FOURNAISE

Fournaise est une campagne en 7 Missions conçue pour *Zombicide Saison 3 : Rue Morgue* et *Angry Neighbors*. L'utilisation de figurines supplémentaires (y compris pour l'Abomination) est recommandée.

RÈGLES DE CAMPAGNE

ET SI...

- **Un Survivant a subi une Blessure ?** Juste une égratignure. La carte disparait entre les Missions. Merci Parker !
- **Un Survivant a été éliminé.** Les Survivants sont des durs à cuire. Il commence la Mission suivante avec une carte Blessure.

NIVEAU DE DANGER DE DÉPART DES MISSIONS

Chaque Mission possède un Niveau de Danger spécifique. Tous les Survivants commencent à la plus basse valeur du Niveau de Danger indiqué dans la Mission. Par exemple, *Là Où Tout A Commencé* possède un Niveau de Danger Jaune. Tous les Survivants vont donc commencer au Niveau de Danger Jaune, avec 7 points d'expérience.

PASSER D'UNE MISSION À L'AUTRE

La Campagne commence avec la Mission de Niveau Bleu *Encerclés Par Les Flammes*. Certaines Missions disposent de plusieurs objectifs pouvant mener à des fins et des suites différentes.

Une Mission est débloquée dès que tous les objectifs de Mission qui y mènent sont accomplis. Si plusieurs choix s'offrent à eux, les joueurs peuvent choisir leur Mission parmi celles débloquées.

EXEMPLE : Selon les objectifs de Mission accomplis, la Mission *Encerclés par le Feu* peut mener soit à *Là Où Tout A Commencé*, soit à *Feu d'Artifice*.

La campagne peut se terminer de trois façons différentes : *Nouveau Départ*, *Fuite* ou *La Fin*. Chaque Mission possède sa propre conclusion, mais seule *La Fin* dévoile toute l'histoire.

CONSERVER DE L'ÉQUIPEMENT D'UNE MISSION À L'AUTRE

Un Survivant qui a atteint le Niveau Rouge à la fin d'une Mission peut commencer la suivante en conservant une carte Équipement de la Mission précédente. Cela signifie que, par exemple, vous ne pouvez pas garder un Fusil de sniper. Vous aurez à choisir entre le Viseur ou la Carabine. D'autre part, si vous avez déjà créé un cocktail Molotov, vous pouvez le garder, car il s'agit d'une seule et même carte, même si vous avez eu à réunir deux cartes (Carburant et Bouteille) pour le fabriquer.

Fournaise est une campagne de niveau expert. Attendez-vous à un véritable défi et à des heures de jeu en coopération. Au final, serez-vous un des rares chanceux à pouvoir se targuer d'avoir survécu à la campagne *Fournaise* ?

NIVEAU DE DANGER BLEU

ENCERCLÉS PAR LES FLAMMES

Tout le quartier est en proie aux flammes et le dernier pompier encore en vie se trouve avec nous. Nous devons soit agir rapidement pour contenir l'incendie, soit fuir au plus vite. Ah, avez-vous remarqué que le feu attire les zombies ? Nous nous retrouvons face à un dilemme intéressant : quelle menace allons-nous affronter ?

Dalles requises : **1R, 2R, 3R & 4R**

OBJECTIFS

Faites votre choix et essayez de survivre :

Combattez le feu. Vous devez créer un pare-feu dans chacune des quatre pièces qui sont le plus menacées par les flammes (voir Règles Spéciales). Remplir cet Objectif de Mission permet l'accès à *Là Où Tout A Commencé*.

