

ZOMBICIDE



IN TENEBRIS
SINISTRUM



RÈGLES ET QUÊTES



CHAPITRES

CONTENU DU JEU 2

IN TENEBRIS SINISTRUM 3

TALUS 3

BROUILLARD 4

PASSAGE SOUTERRAIN 5

PION HUTTE 6

PION PASSAGE 8

PION MARCHES 8

PION PIÈGE 8

QUÊTES SINISTRUM 9

QUÊTE 1 JOUR DE NOCE 9

QUÊTE 2 LA TRAQUE 10

QUÊTE 3 INCURSION 11

QUÊTE 4 SAMHAIN 12

QUÊTE 5 DAMNATIO MEMORIA 14

QUÊTE 6 LA FOULE 16



CONTENU DU JEU

6 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)



1 MINI-CARTE

Aaahh !! Brouillard x1



20 PIONS

- Brouillard x4
- Hutte commune x2
- Hutte du Chef x1
- Hutte de Crypte x1
- Hutte vide x1
- Monstre citrouille / Autel sacré x1
- Passage / Talus x4
- Passage / Marches x2
- Piège dallage / dallage x2
- Piège dallage / piques x1
- Piège dallage / fosse x1



IN TENEBRIS SINISTRUM

Que ce soient les cimetières, les égouts, les forteresses abandonnées ou même les défilés infâmes, chacun prenait grand soin de les éviter. Seuls les voyageurs égarés osaient s'y aventurer. Combien ne sont jamais revenus ? La Peste Noire est passée par là et le parfum de mort y est pire encore. Il faudrait être fou pour vouloir traverser ces lieux Sinistres !

TALUS

Un Talus est une séparation abrupte entre deux Zones. La bordure commune entre ces deux Zones est représentée par une succession de trois vagues rocheuses de plus en plus sombres. La vague la plus claire représente le Haut du Talus, alors que la vague la plus sombre représente le Bas du Talus.

Les Acteurs peuvent se Déplacer du Haut vers le Bas du Talus normalement sans restriction particulière.

En revanche, un Acteur doit dépenser 2 Actions supplémentaires pour traverser un Talus du Bas vers le Haut (il faut donc généralement 3 Actions pour le franchir).

Les Talus n'affectent pas les Lignes de vue.

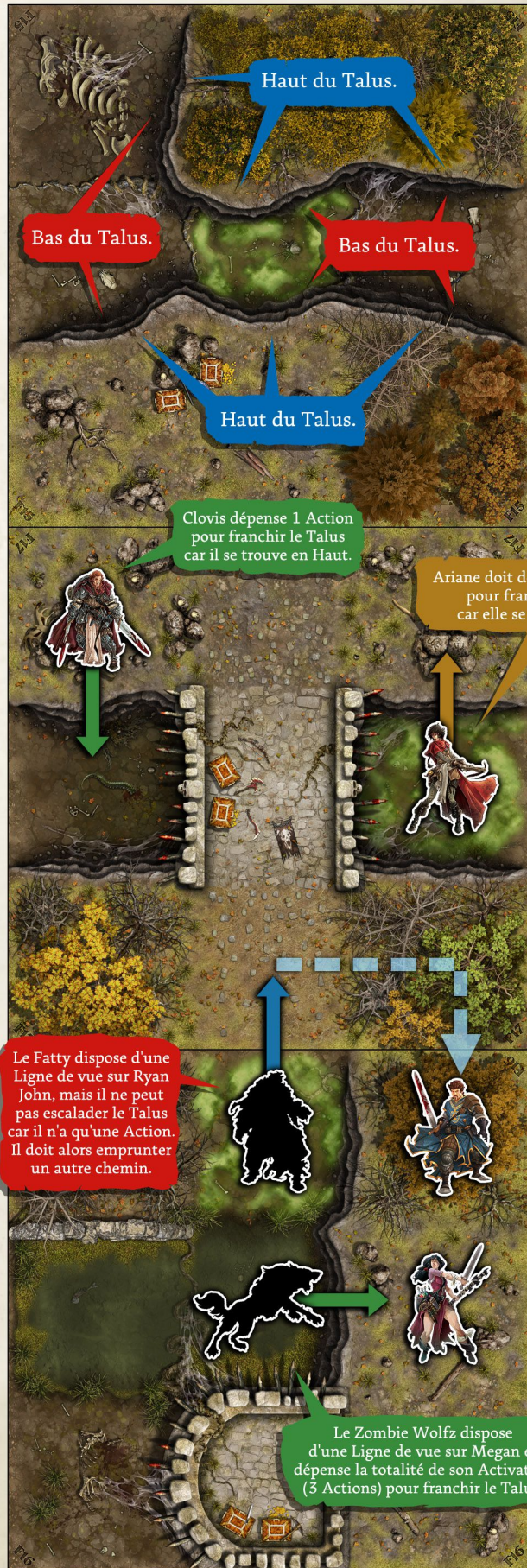
Les Machines de siège sont détruites lorsqu'elles traversent un Talus. Retirez la figurine.

Les Crowz et les Ratz ignorent les Talus.

Le Pion Talus transforme les Remparts d'une Zone de Tour en Talus :



Pion Talus



◆ BROUILLARD

Le Brouillard représente par un nuage verdâtre masquant le sol, qui recouvre entièrement une Zone. Il ne modifie pas le type de la Zone qu'il recouvre. Une Zone de rue reste une Zone de rue, une Zone de Marais reste une Zone de Marais ...



