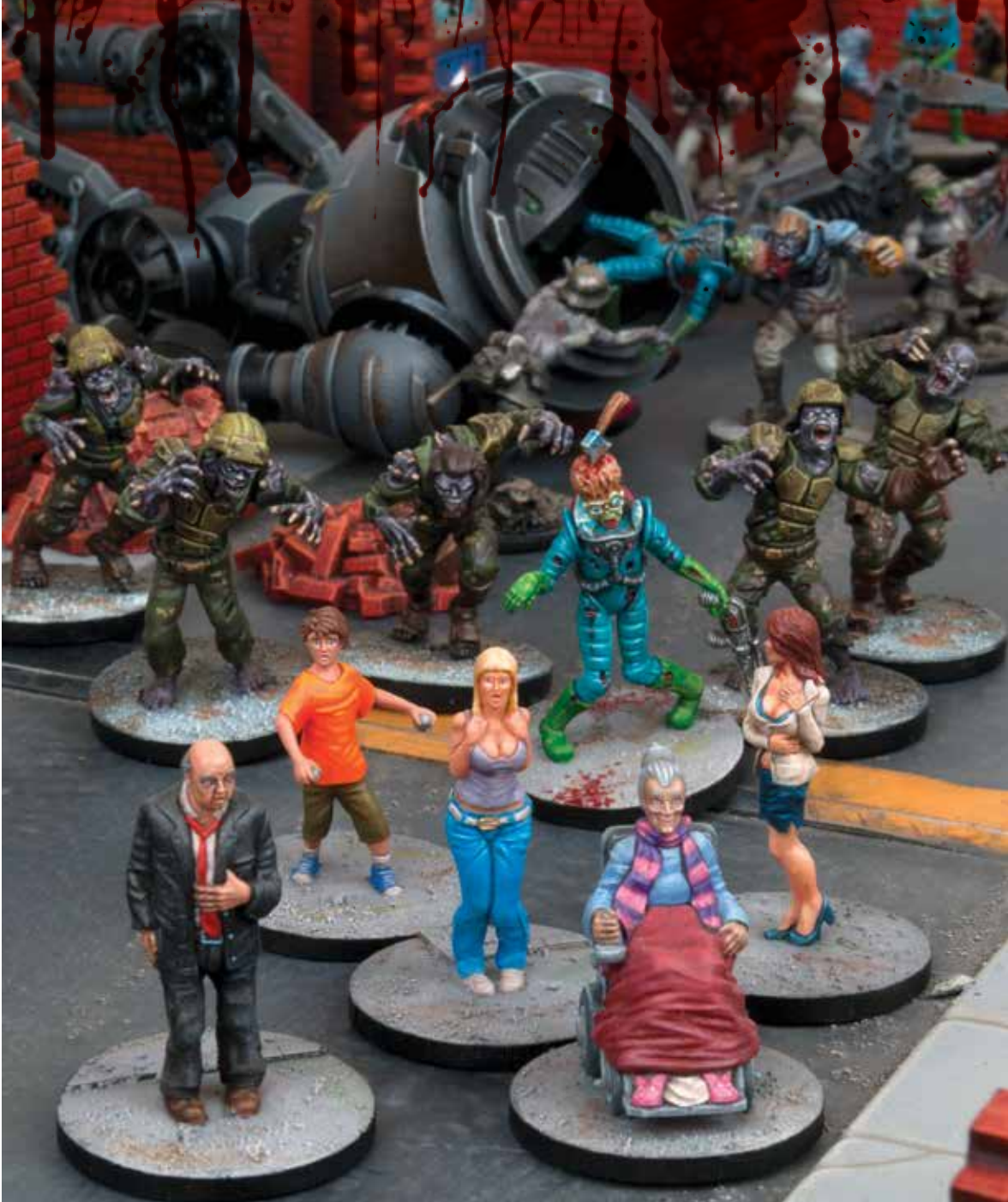


DES ZOMBIES, ENCORE DES ZOMBIES

RÈGLES ET SCÉNARIOS
POUR LES ZOMBIES DANS
MARS ATTACKS



LES MORTS-VIVANTS

Les Zombies... d'où viennent-ils ?

