joueur est obligé de défausser l'Objet maudit, et reçoit 5 points d'expérience.

Comme indiqué dans le sous-titre de la carte, le Masque en bois est un Objet maudit. Il ne peut donc pas être défaussé lorsqu'il est pioché. Le sous-titre indique également que la carte doit être placée dans l'inventaire, ce qui signifie qu'elle peut être placée « en main » ou « stockée », au choix du joueur.
Une fois dans l'inventaire, son effet devient actif : au début de chacun de ses tours, le joueur devra donc, si possible, effectuer une Provocation sur au moins 1 Zombie.
Lorsqu'il effectuera une Provocation et attirera à lui au moins 1 Abomination, il devra défausser le Masque en bois, et recevra 5 points d'expérience.

Effets et Défausse des Objets maudits :

**Boîte de jeu :** Tant que la Boîte de jeu est dans votre inventaire, aucune Zone ne peut être plus bruyante que celle où se trouve votre Survivant (pas même celle d'un hélicoptère ou d'un autre Survivant ayant utilisé la Compétence Bruyant.
La défausse se fait suite à une Action de Combat ayant occasionné un total de 5 ou 8, quel que soit le nombre de dés lancés.

**Boussole antique :** Vous ne pouvez pas perdre une Action gratuite accordée par une Compétence de votre Survivant (par exemple : +1 Action de Mêlée gratuite), à l'exception de celle débloquée par le Niveau de Danger jaune.

**Briquet rouillé :** Si vous devez recevoir une carte Essence suite à un échange ou à une Action de Fouille, défaussez-la immédiatement. Si vous avez de l'Essence dans votre inventaire au moment où vous recevez le Briquet rouillé, défaussez la ou les cartes concernées.

**Casse-tête :** Les Compétences (C'est tout ce que t'as, Coriace, …) et cartes Équipement permettant d'éviter les Blessures (Tonfa, …) fonctionnent toujours : comme vous ne recevez pas de carte Blessure, l'effet du Casse-tête ne s'applique pas.

**Cassette VHS :** L'effet se déclenche uniquement lorsqu'une Abomination arrive en jeu et que vous avez déjà la Cassette VHS dans votre inventaire. Si une Abomination est déjà présente au moment où vous placez la carte dans votre inventaire, cela n'a aucune incidence.
Pour pouvoir défausser la Cassette VHS, la carte Eau doit être défaussée depuis votre inventaire. Si vous piochez une carte Eau lors d'une Action de Fouille, vous devez placer cette carte dans votre inventaire pour pouvoir la défausser par la suite, avec la Cassette VHS. Rappel : défausser une carte de son inventaire ne coûte aucune Action.

**Fétiche cassé :** Pour défausser le Fétiche cassé, les Survivants possédant les 2 moitiés doivent se trouver sur la même Zone. Si un seul Survivant pioche les 2 moitiés, il peut donc les défausser immédiatement.

**Gantelet runique :** L'effet s'applique avec un minimum de 0 dé.
La défausse ne se fait que si le Survivant élimine exactement la moitié des Zombies présents sur la Zone, et en une seule Action. Les Zones contenant un nombre impair de Zombies ne permettent donc pas de défausser le Gantelet runique. Si un Zombie Skinner devient un Crawler, on considère qu'il a été éliminé tout-de-même.

**Grimoire macabre :** rien à signaler.

**Idole en bois :** Pour la défausse, même remarque que le **Fétiche cassé**.

**Masque en bois :** rien à signaler.

**Miroir brisé :** Si vous obtenez plusieurs , vous ne devez défausser qu'une seule carte.

**Moitié de bijou :** Si plusieurs Zones sont à égalité concernant le plus grand nombre de Zombies, tous les Zombies de ces Zones bénéficient de l'Action supplémentaire immédiate. Notez qu'il s'agit bien d'une Action, et non pas d'une Activation supplémentaire (les Runners ne bénéficient donc que d'une Action pour se déplacer ou pour attaquer par exemple).
Si plusieurs Zones sont à égalité concernant le plus grand nombre de Survivants, placez 1 Runner sur chacune de ces Zones (les Compagnons comptent chacun pour 1 Survivant).
Pour la défausse, même remarque que le **Fétiche cassé**.

**Orbe brillant :** Comment ça il n'y en a que 6 ? Zut alors …

**Planche ouija :** Si la dernière carte est de type « Égouts », « Lits » ou « Suractivation », l'effet de la Planche ouija ne s'applique pas.

**Poupée ancienne :** Un Survivant avec la Compétence Brêlage devra donc défausser toute Arme de Mêlée de son inventaire pour respecter l'effet de cet Objet maudit.

**Sombre amulette :** rien à signaler.

**Vieille lampe :** rien à signaler.

# #5 ENTRE DEUX MISSIONS : LA PLANQUE

**Depuis que les zombies ont débarqué, le surmenage, c'est devenu le cadet de nos soucis. Entre les missions de ravitaillement, les opérations de sauvetage, les nettoyages par le vide, on a pas le temps de faire la sieste. Le seul moyen qu'on ait trouvé pour gagner quelques instants de répit, c'est de se planquer. Ouais, parfois, on arrive à avoir la paix. Mais ça dure jamais bien longtemps.**

## MISE EN PLACE

La Planque vous permet de passer le temps entre 2 Missions de Zombicide, mais surtout de gérer les Blessures et l'Équipement lorsque vous jouez en mode Campagne.

Commencez par placer la dalle de jeu MW8 ou MW9 à proximité des joueurs, dès la fin de la Mission précédente.

Les Blessures et cartes Équipement obtenues par les différents Survivants restent placées sur leurs fiches respectives.

Tirez 4 cartes Invasion et placez-les aléatoirement le long des côtés de la dalle (1 par côté).

## RESOLUTION

À chaque côté de dalle correspond un Niveau de Danger, identifiable par le code couleur habituel (bleu, jaune, orange et rouge) visible sur les détails de la dalle choisie.

Commencez par le côté correspondant au Niveau de Danger bleu. Lisez le nombre de Zombies indiqué sur la carte Invasion que vous avez placée pour ce côté. Ignorez les cartes Égouts, Suractivations, Lits verts et Lits bleus et considérez qu'elles indiquent « 0 ». Le type de Zombie indiqué n'a pas d'importance. Vous allez maintenant devoir gérer cette invasion.