Les règles suivantes s'appliquent aux Zones recouvertes par le Brouillard :

- Génération des Zombies :

Si un Survivant entre dans une Zone recouverte par le Brouillard alors qu'il n'y a pas de Survivant dans cette Zone, générez immédiatement une Invasion Zombie de Niveau Bleu dans la Zone. Inversement, s'il y a déjà un Survivant, il ne se passe rien.

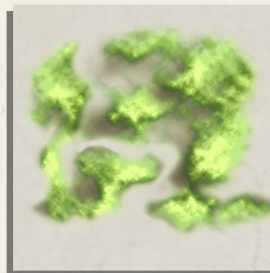
- Fouille :

Une Zone recouverte par le Brouillard ne peut jamais être fouillée. Les Compétences liées à la Fouille sont inopérantes. Par exemple un Survivant ayant la Compétence Charognard ou Pillard ne peut pas l'utiliser dans cette Zone.

- Ligne de vue :

Les Zones recouvertes par le Brouillard n'affectent pas les Lignes de vue.

Un Pion et une carte Équipement Aaahh !! transforment la Zone sur laquelle ils sont posés en Zone recouverte par le Brouillard. Les règles s'y appliquent normalement :



Pion Brouillard



Carte Aaahh !!

Il n'y a pas de Survivant dans cette Zone. Si Deathmaster s'y déplace, il devra immédiatement générer une Invasion de Niveau Bleu.



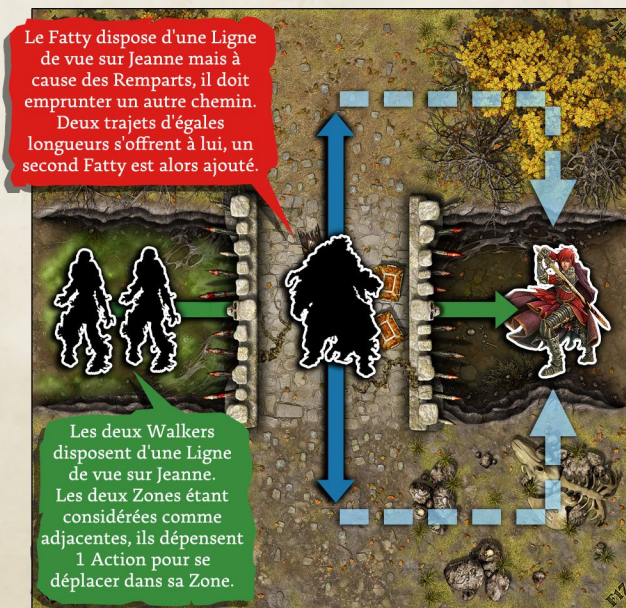
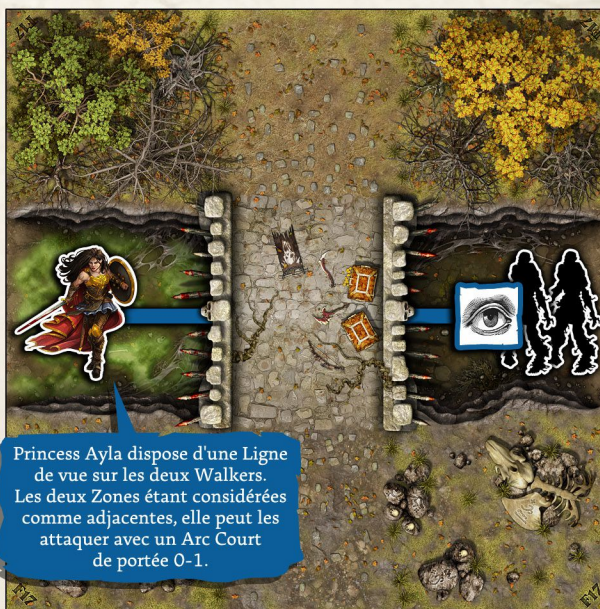
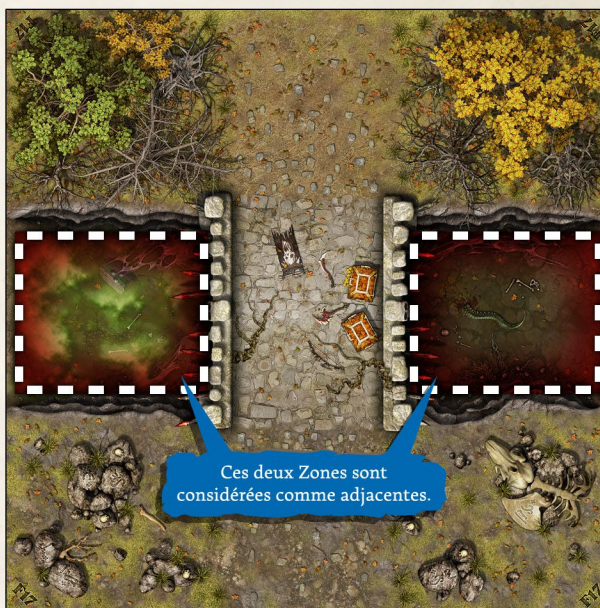
PASSAGE SOUTERRAIN

Les dalles F17 et N18 dépeignent chacune un chemin aménagé enfoui sous la terre. Les entrées de ces Passages Souterrains sont représentées par un large ombrage noir bordant des Remparts.



Les dalles F17 et N18.

Les deux Zones définissant les entrées d'un Passage Souterrain sont considérées comme adjacentes. Les Lignes de vue se poursuivent. Le Déplacement d'un Acteur d'une Zone à l'autre coûte 1 Action comme si les deux Zones étaient adjacentes.



