

# VERTICAL NIGHTMARE 3

## ZOMBICIDE



# RÈGLES & MISSIONS





<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>2</b>
<b>#1 CONTENU DE L'EXTENSION</b> .....	<b>3</b>
<b>#2 INTRODUCTION</b> .....	<b>3</b>
<b>#3 LIEUX SPECIAUX DES DALLES V3RY1C4L N1GHTM4R3</b> .....	<b>3</b>
Les toits .....	3
Le parking souterrain .....	4
Le grenier .....	5
La salle de torture .....	5
Le portail inter-dimensionnel.....	5
<b>#4 LES ETAGES</b> .....	<b>5</b>
Phase des Survivants .....	5
Phase des Zombies .....	5
Monter et Descendre .....	6
<b>#5 MISSIONS SECONDAIRES N3D ET P1T</b> .....	<b>9</b>
<b>#6 MISSIONS</b> .....	<b>9</b>
<b>#7 REMERCIEMENT'S</b> .....	<b>25</b>

# #1 CONTENU DE L'EXTENSION

5 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)



4 ESCALIERS ET 4 ASCENSEURS



4 ECHELLES



2 ACCES GAR



1 PORTE N3D ET 1 TROU PÎT ET LES CARTES EQUIPEMENT ASSOCIEES



6 CARTES DE MISSIONS N3D ET PÎT



# #2 INTRODUCTION

Trop isolés, trop sombres, trop étriqués, on a souvent de nombreuses (et bonnes) raisons de ne pas s'y aventurer, mais quand les réserves commencent à s'épuiser, il faut bien se dévouer. Greniers, caves, sous-sols, autant de coupe-gorges reliés par des escaliers où on a même pas la place de dégainer. On avait déjà les zombies, maintenant va falloir y ajouter les toiles d'araignée et les odeurs d'humidité. Si c'est pas l'enfer, on doit sans doute s'en approcher ...

# #3 LIEUX SPÉCIAUX

Certaines dalles de jeu de V3rt1c4l N1ghtm4r3 possèdent des règles particulières qui seront détaillées dans les paragraphes suivants.

## LES TOITS

Les dalles de jeu SOS, H2O, E6G et A80 représentent des toits d'immeubles. Bien qu'à l'air libre, toutes les Zones de ces dalles sont considérées comme des Zones de bâtiment classiques.



V3RT1C4L N1GHTM4R3





Deux des Zones de cette dalle ont des propriétés particulières liées au jeton d'accès C4R. En effet, on considère qu'il existe une ouverture directe entre :

- la Zone de Cage d'Escalier (en vert sur l'image) et la face Escaliers du jeton d'accès C4R.



- la Zone du Tunnel Souterrain (en rouge sur l'image) et la face Entrée de Parking du jeton d'accès C4R.



Par ailleurs cette Zone de la dalle H20, le château d'eau, est considérée comme un Mirador auquel les Survivants peuvent accéder en empruntant l'échelle. Lors d'une Action de Combat à Distance depuis cette Zone, le champ de vision d'un Survivant n'est plus limité à 1 Zone de distance. Lorsque les Zombies sont révélés sur cette dalle, ignorez cette Zone, elle n'en contient aucun.

Ce qui signifie qu'un Survivant peut utiliser 1 Action de Déplacement pour se déplacer de l'une de ces Zones à la Zone où se trouve le jeton correspondant, et inversement. En revanche aucune ligne de vue ne peut être dressée entre les Zones ainsi connectées.

## LE PARKING SOUTERRAIN



La dalle C4R comporte 10 Zones qui sont toutes considérées comme des Zones de bâtiment.

Ainsi, bien que les 7 Zones formant le parking (en bleu sur l'image ci-dessus) ne soient pas séparées par des murs, il est impossible d'y étirer les Lignes de vue au-delà de la portée d'une Zone.

Dans l'exemple ci-dessus, Shannon peut dépenser 1 Action pour se déplacer de sa Zone vers la Zone de Cage d'Escalier de la dalle C4R.

Pour 1 Action, Nick peut quant à lui traverser la Zone du Tunnel Souterrain pour atteindre la Zone de rue de la dalle 4D sur laquelle débouche le jeton Entrée de Parking. On ne considère pas qu'il traverse les Zones de bâtiment de la dalle 4D, il ignore les Zombies qui pourraient s'y trouver.

## LE GRENIER



Bien que partiellement effondré (à droite sur l'image ci-dessus), le plancher de la dalle C5I ne comporte aucun Trou et les Déplacements d'une Zone à une autre se font de manière classique.

## LA SALLE DE TORTURE



La Zone de la dalle P1T signalée dans l'image ci-dessus est considérée comme une Zone de Trou.

## LE GRENIER



Le portail présent au centre de la dalle I7S est considéré comme une ouverture, mais il n'existe aucune ligne de vue entre les 2 Zones qu'il relie.

# #4 LES ÉTAGES

L'extension V3rt1c4l N1ghtm4r3 tente d'apporter de la verticalité au jeu Zombicide en y ajoutant la notion d'étages. Lors d'une Mission, les étages sont représentés par plusieurs plateaux distincts, formés d'une ou plusieurs dalles.

## PHASE DES SURVIVANTS

La première fois qu'un accès à un Étage est débloqué (par l'ouverture d'une porte, l'arrivée d'un Ascenseur ou l'arrivée d'un Survivant dans l'une des Zones de l'étage par exemple), on révèle les zombies présents dans les différentes Zones désormais accessibles.

## PHASE DES ZOMBIES

Si des Zombies sont présents sur une ou plusieurs Zones d'un Étage où ne se trouve aucun Survivant, et qu'aucun accès à un autre Étage ne leur est ouvert, alors ils n'effectuent aucune Activation. S'il y a un accès qu'ils peuvent emprunter (comme les Escaliers), alors ils se déplacent vers ou empruntent cet accès pour se rapprocher de la Zone la plus bruyante.

Lors de la Phase des Zombies, sont considérées comme actives les Zones d'invasion des Étages où se trouve au moins 1 Survivant. Si aucun Survivant n'est présent sur un Étage, les Zones d'invasion de ce dernier sont temporairement inactives.