Les gens sont tellement occupés à se battre pour leur survie qu'ils n'ont pas vraiment le temps de se pencher sur la question. Et ce ne sont sûrement pas les Zombies qui vont vous le dire ! Les Martiens pensent qu'ils ne sont rien de plus qu'une autre bestiole Terrienne. Les Humains attribuent l'origine des Zombies aux gadgets bizarres que triment les Martiens. La vérité, c'est... qu'on ne vous dira rien !

Ces règles vous permettent d'utiliser votre faction favorite, les Humains ou les Martiens, et de lui faire affronter des hordes de Zombies dans une campagne solo pour *Mars Attacks*. Les Zombies sont contrôlés par le jeu, grâce à quelques règles simples et à quelques lancers de dés. Tout ce que vous avez à faire, c'est de les massacrer ! Simple comme bonjour...

Bien sûr, vous pouvez aussi jouer avec vos amis en vous partageant les figurines de la faction jouée, comme indiqué page 31 du livre de règles de *Mars Attacks*.

Notez toutefois que combattre des Zombies et affronter un autre joueur sont des expériences très différentes. Les Zombies sont des adversaires impitoyables, avançant implacablement. Vous ne pouvez que les éviter ou les détruire. Il est fort possible que vos troupes soient submergées dès leur premier assaut. N'en prenez pas ombrage : ils en ont déjà dévoré des tas avant vous et vous ne serez pas le dernier ! Persévérez, développez de nouvelles tactiques pour les combattre. La survie de l'espèce humaine en dépend !

LES ZOMBIES

Les Zombies n'ont pas de plan. Ils ne connaissent pas la peur. Ce sont des monstres stupides, qui n'obéissent qu'à leur faim dévorante, et qui continuent d'avancer lorsqu'ils sont criblés de balles, que leurs membres sont broyés, ou qu'ils sont en feu. Ils peuvent être envoyés au tapis mais ils se relèvent presque immédiatement, incapables d'appréhender la notion de se mettre à couvert. Si une blessure n'est pas suffisante pour les détruire, alors elle ne les arrêtera pas.

Les Zombies sont trop stupides pour être intéressants à jouer. Les règles suivantes permettent au jeu de les contrôler à votre place. Vous pourrez ainsi vous concentrer sur votre stratégie et écraser la menace Zombie grâce à la fine tactique de vos troupes Humaines ou Martiennes.

Les règles de contrôle automatisé de troupes sont souvent appelées IA, pour Intelligence Artificielle. Cependant, parler d'intelligence pour les Zombies, dont la débilité est légendaire, paraît un peu étrange. Les règles qui suivent ont donc été baptisées SA, pour Stupidité Artificielle.

STATS DES ZOMBIES

Il est relativement facile de gérer un Zombie solitaire. Le danger provient surtout de leur nombre et de leur opiniâtreté.

	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Zombie	-	5+	4+	-	-		ARMURE, HORDE, INSENSIBLE

NOUVELLES CAPACITÉS

HORDE

Les Zombies ne sont pas des combattants émérites. Leur seule tactique consiste à submerger l'ennemi par le nombre.

Il n'y a pas de limite fixe au nombre de Zombies pouvant occuper une même case en même temps, la seule restriction étant : autant que vous pouvez physiquement en placer !

Un Zombie en **COMBAT** gagne un modificateur de +1 dé pour chaque autre Zombie dans sa case, au lieu de gagner +1 dé quel que soit le nombre d'alliés, comme stipulé dans les règles normales.

INSENSIBLE

Les Zombies sont trop crétiens pour se préoccuper de leur propre survie et ils sont incapables de voir où est leur intérêt. En conséquence, ils ne peuvent jamais être Paniqués et sont éliminés lorsqu'ils sont piétinés par un Troupeau de vaches en feu.

STUPIDITÉ ARTIFICIELLE

Les Zombies ne bénéficient pas de Tours normaux, comme les troupes Humaines ou Martiennes. À la place, ils réagissent aux sons et aux mouvements autour d'eux, en suivant les règles ci-dessous :

Les Zombies peuvent réagir après chaque action (à l'exception des cartes jouées) accomplie par une figurine Humaine ou Martienne. De plus, à la fin de chaque Round, les Zombies effectuent un test pour réagir à nouveau. Un Zombie ne reçoit pas de Marqueur d'Activation lorsqu'il se déplace. Un Zombie peut réagir autant de fois que les règles le permettent.

