

SIN WONDERS

ZOMBICIDE



RÈGLES & MISSIONS



SOMMAIRE	2
#1 CONTENU DE L'EXTENSION	3
#2 INTRODUCTION	3
#3 LIEUX SPECIAUX DES DALLES SIN WONDERS	3
Zones de camp et allées intérieures	3
L'accident de camion	3
#4 TRAPPES SIN ET ZONES SECRETES.....	4
L'atelier Pimp	5
Le Medipod expérimental	5
Le broyeur à ordures	5
La salle de vidéosurveillance	5
#5 MISSIONS	6
#6 REMERCIEMENTS	16

#1 CONTENU DE L'EXTENSION

6 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)



8 TRAPPES SIN ET 4 ZONES SECRETES



#2 INTRODUCTION

Est-ce que l'invasion vient de chez eux ? Est-ce qu'ils en ont juste profité pour mener d'horribles expériences ? Et s'ils avaient la solution à notre problème ? On ne le saura jamais, parce qu'aujourd'hui, les cinglés du projet SIN sont soit planqués loin d'ici, soit en train de hanter les couloirs interminables de leurs labs secrets, à la recherche de chair fraîche ...

#3 LIEUX SPÉCIAUX

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

ZONES DE CAMP ET ALLEES INTERIEURES

Toutes les dalles de jeu SIN Wonders présentent des allées intérieures (visuels similaires aux allées de Prison Outbreak ou de Rue Morgue) ou des Zones de Camp (comme dans le Terrain vague de Rue Morgue). Les règles explicitées dans les boîtes de jeu officielles s'appliquent aux dalles SIN Wonders.



De gauche à droite : allées intérieures de Prison, d'hôpital et Zone de camp.

L'ACCIDENT DE CAMION



Bien que ressemblant à une Zone de Bâtiment, la réserve est considérée comme une Zone de rue car ses murs sont effondrés.

#4 TRAPPES SIN ET ZONES SECRÈTES

L'extension SIN Wonders apporte l'équivalent des Cryptes de Zombicide : Black Plague dans la gamme moderne de Zombicide.

Les Trappes SIN sont considérées comme des portes. Elles peuvent donc être ouvertes par un Survivant possédant l'Équipement approprié, au prix d'une Action (sauf si les Règles spéciales d'une Mission contredisent cette règle).

Il en existe de 4 couleurs différentes, mais leurs versos sont identiques. Chacune d'entre elles mène à une Zone secrète différente. Le set propose 2 Trappes SIN de chaque couleur de manière à ce que chaque Zone secrète puisse avoir 2 entrées/sorties différentes.

Il existe un passage entre une Trappe SIN et sa Zone secrète, mais il n'y a pas de ligne de vue entre les 2. Lorsqu'une Trappe SIN est ouverte, aucun Zombie n'est généré dans la Zone secrète correspondante.

Chaque Zone secrète a des propriétés différentes, décrites sur la page suivante.



Dans l'exemple ci-dessus, Marta utilise une Action pour ouvrir la Trappe SIN située dans sa Zone à l'aide d'une Hache.

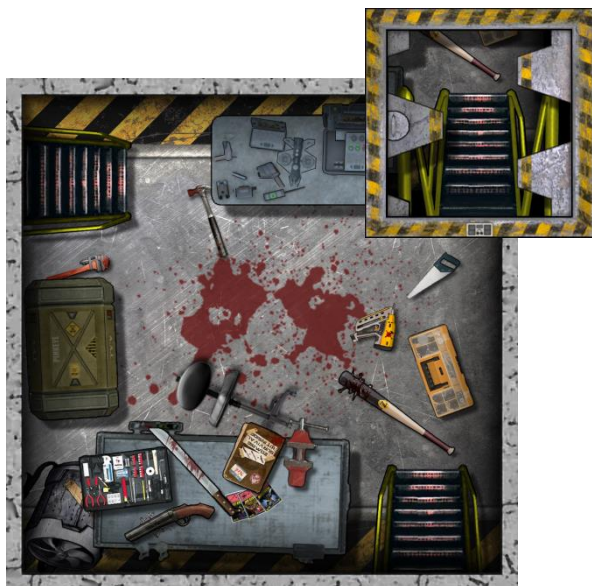


Elle dépense ensuite une seconde Action pour rejoindre la Zone secrète correspondante (ici, comme les escaliers sont rouges, il s'agit de la Salle de vidéosurveillance).