Pour gérer l'invasion, vous devez défausser une ou plusieurs cartes Équipement de type « Arme » (de Mêlée ou À distance). Les cartes ainsi défaussées peuvent l'être par un seul ou plusieurs joueurs. Lorsque le nombre de dés à lancer est supérieur ou égal au nombre de Zombies indiqué par la carte Invasion, vous avez résolu l'invasion, et pouvez passer à la suivante.

Procédez ainsi jusqu'à ce que vous n'ayez plus de carte Équipement de type « Arme », ou jusqu'à ce que vous ayez résolu les 4 invasions.

Notes : une carte éliminant tous les Zombies d'une Zone (comme le Cocktail Molotov) suffit pour résoudre n'importe quelle invasion.

Défausser une Arme Ultrarouge pour gérer une invasion ne rapporte pas 5 points d'expérience.

## PENALITES ET RECOMPENSES

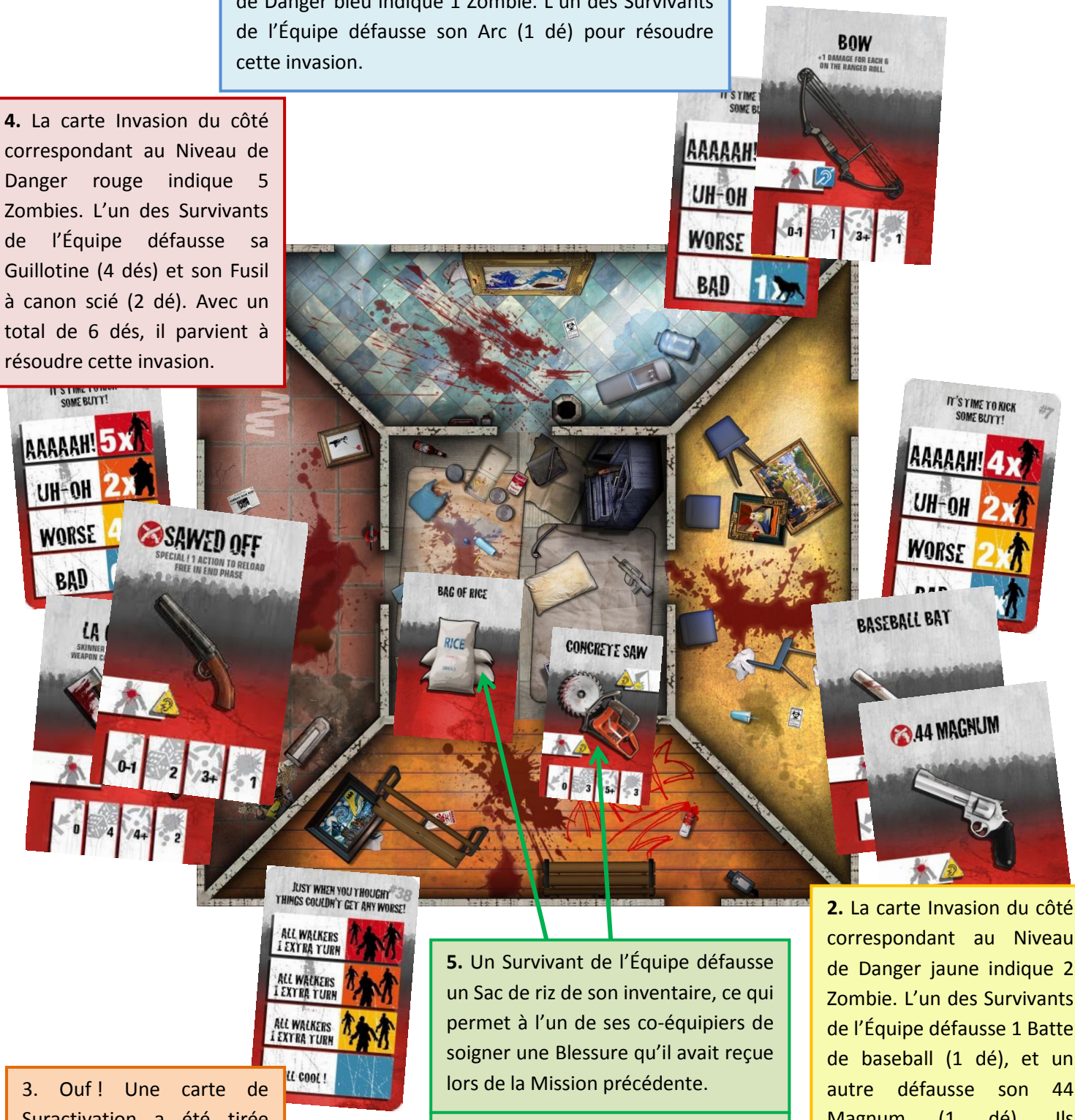
Si vous n'êtes pas parvenus à résoudre toutes les invasions, recevez autant de Blessures que de Zombies n'ayant pas été éliminés. Répartissez ces Blessures à votre convenance parmi les Survivants de l'équipe. Les Compétences et cartes Équipement permettant d'éviter des Blessures ne sont pas pris en compte.

Vous pouvez ensuite défausser autant de cartes « Eau », « Conserves » et « Sac de Riz » que vous le souhaitez (placez-les au centre de la dalle). Chaque carte ainsi défaussée permet à 1 Survivant d'enlever 1 Blessure.

Enfin, vous pouvez placer au centre de la dalle un nombre de cartes Équipement égal au nombre de Survivants dans votre Équipe. Ces cartes seront distribuées en même temps que l'Équipement de Départ lors de la prochaine Mission que vous jouerez.

**1.** La carte Invasion du côté correspondant au Niveau de Danger bleu indique 1 Zombie. L'un des Survivants de l'Équipe défausse son Arc (1 dé) pour résoudre cette invasion.

**4.** La carte Invasion du côté correspondant au Niveau de Danger rouge indique 5 Zombies. L'un des Survivants de l'Équipe défausse sa Guillotine (4 dés) et son Fusil à canon scié (2 dé). Avec un total de 6 dés, il parvient à résoudre cette invasion.




3. Ouf ! Une carte de Suractivation a été tirée pour le côté correspondant au Niveau de Danger orange. On considère donc qu'il n'y a aucun Zombie.