Les Zombies ne sont pas malins mais, s'ils doivent se déplacer, ils prennent toujours le chemin le plus court. Cependant, si deux chemins de même longueur s'offrent à eux, ils choisiront la voie dégagée plutôt que l'impasse. Il est malgré tout possible pour un joueur avisé de les attirer dans un cul-de-sac où, incapables d'atteindre leur proie, ils pousseront des râles de frustration. Cela implique aussi que parfois, les Zombies termineront leur déplacement dans une case pour **COMBATTRE** une autre figurine que celle qui a provoqué leur mouvement. Les Zombies ne font pas vraiment la différence, de toute façon.

Ces règles ne pousseront pas un Zombie à se déplacer s'il se trouve déjà dans une case occupée par une figurine adverse.

Si un Zombie entre dans une case occupée par une figurine adverse, il doit la **COMBATTRE** comme indiqué dans les règles.

Si la figurine active est tuée au cours de sa propre action ou au cours de la réaction suivante des Zombies, tous les Zombies qui n'ont pas encore réagi à cette action ne font rien.

APRÈS CHAQUE ACTION...

Étudiez les options suivantes et résolvez la première pouvant s'appliquer. Elles indiquent la réaction immédiate des Zombies proches à divers degrés d'activité et de mouvement. Certains résultats peuvent modifier le Test de fin de Round, qui détermine si les Zombies réagissent à nouveau.

- Si la figurine active entre dans une nouvelle case, quel qu'en soit le moyen, tous les Zombies qui ont une LDV vers la figurine à un moment de son mouvement, se **DÉPLACERONT** de 1 case vers la position finale de cette dernière.

- Si la figurine active utilise une action de **TIR**, tous les Zombies à 3 cases de là se **DÉPLACERONT** de 1 case vers la figurine. Les Zombies réagissant au son, ils n'ont pas besoin d'avoir une LDV.

- Si la figurine active accomplit n'importe quelle autre action, ajoutez 1 dé au Test de fin de Round (voir *Sur le Plateau*, ci-dessous).

- Si la figurine active reçoit un Marqueur d'Activation mais qu'aucune action n'est accomplie, les Zombies ne se déplacent pas et aucun dé n'est ajouté au Test de fin de Round.

APRÈS CHAQUE ROUND...

En plus de la réaction immédiate des Zombies, l'agitation et le vacarme sont susceptibles d'attirer de plus en plus de Zombies sur le champ de bataille. Ces deniers apparaissent sur des Points d'IncurSION : des endroits spécifiques du champ de bataille, d'où émergeront ces viles créatures pour se jeter à la curée. Les Zombies déjà engagés en combat gagneront en férocité, sentant peut-être l'arrivée de congénères venus dérober leur part du festin.

Deux choses se produisent à la fin de chaque Round :

1. Les Zombies sur le plateau effectuent un Test afin de déterminer s'ils réagissent à nouveau.
2. De nouveaux Zombies apparaissent sur les Points d'IncurSION.

SUR LE PLATEAU

Les Zombies sur le plateau font un test de Survie à 3 dés, afin de déterminer s'ils réagissent à nouveau. Ce test unique s'applique à tous les Zombies présents sur le plateau. Le nombre de dés peut être augmenté en fonction des actions accomplies pendant le Round (voir *Après Chaque Action*, ci-contre). Si vous obtenez au moins un succès, consultez les résultats suivants :

1 Succès : les Zombies se trouvant dans la même case qu'une figurine adverse **COMBATTENT**.

2 Succès : les Zombies se trouvant dans des cases adjacentes à une figurine adverse se **DÉPLACENT** vers cette dernière pour la **COMBATTRE**.

3 Succès : Tous les Zombies ayant au moins une figurine adverse en LDV se **DÉPLACENT** de 1 case vers la plus proche. Si aucun Zombie ne voit de figurine adverse, lancez alors immédiatement 1 dé pour chaque Point d'IncurSION (voir *Nouveaux Arrivants*, ci-dessous).