Les 2 Trappes SIN menant à cette Zone secrète étant ouvertes, Marta peut à nouveau dépenser 1 Action pour se déplacer soit vers celle par où elle est entrée, soit vers celle située à l'extérieur. Sacré raccourci !

L'ATELIER PIMP



Accès : Trappes SIN jaunes.

Fouille : Piochez une arme Pimp-Mobile ou une Arme ultrarouge si votre Survivant a atteint 43 points d'Expérience ou plus.

LE BROYEUR A ORDURES



Accès : Trappes SIN vertes.

Effet : Placez une Abomination dans la Zone dès qu'un accès est disponible.

Fouille : Piochez une carte d'Équipement autre qu'une Arme. Défaussez toute autre carte.

LE MEDIPOD EXPERIMENTAL

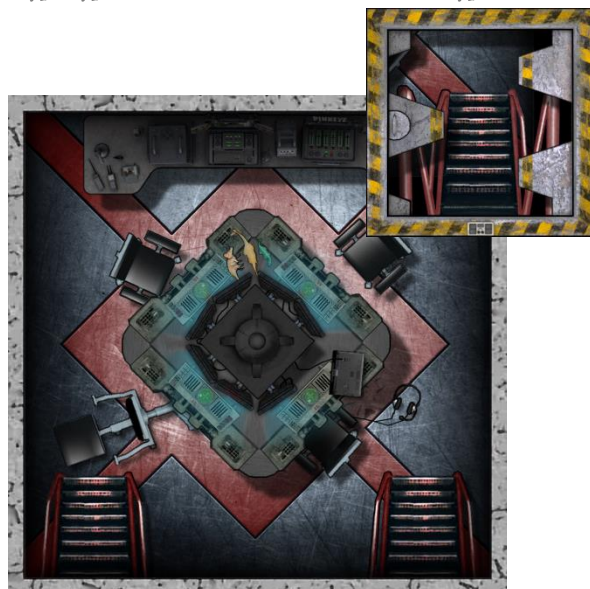


Accès : Trappes SIN bleues.

Effet : Dépensez 1 Action puis lancez un dé. Sur un 6, votre Survivant devient un Zombivant. Sur tout autre résultat, retirez 1 Blessure de votre inventaire.

Fouille : Impossible.

LA SALLE DE VIDEOSURVEILLANCE



Accès : Trappes SIN rouges

Effet : Si au moins 1 Survivant s'y trouve lors de la Phase des Zombies, il gagne la Compétence Distributeur pour cette Phase.

Fouille : Impossible.

#5 MISSIONS

M01 À L'ASSAUT DU BUNKER

FACILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

On a plus le choix, si on veut tenir le coup encore un moment, il faut refaire les stocks. Pendant que les chanceux de l'autre groupe font du lèche-vitrine, on va devoir se colliner les horreurs du projet SIN. Un labyrinthe inextricable hanté par des centaines de ces bestiaux. Mais également plein à ras bord d'armes, de munitions et de médocs en tous genres. S'ils ont réussi à garder le secret sur leurs activités aussi longtemps, c'est pour une bonne raison : ça va pas être simple d'entrer là-dedans. Doit bien rester quelques passes de sécurité dans tout le bazar qu'ils ont laissé dans ce camp de fortune...

Dalles requises : 5R, 7V, SW19, 6R, SW21, SW20



OBJECTIFS :