Par exemple sur l'image ci-contre, seule la Zone d'invasion verte est active, puisque Wanda se trouve à cet étage et qu'aucun Survivant n'occupe l'une des Zones des 2 autres étages.



## MONTÉ ET DESCENDRE

Différents jetons sont disponibles pour permettre le déplacement d'un étage à un autre. Leur fonctionnement sera décrit dans les paragraphes suivants.

## LES ESCALIERS

Il existe 3 types d'Escaliers :

- Ceux qui ne permettent que de monter à l'étage supérieur



- Ceux qui permettent de monter ou de descendre vers les étages directement supérieurs ou inférieurs

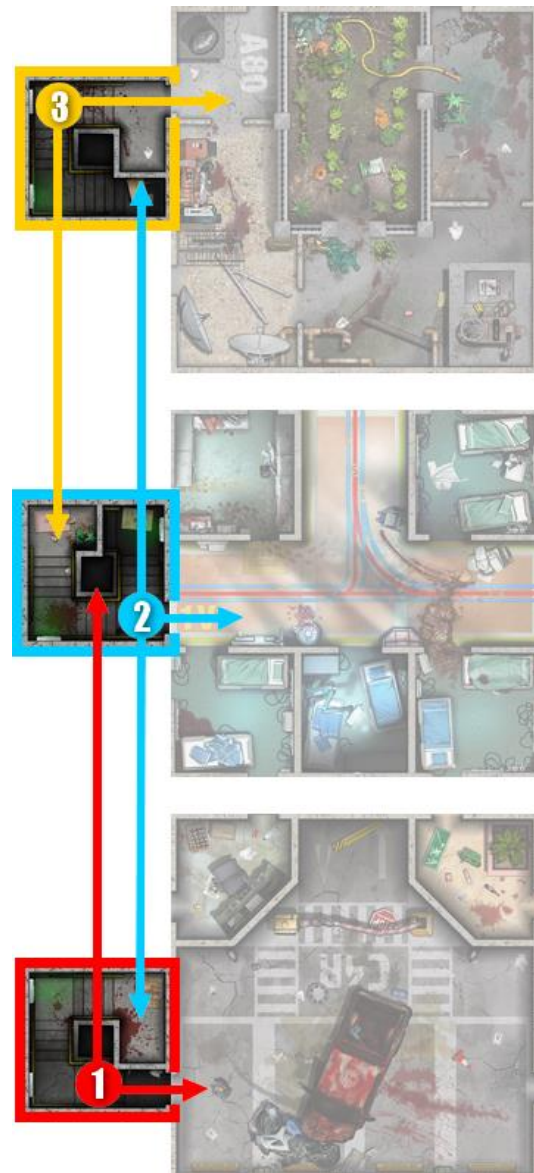


- Ceux qui ne permettent que de descendre à l'étage inférieur



Les Escaliers sont considérés comme des Zones d'Allées intérieures (ils ne peuvent donc pas être fouillés), mais aucune ligne de vue ne peut être dressée entre les différents niveaux d'un même Escalier.

Survivants et Zombies peuvent se déplacer vers des Escaliers depuis une Zone adjacente et inversement (1 Action ou Activation). Ils peuvent également se déplacer depuis une Zone d'Escaliers vers une Zone d'Escaliers directement supérieure ou inférieure (1 Action ou Activation).



L'exemple ci-dessus montre les possibilités de déplacement depuis les différents Escaliers de ce plateau de jeu.

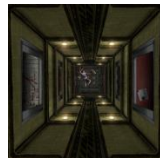
## LES ASCENSEURS

Les jetons Ascenseurs présentent 2 faces :

- Une face Ascenseur, qui indique où l'Ascenseur se trouve



- Une face Puits d'Ascenseur, qui indique une Zone où l'Ascenseur peut être appelé.



Lorsqu'un Ascenseur est déplacé d'un Étage à un autre, on retourne les jetons pour indiquer où il se trouve. Ainsi, il ne peut y avoir qu'une seule face Ascenseur de visible à la fois.

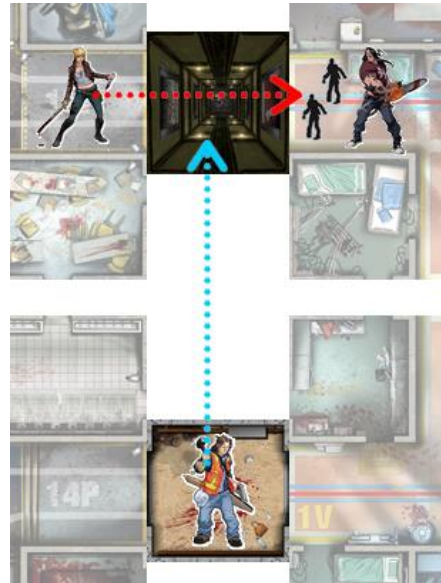
Un Survivant peut dépenser une Action pour :

- Appeler un Ascenseur, depuis une Zone adjacente à un Puits d'Ascenseur. On retourne alors le jeton sur sa face Ascenseur, et on fait l'inverse avec celui où se trouvait l'Ascenseur avant d'être appelé. Les Survivants présents à ce moment dans l'Ascenseur sont alors déplacés sur le jeton avec la face Ascenseur visible.
- Monter ou descendre d'un Ascenseur. Il effectue alors une Action de déplacement depuis ou vers une Zone adjacente.
- Déplacer l'Ascenseur, lorsqu'il se trouve dans ce dernier. Il effectue alors les mêmes étapes que pour l'Action « Appeler un Ascenseur ».

Déplacer ou Appeler un Ascenseur ne coûte qu'une seule Action, quel que soit le nombre d'étages dont l'Ascenseur est déplacé.

Les Zombies peuvent monter ou descendre d'un Ascenseur suite à une Activation, si ce dernier se trouve au même Étage qu'eux. Ils ne peuvent pas Appeler ou Déplacer ces derniers.