**5.** Un Survivant de l'Équipe défausse un Sac de riz de son inventaire, ce qui permet à l'un de ses co-équipiers de soigner une Blessure qu'il avait reçue lors de la Mission précédente.

**6.** La nuit aura été agitée, et les invasions auront vidé les inventaires des Survivants. Ils parviennent tout-de-même à sauver une Scie à Béton, qu'ils obtiendront en plus de l'Équipement de départ lors de la prochaine Mission.

**2.** La carte Invasion du côté correspondant au Niveau de Danger jaune indique 2 Zombie. L'un des Survivants de l'Équipe défausse 1 Batte de baseball (1 dé), et un autre défausse son 44 Magnum (1 dé). Ils atteignent donc un nombre de dés égal à 2 et parviennent à résoudre cette invasion.

# #6 MISSIONS

## M01 VISITE GUIDÉE

**FACILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES**

*Le musée d'Histoire Naturelle, ça a toujours été mon préféré. Je pouvais m'attarder devant ses vitrines pendant des heures, à contempler les merveilles de Mère Nature. Et c'est pas quelques zombies qui vont m'empêcher d'y retourner.*

Dalles requises : MW5, MW6, MW12, MW1, MW3, MW7

## OBJECTIFS :

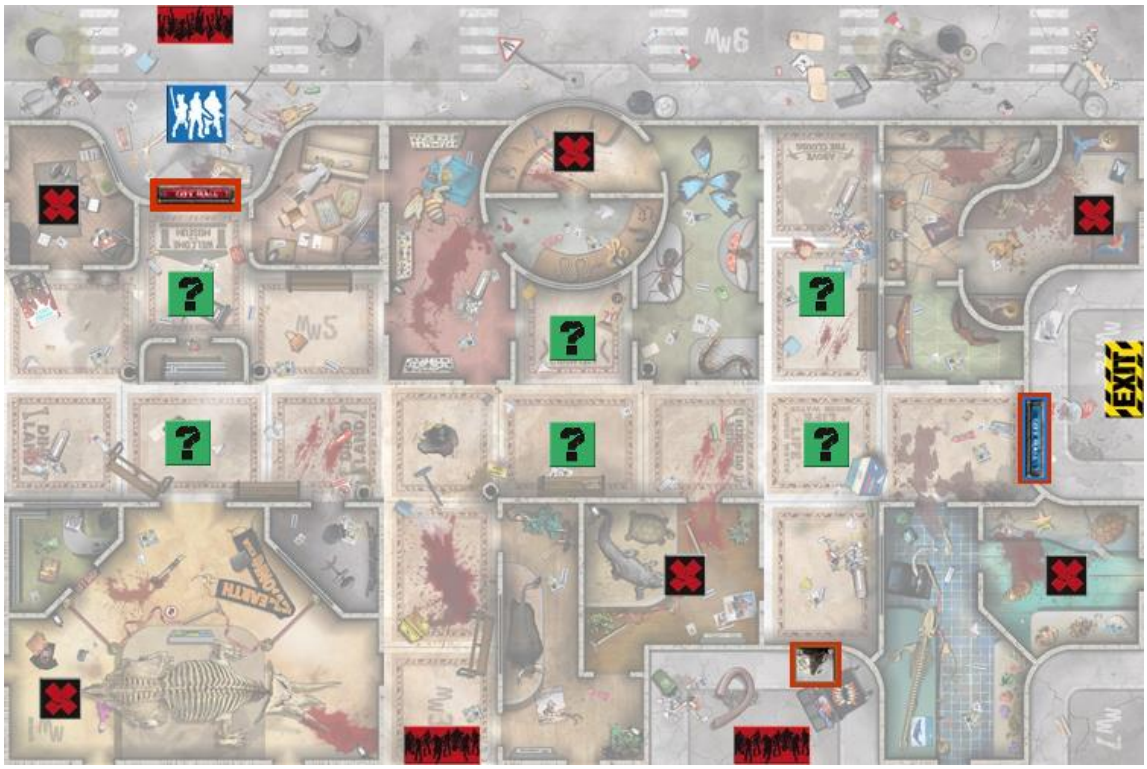
On en loupe pas une miette, ça vaut le coup d'œil !

1 – **Wahou !** Prenez tous les Objectifs.

2 – **Vivement la prochaine visite !** Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## REGLES SPECIALES :

- **Un peu moins bête !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Merveilles cachées !** Mélangez 5 pions Objectifs rouges et 1 bleu et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Sens de la visite !** Lorsque l'Objectif bleu a été activé, les portes du Mall bleues peuvent être ouvertes.




# MUSEUM WORRICOW

# M02 EN VOIE DE DISPARITION

**FACILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES**

*Les zombies sont sortis de nulle part, et on s'en est sortis de justesse. Dans la panique, deux membres de notre groupe sont allés se planquer, et se sont tellement bien barricadés qu'ils se retrouvent coincés. Ça leur apprendra à nous abandonner en pleine bataille. Maintenant qu'on les a laissés un peu mariner, allons les sauver avant que la deuxième vague nous heurte de plein fouet.*

Dalles requises : MW4, MW10, 5C, MW15, 4D, 6B, MW14, MW16

## OBJECTIFS :

On les tire de là et on se tire fissa :

1 – Salut les planqués ! Prenez tous les Objectifs rouges.

2 – Retour au bercail ! Quittez le plateau avec tous les Survivants. Un Survivant peut quitter le plateau à la fin de son activation par l'une des Zones d'invasion, tant qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES :

- Fruit du labeur ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- Code couleur ! Lorsque l'Objectif vert est activé, la porte verte peut être ouverte et la Zone d'invasion verte devient active. Lorsque l'Objectif bleu est activé, la porte bleue peut être ouverte et la Zone d'invasion bleue devient active.

- Le retour du guerrier ! Lorsqu'un Objectif rouge est activé, placez un nouveau Survivant dans la Zone. Il arrive en jeu avec 7 points d'expérience et aucune carte Équipement. Le joueur ayant activé l'Objectif en prend le contrôle.

