

# EH5 MOT DE PASSE

Dave il est gentil, tout le monde l'aime bien, même si personne ne comprend réellement ce qu'il dit quand il touche à un ordinateur. Par contre, Dave il est distrait.

Quand on a essayé de fuir la banque parce qu'au lieu d'être une planque sûre, il s'était avérée que le coffre donnait sur un nid de zombie, il aurait pu attendre que TOUT LE MONDE soit dehors avant de réactiver le système de sécurité. Maintenant on a l'air malin avec un groupe coupé en deux, surtout que personne à l'intérieur ne connaît le mot de passe pour sortir.

Dalles requises : 3B, 4D, 3C, 5E, 7B, 5B, 2C, 2B & 4C.

## OBJECTIF

Le groupe de Survivants libres doit aider le groupe de Survivants coincés dans le bâtiment 2B-4C à sortir, sans attirer la Horde.

- ♦ **Le cri du cœur** : Les Survivants à l'extérieur du bâtiment doivent crier les 10 lettres une par une aux Survivants coincés à l'intérieur pour que ceux-ci puissent en sortir par la porte bleue.
- ♦ **Run Away !** Atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'il n'y a aucun zombie.

La partie est gagnée si tous les Survivants atteignent la zone de sortie.

## REGLES SPECIALES

- ♦ **Séparer pour mieux régner.** En début de partie, séparer le groupe de Survivants en 2 groupes. Un premier groupe de 2 Survivants dans la zone de départ du bâtiment en 4C, tous les autres sur la zone de départ 3B-5E.
- ♦ **Chut !** Si plus de 3 bruits sont générés sur une même case, la Horde arrive : On ne lit plus que la ligne rouge des cartes Zombie jusqu'à la fin de la partie. (Pour rappel, les Survivants comptent comme un bruit dans le décompte, sauf s'ils ont la compétence *Ninja*.)
- ♦ **Meurtrière.** Les Survivants peuvent tirer à travers l'ouverture symbolisée par la porte verte, mais ils ne peuvent ni la traverser, ni l'ouvrir. Les zombies la considèrent comme une porte classique, pas comme une barricade, et ne s'agglutinent donc pas devant.
- ♦ **M.O.T.D.E.P.A.S.S.E** : Pour être sûr que le mot de passe soit bien transmis, il faut le crier lettre par lettre à un Survivant dans la salle de contrôle, symbolisée par le pion Objectif bleu.
  - Pour crier une lettre le Survivant à l'extérieur doit avoir l'intérieur de la salle de contrôle en ligne de vue, à travers la meurtrière.
  - Crier une lettre coûte 1 action et génère 1 bruit, s'il n'y a pas de Survivant dans la salle de contrôle, l'action est perdue, mais le bruit généré reste bien là.
  - Si toutes les conditions sont remplies lors du cri, noter le nombre de lettres transmises avec des jetons de compétences non utilisés.
- ♦ **Go ! Go ! Go !** La réception de la 10ème lettre ouvre automatiquement la porte bleue, et active la zone d'invasion bleue jusqu'à la fin de la partie.





**Zone de départ  
des Survivants**



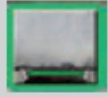
**Zone de sortie**



**Zone d'Invasion  
des zombies  
bleue**



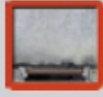
**Zone d'Invasion  
des Zombies**



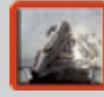
**Meurtrière**



**Porte Bleue**



**Porte fermée**



**Porte brisée**



**Salle de  
Contrôle**



**ZOMBICIDE - SCÉNARIOS**

**EN5**