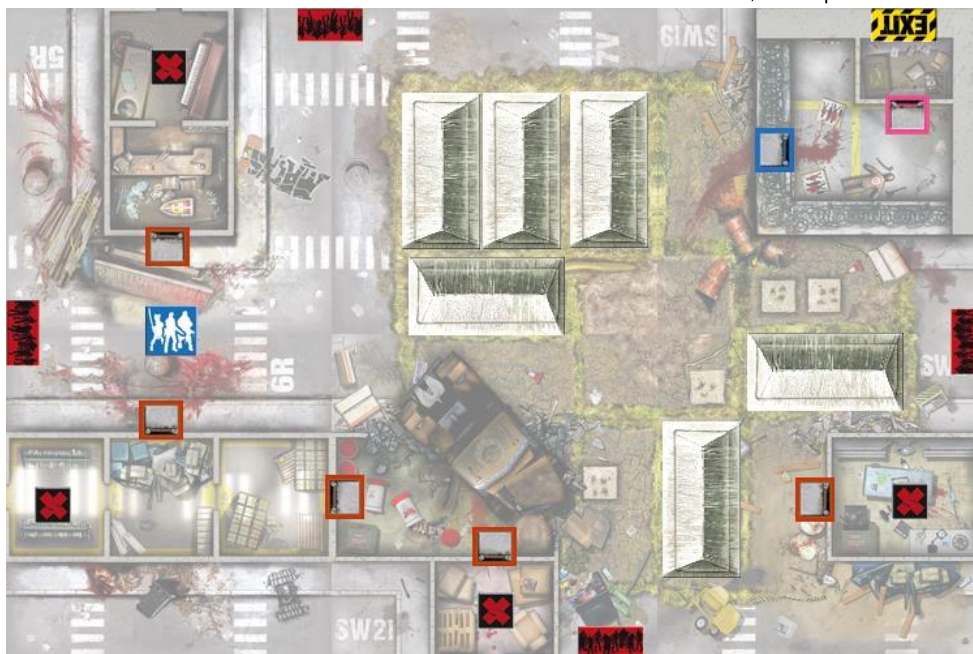
Infiltrer la base de recherches du projet SIN ...

1 – Portes de l'enfer ! Trouvez un moyen d'ouvrir la porte bleue et la porte rose.

2 – Fini de jouer ! 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 :

- Une promotion ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Chaos ambiant ! Mélangez un pion Objectif bleu et 3 rouges, et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- On attend pas Patrick ?! Mélangez 1 tente administrative et 5 standard et placez-les face cachée aux endroits indiqués sur la carte. Lorsque la tente administrative est découverte, placez-y l'Objectif rose.
- En sens interdit ! Lorsque l'Objectif bleu a été activé, la porte bleue peut être ouverte. Lorsque l'Objectif rose a été activé, la porte rose peut être



SIN WONDERS

MO2 ET LA LUMIÈRE FUT

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Impossible d'explorer ce labyrinthe tant qu'on a pas remis le courant. Redémarrer le générateur nous fait faire un détour, mais sans ça, on rentrera les mains vides et l'équipe Alpha se paiera encore une fois notre tête ...

Dalles requises : SW14, SW15, 10P, 17P, 1P, 2P, SW18, 9P, SW19

OBJECTIFS :

On appuie sur le bouton, et on se met enfin au boulot !

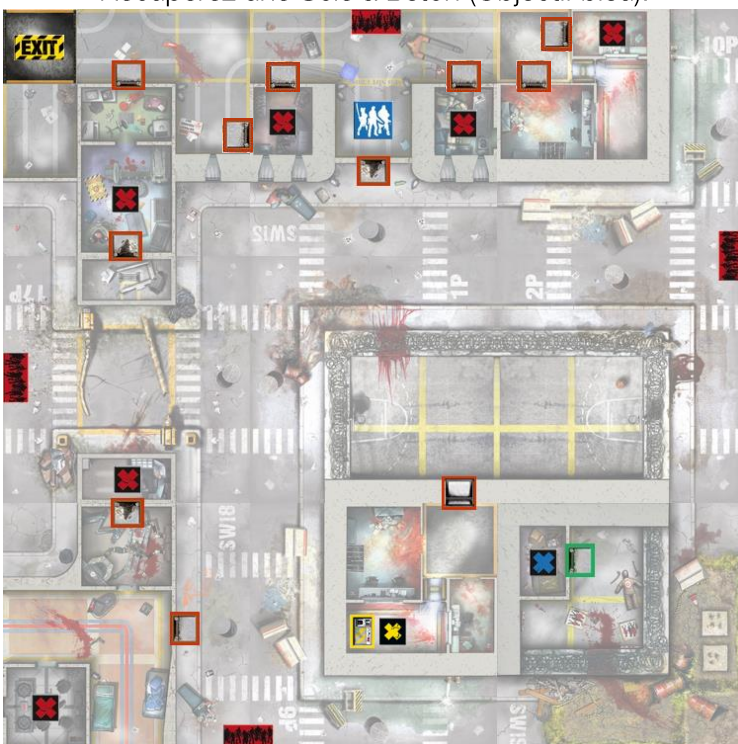
1 – **Le plancher des vaches !** Trouvez une Pince Monseigneur pour entamer la clôture barbelée.

