

# GAMING NIGHT

## ZFS #01

J'AI PENSÉ À UN MACHIN INOFFENSIF...



Les Survivants ont fait appel aux Zombusters parce qu'il se passe quelque chose d'anormal : les corbeaux sont de plus en plus agressifs et dangereux. Les Zombusters ont suivi ces sbires ailés jusqu'au Colombier, ancienne base du projet SIN. Ceci étaye les rumeurs autour des agissements d'un "Maître Corbeau". Tant bien que mal, ils sécurisent une salle de surveillance. Chaque fois que les Survivants pensent avoir repéré Maître corbeau ils foncent investiguer le quartier concerné.

*J'ai pensé à un machin inoffensif...* est une campagne en 3 Missions qui vous permettra de jouer à *Zombicide* pendant toute une nuit. Vous aurez besoin des boîtes de *Zombicide Saison 1*, *Zombicide Saison 2 : Prison Outbreak*, *Zombicide Saison 3 : Rue Morgue* et des *Crowz* pour jouer ces Missions.

## MODE GAMING NIGHT

Le Mode *Gaming Night* vous permet de jouer durant toute une nuit sans avoir à vous soucier de la mort subite de vos héros. Les Survivants vaincus se relèveront au coeur de la

bataille pour continuer le combat aux côtés de leurs compagnons. Le but ici est simple : ne soyez pas exclu de la partie parce que votre Survivant est mort ! Pour jouer avec le Mode *Gaming Night*, utilisez les règles suivantes :

1- Les règles de *Gaming Night* remplacent le mode Réurrection (présenté dans *Toxic City Mall* et *Prison Outbreak*)

2- Lorsqu'un Survivant est vaincu, couchez sa figurine. Le Survivant abattu est considéré comme hors-jeu jusqu'à sa résurrection, comme si on l'avait retiré du plateau.

Au début de n'importe quelle prochaine Phase des joueurs, avant que le premier joueur n'agisse, ressuscitez le Survivant (sous son aspect Survivant ou Zombivant, au choix). Défaussez toutes ses cartes Blessure et Équipement. Il perd aussi tous ses points d'expérience. A son retour, il gagne :

- Le même nombre de points d'expérience que le Survivant le moins expérimenté sur le plateau. Vous n'êtes pas obligés de choisir les mêmes Compétences de Niveau Orange et Rouge que précédemment.

- Équipement : Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver deux armes. Défaussez les autres cartes (y compris les cartes "Aaah !").

Les effets de jeu actifs précédemment appliqués au Survivant standard n'ont plus cours. Et souvenez-vous : se faire tuer volontairement, c'est un peu la honte quand même.

## ORDRE DES MISSIONS

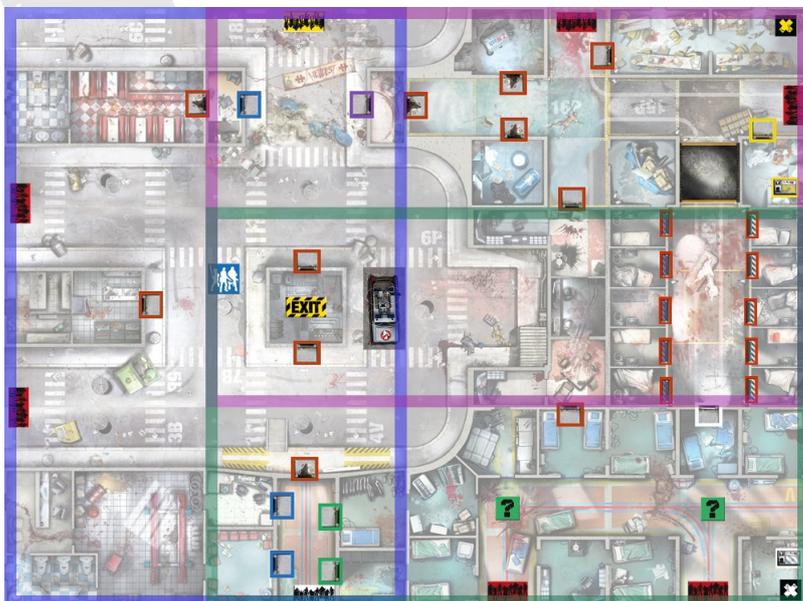
Choisissez l'ordre dans lequel vous souhaitez jouer les Missions. Celles-ci partagent des Objectifs et des Règles Spéciales communes tout au long de la Campagne. Elles ont aussi des Objectifs, des Règles Spéciales et une Mise en Place supplémentaire, en fonction du moment où elles sont jouées. Ces éléments sont repris au début des pages 2 & 3 (n'oubliez pas de vous y référer au début de chaque Mission).