# M03 TOURNEZ MANÈGES

**MOYEN / 4+ SURVIVANTS /120 MINUTES**

*Le type se croyait bien à l'abri dans sa voiture de police, vitre blindées, airbags, et un tas de gros flingues à l'arrière, au cas où. Malheureusement il avait été mordu. Le voilà condamné à tourner en rond, bestiole stupide qu'il est devenu, jusqu'à ce que le réservoir soit vidé. Ça arrange pas nos affaires, fallait qu'on récupère du matériel dans le quartier, et lui, les passages pour piétons, il en a rien à secouer !*

Dalles requises : MW13, MW2, 18P, 17P, MW12, MW15

## OBJECTIFS :

On regarde bien à gauche et à droite avant de traverser, on prend notre barda, et on taille la route !

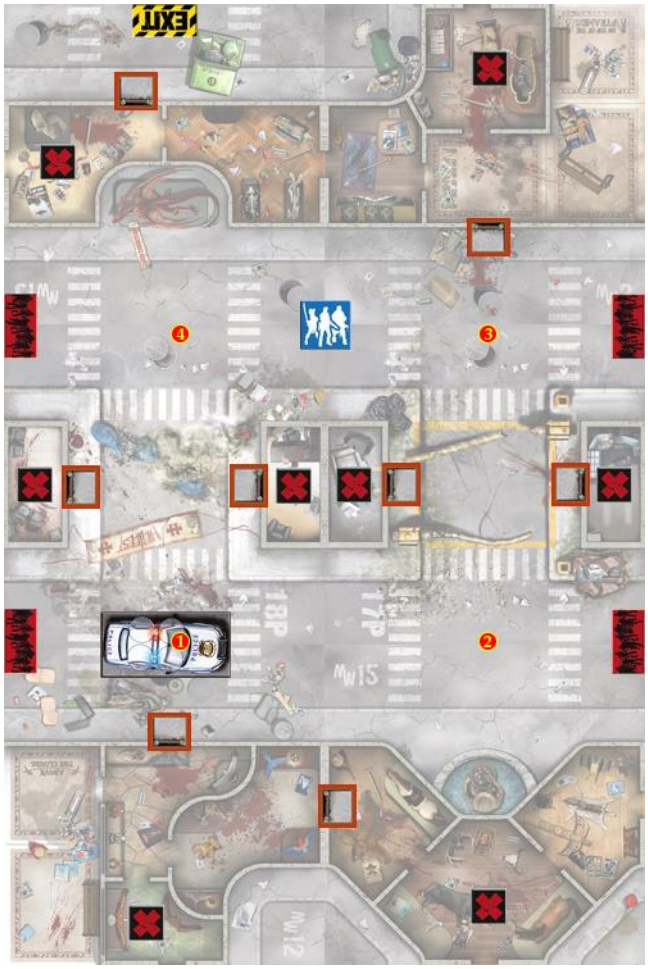
1 – Précieuses denrées ! Prenez tous les Objectifs.

2 – Au revoir, chauffard ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## REGLES SPECIALES :

- Un de plus en moins ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- Fou du volant ! La Voiture de Police ne peut être ni conduite, ni fouillée. Les Survivants ne peuvent pas y entrer. Elle est conduite par un forcené : au début de la Phase des Zombies, déplacez la Voiture en suivant le chemin indiqué par les chiffres sur la carte (dans l'ordre croissant). Déplacez-la de 2 Zones si le Survivant avec le plus d'expérience est au Niveau de danger bleu, de 4 Zones s'il est au niveau de danger jaune, de 6 Zones s'il est au Niveau de danger orange, et de 8 Zones (1 tour complet) s'il est au Niveau de danger rouge. Les attaques de Voiture sont gérées de la manière habituelle, même si aucune expérience n'est gagnée par les Survivants.



# M04 DÉTOUR MORTEL

**MOYEN / 4+ SURVIVANTS /180 MINUTES**

*La plaie, va falloir passer par le musée, c'est un vrai labyrinthe. Et rempli de vieilles croûtes et de machins modernes qui veulent rien dire, en plus. Déjà que j'y allais en traînant les pieds avant, si en plus faut se farcir les zombies pendant la visite, c'est vraiment pas le pied ...*

Dalles requises : MW14, 6R, 3R, 2R, MW9, MW4, MW2, 4R, MW5

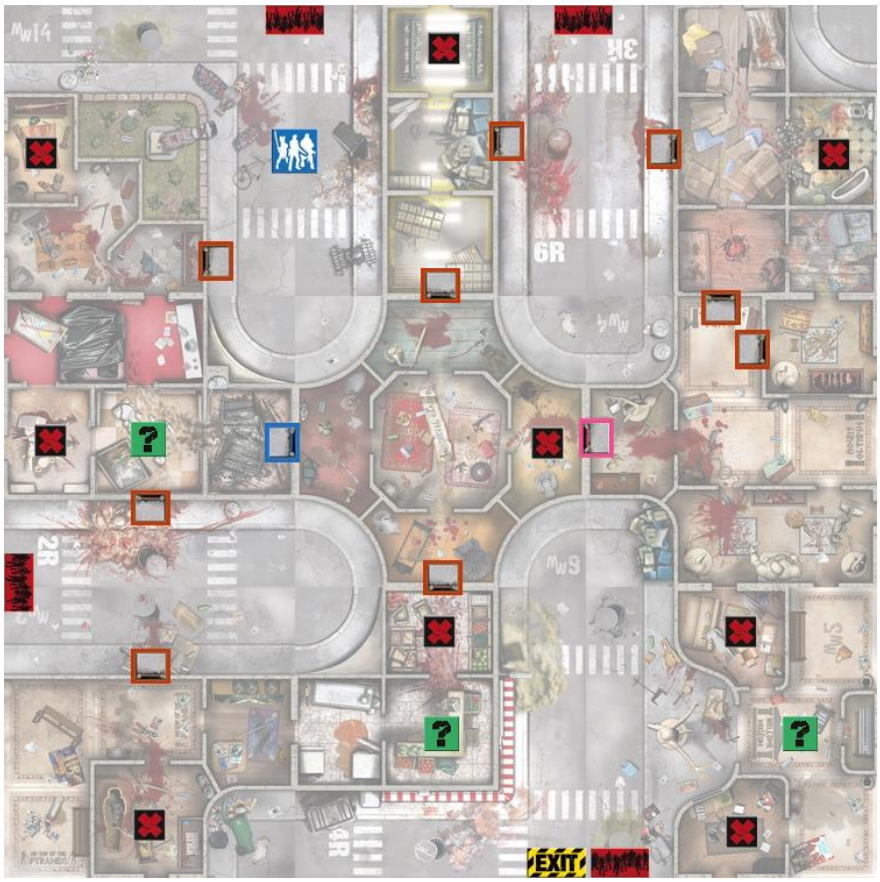
## OBJECTIF

Si on a de la chance, on trouvera les passes des gardes, et on pourra prendre les portes de service. Sinon, faudra se taper toute la visite. Youpi.