La Zone du Puits d'Ascenseur est considérée comme une Zone d'Allée intérieure, mais si un Acteur se retrouve sur le Puits d'Ascenseur à la fin d'une Action, il est immédiatement éliminé. Cette élimination ne rapporte aucune expérience et ne donne pas droit à une Résurrection.



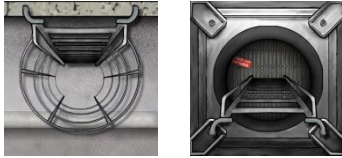
Dans l'exemple ci-dessus, Cathy pourrait utiliser la Compétence Saut pour arriver dans la même Zone que Grindlock. Elle traverse ainsi le Puits d'Ascenseur sans s'y arrêter à la fin de l'Action, évitant l'élimination directe. D'autres Compétences telles que Sprint, Soif de Sang ou 2 Zones par Action de Déplacement (liste non exhaustive) permettent de contourner ainsi les Puits.

Grindlock pourrait utiliser la Compétence Poussée pour envoyer les 2 Walkers de sa Zone sur la Zone du Puits. Comme ils s'y trouveraient tous les 2 à la fin de l'Action, les figurines seraient retirées du plateau, sans que cela ne rapporte d'Expérience à Grindlock.

Derek pourrait quant à lui dépenser une Action pour Déplacer l'Ascenseur à l'étage supérieur. Le joueur retournerait le jeton du haut sur la face Ascenseur et ferait l'inverse avec le jeton du bas, puis déplacerait la figurine de Derek vers le jeton sur sa face Ascenseur pour symboliser le changement d'étage.

## LES ÉCHELLES

Les jetons Échelle possèdent une face qui peut être placée dans les zones de rue, et une autre pour les Zones de bâtiment ou d'allées intérieures.



Deux Zones reliées par des échelles sont considérées comme partageant une ouverture. Cependant, aucune ligne de vue ne peut être tracée entre les 2 Zones reliées et les Zombies ne peuvent les emprunter.

En dépensant une Action, un Survivant peut Emprunter une Échelle située dans la zone où il se trouve. Il déplace alors sa figurine vers la Zone reliée à cette Échelle.

Si un plateau de jeu comporte plusieurs Échelles, un repère visuel sur la carte de la Mission établira les liens entre les différents jetons.

Lors de la révélation des Zombies suite à l'ouverture d'une Porte par un survivant, on considère que les échelles sont des Portes fermées. On ne révèle donc pas les Zombies dans les zones où mène l'échelle.

Dans l'exemple ci-contre, Kyoko peut dépenser une Action pour utiliser l'Échelle ① et se déplacer de la zone de bâtiment de la dalle 7R vers celle de la dalle N3D. S'il s'agit de la première fois que la dalle N3D est visitée, les Zombies sont révélés dans toutes les Zones accessibles de cette dalle.

De la même manière, Joshua peut dépenser une Action pour emprunter l'Échelle ② et se déplacer de la Zone de rue de la dalle 7R à la Zone de toit de la dalle S0S. S'il s'agit de la première fois que le toit (dalle S0S) est visité par un Survivant, les Zombies sont révélés sur ce dernier à l'arrivée du Survivant dans la Zone où se trouve l'Échelle.



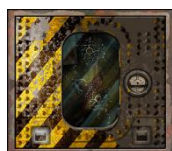


# #5 MISSIONS SECONDAIRES N3D ET P1T

En intégrant à la pioche de cartes Équipement une carte Porte N3D et une carte Trou P1T, vous pouvez ajouter un peu de piment à vos Missions en y intégrant d'éventuelles Missions secondaires.

En effet, lorsqu'un Survivant révèle la carte Porte N3D lors d'une Action de Fouille :

- Placez le jeton Porte N3D (face fermée) dans la Zone où la Fouille a eu lieu.



- Lancez un dé. Le Résultat indique la Mission secondaire désormais accessible. Prenez la carte Mission secondaire N3D correspondante et faites-la découvrir aux autres joueurs.

Les joueurs peuvent ensuite choisir d'ouvrir la Porte N3D pour tenter la Mission secondaire, ou l'ignorer. Une Porte N3D a le même mode de fonctionnement qu'une Échelle.

Lorsqu'un Survivant révèle la carte Trou P1T lors d'une Action de Fouille :

- Placez le jeton Trou P1T dans la Zone où la Fouille a eu lieu.



- Lancez un dé. Le Résultat indique la Mission secondaire désormais accessible. Prenez la carte Mission secondaire P1T correspondante et faites-la découvrir aux autres joueurs.
- Déplacez tous les Acteurs présents dans la Zone où la Fouille a eu lieu sur l'Aire de Départ des Survivants de la Mission secondaire P1T.

Contrairement aux Missions secondaires N3D, les Missions secondaires P1T ne sont pas optionnelles.

Un Survivant peut dépenser une Action pour se déplacer depuis une Zone contenant un Trou P1T vers l'Aire de Départ des Survivants de la Mission secondaire P1T. L'inverse n'est pas possible : la Mission secondaire P1T désignée devra être menée à bien pour pouvoir quitter la dalle P1T.

**Titre de la Mission secondaire**

**Niveau de difficulté**

**Carte de la Mission**

**Légende de la carte**

**Règles spéciales**  
Ces dernières ne s'appliquent qu'à la Mission secondaire.

**Identifiant de la Mission**  
Correspond au résultat obtenu lors du lancer de dé pour déterminer la Mission.

**Texte d'introduction**

# #6 MISSIONS

## M01 TOIT, TOIT, MON TOIT

FACILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

*Cet éco-quartier à la mode me débectait avant l'invasion des zombies : rempli de bobos moralisateurs, d'écolos qui vous regardaient de haut, et de boutiques bio aux prix exorbitants. Mais aujourd'hui, faut bien le reconnaître, pour remplir le frigo, y'a pas meilleur endroit !*

Dalles requises : SOS, E6G, 1B, 2C, 2B, 1C, H2O & A8O



## OBJECTIFS :

Ces hippies n'en auront plus besoin maintenant qu'ils sont redevenus amateurs de chair fraîche, alors on se sert tant que c'est en promo !