## NIVEAU DE DANGER DE DÉPART

Votre première Mission se débute au Niveau de Danger Bleu, la deuxième au Niveau de Danger Jaune et la troisième au Niveau de Danger Orange. Au début de chaque Mission, placez le curseur d'expérience sur la valeur la plus faible du Niveau de Danger.

## CONSERVER SON ÉQUIPEMENT D'UNE MISSION À L'AUTRE

Lors de votre première Mission, les Survivants peuvent stocker jusqu'à 2 cartes Équipement dans la *Zombuster-mobile*, lors de la deuxième Mission, la *Zombuster-mobile* peut contenir jusqu'à 4 cartes Équipement. A la fin de la Mission, les cartes stockées ainsi sont conservées pour la Mission suivante.



## OBJECTIFS COMMUNS

- **Rejoindre le Colombier !** Atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants. La Mission est accomplie quand tous les Survivants sont rassemblés sur la Zone de Sortie sans qu'aucun Zombie ne soit présent dans la Zone.

## OBJECTIFS ADDITIONNELS

- **Amenez-moi un spécimen !** Lors de la première Mission jouée, l'ensemble des inventaires doit contenir au moins 1 CrowZ.
- **Il m'en faut plus !** Lors de la deuxième Mission jouée, l'ensemble des inventaires doit contenir au moins 5 CrowZ.
- **J'ai pensé à un machin inoffensif...** Lors de la troisième Mission jouée, les Survivants doivent tuer Maître Corbeau.

## M01 EDGAR AUX CORBAKS !

SPECIAL / 4+ SURVIVANTS / 105 MINUTES

*Il va revenir quand il aura préconçu sa forme. Pendant la Rectification du Vuldronai le Grand Voyageur est venu sous la forme d'un Torg..*



## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

- **Pas de pot, pas de corbeaux !** Au début de chaque Mission, mettre de côté les cartes Invasion de l'extension Crowz. Repositionner les Zones d'Invasion jaune et blanche dans leur position initiale.
- **Où sont ces foutues clés ?** Au début de chaque Mission, si l'Objectif rose n'a pas été trouvé jusque là, le placer face cachée parmi les autres Objectifs de la Mission, à la place d'un Objectif rouge.
- **Fallait pas l'ouvrir !** Les portes ouvertes durant les précédentes Missions restent ouvertes.
- **Vous aviez regardé dans les coins ?** A partir de la deuxième Mission jouée, avant le premier tour des Survivants, piocher une carte Invasion pour chaque Zone de bâtiment ayant un chemin ouvert avec la Zone de départ des Survivants.



6C	18P
5B	7B
3B	4V

Dalles requises :  
6C, 18P, 5B, 7B, 3B & 4V.

## OBJECTIFS

- **Rainbow Spirit.** Prendre l'Objectif jaune et l'Objectif blanc.

## MISE EN PLACE

- **Cache-cache !** Placer un Objectif jaune et un Objectif blanc parmi les Objectifs, face cachée. Compléter à hauteur de 5 Objectifs avec des Objectifs rouges.

## REGLES SPECIALES

- **Passé-(presque)-partout !** Les portes bleues peuvent être ouvertes comme des portes standard.
- **Nous ne sommes pas seuls !** Lorsqu'un Objectif est pris, s'il est jaune ou blanc, la Zone d'Invasion de la couleur correspondante devient active jusqu'à la fin de la Mission. Retirer la Zone d'Invasion dont la couleur ne correspond pas. Mélanger les cartes Invasion Crowz au restant de la pioche d'Invasion.

## REGLES SPECIALES COMMUNES

- **Un petit pas pour l'homme...** Chaque Objectif rapporte 5 points d'expérience au Survivant qui l'active.
- **... un grand pas contre les fantômes !** Un Objectif rouge révélé permet au Survivant qui l'active d'ajouter un *TPE\** ou une *BPE\** à son inventaire (au choix).
- **J'ai perdu les clefs !** Tant que l'Objectif rose n'a pas été activé, la *Zombuster-mobile* ne peut être Fouillée et les Survivants ne peuvent y stocker de cartes Équipement.
- **Am-stram-gram...** ! La *Zombuster-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois par Mission. Elle contient soit un *TPE\**, soit une *BPE\** (au choix du Survivant).
- **1, 2, 3, On le crame !** Une fois par phase des Survivants, l'un d'eux peut, pour 1 Action, déclencher l'équivalent d'une Action d'Équipe "Chargez !". Seuls des Survivants équipés d'un *TPE\** peuvent en bénéficier.