**Fini l'ennui !** Atteignez la Zone de sortie (Exit). Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## REGLES SPECIALES :

- **Culture, confiture !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Au petit bonheur !** Mélangez 6 pions Objectifs rouges, 1 bleu et 1 rose et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Raccourci !** Lorsque l'Objectif bleu a été pris, la porte bleue peut être ouverte. Lorsque l'Objectif rose a été pris, la porte rose peut être ouverte.
- **Files d'attente !** Chaque Zone d'invasion ne devient active qu'à partir du moment où il existe un chemin ouvert entre cette dernière et une Zone où se trouve au moins 1 Survivant, puis le reste jusqu'à la fin de la partie.
- **Entrée gratuite !** La Compétence « Barricade » ne peut pas être utilisée lors de cette Mission.



# M05 LA NUIT AU MUSÉE

**MOYEN / 4+ SURVIVANTS /180 MINUTES**

*La cour de ce musée pourrait faire une super planque. Avec un peu d'huile de coude, on devrait pouvoir boucher les dernières voies d'accès. Si on m'avait dit qu'un jour je ferais tout mon possible pour ne plus sortir d'un musée ...*

Dalles requises : MW4, MW2, 6M, 4M, 8M, MW5, MW7, MW16, 7M

## OBJECTIFS :

On s'assure qu'il reste personne de vivant planqué quelque part, et on installe le C4 pour faire péter tout ça :

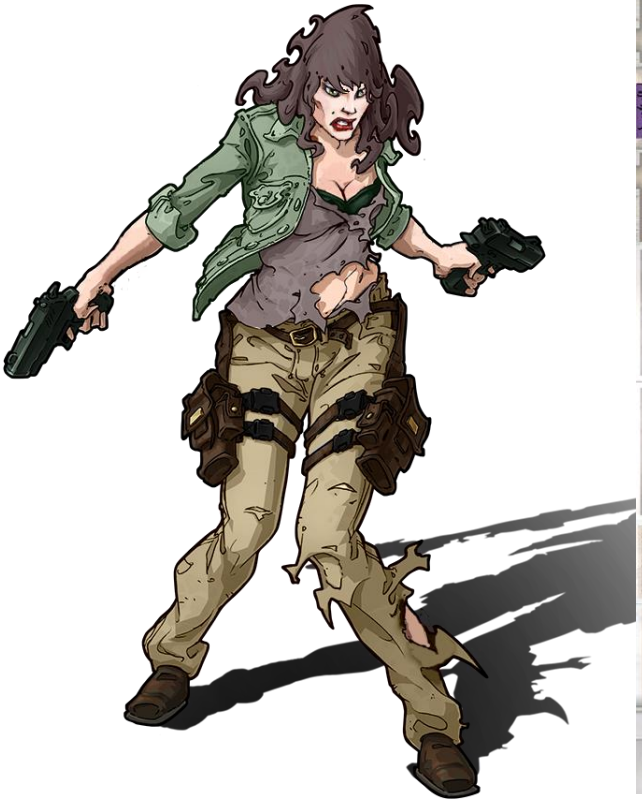
1 – Fermé au public ! Ouvrez un chemin vers toutes les Zones de bâtiment.

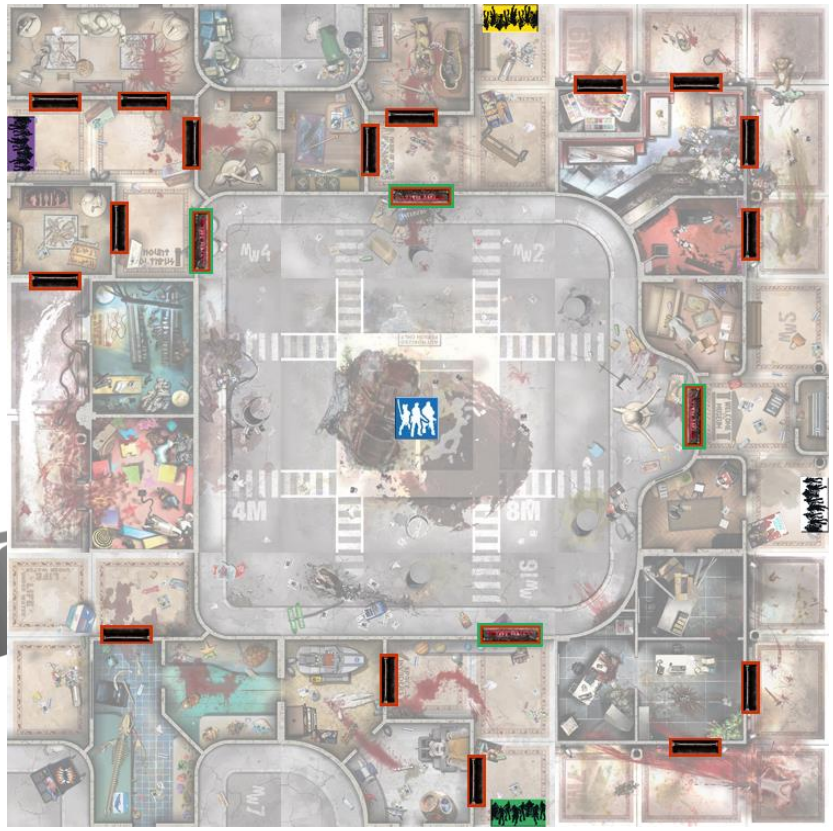
2 – Le big bang ! Posez les charges de C4 (voir règles spéciales) pour neutraliser les Zones d'invasion.

3 – Du balai ! La Mission est un succès lorsque tous les Zombies encore présents sur le plateau ont été éliminés.