◆ PION HUTTE

« Agressifs, impitoyables, dominateurs, les Orques admirent la brutalité et le pouvoir. Ennemis jurés des humains, des nains et des elfes, chaque rencontre se solde par d'effroyables batailles. Personne ne s'aventure sur leur territoire. »

--- Berin

Le pion Hutte représente une Zone. Il est disposé sur le plateau de jeu dans les Zones indiquées dans la Quête. Sauf indication contraire, répartissez les pions Huttes cachés au hasard, face extérieure visible.



Hutte extérieur

Les règles suivantes s'appliquent aux Huttes :

- Aucune Ligne de vue ne peut être tracée à travers une Hutte ou entre les Huttes et les autres Zones.
- Un Acteur peut entrer ou sortir d'une Hutte par n'importe quel côté en dépensant une Action.
- Un survivant entrant dans une Hutte pour la première fois la révèle. Retournez le pion Hutte et générez-y une Invasion Zombie. Un Zombie qui entre dans une Hutte ne la révèle pas.



Hutte vide : ne peut pas être fouillée (sauf Compétences type Charognard ou Pillard).



Hutte commune : peut être fouillée.

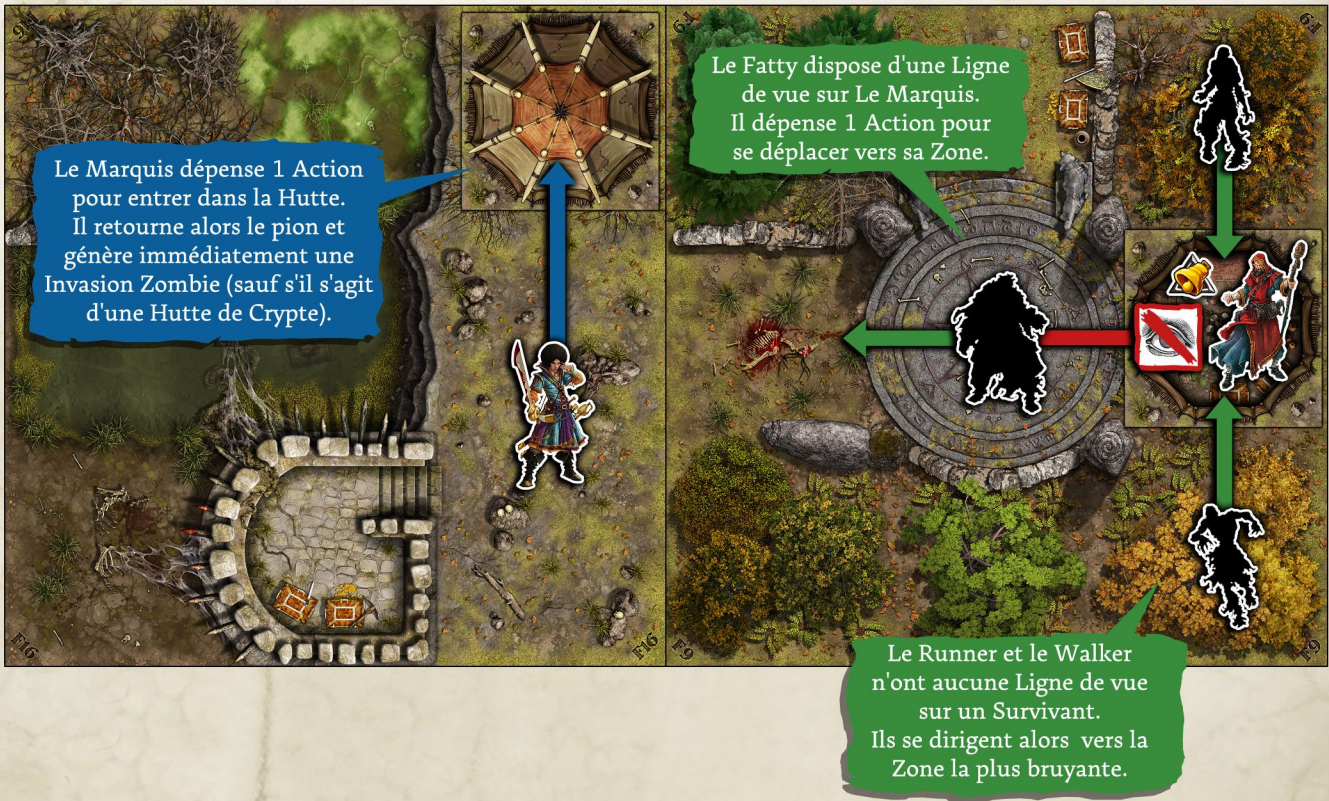
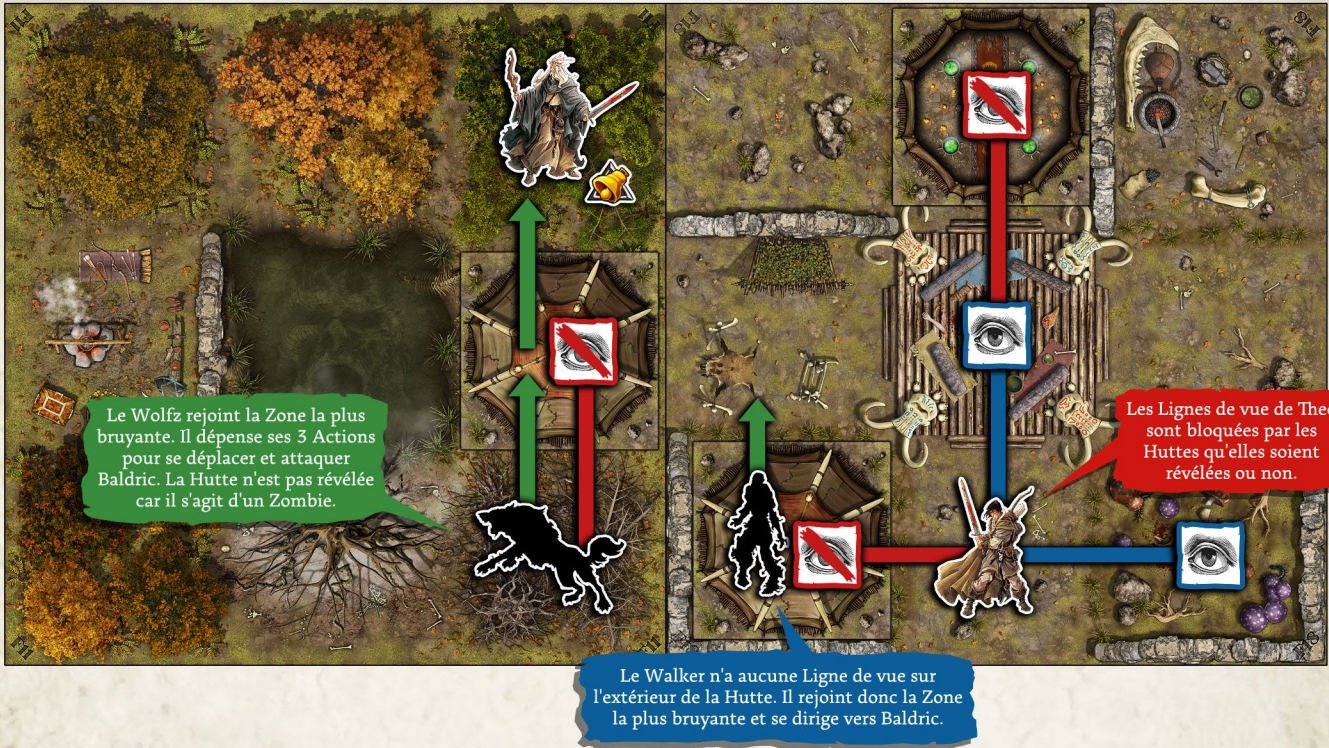