2 – **Sieste digestive !** Remettez le courant en marche (Interrupteur jaune) et 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.

Facultatif – **Ca va trancher chérie !** Récupérez une Scie à Béton (Objectif bleu).

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Le temps passe !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Sacré bazar !** Mélangez 1 pion Objectif vert, 1 violet et 3 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Cadeau surprise !** Placez la carte Scie à Béton sous le pion Objectif bleu. Le Survivant qui active cet Objectif place la carte dans son inventaire.
- **Du solide !** Les Abominations ne peuvent pas traverser les clôtures barbelées lors de cette Mission.
- **Coupe ongles géant !** L'Objectif violet représente une Pince Monseigneur. Le Survivant qui active cet Objectif place le pion dans son inventaire où il occupe un emplacement vide.
- **La voie est libre !** Un Survivant possédant une Pince Monseigneur peut dépenser une Action pour ouvrir un passage dans une clôture barbelée s'il se trouve dans une Zone adjacente à celle-ci. Placez alors un pion Barbelé arraché à cet endroit.
- **La clé des champs !** Lorsque l'Objectif blanc a été activé, la porte de prison blanche peut être ouverte. Lorsque l'Objectif vert a été activé, la porte verte peut être ouverte.
- **Mr Hammond, les téléphones marchent !** L'interrupteur jaune ne peut être activé qu'une fois, le survivant qui l'active prend l'Objectif jaune. Lorsqu'il est activé, le Sas de sécurité rotatif pivote d'un quart de tour vers la gauche.



SIN WONDERS

MO3 TOURS DE PASSE-PASSE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

On commence à se demander si on a bien fait de remettre en marche le générateur. Ces installations sont truffées de pièges et de mécanismes tordus, et les trois quarts des portes nécessitent un passe pour être franchies. Va falloir se montrer très prudents dans ce complexe, sous peine de finir broyé, grillé ou haché menu ... Tiens, ça me donne faim tout ça !

Dalles requises : 6B, 5D, SW16, SW18, SW13, 5C, 5F & SW20

OBJECTIFS :

Même si c'est pas bien rassurant, faut continuer à explorer ce lieu maudit.

1 – Césame, ouvre-toi ! Trouvez un passe de sécurité vert (Objectif vert) et un bleu (Objectif bleu) sur les corps réanimés des scientifiques du projet SIN.

2 – En route ! 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 pas de plus vers l'enfer ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Comme par hasard ! Mélangez 1 pion Objectif vert, 1 bleu et 4 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Gardiens du temple ! Lorsqu'un Survivant entre pour la première fois dans une pièce où se trouve un pion Objectif, retournez ce pion. S'il s'agit d'un pion Objectif rouge, placez 1 Walker standard dessus. S'il s'agit du pion Objectif bleu, placez 1 Fatty standard dessus. S'il s'agit du pion Objectif vert, placez 1 Abomination standard dessus. Les pions Objectifs se déplacent en même temps que le Zombie qui est placé dessus, et ne peuvent être activés que lorsque ce dernier a été éliminé.
- Clefs du succès ! Lorsque l'Objectif vert est activé, la porte verte peut être ouverte. Lorsque l'Objectif bleu a été activé, la porte bleue peut être ouverte.



SIN WONDERS

M04 L'ARROSEUR ARROSÉ

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Quand on joue avec les vies humaines dans de sordides laboratoires, le karma finit toujours par vous rattraper. L'un des tarés du projet SIN s'est retrouvé pris à son propre piège et hurle pour qu'on vienne le sortir de là. Boaf, ça fera une paire de bras en plus !

Dalles requises : SW14, SW22, 3V, SW18, SW13, SW15, SW23 & 2V

OBJECTIFS :

Il mérite ce qui lui arrive, mais on peut quand même pas le laisser là...

1 – Salut le tordu ! Trouvez le Survivant isolé (pion Objectif rose).