## REGLES SPECIALES :

- Files d'attente ! Toutes les Zones d'invasion sont actives dès le début de la partie.
- Charges posées ! Une fois qu'un chemin a été ouvert vers toutes les Zones de bâtiment, un Survivant peut dépenser 1 Action depuis une Zone où se trouve une Zone d'invasion pour y poser du C4. Retournez alors la Zone d'invasion sur sa face rouge pour l'indiquer. La Zone d'invasion reste active jusqu'à l'explosion des charges.
- Boum ! Lorsque le C4 a été placé sur les 4 Zones d'invasion, les charges sont déclenchées lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur l'Aire de Départ et qu'aucun Zombie ne s'y trouve. Remplacez alors chaque Zone d'invasion par un jeton Petit Décombres. Si des Zombies se trouvent dans la Zone, ils sont éliminés sans gain d'expérience.
- Scellés ! Après l'explosion des charges, si des Zombies sont situés dans des Zones ne partageant aucun chemin vers les Survivants, retirez-les du plateau.






MUSEUM WORRICOW

# M06 EN EAUX TROUBLES

**MOYEN / 4+ SURVIVANTS /150 MINUTES**

*Comme les mutants de ce dessin animé, on vole à la rescousse des opprimés. Enfin, voler, c'est un grand mot. Disons plutôt qu'on patauge. Beurk, y'a un truc qui m'a frôlé !*

Dalles requises : MW12, 10R, MW15, 12R, 11V, MW9, MW10, MW13

## OBJECTIFS

On sauve tout le monde, et on retourne au Q.G. !

1 – **Veuves et orphelins !** Sauvez tous les Compagnons.

2 – **Cowabunga !** Quittez le plateau avec tous les Survivants. Un Survivant peut quitter le plateau à la fin de son activation par l'une des Zones d'invasion, tant qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES :

- **Ceintures noires !** Sauver un Compagnon rapporte 5 points d'expérience.
- **Tous à l'égout !** Un Survivant peut dépenser 1 Action pour se déplacer depuis une Zone où se trouve une Bouche d'égout vers une Zone de Trou adjacente, et réciproquement. Les Zombies n'empruntent pas ces passages.
- **Salut la compagnie !** La première fois que les Survivants arrivent dans un bâtiment par les égouts, révélez les Zombies à l'intérieur comme si une porte avait été ouverte.
- **Maîtres des clefs !** Lorsqu'au moins 2 Compagnons ont été sauvés, la porte bleue peut être ouverte, et la Zone d'invasion bleue devient active. Lorsqu'au moins 3 Compagnons ont été sauvés, la porte verte peut être ouverte, et la Zone d'invasion verte devient active.
- **Droit dans le mur !** Les portes des cellules blanches ne peuvent pas être ouvertes.

MUSEUM WORRICOW

# M07 CHACUN SA ROUTE

**MOYEN / 6+ SURVIVANTS /150 MINUTES**

*L'hiver arrive, les jours se font de plus en plus courts, et pour aller plus vite, on a séparé le groupe en deux équipes, histoire de couvrir plus de terrain, et en moins de temps. Si on trouve pas de quoi tenir les prochaines semaines, va falloir envisager de déménager. Zut, je commençais tout juste à apprécier la déco de ma piaule …*

Dalles requises : 17P, MW2, MW4, MW11, MW14, MW15, 6P, MW8, 5P, 3P

## OBJECTIFS

On fouille jusqu'au dernier recoin, et on rejoint les autres à la planque :

1 – Le bout du bout ! Prendre les Objectifs rouges.

2 – Pot commun ! La Mission est un succès lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur la Zone de sortie (Exit) et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES :

- On progresse ! Chaque Objectif et chaque interrupteur donne 5 points d'expérience au Survivant qui l'active.
- Face à face ! Au départ de la Mission, répartissez les Survivants en 2 équipes en contenant le même nombre, et placez chacune d'entre elles sur une Aire de départ différente. Assurez-vous que chaque équipe ait, dans son équipement de départ, au moins une carte permettant d'ouvrir les portes.
- Dans ma team ! Tant que les Objectifs rouges n'ont pas été activés, une même Zone ne peut pas accueillir plus de 5 Survivants.
- Goûts et couleurs ! Lorsque les Objectifs bleu, jaune, violet et vert sont activés, les portes de la couleur correspondante peuvent être ouvertes.
- Effort collectif ! Les portes des cellules blanches s'ouvrent automatiquement lorsque l'Objectif blanc et l'interrupteur blanc sont activés lors de la même Phase des joueurs.

MUSEUM WORRICOW

# M08 LE CIEL SUR LA TÊTE

**MOYEN / 4+ SURVIVANTS /180 MINUTES**

*Le musée part en miettes. Tous ces trésors qui périront à jamais dans les décombres. Mais bon, pas le temps de se lamenter, faut rassembler nos affaires fissa, avant de devenir nous même une espèce en voie d'extinction ...*