Hutte du Chef : peut être fouillée normalement. Le texte de la Quête peut contenir des règles supplémentaires additionnelles.



Hutte de Crypte : ne peut pas être fouillée. Ne générez pas de Zombie lorsque vous la révéléz. Un Survivant peut dépenser une Action pour prendre un artefact de Crypte. Cette Action n'est réalisable qu'une seule fois par partie.





◆ PION PASSAGE

Ce pion n'est pas une Zone. Il permet de relier deux Zones de Tour séparées par des Remparts. Un Acteur peut dépenser 1 Action pour se déplacer d'une Zone à l'autre.



Pion Passage

◆ PION MARCHES

Ce pion n'est pas une Zone. Il permet de créer une ouverture à travers les Remparts pour relier une Tour à une autre Zone. Un Acteur peut dépenser 1 Action pour se déplacer d'une Zone à l'autre.



Pion Marches

◆ PION PIÈGE

Le pion Piège est disposé sur le plateau de jeu dans les Zones indiquées dans la Quête. Sauf indication contraire, répartissez les pions Piège cachés au hasard, face dallage visible.



Pion Piège dallage

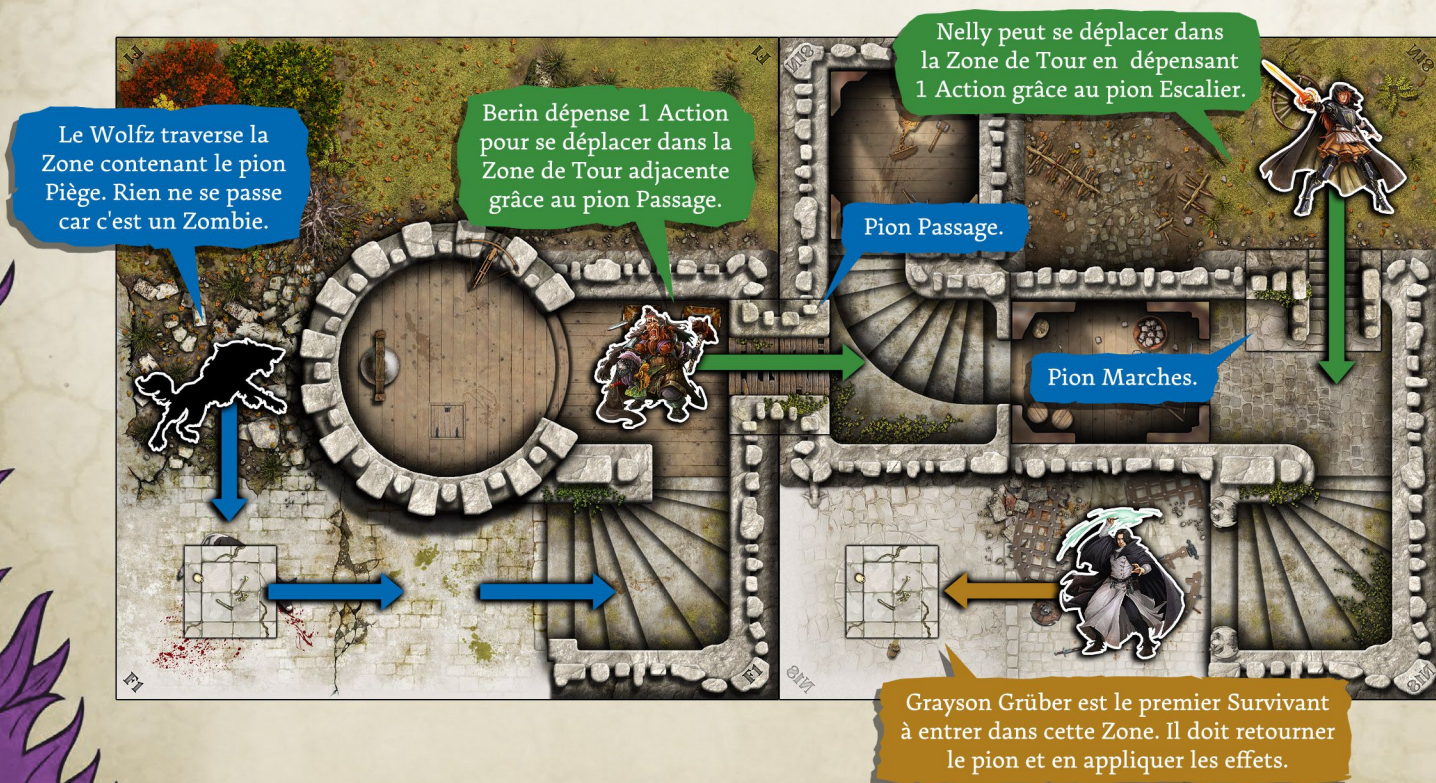


Pion Piège piques



Pion Piège fosse

Un Survivant entrant pour la première fois dans une Zone contenant un pion Piège le révèle. S'il s'agit du dallage, rien ne se passe. S'il s'agit des Piques ou de la Fosse, le Survivant subit 1 Blessure et termine immédiatement son Activation. Retirez ensuite le pion du plateau. Le Survivant effectuera son prochain Tour normalement.



◆ QUÊTE 1 :

JOUR DE NOCES

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Ct dire que c'était une journée de mariage... Nous nous sommes réfugiés dans cette ville, épargnée par la peste noire. Les habitants nous ont accueillis chaleureusement célébrant les noces de la fille du Bourgmestre. La veille, un nécromancien aurait été vu à l'intérieur des remparts. La garde s'est lancé à sa poursuite en vain. Il a dû trouver un moyen de s'échapper. On aurait du s'occuper de lui avant qu'il ne réveille les morts du cimetière en pleine cérémonie.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague ou Green Horde, In Tenebris Silvae, In Tenebris Sinistrum & Deadeye Walkers.**
Dalles requises : **N14, N15, N16, N17, N18 & N19.**

N19	N17	N14
N15	N16	N18

OBJECTIFS

Sauvez ce qui peut l'être ! Prenez tous les Objectifs.

Et sauvez-vous ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Mettez de côté toutes les cartes Artéfact de Crypte que vous possédez pour constituer la pioche Crypte.