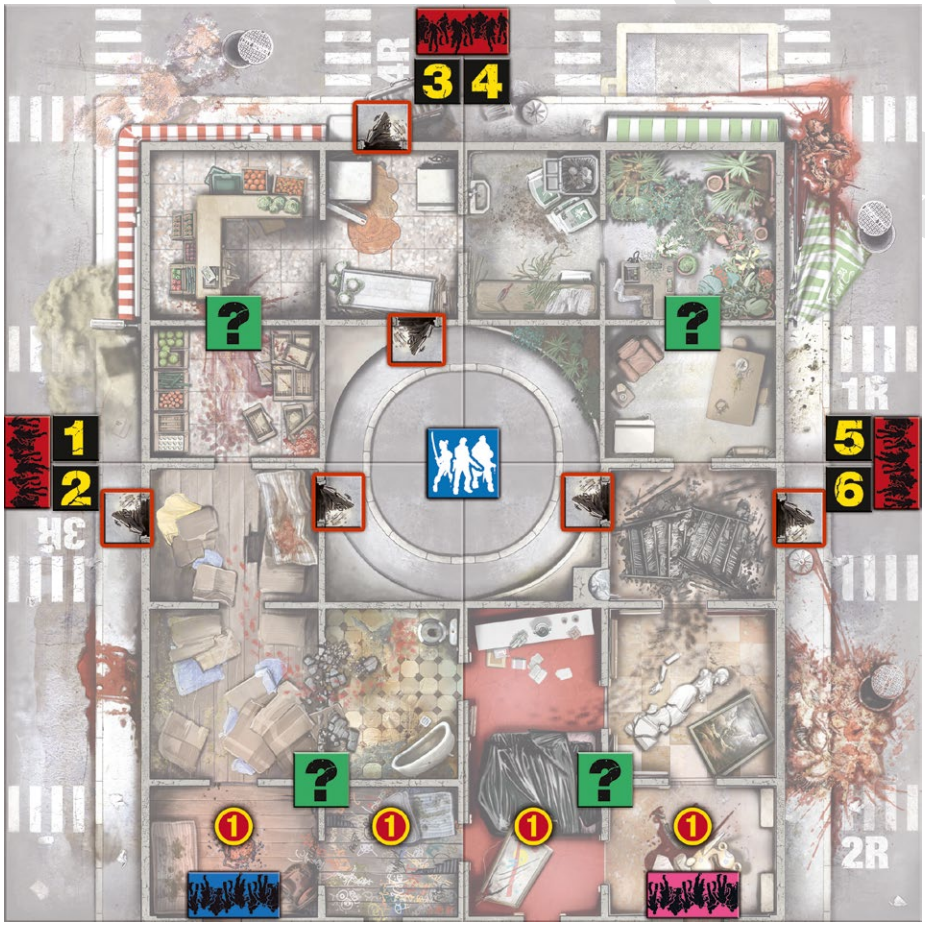
OU

Combattez les Zombies. Massacrez les Zombies jusqu'au dernier (voir Règles Spéciales). Remplir cet Objectif de Mission permet l'accès à *Feu d'Artifice*.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Ces Zombies sont-ils en train de fuir ou de nous poursuivre ?** Les Zones d'Invasion bleue et rose sont actives dès le début de la partie.

• **Propagation du feu.** Mélangez huit Objectifs rouges, ainsi que le bleu et le rose, face cachée, pour former une pile de propagation du feu. Piochez un de ces Objectifs à chaque fois qu'un Survivant atteint un nouveau Niveau de Danger. Piocher un Objectif rouge ne génère aucun effet : remélangez-le dans la pile de propagation du feu.
Lorsque les Objectifs bleu ou rose sont piochés de cette façon, retirez-les de la pile de propagation du feu et ôtez la Zone d'Invasion correspondante du plateau. Cela signifie aussi que le feu a pris trop d'ampleur pour être contenu et que l'Objectif de Mission « Combattez le Feu » ne peut plus être accompli.



• **Mise en place d'un coupe-feu.** Un Survivant peut dépenser 4 Actions d'un seul coup dans l'une des Zones indiquées pour piocher un Objectif de la pile de propagation du feu. Le Survivant gagne 5 points d'expérience et le pion est retiré de la pile d'Objectifs jusqu'à la fin de la partie, sans appliquer l'effet « propagation du feu ». Lorsque la pile ne contient plus aucun Objectif, un coupe-feu a été mis en place, permettant l'accomplissement du premier Objectif de Mission.

• **Massacre de Zombies.** Une fois qu'un Survivant a atteint le Niveau de Danger Orange, ne remélangez plus la pioche Zombie lorsqu'elle est épuisée. Éliminer tous les Zombies permet l'accomplissement du second Objectif de Mission.