## REGLES SPECIALES ADDITIONNELLES

- **Attrapez les tous !** Lorsqu'un Survivant tue un Crowz avec un *TPE\**, et qu'il possède une *BPE\** dans son inventaire, il peut placer la figurine sur sa fiche de Survivant.
- **Quelque chose d'inoffensif...** Lors de la troisième Mission, lorsque les deux Objectifs colorés ont été activés, mettre le Bibendum sur la Zone de sortie.
- **Maître Corbeau !** Maître Corbeau est considéré en tous points comme une Abomination Standard. Elle ne peut être tuée que suite à l'utilisation de la règle spéciale "**1, 2, 3, On le crame !**". Au moins 4 Survivants doivent participer à l'Action et l'un d'eux doit avoir une *BPE\** dans son inventaire.

## MO2 ALAN UNE, À LA DEUX...

SPECIAL / 4+ SURVIVANTS / 105 MINUTES

... Puis pendant la troisième Réconciliation des derniers fervents du Meketrex, on a choisi pour lui une nouvelle forme, celle d'un Sloar géant...

Dalles requises : 7B, 6P, 13P, 4V, 2V & 1V.

## OBJECTIFS

- **Rainbow Spirit.** Prendre l'Objectif jaune et l'Objectif vert.

7B	6P	13P
4V	2V	1V

## MISE EN PLACE

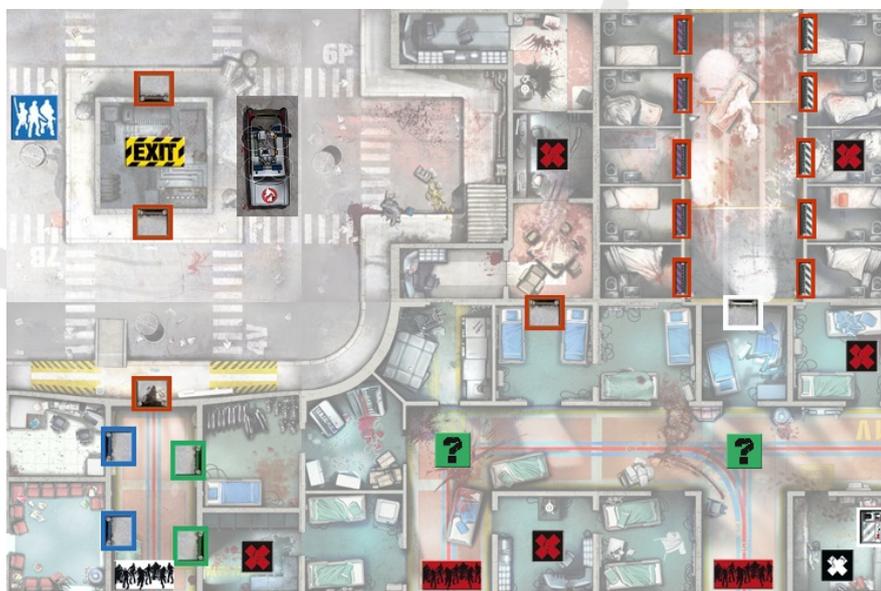
- **Cache-cache !** Placer un Objectif jaune et un Objectif vert parmi les Objectifs, face cachée. Compléter à hauteur de 5 Objectifs avec des Objectifs rouges.

## REGLES SPECIALES

- **Passe-(presque)-partout !** Les portes vertes peuvent être ouvertes comme des portes standard.
- **Verrouillées.** Les portes de cellules violettes ne peuvent pas être ouvertes.



- **Nous ne sommes pas seuls...** Lorsqu'un Objectif est pris, s'il est jaune ou vert, piocher une carte Invasion Crowz pour chaque Zone d'Invasion active. Dès qu'ils ont été tous les deux révélés, mélanger les cartes Invasion Crowz au restant de la pioche d'Invasion.
- **... vraiment pas seuls !** Lorsque l'Objectif blanc est activé, la Zone d'Invasion blanche devient active jusqu'à la fin de la Mission. Les portes blanches s'ouvrent automatiquement. Révéler les Zombies dans les cellules.