• Porte close.

La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

• Passage secret des égouts.

Les Acteurs peuvent dépenser 1 Action pour passer d'une Zone marqué (1) à l'autre Zone marquée (1).

• Passage secret des catacombes.

Les Acteurs peuvent dépenser 1 Action pour passer d'une Zone marqué (2) à l'autre Zone marquée (2).

• Ça peut toujours servir !

Chaque Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. De plus le Survivant gagne un artefact de Crypte pris au hasard parmi la Pioche Crypte que vous avez constitué au départ.

• La clef des champs.

L'Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. La Zone d'Invasion bleue devient active. De plus le Survivant gagne un artefact de Crypte pris au hasard parmi la Pioche Crypte que vous avez constitué au départ.

• Le Monstre Si-trouille.

C'était une légende pour faire peur aux enfants : "Si tu ne manges pas ta soupe de potimarron, le Monstre Si-trouille te dévorera !". Pourquoi Si-trouille ? Parce que « Si-trouille il y a, la trouille tu auras, avant de trépasser ».

Le Monstre Si-trouille s'active juste après l'Activation des Zombies. Lors de cette Activation, chaque Acteur présent sur une des quatre Zones du Monstre subit 1 Blessure.

Seul un effet Feu du Dragon déclenché dans une de ses quatre Zones peut le détruire. Une fois détruit, retirez le pion Monstre-Citrouille du plateau.



QUÊTE 2 :

LA TRAQUE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Nous avons pu quitter la ville à temps. Avant de mourir, le maire et père de la mariée nous a fait promettre de retrouver sa fille. Il semblerait que le Nécromancien l'ait enlevée. Nous devons la sauver. Nous suivrons les traces qui se dirigent vers les montagnes des Orques. Nous étions les proies mais maintenant nous sommes les chasseurs, que la traque commence !

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague ou Green Horde & In Tenebris Sinistrum.**

Dalles requises : **F14, F15, F16, F17, F18 & F19.**

F19	F14	F18
F16	F17	F15

OBJECTIFS

Menez à bien les Objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

- Rassemblez les indices laissés par le Nécromancien.** Récupérez tous les objectifs.
- Suivez la piste !** Les indices nous ont révélés un passage reliant la hutte du Nécromancien à la mine abandonnée où il retient la mariée prisonnière. Trouvez la hutte et empruntez le passage vers la mine.