NIVEAU DE DANGER JAUNE

LÀ OÙ TOUT A COMMENCÉ

Après examen des indices, Dan est arrivé à la conclusion que l'incendie n'est pas accidentel. Qui l'a déclenché, et pourquoi ? Le seul moyen de le découvrir est de trouver le point de départ du feu. La piste nous a menés devant un hôpital. Un hôpital avec un camp de réfugiés, des portes verrouillées et des tas de cadavres partout. Vous voyez le genre... Il faut qu'on entre, soit par la porte principale, soit grâce à l'hélico.

6V	4V
5R	7V
1R	8V

Dalles requises : **1R, 4V, 5R, 6V, 7V & 8V**.

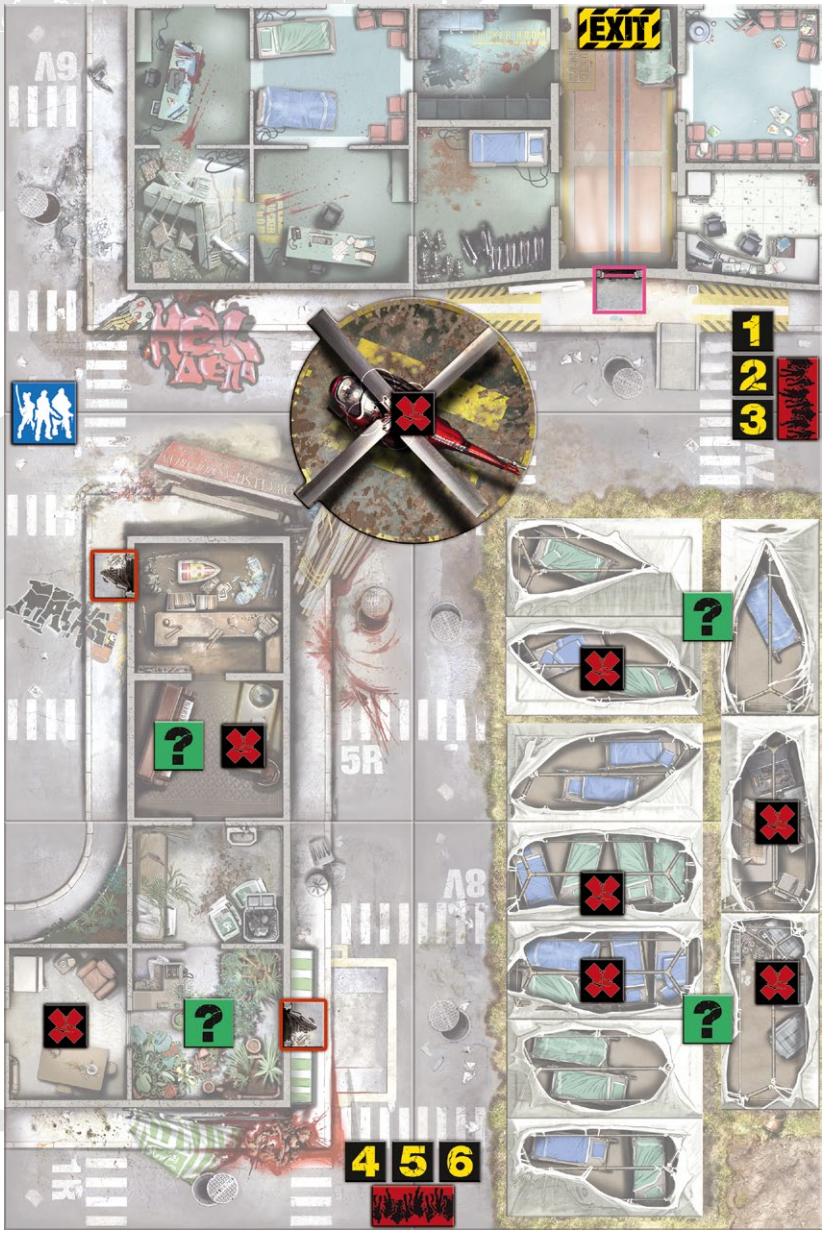
OBJECTIFS

Là Où Tout A Commencé propose deux fins différentes, menant toutes les deux à *Urgences à Zombies*. La fin choisie déterminera L'Aire de départ des Survivants dans cette prochaine Mission. À vous de décider comment entrer !