4 Succès : Tous les Zombies ayant au moins une figurine adverse en LDV se **DÉPLACENT** de 1 case vers la plus proche, en plus du mouvement octroyé pour 3 Succès.

Résolvez ces deux **DÉPLACEMENTS** distincts séparément, afin de permettre aux Zombies de changer de direction si leur mouvement les place dans une position révélant une cible plus proche. Si aucun Zombie ne voit de figurine adverse, lancez alors immédiatement 1 dé pour chaque Point d'IncurSION.

5 Succès : Lancez immédiatement 1 dé pour chaque Point d'IncurSION.

Les résultats sont cumulatifs. Chacun inclut ceux qui sont au-dessus. Appliquez les résultats dans l'ordre, en commençant par le plus petit avant de passer au suivant. Par exemple, si vous avez obtenu 2 Succès, résolvez d'abord le résultat pour 1 Succès, puis pour 2, dans cet ordre.

Pour chaque résultat, si plusieurs cibles potentielles sont équidistantes, choisissez-en une aléatoirement.

Dans tous les cas, résolvez complètement le **DÉPLACEMENT**, puis le **COMBAT** de chaque Zombie avant de passer au suivant.

Après avoir résolu les actions de la horde Zombie sur le plateau, utilisez les règles suivantes afin de déterminer si de nouveaux Zombies apparaissent...

NOUVEAUX ARRIVANTS

De nouveaux Zombies sont inévitablement attirés vers le champ de bataille, que ce soit par le fracas de la bataille, l'odeur du sang frais ou simplement suite à leur errance. Ils émergent de passages souterrains, de bâtiments en ruine ou de piles de débris.

En termes de jeu, certaines cases, appelées Points d'IncurSION, peuvent générer des Zombies de façon périodique. Le test effectué vient en plus de celui effectué précédemment, qui contrôle les mouvements supplémentaires des Zombies déjà présents sur le plateau.

À la fin de chaque Round, après la pioche des nouvelles cartes, faites un test pour déterminer l'arrivée de nouveaux Zombies. Chaque scénario précise combien de dés sont lancés. Pour chaque dé, un résultat de 5+ est toujours un Succès. Effectuez un test pour chaque Point d'IncurSION. Chaque Succès permet de placer un nouveau Zombie sur le Point d'IncurSION.

Si le Point d'IncurSION est occupé par une figurine adverse, le Zombie entre immédiatement en **COMBAT** avec elle. Si la case est vide, effectuez un test de **DISPERSION (1)** et déplacez le Zombie de 1 case. Si cette nouvelle case est occupée, alors le Zombie **COMBAT**. Résolvez complètement chaque **DÉPLACEMENT** et chaque **COMBAT** avant de passer au suivant.



SILENCE DE MORT

Cette campagne en quatre épisodes, destinée à être jouée en solo ou avec plusieurs joueurs partageant la même faction, raconte l'histoire d'une petite troupe d'Humains ou de Martiens coupée de ses lignes. Vos ennemis sont des hordes de Zombies décérébrés. Utilisez les règles de Stupidité Artificielle pour contrôler les morts-vivants.

Jouez les quatre scénarios dans l'ordre. La victoire ou la défaite lors d'un scénario affecte la mise en place du suivant. La campagne se solde sur une victoire si vous gagnez le dernier scénario, quelle qu'ait été l'issue des batailles précédentes.

PRÉSENTATION

Vous avez été envoyés en mission de reconnaissance, patrouillant dans les ruines à la recherche de poches de résistance ennemie. Suite à une fusillade particulièrement violente, vous vous êtes retrouvés coupés de vos forces, coincés en territoire ennemi, à la recherche d'un moyen de rejoindre vos lignes. Comme si cela ne suffisait pas, votre radio a été bousillée pendant le combat et vous ne disposez d'aucun moyen de contacter l'État Major, qui ignore tout de votre position.