3- **Libérée, délivrée.** Prendre l'Objectif vert.

4- **Le talon d'Achille.** Éliminer un Nécromancien avec une arme qui a été bénite sur la Stèle des Héros (2). Un Survivant, présent sur le Stèle des Héros, peut bénir une seule de ses armes en dépensant une Action. Placez un pion bruit sur la carte de l'arme qui a été bénite. Ces armes bénéficient de +1 dé à chaque utilisation. Une fois ainsi éliminé, ignorez les prochaines cartes Nécromancien.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez les quatre huttes (vide, commune, chef et crypte au hasard) au hasard, faces cachées. Mettez de côté l'Objectif bleu et placez-le dans la Hutte de Crypte lorsque celle-ci sera révélée.

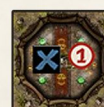
- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.

• **Ça peut toujours servir.** Chaque Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Les clefs de la geôle.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris. L'Objectif bleu donne 5 points d'expérience et un artefact de Crypte pris au hasard au Survivant qui le prend.

• **Brisez les chaînes.** Lorsque l'Objectif vert est pris, la Zone d'Invasion verte devient active. L'Objectif vert donne 5 points d'expérience et un artefact de Crypte pris au hasard au Survivant qui le prend.

• **Passage secret des mines.** Les Acteurs peuvent dépenser 1 Action pour passer d'une Zone marqué (1) à l'autre Zone marquée (1). Il faut découvrir la Hutte de Crypte pour activer ce passage.



Hutte de Crypte
une fois révélée



QUÊTE 3 :

INCURSION

MOYEN-DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Nous devons nous aventurer au cœur des terres de la Horde. Là, dans l'ancien village Orque, nous pourrions trouver l'Artefact du Nécromancien. Mais son trésor est bien gardé : pièges et brouillard maléfique nous attendent. Peut-être qu'en perçant des brèches dans les tours de guet, nous pourrions contourner ces obstacles.

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde, In Tenebris Silvae, In Tenebris Sinistrum & Deadeye Walkers.**

Dalles requises : **F13, F15, F16, F17, F18 & F19.**

F13	F16	F15
F18	F17	F19

OBJECTIFS

Voler l'Artefact du Nécromancien. Prendre l'artefact de Crypte.

S'enfuir. Un Survivant peut s'échapper par la Zone de Sortie à la fin de son Tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez un Deadeye Walker sur chacune des Zones de Tour.

- Placez un pion d'Invasion sur la Zone marquée **1** pour effectuer une Quête de difficulté difficile OU placez un pion d'Invasion sur la Zone marquée **2** pour une Quête de difficulté moyenne.

- Placez une Hutte de Crypte, deux Huttes Communes et une Hutte Vide aléatoirement, face cachée.

• **Lok'tar.** Lorsqu'une carte Zombie Deadeye Walker est résolue, ne placez pas les Deadeye Walker sur la Zone d'Invasion mais les répartir sur les Zones de Tour (même sur le nombre indiqué sur la carte est inférieur à 3). Les Deadeye Walkers ne se déplacent jamais et restent sur leurs Zones durant leur Activation.

• **Zog-zog.** La Hutte de Crypte contient un artefact de Crypte. Lorsqu'un Survivant prend l'artefact de Crypte, la Zone d'Invasion bleue devient active.

• **Da-bu.** Les Talus n'ont aucun effet sur le Déplacement des Abominations.

• **Siège.** Les Survivants peuvent utiliser le Trébuchet pour détruire les Remparts des Zones de Tour. Le Survivant doit désigner spécifiquement la Tour comme cible et choisir la munition Rocher. Sur un succès, placez un pion Talus sur un des Remparts de la Zone de Tour.



◆ QUÊTE 4 :

SAMHAIN

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Ce fichu Nécromancien ne veut pas mourir. À chaque fois qu'on croit en finir avec lui, il revient à la vie, toujours dans ce même secteur. Megan pense qu'il doit avoir un phylactère dans le coin, un ancrage dans la réalité... Il faut impérativement le détruire pour en finir une fois pour toute. L'endroit est franchement flippant : un cimetière, une brume bizarre et Jack O'lantern dans le jardin ! Un vrai cauchemar !

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde, In Tenebris Sinistrum & Special Guest Box Sean Murray.**

Optionnel : **Murder of Crowz & No Rest For The Wicked.**

Dalles requises : **13V, N15, N16, 17V, 18V & 19V.**

13V	17V	N16
N15	19V	18V

OBJECTIFS

Éliminer Innsmouth le Nécromancien.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez l'Objectif bleu et les Objectifs rouges.
- Remplacez les cartes Invasion du Nécromancien Orque par les cartes Invasion du Nécromancien Innsmouth.

Et si je ne possède pas Innsmouth ?

Toute figurine de Survivant ou de Nécromancien non utilisé peut figurer le Nécromancien Innsmouth.
Règles spéciales d'Innsmouth : aucune Ligne de vue ne peut être tracée vers la Zone d'Innsmouth par des Acteurs extérieurs à celle-ci.

• Le Phylactère :

Dégâts Min. pour détruire : Valeur de Dégâts de 2.

Expérience gagnée : 5 points.

Il ne peut être détruit que par un effet Feu du Dragon, un Sort de Combat, un Équipement Magique ou un artefact de Crypte.

Lorsque Innsmouth est tué : si le Phylactère est en jeu, remplacez le Nécromancien et sa Zone d'invasion sur la Zone d'Invasion la plus proche du Phylactère. En cas d'égalité longueur, les joueurs décident. Si le Phylactère n'est plus en jeu : Innsmouth est éliminé.