Par la porte principale. Trouvez l'Objectif rose et atteignez la Zone de sortie. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

OU

Grâce à l'hélicoptère. Trouvez l'Objectif bleu, ainsi qu'une carte Carburant et atteignez l'hélicoptère avec tous les Survivants de départ. La victoire est atteinte dès que tous les Survivants occupent la Zone de l'hélicoptère, sans qu'aucun Zombie ne s'y trouve.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Ça pourrait être utile.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Clés perdues.** Placez les Objectifs bleu et rose parmi les rouges, face cachée.
- **La clé de la porte rose.** La porte rose menant à l'intérieur de l'hôpital peut être ouverte à partir du moment où l'Objectif rose a été pris.
- **La clé bleue de l'hélicoptère (avec du Carburant).** L'hélicoptère peut être utilisé dès que l'Objectif bleu et une carte Carburant ont été obtenus. Il peut quand même être utilisé si la carte Carburant est défaussée, perdue ou dépensée.
- **Déclencheurs de problèmes.** L'activation du Déclencheur d'événement de la dalle 7V génère des Zombies dans toutes les tentes de cette dalle. La même règle s'applique au Déclencheur d'événement et aux tentes de la dalle 8V. La tente se trouvant à cheval sur les deux dalles va donc générer des Zombies pour chacun des deux Déclencheurs !

NIVEAU DE DANGER JAUNE

FEU D'ARTIFICE

Le feu qui fait rage illumine le bâtiment, attirant tous les zombies à la ronde. À moins de trouver un moyen d'arrêter ce feu d'artifice, il va falloir qu'on quitte la ville avant qu'elle ne se transforme en fournaise.

Dalles requises: **1R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R & 9V**.

OBJECTIFS

Combattre le feu ou trouver un moyen d'évasion ? Faites votre choix et essayez de survivre !

Combattez le feu. Dan est persuadé qu'on peut dénicher des extincteurs dans le coin. Nous devons les trouver et revenir ici. Prenez tous les Objectifs et retournez à l'Aire de départ des Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie. Remplir cet Objectif de Mission permet l'accès à *Nouveau Départ*.

OU

Cherchez un hélicoptère. On vient juste de descendre un Zombie tout frais qui portait un blouson de pilote et un casque. Il y a sûrement un hélico dans le coin. Il faut qu'on trouve des indices dans le secteur. Trouvez l'Objectif rose, puis atteignez la Zone de sortie. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie. Remplir cet Objectif de Mission permet l'accès à *Fuite*.