# MO3 OOPS, PAS D'POÉ !

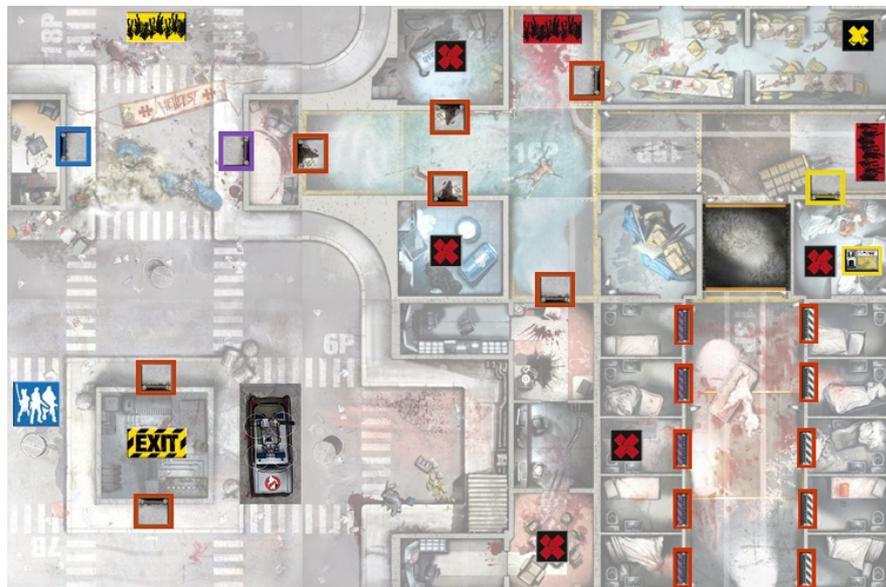
SPECIAL / 4+ SURVIVANTS / 105 MINUTES

... Bien des Shubs et des Zouls furent calcinés dans les profondeurs de l'énorme Sloar, en vérité, je vous le dis !

Dalles requises : 18P, 16P, 15P, 7B, 6P & 13P.

## OBJECTIFS

- **Rainbow Spirit.** Prendre l'Objectif violet et l'Objectif blanc.



## MISE EN PLACE

- **Cache-cache !** Placer un Objectif violet et un Objectif blanc parmi les Objectifs, face cachée. Compléter à hauteur de 5 Objectifs avec des Objectifs rouges.

18P	16P	15P
7B	6P	13P

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Passé-(presque)-partout.** Les portes violettes peuvent être ouvertes comme des portes standard.
- **Nous ne sommes pas seuls...** Lorsqu'un Objectif est pris, s'il est blanc ou violet, piocher une carte Invasion Crowz pour chaque Zone d'Invasion active. Dès qu'ils ont été tous les deux révélés, mélanger les cartes Invasion Crowz au restant de la pioche d'Invasion.

- **... vraiment pas seuls !** Au début de la phase des Zombies, tourner d'un quart de tour le sas rotatif. Lorsque le sas retrouve sa position initiale (tous les 2 tours), une porte de cellule violette s'ouvre d'elle-même. Révéler les Zombies de cette cellule.
- **Tout vient à point...** La porte jaune ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif jaune n'a pas été activé.
- **Plus on est de fous...** Lorsque l'Objectif jaune est pris, la Zone d'Invasion jaune devient active jusqu'à la fin de la Mission.
- **Un grain de sable.** Lorsqu'un Survivant active la console jaune, il bloque la rotation du sas rotatif. Ne plus appliquer la règle "... vraiment pas seuls !". La console ne peut plus être activée.
- **Verrouillées.** Les portes de cellules blanches ne peuvent pas être ouvertes.

Remerciements à toute l'équipe du Fan-Site (<http://zombicide.eren-histarion.fr>) qui a participé à la réalisation de cette GN et du matériel spécifique à celle-ci, en particulier à PinkEye, à XofMdS, à Hugues, à Marmotte84 mais aussi à ErenHistarion, Morlak, Ganesh, mizushi, Delian, sliderman...

Tous nos remerciements aussi à Edge qui nous laisse les coudées franches pour exploiter l'univers Zombicide et le faire vivre.

"On est venu. On a vu. Et il l'a eu dans le cul !"

Dans ces pages nous avons de nombreuses fois fait référence au TPE\* et à la BPE\*. Vous pouvez retrouver ci-contre les cartes correspondantes.

Le Trancheur Plasma Expérimental a été créé il y a de longs mois maintenant.

La Boîte Plasma Expérimentale a été créée pour l'occasion. Ces deux cartes sont aussi présentées sur le Fan-Site.

Photocopiez, imprimez, partagez. Durant la campagne, vous pourrez récupérer jusqu'à 11 exemplaires de ces cartes. Prévoyez 1 TPE\* par Survivant.

Nous aurions aussi aimé ajouter des Toxics pleins de slime, des Dogz de l'enfer, ou vous permettre de conduire la Zombuster-mobile, mais nous avons manqué de place et dû faire des choix. N'hésitez pas à faire les vôtres.