1 – Commerce équitable ! Prenez tous les Objectifs.

2 – Retour aux choses simples ! 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 :

- Liste de courses ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Bazar New Wave ! Mélangez un pion Objectif vert et 7 rouges, et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Le dernier du quartier ! Lorsque l'Objectif vert a été activé, placez un nouveau survivant de votre choix dans la Zone. Le joueur qui a activé l'Objectif en prend le contrôle. Il arrive en jeu avec 7 points d'Expérience et aucune carte Équipement.



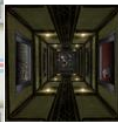
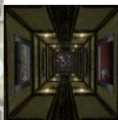
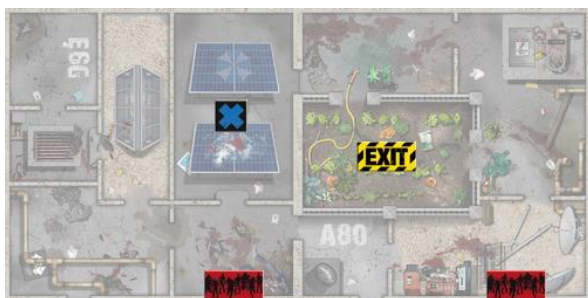


# M02 CHASSE-TRAPE DE SILICE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

On se croirait dans cet épisode où Jack Action passe un réveillon pourri enfermé dans une tour ultramoderne avec un terroriste à l'accent impossible à localiser et ses sbires décérébrés. On se paume dans les couloirs, on monte pour mieux redescendre, et la mort nous attend à chaque étage. On croise les doigts pour un happy end, mais c'est pas gagné ...

Dalles requises : E6G, A8O, 15P, 14P, 5V, 1V, C4R & U9H



## OBJECTIFS

On remet le courant, et on appelle l'hélico !

- 1 – Technologie capricieuse ! Prenez l'Objectif bleu pour remettre le courant en marche dans les étages.
- 2 – Oiseau de fer ! Prenez l'Objectif rouge pour appeler l'hélico.
- 3 – Évacuation d'urgence ! Atteignez l'Hélicoptère avec tous les Survivants. La partie se termine lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur la Zone où il se trouve et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES

- Yippee-Ki-Yay ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Clic ! Les interrupteurs ne peuvent être activés qu'après que l'Objectif bleu ait été pris.
- Re-clic ! Chaque interrupteur ne peut être activé qu'une seule fois, le Survivant qui l'active prend l'Objectif associé. Lorsque l'interrupteur jaune a été activé, la porte jaune peut être ouverte. Lorsque l'Objectif blanc a été activé, les portes des cellules blanches s'ouvrent. Lorsque l'Objectif violet a été activé, la porte de cellule violette s'ouvrent.
- Déjà fatigué ?! Lorsque l'Objectif vert a été activé, la porte verte peut être ouverte.
- Clap de fin ! Lorsque l'Objectif rouge a été activé, placez un Hélicoptère sur la Zone de sortie (Exit).

# MO3 WEIRDER STUFF

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*Avant de nous claquer dans les pattes, le type a soulagé sa conscience en avouant qu'ils faisaient des recherches pas jojos dans ce labo. Paraitrait même que certains cobayes pourraient avoir survécu. Et qu'ils sauraient se montrer drôlement utiles dans les circonstances actuelles. Boaf, ça coûte rien d'essayer ...*

Dalles requises : H2O, S0S, C5I, 15P, 13P, 11P, P1T, I7S & 14P

## OBJECTIFS

Y'a peut-être un Survivant derrière ces portes blindées, et y'a un seul moyen de vérifier :

**1 – Le portail !** Activez les interrupteurs violet et blanc pour ouvrir les portes des cellules correspondantes.

**2 – Prochaine saison !** 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 paquet de gauffres !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Donjons et dragons !** Mélangez 1 pion Objectif jaune, 1 bleu, 1 vert et 8 rouges. Retirez en 1 au hasard et placez les autres face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Clic !** Chaque interrupteur ne peut être activé qu'une seule fois, le Survivant qui l'active prend l'Objectif associé. Puis, les portes des cellules de la couleur correspondantes s'ouvrent.
- **Sujets d'expériences !** Lorsqu'une porte de cellule s'ouvre, retournez le pion Objectif qui s'y trouve. S'il s'agit d'un Objectif rouge, placez un Walker standard dans la cellule. S'il s'agit d'un Objectif bleu, placez une Abomination standard dans la cellule. S'il s'agit d'un Objectif vert, placez une Abomination Berserker dans la cellule. S'il s'agit d'un Objectif jaune, placez un nouveau Survivant de votre choix dans la cellule. Il arrive en jeu avec une batte cloutée et 7 points d'Expérience. Le joueur dont c'est le tour en prend le contrôle. Les pions Objectifs sont retirés des cellules une fois remplacés par une figurine de jeu.



# VERTICAL NIGHTMARE



# M04 DE HAUT EN BAS... GNOLE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Voilà ce qui arrive quand on fait pas la révision des cent milles... Nous voilà en rade au beau milieu de craignos-ville. Le seul point positif c'est que de nos jours, les pièces de rechange sont pas bien difficiles à trouver. Et ça vous coûte pas un bras, en tout cas pas au sens figuré ...

Dalles requises : E6G, A80, 5M, 3M, 2M, 8M, U9H & C4R

## OBJECTIFS

Pas moyen qu'on rentre à pieds, on remet la caisse en état et on s'arrache fissa :

1 – Bob le bricoleur ! Trouvez 4 Pièces détachées (Objectifs rouges).

2 – Bouclez vos ceintures ! La Mission se termine lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur la Zone où se trouve la Pimp-Mobile et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.



## REGLES SPECIALES

- Prix cassés ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Contre-visite obligatoire ! La Pimp-Mobile ne peut pas être conduite mais elle peut être fouillée selon les règles habituelles.
- Vol à l'étalage ! Lorsqu'un pion Objectif est pris, piochez une carte Invasion pour chaque Zone d'invasion (même celles censées être inactives) et appliquez-en l'effet au niveau de danger rouge.