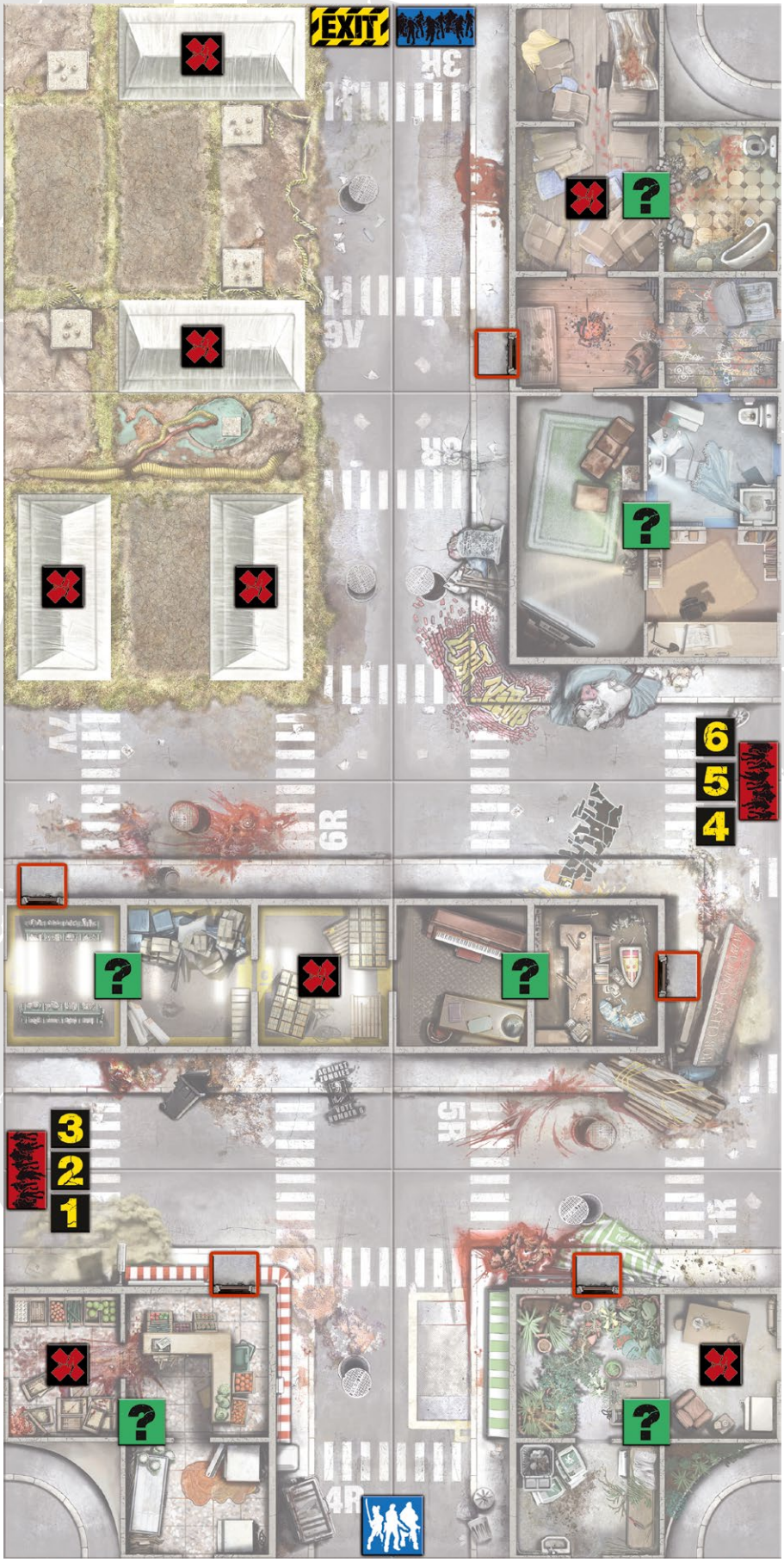
RÈGLES SPÉCIALES

• **Des trucs planqués.** Placez les Objectifs bleu et rose au hasard, face cachée, parmi les huit Objectifs.

• **Il nous le faut !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Alarme de maison déclenchée.** La Zone d'Invasion bleue reste inactive inactive jusqu'à la prise de l'Objectif bleu.

• **Au cœur du brasier.** Les Déclencheurs ne sont pas révélés en suivant les règles habituelles. Activez à la place un Déclencheur de votre choix chaque fois qu'une carte Activation supplémentaire est piochée. Toutes les Zones de bâtiment de la dalle concernées sont à présent en proie aux flammes. Tout Acteur qui termine son Activation dans une Zone de bâtiment en feu subit un effet Molotov. Les Zombies tués par cette règle spéciale ne rapportent aucun point d'expérience.



9V	3R
7V	8R
6R	5R
4R	1R

Aire de départ des Survivants

Objectif (5 XP)

Déclencheur d'événement

1 3 5
2 4 6
Marqueurs d'Invasion

Porte

Zone d'Invasion

EXIT
Zone de sortie

NIVEAU DE DANGER ORANGE

URGENCES À ZOMBIES

Nous voilà dans l'hôpital et j'ai le sentiment que nous ne sommes pas seuls. Les zombies sont vraiment nerveux. Ils errent dans les couloirs, comme s'ils étaient à la recherche d'un intrus... planqué. On sait maintenant qu'on se dirige au cœur de cet enfer à zombies. Je ne suis pas sûr que ce soit une si bonne idée...

Dalles requises : **1V, 2V, 4V, 5V, 8R & 9R**.

OBJECTIFS

Voyage au cœur de l'enfer. 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 aucun Zombie. La Mission suivante est obligatoirement *La Fin*.

RÈGLES SPÉCIALES

• **D'où venez-vous ?** La Zone de départ dépend de la fin de la Mission précédente, *Là Où Tout A Commencé*.

