

A6 DES BONBONS OU LE BÂTON !

On a réactivé l'alimentation principale de Switch City. Maintenant, on a un peu de confort, mais les lumières et les sons, déclenchés un peu partout, continuent d'attirer les zombies. Il faut résoudre ce problème.

Lors d'une reco, Josh et Wanda ont trouvé un immeuble de copropriétés intéressant près de l'autoroute. Il semblerait que l'endroit n'ait pas été pillé. Selon Josh, l'endroit est fermé par un système de sécurité électronique complexe, contrôlé par un ordinateur central, qui a dû se prendre une petite surtension durant les premiers jours de l'invasion. La remise sous tension a rendu le système barge et tous les systèmes de sécurité se verrouillent et se déverrouillent à présent de façon aléatoire.

Vous ai-je dit que c'était Halloween ? Pour ce qui est des monstres, ça va merci, on est servi ! Du coup les déguisements, c'est pas vraiment nécessaire, mais Amy est d'humeur à nous faire ses fameux gâteaux « secrets » à la citrouille. Ça doit être bon, en tout cas meilleur que la boîte pour chat que je me suis enfilée à midi. La copro me fait penser à une espèce de cage géante pour

vieux richards. Ned a un peu galéré pour déverrouiller l'entrée et nous sommes à présent dans les allées. Le système électrique part complètement en sucette et tout l'immeuble semble animé d'une vie propre.

Il y a quelque chose d'à la fois marrant et effrayant, un peu comme dans une maison hantée. Euh... Est-ce que je viens bien de lire « Attention à Jack » sur le mur ? Quel Jack ? Attendez... pas « LE » Jack ?

Dalles requises : 7B, 2C, 4B, 5C, 5E, 5D, 3B, 1C et 6B

OBJECTIFS

C'est Halloween, visitons la maison hantée et faisons la dernière fête du monde ! Prenez tous les pions Objectif (en jouant au passage à « des bonbons ou le bâton » avec les zombies). Une fois que vous avez terminé, revenez à la Zone de sortie avec tous les Survivants restants.



RÈGLES SPÉCIALES

Des bonbons ou le bâton ! Mettez de côté les cartes suivantes avant de commencer la mission :

- *Aaahh !* x3
- *Tronçonneuse* x1
- *Fusil à Pompe* x1
- *Pistolet Mitrailleur* x1

Chaque carte est distribuée face cachée et de façon aléatoire sous chacun des pions Objectif rouges. Régalez-vous avec les surprises d'Halloween ! Prêts pour des bonbons ou le bâton ?

Chaque pion Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend et la carte d'équipement correspondante est révélée.

Si c'est une arme, c'est DES BONBONS ! Le Survivant obtient l'arme (la compétence *Les deux font la paire* fonctionne pour le Pistolet Mitrailleur) et peut réorganiser son inventaire gratuitement.

Si c'est une carte *Aaahh !* qui est révélée alors c'est « LE BÂTON ! » Piochez immédiatement une carte Zombie et peuplez la Zone où se trouve le Survivant (cette règle prend le pas sur la règle classique).

Les ingrédients secrets d'Amy. Les portes du bâtiment en 6B et 5D sont ouvertes. Ramasser l'Objectif vert donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend. Ce dernier a trouvé les ingrédients nécessaires aux gâteaux secrets d'Amy.

Le système en folie. Lancez trois dés à la fin de chaque phase d'Invasion des zombies.

- Sur un double, retournez tous les pions porte sur les dalles qui correspondent au résultat (par exemple : double 6 = retournez les deux pions sur la case 6B ; double 5 = retournez les pions porte en 5C, 5D et 5E). De toute évidence, la dalle 7B

n'est jamais affectée. L'ouverture d'une porte d'un bâtiment complètement fermé génère les zombies à l'intérieur, comme si un Survivant venait de l'ouvrir pour la première fois, même si le bâtiment avait **déjà été déverrouillé**. Il n'y pas de génération si un Survivant ou un zombie se trouve encore dans le bâtiment. Les zombies piégés dans un bâtiment clos se déplacent comme si les portes étaient toutes ouvertes, mais sont bloqués par les portes fermées.

- Sur un triple, Jack apparaît (voir ci-dessous).

Tout l'immeuble était la prison de Jack et nous l'avons libéré. Si un triple est obtenu sur un test de « Système en folie », toute Abomination en jeu devient invincible jusqu'à la fin de la partie. Même un Molotov ne peut plus avoir raison du monstre.

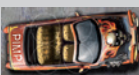
S'il n'y a pas encore d'Abomination sur le plateau, placez-en une sur la Zone de sortie. Jack n'a pas besoin de courir, bébé, il va t'attraper tôt ou tard. À moins que le Maître des Clés (voir ci-dessous) ne décide de s'en mêler...

Le Maître des Clés. Le bâtiment sur la dalle 7B accueille l'ordinateur central de l'ensemble de la copropriété. Ramasser l'Objectif bleu donne 5 XP au Survivant qui le prend. Première bonne nouvelle : à partir de maintenant, vous n'avez plus à faire de test de « Système en folie ». Deuxième bonne nouvelle : Un Survivant à l'intérieur du bâtiment central peut dépenser une action pour retourner un pion porte de son choix n'importe où sur le plateau. Cette tâche peut être effectuée plusieurs fois par tour, mais elle n'est possible que si le bâtiment central ne contient aucun zombie. Goûtez à la puissance sans limites !

Vous pouvez utiliser les voitures.

Une pimp-mobile ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.



					
Aire de départ des Survivants	Zone de sortie	Zone d'Invasion Zombies	5XP. Objectif bleu + Le maître des clés	5Xp. Objectif vert	5XP. Objectif rouge + Des bonbons ou le bâton !
					
Pimp-mobile	Voiture de Police	Porte fermée	Porte brisée		

DIFFICILE
6+ SURVIVANTS
190 MINUTES

A6

ZOMBICIDE – SCÉNARIOS