De petites patrouilles sont envoyées pour reconnaître le secteur. Le but est de garder profil bas jusqu'à ce que les choses s'arrangent. Toutes les patrouilles ont pour ordre de rechercher tout moyen de communication suffisamment puissant pour entrer en contact avec l'État Major.



PRÉPARATION

Commencez par choisir une force Humaine ou Martienne de 100 points. Utilisez les valeurs en points indiquées en appendice de ce supplément. Ces troupes devront tenir pendant toute la campagne. Une fois lancé, n'attendez pas de renforts : vous êtes livré à vous-même. Choisissez avec soin !

Voici quelques conseils pour la campagne :

- Vous (ou votre groupe) êtes le(s) seuls joueur(s). Donc, si quelque chose ne vous plaît pas : changez-le !
- Vous pourrez être confrontés à des situations qui ne sont pas couvertes par les règles. Dans un tel cas, optez pour la solution la plus stimulante en termes de jeu et continuez. Le plus souvent, vous devrez accorder aux Zombies le bénéfice du doute, ce qui est une bonne chose : il est plus gratifiant de vaincre un ennemi plus puissant que d'écraser un adversaire sans défense.
- Cette campagne peut être rejouée plusieurs fois, notamment en modifiant la difficulté. Le plus simple est d'ajouter ou de soustraire des dés à chaque Point d'IncurSION. Ajouter des Zombies rend la campagne beaucoup plus difficile. Combien pourrez-vous en vaincre avant de succomber ?

LA CAMPAGNE

La campagne est divisée en 4 scénarios :

1. **Surprise, Surprise !**
2. **À l'Aide !**
3. **Se Frayer un Chemin**
4. **Retour au Bercail**

Chaque scénario détaille :

- Les décors spécifiques pour la bataille.
- La taille de la force que vous pouvez déployer.
- Les zones de déploiement de votre force.
- Les positions de départ des Zombies, ainsi que les Points d'IncurSION.
- Les conditions de victoire.
- Les conséquences.

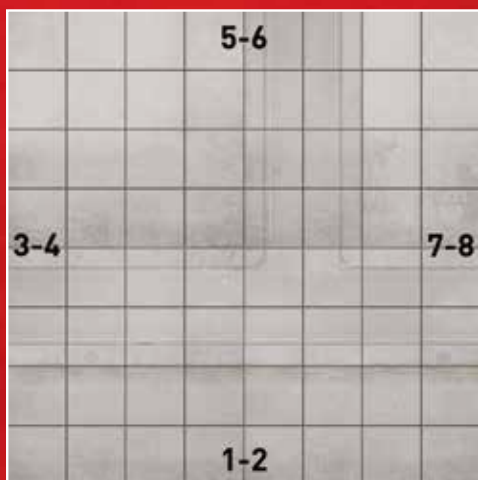
RÈGLES DE CAMPAGNE ZOMBIE

Tous les scénarios de la campagne utilisent les règles générales suivantes. Hormis les changements indiqués, les règles normales de *Mars Attacks* s'appliquent.

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Afin d'avoir un plateau riche et varié, placez les décors sur tout le champ de bataille avant chaque scénario. Essayez de trouver l'équilibre entre un terrain crédible et une aire de jeu tactiquement intéressante. Vérifiez tout de même avant de commencer si la mise en place du scénario indique des décors spécifiques. Mettez ces éléments de côté pour plus tard.

Une fois la mise en place du plateau achevée, choisissez un bord et lancez un dé afin de déterminer le sens du plateau. Le résultat indique quel bord sera le bas du plateau. N'hésitez pas à tourner le plateau dans le bon sens si cela s'avère plus pratique.



Pour finir, placez les éléments de décors spécifiques au scénario que vous avez mis de côté. Ajoutez-les à la fin, une fois le sens du plateau déterminé. N'hésitez pas à effectuer quelques changements de dernière minute, afin d'avoir une surface de jeu à la fois attractive et intéressante.

Les Points d'IncurSION sur les cartes des scénarios portent la mention SP1, SP2, etc. Le chiffre inscrit après SP indique le nombre de dés lancés pour chaque test sur ce Point d'IncurSION. Ces Points représentent généralement des entrées de bunkers, des immeubles effondrés et autres. Il peut paraître plus logique de les placer au milieu de bâtiments ou d'éléments de décor.