- Si l'équipe a utilisé la porte d'entrée, les Survivants commencent sur l'Aire de départ des Survivants.
- Si l'équipe a utilisé l'hélicoptère, elle commence sur l'héliport.

1V	5V
2V	4V
9R	8R

NIVEAU DE DANGER ORANGE

NOUVEAU DÉPART

Nous pouvons à présent combattre cet incendie. Il est encore possible de l'arrêter avant qu'il ne ravage tout le quartier, voire toute la ville. Les zombies sont de plus en plus nombreux, attirés par les flammes. On dirait qu'ils viennent de l'hôpital voisin. Il va falloir qu'on aille y jeter un coup d'œil…

Dalles requises : **1R, 2R, 3R & 4R**.

OBJECTIFS

Arrêtez l'incendie ! La Mission est réussie dès que le feu est maitrisé (voir Règles Spéciales). Vous pouvez arrêter la campagne ensuite, le problème du feu étant résolu, ou chercher des réponses… et enquêter !

(Optionnel) Enquêtez ! Terminez la Phase des Joueurs sur la Zone d'Invasion qui affiche les Marqueurs d'Invasion de 1 à 3. Aucun Zombie ne doit s'y trouver. Remplir cet Objectif de Mission mène à *La Fin*.

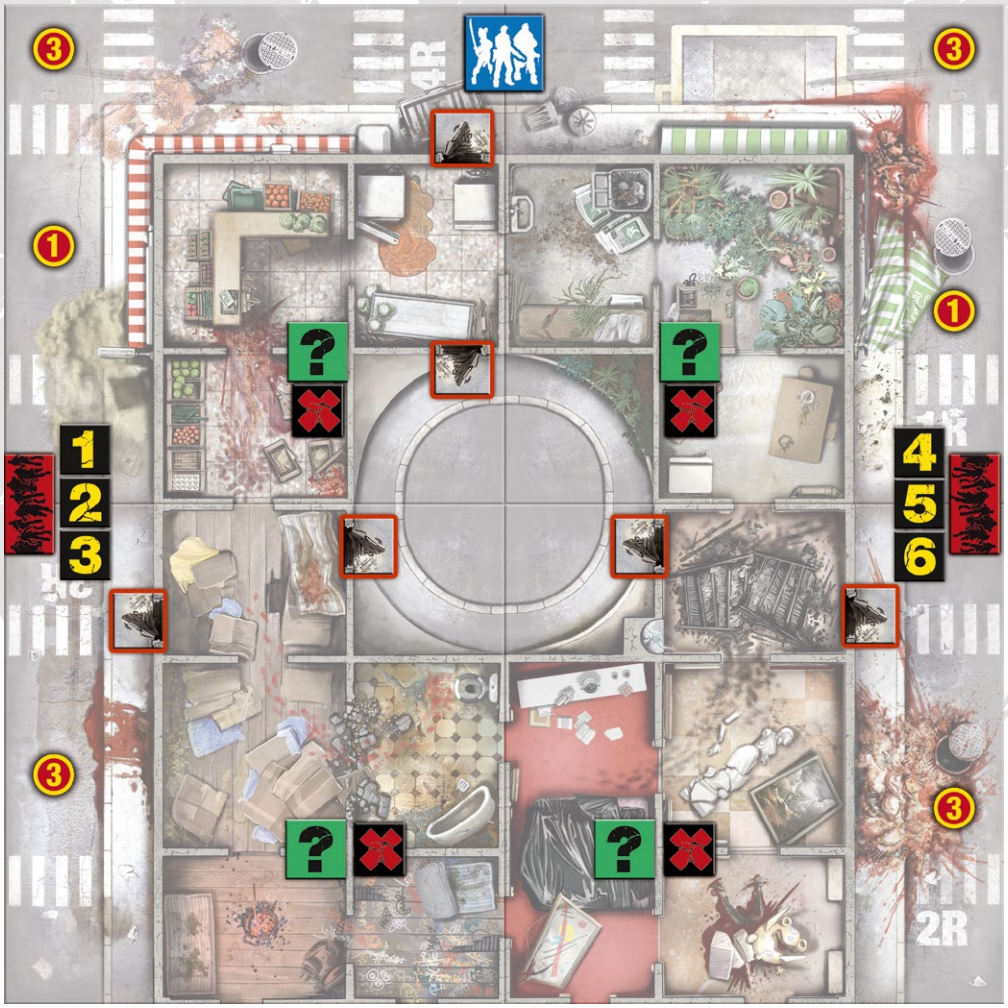
RÈGLES SPÉCIALES

• **Badauds.** Le feu a attiré les Zombies. Durant la mise en place, disposez les Zombies indiquées sur le Zones marquées de la carte.