Dalles requises : MW4, 4D, MW6, 7M, MW1, MW3, MW2, 4E, 1M

## OBJECTIFS

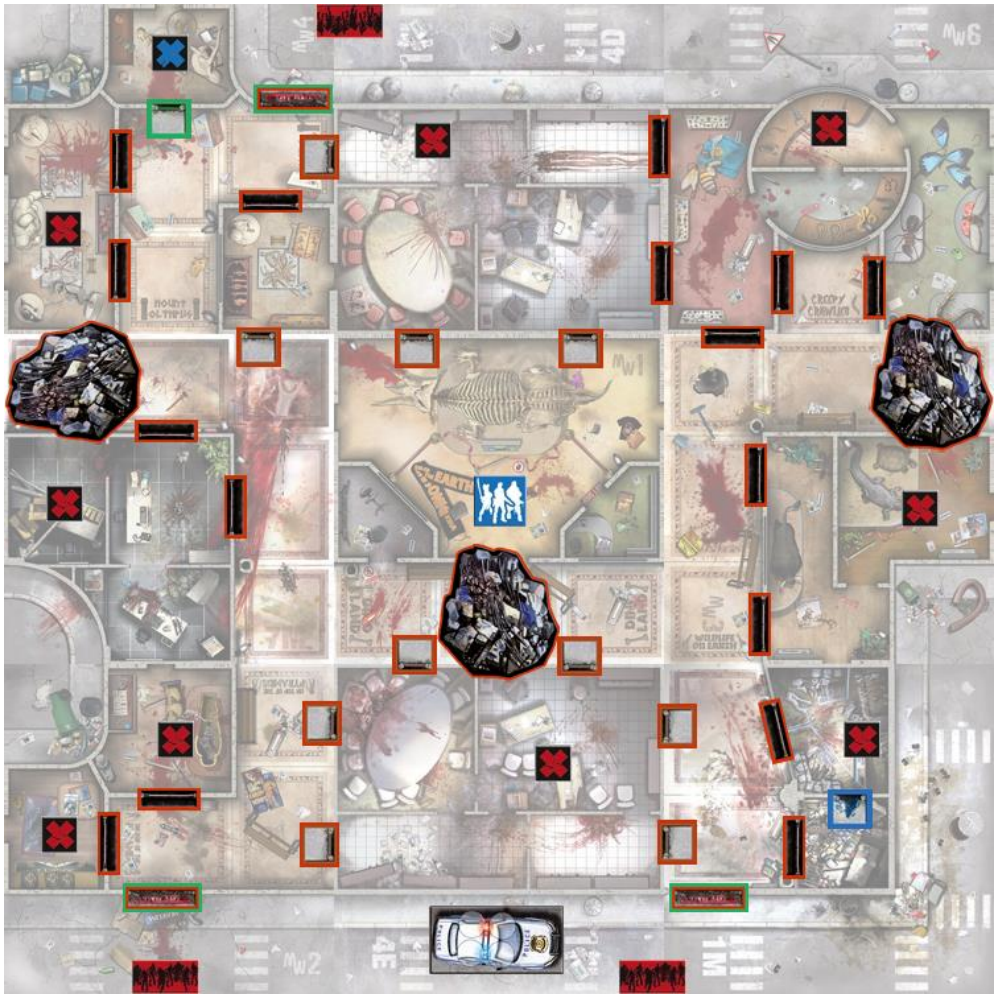
On ramasse tout, et on s'arrache !

1 – **Dans la valise !** Prenez tous les Objectifs.

2 – **Nouveau départ !** La Mission est un succès lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur une Zone de rue (et pas une allée intérieure) et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES :

- **Du bagage !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Sur le départ !** Mélangez 8 Objectifs rouges et 1 vert et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Cadenassé !** Lorsque l'Objectif vert a été pris, la porte verte peut être ouverte.
- **Papiers SVP !** Lorsque l'Objectif bleu a été pris, la Voiture de Police peut être fouillée et conduite selon les règles habituelles.



# M09 VIEILLES RANCOEURS

**DIFFICILE/ 4+ SURVIVANTS /180 MINUTES**

*Je savais bien qu'on aurait jamais dû forcer les portes de ce musée. Il était bourré d'artefacts mystiques et de saloperies des temps anciens, et voilà qu'on a fâché je ne sais quel dieu, pharaon ou roi, et qu'il nous a envoyé sa malédiction aux trousses. Va falloir réparer ça avant que les sauterelles ne commencent à tomber du ciel ...*

Dalles requises : MW13, 11V, MW14, 5R, MW2, 12V, 7R, MW11, MW4

## OBJECTIFS

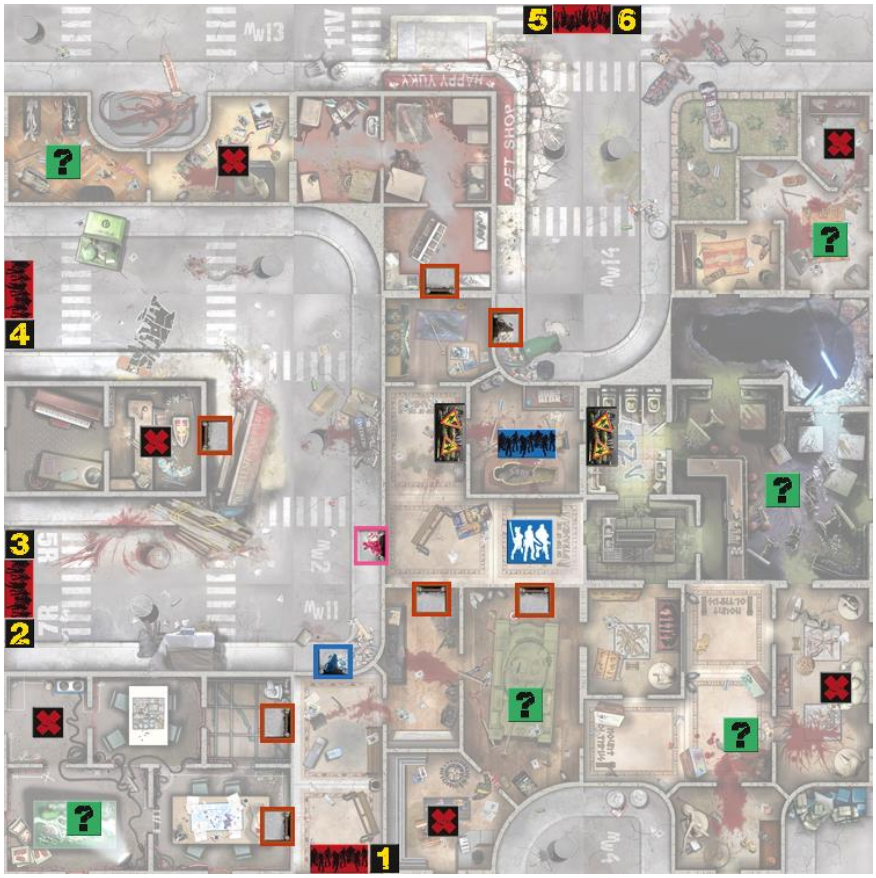
On referme le sarcophage, et on s'éloigne le plus vite possible !

1 – **Sceller le démon !** Terminer les Barricades incomplètes pour neutraliser la Zone d'invasion bleue.