Ne placez pas de pions Créature ou Secret Extraterrestre.

Placez un Zombie sur chaque case marquée d'un Z.

DÉPLOIEMENT ET PREMIER TOUR

La zone de déploiement est indiquée dans le scénario et elle n'est pas modulable. Déployez d'abord les Zombies, puis votre force.

Il n'y a qu'un camp qui joue. Vous prenez donc le premier Tour, ainsi que ceux qui suivent. Souvenez-vous que les Zombies réagiront à chacune de vos actions.



QUITTER LA BATAILLE

Si un scénario demande à une figurine de quitter le plateau, cette dernière ne peut le faire qu'en empruntant le bord surligné en rouge sur la carte du scénario.

UN JOUR SANS FIN

Les batailles s'achèvent selon les conditions indiquées par le scénario ou lorsque vos troupes se retirent. Vos troupes peuvent effectuer une retraite à la fin de n'importe quel Round à partir du Round 3. Si vous fuyez, le scénario se termine sur une défaite automatique.

ENTRE LES BATAILLES

Dans cette mini campagne, votre force est coupée de ses lignes. En conséquence, le ravitaillement entre les batailles est limité. L'équipement médical est basique et aucun renfort, entraînement ou ravitaillement n'est disponible. Vous devez vous débrouiller avec ce que vous avez. Les blessés doivent soit se contenter de maigres soins d'urgence, soit retourner au combat sans avoir reçu de traitement.

Tout Soldat éliminé dans une bataille est perdu.

Les Héros blessés récupèrent et regagnent tous leur points d'Héroïsme avant la bataille suivante.

SCÉNARIO 1 :

SURPRISE, SURPRISE !

Vous avez été envoyés en éclaireurs derrière les lignes ennemies, afin de repérer un passage sûr ou de trouver la radio qui permettrait de contacter le QG. Les éclaireurs sont déployés sur de larges zones. Leur rôle n'est pas de gagner des batailles, mais d'évaluer la situation et de rentrer faire leur rapport.

	Z	SP4	Z	Z	SP4	Z
Z		Z			Z	Z
Z						Z
Z						Z
	SP2				SP2	
Z						Z

FORCES DISPONIBLES

L'escouade de combat est un petit groupe d'observation choisi parmi les 100 points de votre force principale. Sa taille maximum est de 35 points. Toutes vos figurines doivent être déployées dans la zone de déploiement bleue.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus aucune figurine alliée sur le plateau. Vous gagnez si au moins un de vos éclaireurs est parvenu à s'enfuir pour donner l'alerte.

CONSÉQUENCES

Si vous gagnez, une de vos figurines survivantes peut se voir attribuer un point d'Héroïsme. Si vous choisissez un Soldat, il acquiert le statut de Héros.

Si vos éclaireurs se sont faits balayer, considérez-les comme pertes et rejouez le scénario avec un nouveau groupe d'observation, sélectionné parmi vos troupes restantes. Bien entendu, vous pouvez aussi recommencer à zéro et prétendre que tout ça n'est jamais arrivé... mais où est le défi dans ce cas ?

RÈGLES SPÉCIALES

Tenir la position. Le rôle des groupes d'observation consiste à tenir la position face aux menaces mineures. Toutefois, n'étant pas des forces d'assaut, ils ont ordre de se retirer lorsque la pression s'intensifie.

Vos figurines ne peuvent pas quitter leur zone de déploiement avoir d'avoir rempli les deux conditions suivantes :

- La bataille a atteint au moins le Round 2.
- Vos troupes ont abattu au moins un Zombie.

En attendant, vos troupes peuvent se déplacer à l'intérieur de la zone de déploiement, mais elles ne peuvent pas la quitter volontairement. Les figurines qui en sortent, par exemple suite à un effet de carte Soutien, peuvent choisir de rester sur leur nouvelle position ou de retourner dans la zone de déploiement.

Une fois les deux conditions ci-dessus remplies, vos troupes peuvent effectuer une retraite vers le bord du plateau surligné en rouge.



SCÉNARIO 2 : À L'AIDE !