• Jack O'lantern : est une Abomination.

Dégâts Min. pour détruire : Valeur de Dégâts de 3.

Expérience gagnée : 5 points.

Elle ne peut être détruite que par un Sort de Combat, un Équipement Magique ou un artefact de Crypte.

Elle ne peut pas se déplacer.

Elle occupe les 4 Zones du Jardin Maléfique.

Lors de son Activation, Jack O'lantern attaque tous les Survivants se trouvant à portée 0.



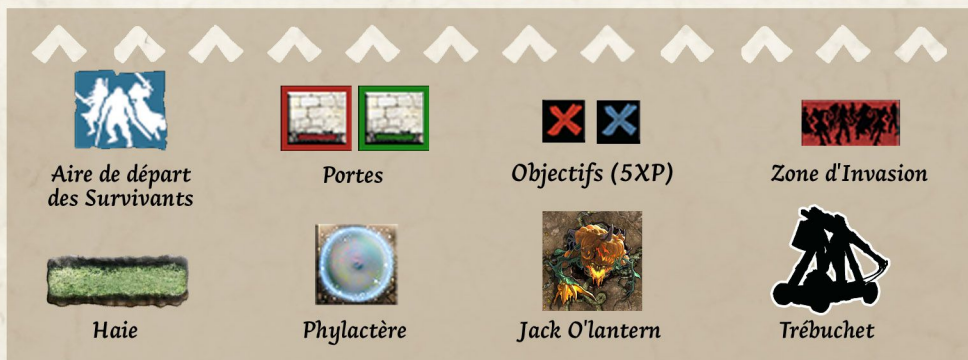
• Les Fleurs du Mal : Jack O'lantern est immunisé à tout effet tant que subsiste en jeu au moins l'un de ses plants représentés chacun par un Objectif rouge.

Dégâts Min. pour détruire : Valeur de Dégâts de 1.

Expérience gagnée : 5 points.

Repousse aléatoire : sans effet si tous les plants sont en jeu. À la fin de la phase des Zombies lancez 1 dé. Sur un résultat de 1 : remplacez un plant, au choix des Survivants parmi ceux ayant été détruits.

• Couper le mal à la racine : prenez l'Objectif bleu pour récupérer l'artefact de Crypte : Hache Naine. Gagnez 5 points d'expérience.



OPTIONNEL

- **Artefact Maudit.** En prenant la Hache Naine dans le tombeau vous avez réveillé la malédiction qui y était attachée : placez une Zone Invasion bleue à la place de l'Objectif bleu et créez une Pioche spéciale Artefact Maudit en mélangeant les cartes des Crowz et les cartes des Walkers Spectraux. Si vous ne possédez pas les Crowz remplacez-les par les Ratz.

Lors de la phase d'Invasion des Zombies, piochez une carte de la pioche Artefact Maudit et appliquez la à la Zone Invasion bleue.

Les Nécromanciens ne peuvent pas s'échapper par la Zone Invasion bleue.

◆ QUÊTE 5 :

DAMNATIO MEMORIAE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

En ces temps obscurs, les nécromanciens sans relâche tentent de réveiller les forces antiques pour accumuler de sombres pouvoirs. Un mal corrompu, terrifiant a été mis en éveil. Condamnés au châtiment de l'oubli éternel quatre terrifiants sorciers dont les noms avaient été oubliés reprennent pouvoir en ce monde et y déversent à nouveau leurs pouvoirs corrompteurs.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Friends and Foes, In Tenebris Sanctuary & In Tenebris Sinistrum.**

Dalles requises : **N3, N6, N11, N13, N16 & N19.**

n19	n13	n3
n16	n11	n6

OBJECTIFS

Scellez l'autel des corrompus.
Détruisez l'Abomination Corrompue.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.
 - Placez l'Abomination corrompue sur l'Autel.
- **Omen nominis.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
 - Objectif rouge : le nom d'un corrompu est retrouvé. Le Survivant prend le pion Objectif et le place à côté de son Tableau de bord. L'Objectif peut être échangé comme une carte Equipement. Si un Survivant porteur d'un Objectif rouge meurt : le nom du corrompu est effacé à jamais... La Quête est immédiatement perdue.
 - Objectif bleu : le Survivant gagne un artefact de Crypte pris au hasard.
- **Hominem te esse memento.** Placez immédiatement la Zone d'Invasion bleue dans la Zone où est pris l'Objectif bleu.

- **Corruptere virtutem.** L'autel est indestructible. Au début de la Phase des Zombies, si l'Abomination Corrompue n'est pas en jeu, placez-la sur l'Autel. Appliquer les pouvoirs correspondants au Niveau de Danger du Survivant le plus expérimenté encore en jeu :
 - Niveau de Danger Bleu : à la fin de la Phase des Zombies, ajoutez 1 Walker Corrompu dans la Zone de l'Abomination Corrompue.
 - Niveau de Danger Jaune : l'Abomination Corrompue se déplace jusqu'à deux Zones au lieu d'une.
 - Niveau de Danger Orange : à la fin de la Phase des Zombies, tous les Walkers Standards présents dans la Zone de l'Abomination Corrompue deviennent corrompus. Remplacez leurs figurines par des Walkers Corrompus. S'il n'y a pas assez de figurine de Walkers Corrompus, ceux restants ne sont tout simplement pas remplacés.
 - Niveau de Danger Rouge : l'Abomination Corrompue ne peut être détruite que par un effet Feu du Dragon.
- **Altare delenda est.** Sceller l'autel en gravant à nouveau dans la pierre le nom des corrompus. Un survivant présent dans la Zone de l'Autel peut défausser un Objectif rouge en sa possession, tant qu'elle ne contient pas de Zombies. Lorsque le premier Objectif rouge est défaussé, le pouvoir *Corruptere virtutem* du Niveau de Danger bleu est annulé. Lorsque le second Objectif rouge est ainsi défaussé le pouvoir de Niveau Jaune est annulé. Le troisième annule le pouvoir de Niveau Orange. La quatrième annule le pouvoir de Niveau Rouge. Le pouvoir de l'Autel est définitivement scellé lorsque le cinquième Objectif rouge est défaussé.
- **Alea Jacta Est** : la partie est immédiatement gagnée lorsque l'Autel est scellé et que l'Abomination Corrompue n'est plus en jeu.