2 – Et on y retourne ! 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 :

- Le planqué ! Mélangez 5 pions Objectifs rouges et 1 rose et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Toc toc ! Qui est là ? Lorsque vous ouvrez une porte donnant accès à une Zone où est placé un pion Objectif, retournez le pion pour connaître sa couleur avant de révéler les Zombies dans la Zone. Si le pion est rouge, effectuez la révélation normalement et retirez le pion Objectif. Si le pion est rose, ignorez la révélation des Zombies et remplacez le pion Objectif par un nouveau Survivant au choix. Ce Survivant rejoint votre équipe, son tour est joué normalement par la suite. Il entre en jeu sans équipement et sans blessure.
- Il va se taire celui-là ?! Lors de la phase d'invasion des Zombies, lancez 3 dés plus un dé supplémentaire par pion Objectif rouge ayant déjà été retiré du plateau.



SIN WONDERS

M05 DESCENTE AUX ENFERS

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Ce type qu'on a secouru nous a garanti qu'on le regretterait pas. Suffit de chopper deux passes, et il nous ouvrira les portes de son labo. Et de son armurerie perso. Je parierais qu'il y a de quoi faire baver Al Capone là-dedans. Allez, on est plus à un risque près ...

Dalles requises : 7M, 5M, SW17, SW13, 6M, 1M, SW16 & SW18

OBJECTIFS :

L'El Dorado n'est plus très loin, faut qu'on accède au labo de notre nouvel ami :

1 – Quartier Haute Sécurité ! Trouvez 2 Cartes d'accès (Objectifs bleus).

2 – Clés du paradis ! Activez l'interrupteur violet puis rejoignez 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 :

- **Ancienneté !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Tête en l'air !** Mélangez 2 pions Objectifs bleus et 4 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Maître des clefs !** Lorsque 2 Objectifs bleus ont été activés, les doubles portes du Mall bleues peuvent être ouvertes et la Zone d'invasion bleue devient active.
- **Clic !** Lorsque l'interrupteur violet est activé, la porte violette peut être ouverte. Le Survivant qui l'active prend l'Objectif violet.



MO6 FOLIE HUMAINE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Un labo, ça ? Un musée des horreurs plutôt ... Bon, c'est sûr, y'a aussi de quoi faire un bon gros carnage, des armes au top, et même une bagnole ! Mais pour toucher le pactole, encore faut-il vivre assez longtemps ... C'est quoi ce grognement qu'on entend au loin ?

Dalles requises : 4E, SW18, 16P, 5C, 3P, SW13, SW15, 7P& SW14

OBJECTIFS

Ça sent le roussi, on fait le plein, et on se tire d'ici !

1 – Précieux Sésame ! Videz l'armurerie (Objectifs rouges).

2 – Hasta la vista ! 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. Un Survivant devra se trouver au volant de la Sportive.

REGLES SPECIALES :

- Prime de risque ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Moteur noyé ! La Sportive ne peut être conduite que lorsque tous les Objectifs rouges ont été pris.
- Le bout du tunnel ! Utilisez 2 Trappes SIN jaunes, elles mènent à la Zone PIMP.
- Clic ! Lorsque l'interrupteur jaune est activé, la porte jaune peut être ouverte et la Zone d'invasion jaune devient active. Lorsque l'interrupteur blanc est activé, les portes des cellules blanches s'ouvrent. Lorsque l'interrupteur violet est activé, les portes des cellules violettes s'ouvrent et la zone d'invasion violette devient active. Chaque interrupteur ne peut être activé qu'une fois, le Survivant qui en active un prend l'Objectif associé.
- C'est Noël ! Lorsqu'un Survivant active un Objectif rouge, il pioche jusqu'à trouver 2 armes. Les cartes Aaaahhh ! sont ignorées.
- Crash ! Le seul moyen d'ouvrir les doubles portes du Mall bleues est de foncer au travers avec la Sportive.



SIN WONDERS

MO7 TOUCHER LE FOND

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

D'habitude ils sont mous et maladroits, mais ceux-là sont vraiment acharnés. Après les walkers et les runners : les climbers. Ils remontent les parois de ces gouffres pour nous becter ... On risque de pas les voir arriver.