# M05 TRÉSORS MASQUÉS, NOIRES TANIÈRES

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*L'égout et les couleurs ... De mystérieux justiciers avaient leurs planques bien à eux dans le coin, dans ces tunnels boueux remplis de rats géants. Et pour donner un coup de main aux voisins, va falloir qu'on tape dans leurs réserves secrètes. Cowabunga !*

Dalles requises : 5M, 1M, 18P, 3R, 7R, 2M, 3P, 17P, 4P, 2P, U9H, I7S, N3D & C4R

## OBJECTIF

Ça sent pas la rose, mais va falloir explorer ces tunnels pour secourir la veuve et l'orphelin :

1 – Finie la terreur ! Venir en aide à tous les innocents (Déclencheurs d'évènements).

2 – On est là pour rigoler ! La Mission se termine lorsque tous les innocents ont été secourus (voir règles spéciales), que tous les survivants sont rassemblés sur une même Zone et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Quatre tortues d'enfer !** Mélangez 1 pion Objectif jaune, 1 violet, 1 bleu et 1 rouge et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Plouf... Beurk !** Les Objectifs sont considérés comme des jetons Échelle lors de cette Mission, et ne peuvent donc pas être activés. La première fois qu'un survivant en utilise un, il en révèle la couleur et laisse le jeton sur la Zone où il se trouvait, face visible. Il mène vers la Zone où se trouve une échelle sur la dalle de jeu où est placée une Zone invasion de la même couleur.

- **Merci qui ?!** Les déclencheurs d'évènements ne sont pas utilisés de la manière habituelle lors de cette Mission. Ils représentent des innocents à secourir. Pour ce faire, lorsqu'un Survivant se trouve dans la même Zone qu'un Déclencheur d'évènements et qu'aucun zombie ne s'y trouve, retirez le jeton du plateau de jeu.
- **Clic !** Chaque interrupteur ne peut être activé qu'une seule fois, le Survivant qui l'active reçoit 5 points d'Expérience. Lorsque l'interrupteur blanc est activé, la porte blanche peut être ouverte. Lorsque l'interrupteur jaune est activé, la porte jaune peut être ouverte. Lorsque l'interrupteur violet est activé, les portes des cellules violettes peuvent être ouvertes.
- **Turtle Van !** Le Taxi peut être conduit et fouillé selon les règles habituelles.
- **Carapaces !** Les doubles portes bleues et les portes du Mall ne peuvent être ouvertes qu'en fonçant au travers avec le Taxi au prix d'une Action pour déplacer une Voiture.









# MO6 AU FOND DU TROU

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

*Yen a qu'ont le don pour se mettre dans les pires situations. Et nous on est assez bonnes poires pour l'aider à se tirer du merdier dans lequel il s'est fourré. J'ai l'impression qu'on a vraiment touché le fond ...*

Dalles requises : 10V, C5I, 2V, N3D, 1V, 12V, C4R, 5V & 3V

## OBJECTIFS

Quel casse-pieds celui-là !

1 – L'intouchable ! Sauvez le Compagnon en détresse.

2 – Dernier voyage ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants et le 4 Compagnon. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

## REGLES SPECIALES

- Tout ça pour ça ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Badaboum ! Lors de cette Mission, les trous des dalles 10V et 12V ne sont pas utilisés de la manière habituelle. Un Acteur peut dépenser 1 Action pour tomber dans un trou et atteindre l'étage du dessous. Il arrive dans la Zone signalée par le même chiffre. Il est en revanche impossible d'utiliser les trous pour remonter à l'étage supérieur.
- Du solide ! Le pion Barricade est considéré comme un mur. Il bloque la ligne de vue des Acteurs et ne peut pas être détruit.
- Patience, on arrive ! 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 ouverte.



V3RTIC4L NIGHT M4R3



# MO7 PARADIS OU ENFER

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*Six pieds sous terre ou la tête dans les nuages. Entre le site souterrain de fouilles archéologiques et les toits du building d'en face, ça fait un sacré dénivelé. Et va falloir retourner les moindres recoins si on veut se ravitailler. Je vous l'avais bien dit qu'on aurait mieux fait de tout rationner ...*

Dalles requises : I7S, 8V, 4E, S0S, P1T, 9V, 3B & H2O

## OBJECTIFS

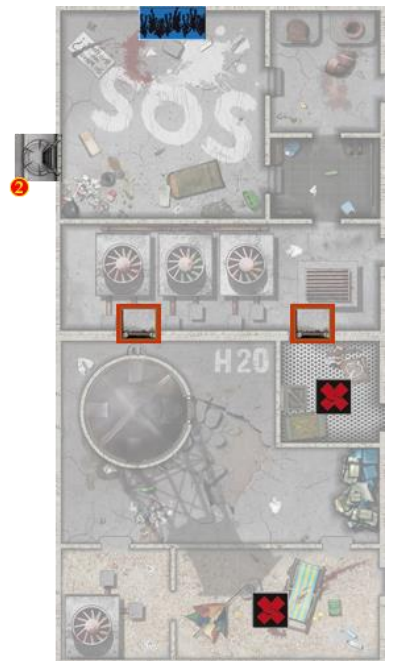
On descend, on monte, et on ramasse tout ce qui vaut le coup !

1 – Jusqu'à ras bord ! Prenez tous les Objectifs.

2 – Inventaire ! La Mission se termine lorsque tous les Objectifs ont été pris, que tous les survivants sont rassemblés sur une même Zone et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

## REGLES SPECIALES

- **Fin de stock !** Seules les Zones signalées par un pion Objectif peuvent être fouillées durant cette Mission. Lorsqu'un Survivant active un Objectif, il reçoit 5 points d'Expérience, puis il pioche autant de cartes Équipement qu'il y a de Survivants dans la Zone. Il distribue ensuite les cartes afin que chaque Survivant en reçoive une. Si une ou plusieurs Aaahh ! ont été piochées, appliquez-en les effets puis piochez une autre carte pour les remplacer. Retirez ensuite le pion Objectif du plateau de jeu : la Zone ne peut plus être fouillée.
- **Derniers recoins !** Mélangez 1 Tente Administrative à 6 Tentes standard et placez-les aux endroits indiqués sur la carte.
- **Camping paradis !** Lorsque la Tente Administrative est révélée, placez un Objectif rouge à l'intérieur.
- **Enfer sur terre !** Les Zones d'invasion rouges restent tout le temps actives, même lorsqu'aucun Survivant ne se trouve sur le niveau où elles sont situées.