Variante « Hic Jacet Lupus »

- **DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES**
- Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, In Tenebris Sanctuary & In Tenebris Sinistrum.**
- Remplacer les cartes Orques Corrompus par les cartes Wolfz.
- Lors de la mise en place, placez la Wolfbomination sur la Zone de l'Autel.
- L'Autel est indestructible.
- **Corruptere virtutem** : au début de la Phase des Zombies, si la Wolfbomination n'est pas en jeu placez-la sur l'autel. Appliquer les pouvoirs correspondants au Survivant toujours en jeu ayant le Niveau de Danger le plus élevé :
 - Niveau de Danger Bleu : à la fin de la phase des zombies ajoutez 1 Wolfz dans la zone de la Wolfbomination.
 - Niveau de Danger Jaune : la Wolfbomination inflige 1 Blessure supplémentaire à chacune de ses attaques.
 - Niveau de Danger Orange : tant qu'une Wolfbomination est sur le plateau, quand des runners sont générés, générez le même nombre de Wolfz à la place.
 - Niveau de Danger Rouge : la Wolfbomination ne peut être détruite que par un Feu du Dragon.

◆ QUÊTE 6 :

LA FOULE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

La ville en fête et en délire suffoquant sous le soleil et la joie, ... et j'entends dans la musique les cris, les sanglots qui éclatent et rebondissent autour de moi et perdue parmi ces gens qui me bousculent étourdie, désespérée je reste là quand soudain je me retourne ... Emportés par la foule qui nous traîne, nous entraîne.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, In Tenebris Silvae, In Tenebris Sinistrum, NPC 1 & NPC 2.**

Dalles requises : **F1, F2, 3V, 7V, N17 & N18.**

F2	7V	N18
F1	N17	3V

OBJECTIFS

Protéger notre peuple. Accomplissez les Objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1- **Je lutte et je me débats.** Empêchez les Zombies d'atteindre la Zone de Sortie. La quête est immédiatement perdue si un zombie atteint la zone de Sortie.
- 2- **Étourdis, désespérés.** Ralliez les habitants cachés.
- 3- **Soudain un cri !** Sonnez la cloche.
- 4- **La foule qui s'élance.** Empêchez les Zombies d'atteindre la Zone de Sortie pendant que les habitants fuient la ville.

- 5- **Emportés au loin.** Atteignez la Sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son activation.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Placez l'Objectif bleu sur la dalle N18.
- Générez une Invasion Zombie avant de débiter la partie.

- **Une folle farandole :** la pioche Zombie est composé des 24 cartes NPC, de 4 cartes Double Spawn ! et de 2 cartes Extra Activation Walkers (cartes n° 57-58).

- **La foule des anonymes :** lorsque vous placez 1 ou + NPC en jeu, remplacez l'un d'entre eux par un Walker standard.

- **2- Etourdis, désespérés.** Prenez tous les Objectifs. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- **Par ici, vite !** Objectif Rouge : Ajoutez un pion Bruit dans la Zone de Sortie, représentant un habitant.

- **Ceux-ci sont infectés !** L'Objectif vert représente des villageois infectés qui se transforment en Zombies ! Gagnez 5 points d'expérience, puis placez immédiatement la Zone Invasion verte dans la Zone de l'Objectif.

- **3- Soudain un cri.** Prenez l'Objectif bleu pour annoncer l'évacuation. Gagnez 5 points d'expérience, puis générez immédiatement une Invasion pour chaque Zone d'invasion.

- **4- La foule qui s'élance.** Une fois que la cloche a retenti, à la fin de chaque phase des Zombies retirez 1 pion Bruit de la Zone de Sortie. Lorsque tous les pionss ont été retirés les habitants ont tous fuis la ville.



ZOMBICIDE

IN TENEBRIS SINISTRUM

REMERCIEMENTS

Un grand merci à la communauté Eren Histarion
<http://zombicide.eren-histarion.fr/>
pour m'avoir aidé à créer l'extension
In Tenebris Sinistrum :

XofMds - Eyeshield72 - Brutal Benji - Jeffchaumet33
Alaric Cantonain - Kharlhissa - Chris - Allstone83 - Kristovm
Adinsx - Helwinter - Griffe - Arthurus - Bibi59
Acetone - Hepburn - Hugues - Hierodimdius - LoKiki56
Gaedon - Sarlakitch - Mouth - Garesh - Foulquenoir - Cosmita
Ganesh - Necron - DarkVizard - PinkEye - Magovinset - Pouic
Eren Histarion
(et PabloBM pour ces conseils et corrections)

Un immense merci à Chris, Allstone83,
Kristovm et Ganesh pour la création
des Quêtes de ce livret.

Wawan