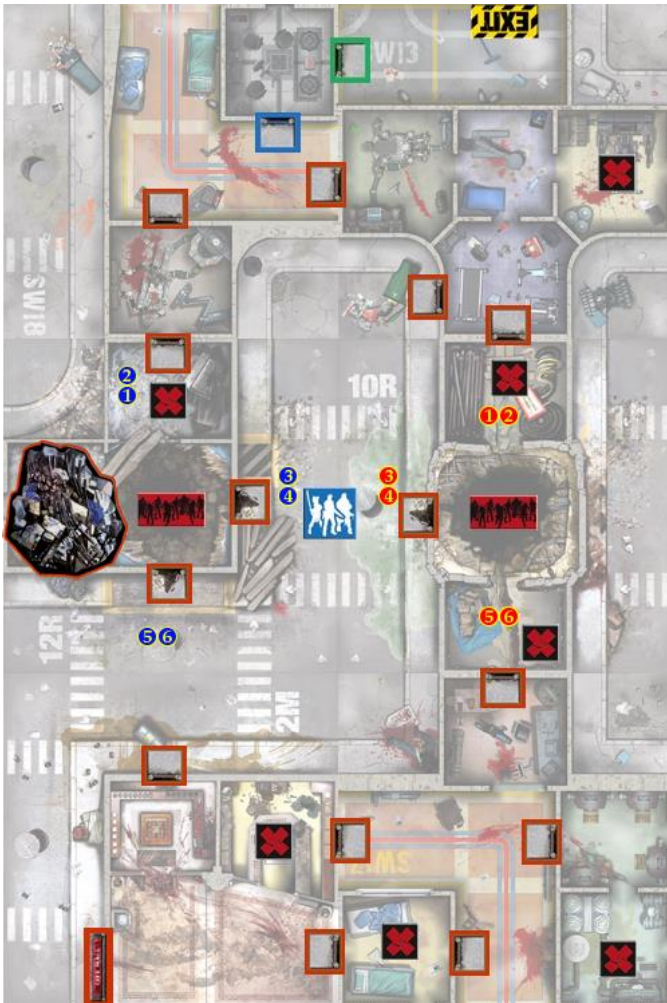
Dalles requises : SW18, SW13, 12R, 10R, 2M & SW17

OBJECTIFS

Retournons à l'intérieur, c'est plus sûr...

1 – Clefs du succès ! Trouvez les clefs des portes bleue et verte (Objectifs bleu et vert).

2 – À l'abri ! 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 :

- Toujours ça de pris ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Mais où elles sont ?! Mélangez 5 pions Objectifs rouges, 1 vert et 1 bleu et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Sésame, ouvre-toi ! Lorsque l'Objectif bleu est activé, la porte bleue peut être ouverte. Lorsque l'Objectif vert est activé, la porte verte peut être ouverte.
- Sans fond ! Les trous sont considérés comme des Débris dans cette Mission.
- Grimpeurs ! Lors de la Phase des Zombies, après avoir tiré une carte pour une Zone d'invasion, lancez un dé. Les Zombies arrivent sur la Zone correspondant au résultat du dé. Pour la Zone d'invasion de gauche, prenez en compte les chiffres inscrits dans des cercles bleus sur la carte. Pour la Zone d'invasion de droite, utilisez les chiffres inscrits dans des cercles rouges.



M08 GARDE À VUE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Les jambes fatiguent, va falloir penser à se poser. Ce coin du labo est complètement dingue, des tunnels de partout, des pièces secrètes, et des zombies qui surgissent de tous les recoins. Pour une fois j'aurais rien contre passer une nuit en cellule, mais va falloir sécuriser l'endroit avant, sinon le réveil risque d'être difficile ...

Dalles requises : 8P, SW15, SW19, SW22, 14P, SW14, SW17, 11P & 16P

OBJECTIFS

Un lit et des toilettes, la promesse d'une nuit tranquille. Mais avant ça, faut barricader le coin.

1 – Défense d'entrer ! Activez l'interrupteur violet et l'interrupteur jaune.

2 – Vous avez droit à un appel ! Rejoindre les cellules 1 pour la nuit. Chaque cellule peut accueillir 1 ou 2 Survivants mais ne doit contenir aucun Zombie.

3 – Extinction des feux ! Activez l'interrupteur blanc.