• **Faut pas faire ça.** Les Objectifs ne peuvent pas être pris et ne rapportent pas de points d'expérience.

• **Propagation du feu.** Chaque fois qu'une carte d'Activation supplé-supplémentaire est piochée, retirez l'Objectif de votre choix. Toutes les Zones de bâtiment de la dalle concernées sont à présent en proie aux flammes. Tout Acteur qui termine son Activation dans une Zone de bâtiment en feu subit un effet Molotov. Les Zombies tués par cette règle spéciale ne rapportent aucun point d'expérience.
Lorsqu'il ne reste plus aucun Objectif à retirer, l'incendie devient alors incontrôlable. La Mission et la campagne se terminent sur un échec.

• **Maîtriser l'incendie.** Les Survivants peuvent dépenser des Actions pour éteindre l'incendie ou l'empêcher de reprendre. Dépenser une telle Action dans chacune des Zones de bâtiment d'une dalle lors de la même Phase des Joueurs permet de placer un pion Objectif supplémentaire sur cette dalle. Le feu est maîtrisé dès que chaque dalle contient 2 Objectifs, ce qui permet d'accomplir l'objectif de Mission « Arrêtez l'incendie ! ».



NIVEAU DE DANGER ORANGE

FUITE

On a trouvé l'hélico. Le feu menace de tout engloutir, mais on peut encore s'en sortir si on rejoint l'appareil à temps. Crève, vermine zombie ! J'ai un hélico à prendre !

Dalles requises : **1V, 2V, 4V, 5V, 8R & 9R**.

1V	5V
2V	4V
9R	8R

OBJECTIFS

Atteignez l'hélicoptère avec TOUS les Survivants. Vous gagnez si, à la fin de la Phase des Zombies, tous les Survivants se trouvent dans la Zone de l'hélicoptère et qu'elle ne contient aucun Zombie. La campagne se termine alors que l'équipe échappe au brasier. Félicitations !

RÈGLES SPÉCIALES

• **Faut pas faire ça.** Les Objectifs ne peuvent pas être pris et ne rapportent pas de points d'expérience.

• **Propagation du feu.** Chaque fois qu'une carte d'Activation supplémentaire est piochée, retirez l'Objectif de votre choix. Toutes les Zones de bâtiment de la dalle concernées sont à présent en proie aux flammes. Tout Acteur qui termine son Activation dans une Zone de bâtiment en feu subit un effet Molotov. Les Zombies tués par cette règle spéciale ne rapportent aucun point d'expérience. Lorsqu'il ne reste plus aucun Objectif à retirer, l'incendie devient alors incontrôlable. La Mission et la campagne se terminent sur un échec.

NIVEAU DE DANGER ROUGE

LA FIN

Nous y voilà. On se croirait dans un film d'horreur de série Z. On a trouvé les pauvres types qui ont déclenché l'incendie. On ne sait pas qui c'était, ni ce qu'ils faisaient ici et on ne le saura sans doute jamais. Les enfants, ne jouez pas avec des lance-flammes. Quoi qu'il en soit, on se trouve là où ils étaient, face aux mêmes zombies. Trop tard pour les questions et place à l'action !

Dalles requises : **1V, 2V, 3V, 4V, 5V& 6V**.

OBJECTIFS

Tuez tous les Zombies. C'est aussi simple que ça. Vous gagnez la partie dès que toutes les figurines de Zombies ont été mises de côté.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Les derniers Zombies.** Les figurines des Zombies éliminés sont mises de côté et ne peuvent plus être utilisées pour générer de nouveaux Zombies. Attention aux Activations supplémentaires !

3V	5V
2V	1V
6V	4V