# M08 DÉMÉNAGEMENT IMMINENT

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*Urgent, vend appartements cause déménagement.  
Grands espaces de vie, peu de travaux à prévoir.  
Voisinage calme, proche supermarchés à piller.*

Dalles requises : S0S, E6G, H20, A80, 2B, 4D, 4C, 1B, 2M, 3M, 4M & 1M

## OBJECTIFS

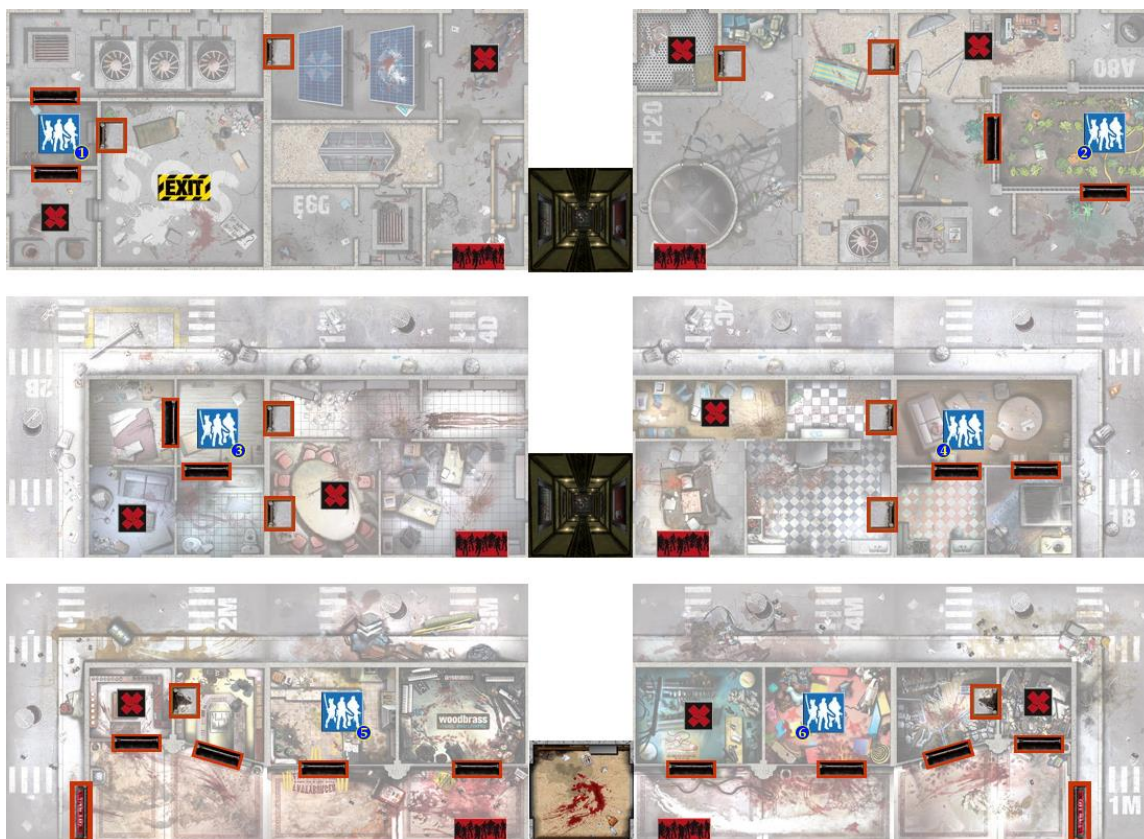
On ramasse, on se rassemble et on décolle !

1 – Non meublé ! Prenez tous les Objectifs.

2 – Déménagement ! Rassemblez tous les Survivants sur la Zone de Sortie (Exit).

## REGLES SPECIALES

- **Appartements spacieux !** Les Survivants sont répartis en 2 groupes au début de la partie. Formez les groupes, puis le premier joueur lance un dé. Son groupe se place sur l'Aire de Départ correspondant au résultat obtenu. Ensuite la 2<sup>e</sup> équipe fait de même. Si elle obtient le même résultat, elle relance le dé de manière à se voir attribuer une autre Aire de Départ.
- **Voisins de palier !** Les Ascenseurs et Puits d'Ascenseur relient les 2 parties d'un même étage, ainsi les 2 Zones d'invasion d'un étage sont active lorsqu'un ou plusieurs survivants s'y trouvent, même si tous se trouvent d'un même côté de la cage.
- **Grands dressings !** Mélangez 8 pions Objectifs rouges, 1 bleu et 1 vert et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Nouveaux occupants !** Lorsqu'un Objectif rouge est activé, piochez une carte Invasion. Si elle indique le type « standard », appliquez-en les effets. Lorsqu'un Objectif bleu ou vert est activé, piochez une carte Invasion. Si elle indique le type « toxique », appliquez-en les effets.



V3RTIC4L NIGHTM4R3



# M09 SIX PIEDS SOUS TERRE

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

La route qu'on prend habituellement est légèrement encombrée, mieux vaut prendre la déviation. Heureusement on a tellement pillé le coin qu'on en connaît les plans par cœur. Un petit détour en sous-sol, et le tour est joué. Faut juste pas avoir peur des araignées ...

Dalles requises : N3D, 5C, 5D, 11R, C4R, C5I, 12R, 10R, 7B & U9H

## OBJECTIFS

En haut, en bas, et dehors !