REGLES SPECIALES :

- Je dis pas non ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Le labyrinthe ! Mélangez 2 Trappes SIN rouges, 2 jaunes, 2 vertes et 2 bleues et placez-les aux endroits indiqués sur la carte.
- Daltonien ! Toutes les Zones d'invasion sont actives au début de la partie.
- Clic ! Lorsque l'interrupteur jaune est activé le Sas de sécurité rotatif pivote d'un quart de tour dans le sens horaire. Puis, la Zone d'invasion jaune devient inactive. Lorsque l'interrupteur violet est activé les portes des cellules violettes se ferment. Puis, les Zone d'invasions violettes deviennent inactives. Lorsque l'interrupteur blanc est activé, les portes des cellules blanches se ferment. Chaque interrupteur ne peut être activé qu'une seule fois, le Survivant qui l'active prend l'Objectif de la même couleur.



SIN WONDERS

M09 INVITÉS SURPRISES

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Quand on se croit tranquilles pour un moment, une trappe s'ouvre sous nos pieds et crache des hordes de zombies. Dire qu'on endure ça pendant que les autres sont en train de se la couler douce au rayon biscuits apéritifs ...

Dalles requises : SW20, 10V, SW22, SW17 & 5C

OBJECTIFS

L'idée, c'est de se tirer sans trop traîner ...

1 – Clefs du salut ! Trouvez les Clefs de la porte bleue (Objectif bleu).

2 – En route ! 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.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Continuer à avancer ! L'Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Les uns ...! Seules les Zones d'invasion rouges sont actives tout au long de la partie.
- ... et les autres ! Au tout début de la Phase des Zombies, lancez un dé. Le résultat indique la trappe SIN à ouvrir. Sur un 1, toutes les trappes s'ouvrent, sur un 2-6, aucune ne s'ouvre. Tirez une carte invasion pour la ou les Zone(s) d'invasion de couleur auquel(les) la ou les trappe(s) donne(nt) accès. Les Zombies générés bénéficient ensuite de la Phase d'Activation des Zombies, puis la ou les trappe(s) se referme(nt). Les Survivants ne peuvent pas les ouvrir durant cette Mission.
- De l'air ! Lorsque l'Objectif bleu est activé, la porte bleue peut être ouverte.



M10 RÉUNION AU SOMMET

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Pas moyen de départager les deux équipes, les autres en ont ramené au moins autant que nous. Tout va se jouer maintenant. Va falloir être aussi rapides qu'efficaces : le perdant se tape toutes les corvées du mois prochain ...

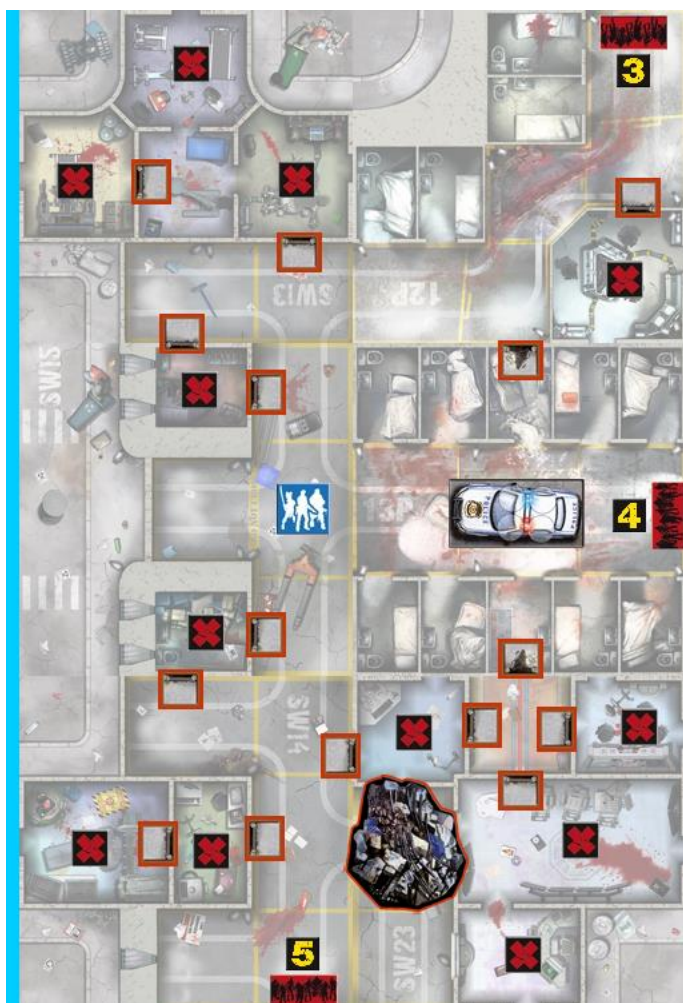
Dalles requises : SW13, 12P, SW15, 13P, SW14 & SW23

OBJECTIFS

On nettoie, et on range tout ça !