2 – **Rentrer à la maison !** La Mission est un succès lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur une même Zone et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES :

- **Cadeau des anciens !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Malédiction !** Au début de la partie, placez une Abomination de votre choix sur la Zone d'invasion bleue. Lors de la Phase des Zombies, si cette Abomination est toujours en jeu, ignorez la Zone d'invasion bleue. Si elle a été éliminée, placez une nouvelle Abomination sur la Zone d'invasion bleue.
- **Encombrants !** Lorsqu'un Objectif rouge est activé, le Survivant le place dans son inventaire où il occupe un emplacement, peut être échangé, mais pas défaussé. Ce pion représente des Encombrants.
- **Travail d'orfèvre !** Les Barricades incomplètes ne peuvent pas être terminées de la manière habituelle. Pour terminer une Barricade, un joueur doit dépenser 2 Actions et défausser 3 Encombrants de son inventaire. Une Barricade achevée ne peut pas être détruite.




# MUSEUM WORRICOW

# M10 LE MATCH DU SIÈCLE

## MODE COMPÉTITIF

*Les rigolos de l'équipe d'en face nous soutiennent que, même les yeux fermés, ils dézingueraient plus de zombies que nous, et ramèneraient plus de bouffe à la planque. On va se faire un plaisir de leur prouver le contraire. Et si pour y arriver, il faut leur faire quelques crasses, c'est pas ça qui va nous arrêter ...*

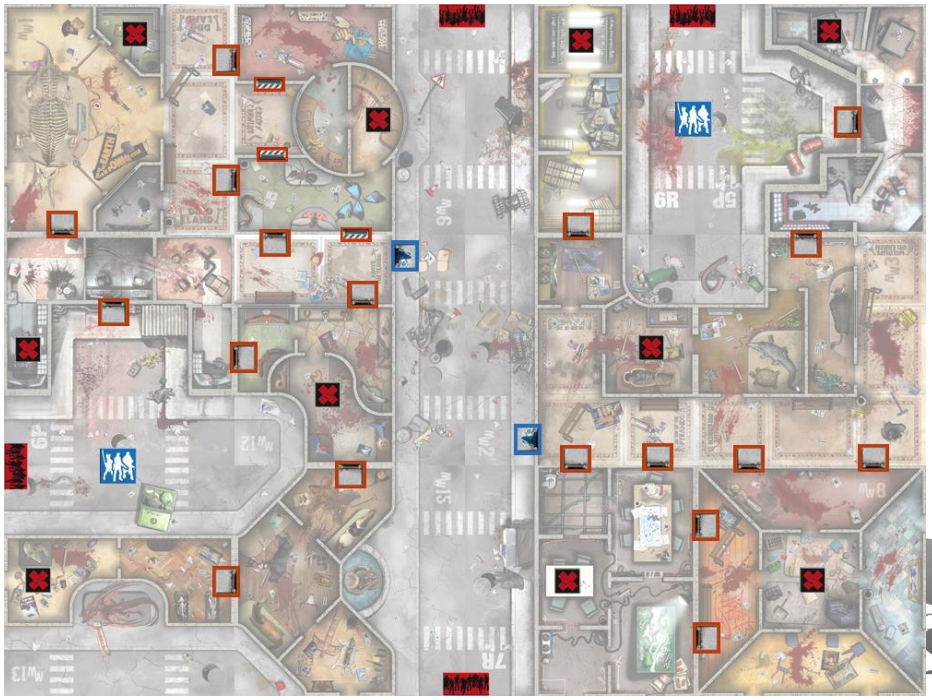
Dalles requises : MW1, MW6, 6R, 5P, 6P, MW12, MW2, MW3, MW13, MW15, 7R, MW8

## OBJECTIF

**Délibération du jury !** La partie s'achève lorsque tous les Objectifs ont été pris. Additionnez tous les points d'expérience amassés par tous les Survivants de chaque équipe, morts compris. L'équipe qui a obtenu le plus d'expérience l'emporte.

## REGLES SPECIALES :

- **Ready to ruuuuuuumble !** Mélangez 4 pions Objectifs rouges, 1 bleu, 1 vert, 1 rose, 1 blanc, 1 violet et 1 jaune et placez-les face cachée aux emplacements indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Coup bas !** Lorsqu'un pion Objectif est activé, le Survivant reçoit 5 points d'expérience et applique, si possible, l'effet correspondant à la couleur du pion :
  - Placez 2 Runners standards sur une Zone d'invasion au choix.
  - Placez 6 pions Bruit sur une Zone contenant au moins 1 Survivant.
  - Placez un marqueur sur une Zone d'invasion au choix. Lors de la prochaine Phase des Zombies, piochez 2 cartes d'invasion au lieu d'une seule pour cette Zone, puis retirez le marqueur.
  - Placez 1 Abomination standard sur une Zone d'invasion au choix.
  - Consultez les 5 prochaines cartes de la pioche Équipement et replacez-les au sommet de la pioche dans l'ordre de votre choix.
  - Défaussez 1 carte au choix puis recevez 1 Cocktail Molotov.
  - Piochez 4 cartes et placez-en 2 dans votre inventaire.
- **Esprit sportif !** Lorsqu'un joueur effectue une Action de Combat en Mêlée ou à Distance, il ignore les Survivants de l'équipe adverse.



# MUSEUM WORRICOW

## REMERCIEMENTS

Museum Worricow, comme tous les autres, est un projet qui n'aurait jamais abouti sans l'aide et l'accompagnement des membres du forum du Fansite français de Zombicide. Même s'il me faut parfois rejeter des idées, ou argumenter sur des choix qui me semblent être les bons, même si parfois les discussions peuvent s'animer, s'embraser au détour d'une page, tous les membres, toutes leurs interventions contribuent à rendre les projets meilleurs, à soutenir les créateurs qui s'y investissent. Donc encore une fois, un grand merci au grand Eren Histarion, et des milliers de petits mercis à tous ses mignons, occupés à huiler les rouages de son forum à la renommée internationale.

Un grand merci également à Jérôme et Marie, à l'Antre du Jouet qui, s'ils ne sont pas encore au courant de l'existence de Museum Worricow, ne manqueront pas de le faire découvrir aux joueurs de ch'Nord lors d'évènements à venir. Pour leurs conseils, leur accueil, et leur indéfectible soutien.

Et comme toujours, un grand merci à tous les joueurs de Zombicide qui, m'envoyant les photos de leurs parties, me contactant pour me poser leurs questions ou m'adresser leurs compliments, me montrent régulièrement que mes créations ne finissent pas oubliées tels les objets maudits de Museum Worricow dans les étagères poussiéreuses de la toile.

Amusez-vous, gagnez, perdez, réessayez, n'abandonnez jamais. En un mot : survivez !