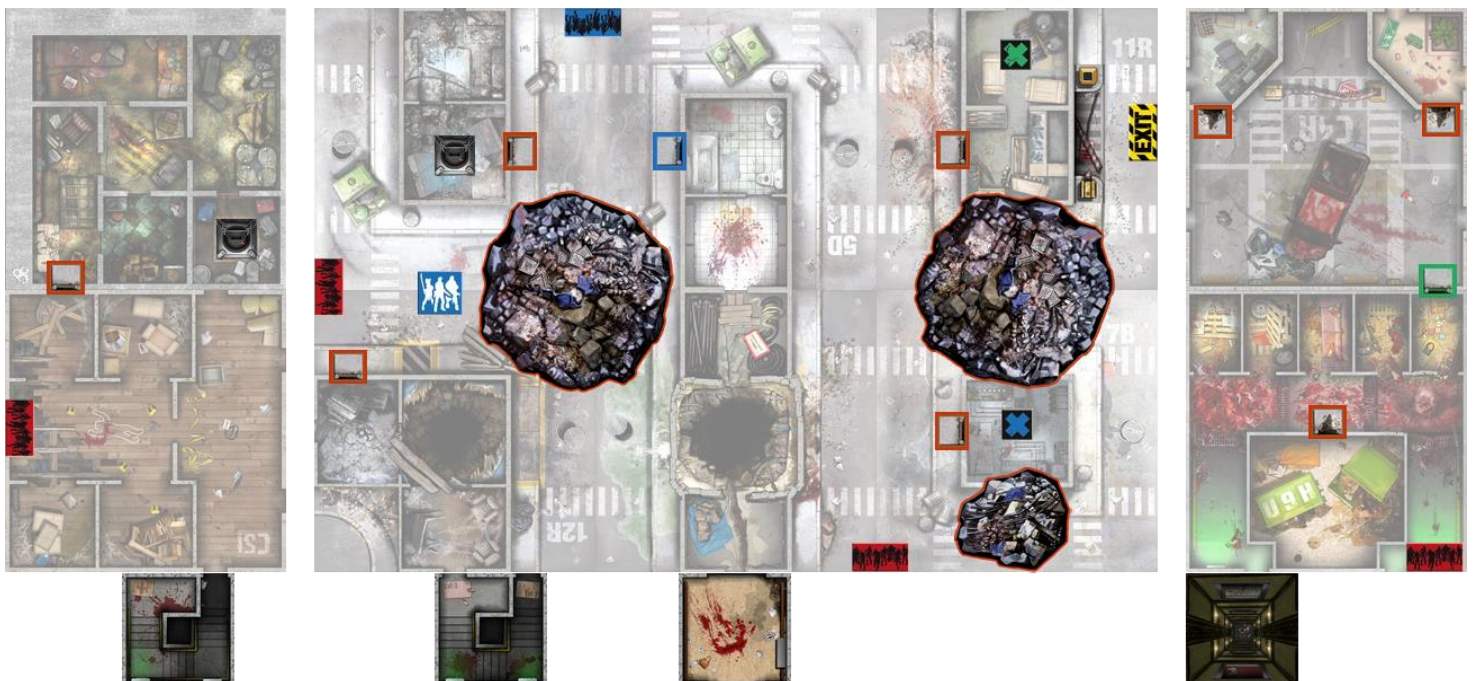
1 – Maître des clefs ! Prenez les Clefs (Objectifs bleu et vert).

2 – Itinéraire bis ! 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

- Quelques restes ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- Serrures et loquets ! Lorsque l'Objectif vert a été activé, la porte verte peut être ouverte. Lorsque l'Objectif bleu a été activé, la porte bleue peut être ouverte et la Zone d'invasion bleue devient active.
- Vermine ! Lorsque vous tirez une carte Invasion « égouts », n'en appliquez pas les effets. À la place, tous les Zombies présents sur les plateaux représentant les sous-sols (dalles N3D, C5I, C4R et U9H) reçoivent une activation supplémentaire immédiate.



VERTICAL NIGHTMARE

# M10 ROUTE BARRÉE

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

*C'est pas l'endroit idéal, mais va falloir faire avec. On est tous crevés, la nuit tombe, faut sécuriser l'endroit. Mais entre ceux qui déboulent des quartiers voisins, ceux qui sortent de cette cave cradingue et ceux qui arrivent du labo souterrain, y'a pas mal de monde à surveiller. Un dernier petit effort, on y est presque !*

Dalles requises : P1T, 10R, 17P, C5I, 18P, 17P, 17S, 11V, 12R & 14P

## OBJECTIFS

On ramasse, on entasse, et on fait pas nos feignasses !

1 – Corvée de poubelles ! Ramassez des Encombrants (Objectifs rouges) pour compléter les Barricades (voir règles spéciales).

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



## REGLES SPECIALES :

- Les bras chargés ! Lorsqu'un Survivant active un Objectif, il reçoit 5 points d'expérience et place le pion dans son inventaire. Ce dernier représente des encombrants. Il occupe une place dans l'inventaire, peut être échangé, mais pas défaussé.
- Désolé, on est fermé ! Avant de pouvoir dépenser 3 Actions pour achever une Barricade, un Survivant doit défausser des Encombrants. Les Barricades de cette Mission ne peuvent être détruites.
- Petit détour ! Lorsque les 2 Barricades faisant face à une Zone d'invasion ont été achevées, la Zone d'invasion devient inactive.