1 – Dernières courses ! Prenez tous les Objectifs.

2 – Nettoyage par le vide ! Après avoir neutralisé les Zones d'invasion, la partie s'achève lorsque le dernier Zombie présent sur la carte a été éliminé.



RÈGLES SPÉCIALES :

- **Coopératif ou compétitif ?** Cette Mission peut être jouée de la manière décrite dans les règles spéciales suivantes, ou en Mode Compétitif. Pour ce dernier, accolez le plateau de jeu à celui de la Mission M10 du livret de règles Shop Wars, par les bords bleus, après avoir effectué la mise en place. Les règles spéciales de la Mission M10 de Shop Wars s'appliquent également. Si vous ne jouez pas en Mode Compétitif, ignorez les Marqueurs d'Invasion durant la Mission.
- **Nous ou eux ?** En Mode Compétitif, l'équipe gagnante est déterminée en additionnant 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.
- **Que le meilleur gagne !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Au petit bonheur la chance !** Mélangez 9 pions Objectifs rouges, 1 rose, 1 vert, et 1 bleu et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Fermeture avant travaux !** Lorsqu'un Objectif bleu ou vert est activé, retirez une Zone d'invasion de votre choix du plateau de jeu.
- **Invité surprise !** Lorsque l'Objectif rose est activé, placez une Abomination Berserker (ou toute autre Abomination si celle-ci est déjà en jeu) sur une Zone d'invasion de votre choix, puis retirez cette Zone d'invasion du plateau de jeu.
- **Vroum !** La Voiture de Police peut être fouillée et conduite selon les règles habituelles.



SIN WONDERS

REMERCIEMENT'S

Avant toute chose, je tiens à remercier les joueurs qui ont su se montrer patients, même si je recevais régulièrement des messages, toujours très courtois, pour me rappeler que, plusieurs mois après la parution des sets de dalles Shop Wars et SIN Wonders, les livrets de règles n'étaient toujours pas disponibles. J'ai pris mon temps, puis je me suis lancé dans d'autres projets, d'autres passions, à un moment où la lassitude commençait à envahir mes parties de Zombicide. J'y suis revenu, plus que jamais prêt à en découdre, et à relancer de nouveaux projets.

Un grand merci également à la communauté du Fansite français (<http://zombicide.eren-histarion.fr>), qu'ils soient développeurs, rédacteurs, modérateurs, ou simples membres du forum, ainsi qu'à tous ceux qui suivent l'actualité du blog SIN (<http://solanuminfected.blogspot.com/>) qui, grâce à leurs remarques, commentaires, messages d'encouragement ou de félicitations, m'ont toujours poussé à proposer de nouvelles choses, de nouvelles expériences autour du jeu, et qui, pour certains, m'ont aidé à mener à bien ces tâches en s'occupant d'une partie du travail ou en me prodiguant de précieux conseils. Mentions spéciales à l'œil de lynx XofMdS, aux talentueux BrutalBenji, Spayn, Wawan, VJU et RhiNo, au talentueux et pointilleux Marmotte84 et au Saint Patron du Zombicide made in France, ErenHistarion. Désolé pour tous ceux que j'oublie, mais je vais manquer de place.

Merci à Jérôme et Marie de l'Antre du Jouet, toujours prêts à m'accueillir, toujours les premiers à me soutenir pour l'organisation d'événements autour du jeu, toujours enthousiasmés par les nouveaux univers que j'apporte à Zombicide. Merci également à tous les amis qui ne manquent jamais de venir bousiller du zombie en ma compagnie.

Bon jeu, bon Zombicide, que les dés soient avec vous et que la pioche vous soit toujours favorable !