# M11

## HAUTE TRAHISON ET COUPS BAS

### MODE COMPÉTITIF

*C'est rare les coins qui n'ont pas encore été totalement dépouillés, et malheureusement, ça attire du monde. Les gars d'en face font aussi le ménage, va falloir être plus rapides qu'eux, un seul clan passera l'hiver !*






Dalles requises : SOS, A80, 7R, 5P, 6R, 6P, 4D, 3R, 8R, 6C, 2B, 2R, C5I & N3D

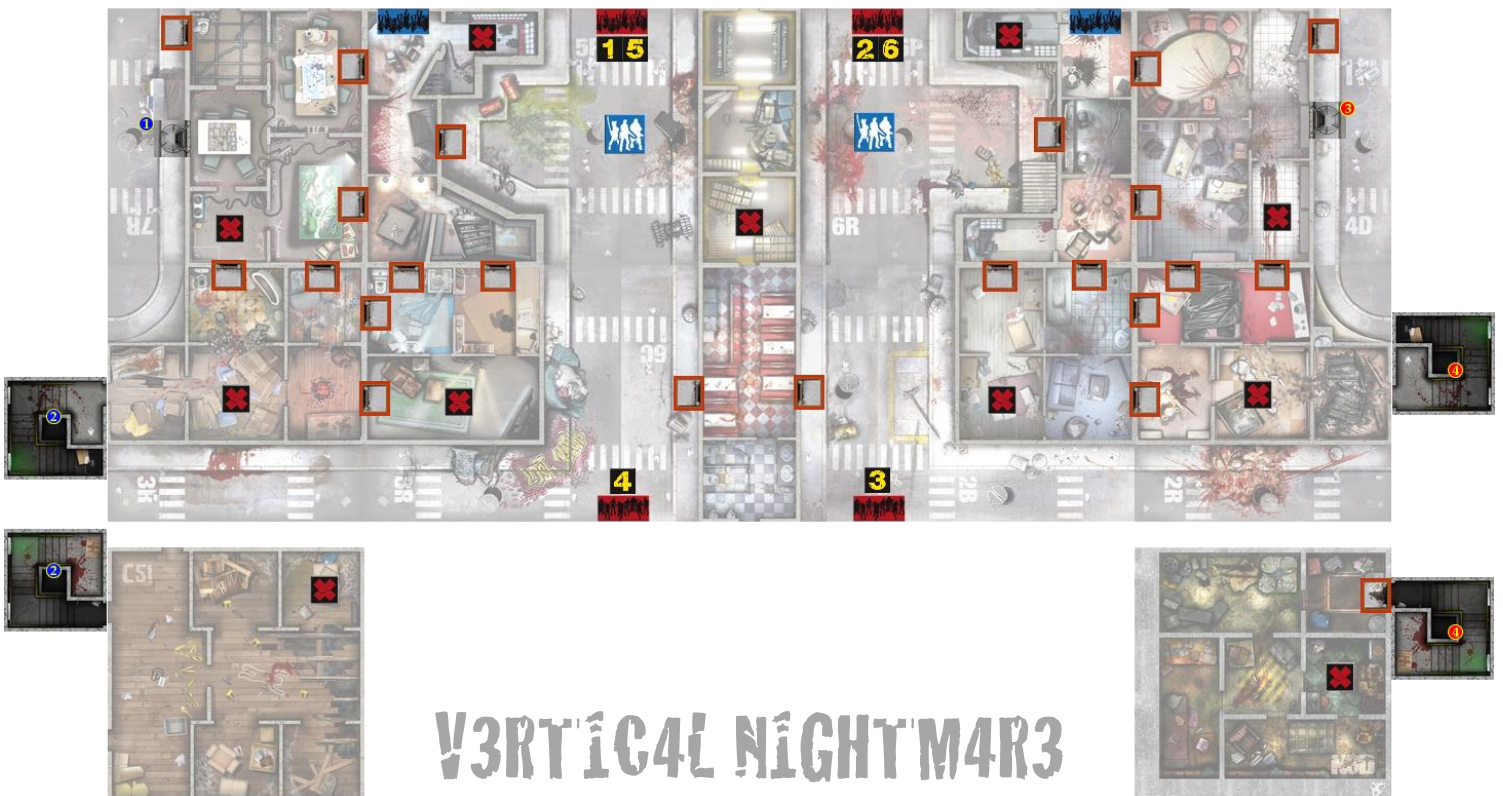
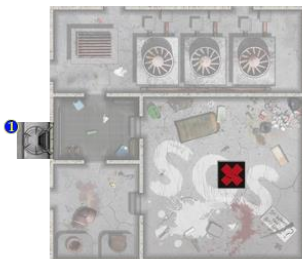
### OBJECTIF

Premiers arrivés, premiers servis ! 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 :

- De tout et n'importe quoi ! Mélangez 2 pions Objectif vert, 1 bleu, 1 jaune, 1 blanc et 8 rouges et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- Caisse bonus ! Lorsqu'un Survivant active un Objectif, appliquez l'un des effets suivants selon la couleur de l'Objectif :

	Le Survivant reçoit 5 points d'Expérience.
	Retirez une Zone d'invasion bleue du plateau. L'autre devient immédiatement active.
	Retirez un Marqueur d'invasion d'une Zone en comptant au moins 2 et placez-le sur une autre Zone d'invasion au choix.
	Choisissez une Abomination pas encore présente sur le plateau de jeu et placez sa figurine sur une Zone d'invasion de votre choix.
	



# VERTICAL NIGHTMARE



# V3RTIC4L N1GHTM4R3

## REMERCIEMENTS

Merci à tous les créateurs ayant apporté leur pierre à cet édifice haut en couleurs :

Polymorfale, dont la dalle N3D fut la première de ce set, même s'il ignorait alors qu'elle le rejoindrait !

PinkEye, auteur des dalles S0S et C4R qui se sentaient seules avant de rejoindre ce projet, de la dalle P1T qui vint former le recto de la N3D, et des dalles H2O, C5I, E6G et A8O qui furent à l'origine de ce set.

RhiNo, dont la première incursion dans la création de dalles fut exceptionnelle, auteur de la répugnante mais magnifique U9H. Bienvenue parmi nous !

Wawan, dont la première incursion dans l'univers moderne de Zombicide aura été à la hauteur des somptueux travaux qu'il a déjà réalisés pour la gamme médiéval fantastique de Black Plague.

VJu, qui aura su donner corps aux Missions secondaires des dalles N3D et P1T en réalisant le design de base des cartes des Missions secondaires.

Et tous ceux qui ont participé de près ou de loin à ce projet, appelons-les la communauté du Fansite français de Zombicide. Qu'ils soient créateurs de Missions, relecteurs, testeurs, critiques, leurs interventions sur les sujets dédiés auront permis à ce projet d'aboutir dans les meilleures conditions.