Vous vous êtes fourrés dans un vrai nid de guêpes ! Votre force n'est pas de taille face à une menace de cette envergure, et une extraction immédiate s'impose. Vos éclaireurs se sont débrouillés pour ramener une radio endommagée que vos techniciens ont plus ou moins pu réparer. Si vous parveniez à trouver un amplificateur de signal, il serait alors possible de contacter le QG afin qu'ils envoient un transport pour vous récupérer.

Par chance, d'autres patrouilleurs ont capté une interférence qui provient probablement d'un émetteur dans le coin. Un groupe d'intervention a été envoyé sur place avec ordre de localiser l'émetteur et d'envoyer un signal au QG. Une fois la tâche accomplie, les hommes doivent de replier, rejoindre le reste de la troupe et attendre le support aérien.

SP1			Z		SP1
Z			X		Z
	X	SP1			X
	Z		Z		Z
	SP1				SP1
		Z	SP2		

FORCES DISPONIBLES

Prenez jusqu'à 50 points de figurines, sélectionnées parmi les troupes restantes de votre force. Toutes vos figurines doivent commencer la partie dans la zone de déploiement bleue.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie se termine dès qu'il n'y a plus aucune figurine alliée sur le plateau. Vous gagnez si vous êtes parvenu à envoyer le message.

Si vous vous êtes replié avant que le message soit envoyé, vous devez rejouer le scénario. L'État Major ne peut pas envoyer de l'aide s'il ne sait pas où vous vous trouvez !

Si vous vous êtes replié après que le message ait été envoyé mais avant d'avoir pu faire sortir tout le monde du plateau, vous pouvez continuer avec le scénario suivant, mais vous ne gagnez pas les récompenses indiquées ci-après.

RÈGLES SPÉCIALES

Objectifs. Un des pions Objectif représente l'émetteur, mais vous ne savez pas lequel.

La première fois qu'une de vos figurines atteint un pion Objectif, lancez un dé : sur un résultat de 7-8, vous avez découvert l'émetteur. Sur un résultat de 1-6, défausez l'Objectif : ce n'était pas ce que vous cherchiez.

Si le premier Objectif n'est pas l'émetteur, c'est peut-être le suivant. Lancez un dé quand une de vos figurines capture le second pion Objectif. Vous trouvez l'émetteur sur un résultat de 5+.

Si ni le premier, ni le second Objectif n'étaient l'émetteur, c'est forcément le troisième. Vous n'avez pas à lancer de dé.

Téléphone maison. Vous pouvez envoyer le message si la case qui contient l'émetteur n'est occupée que par vos figurines à la fin d'un Round. Vos troupes doivent ensuite se replier en quittant le plateau par le bord surligné en rouge.

CONSÉQUENCES

Si vous gagnez, deux de vos figurines survivantes peuvent se voir attribuer un point d'Héroïsme. Si vous choisissez des Soldats, ils acquièrent le statut de Héros.

SCÉNARIO 3 :

SE FRAYER UN CHEMIN

À votre plus grande déception, les pilotes vont ont annoncé qu'il était trop dangereux de venir vous récupérer sur votre position actuelle. Ils vous demandent de rejoindre des coordonnées plus sûres pour l'extraction. Évidemment que c'est dangereux ! C'est bien pour ça que vous demandez de l'aide ! Hélas, ils n'ont pas l'intention de se bouger pour vous. Il va donc falloir que vous vous frayiez un chemin à travers la horde de Zombies pour atteindre le point d'extraction. Vous donnez vos ordres, et tout ce qui ne peut pas être transporté est détruit. Toute la troupe se met ensuite en marche. Il est l'heure de se battre ou de mourir.

SP1					SP1
		SP4		SP4	
Z	Z	Z	Z	Z	
	Z	Z	Z	Z	
	SP2			SP2	

FORCES DISPONIBLES

Votre force est constituée de l'intégralité des figurines survivantes. Toutes vos figurines doivent commencer la partie dans la zone de déploiement bleue.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie se termine dès qu'il n'y a plus aucune figurine alliée sur le plateau. Vous gagnez si au moins une de vos figurines a pu s'échapper.

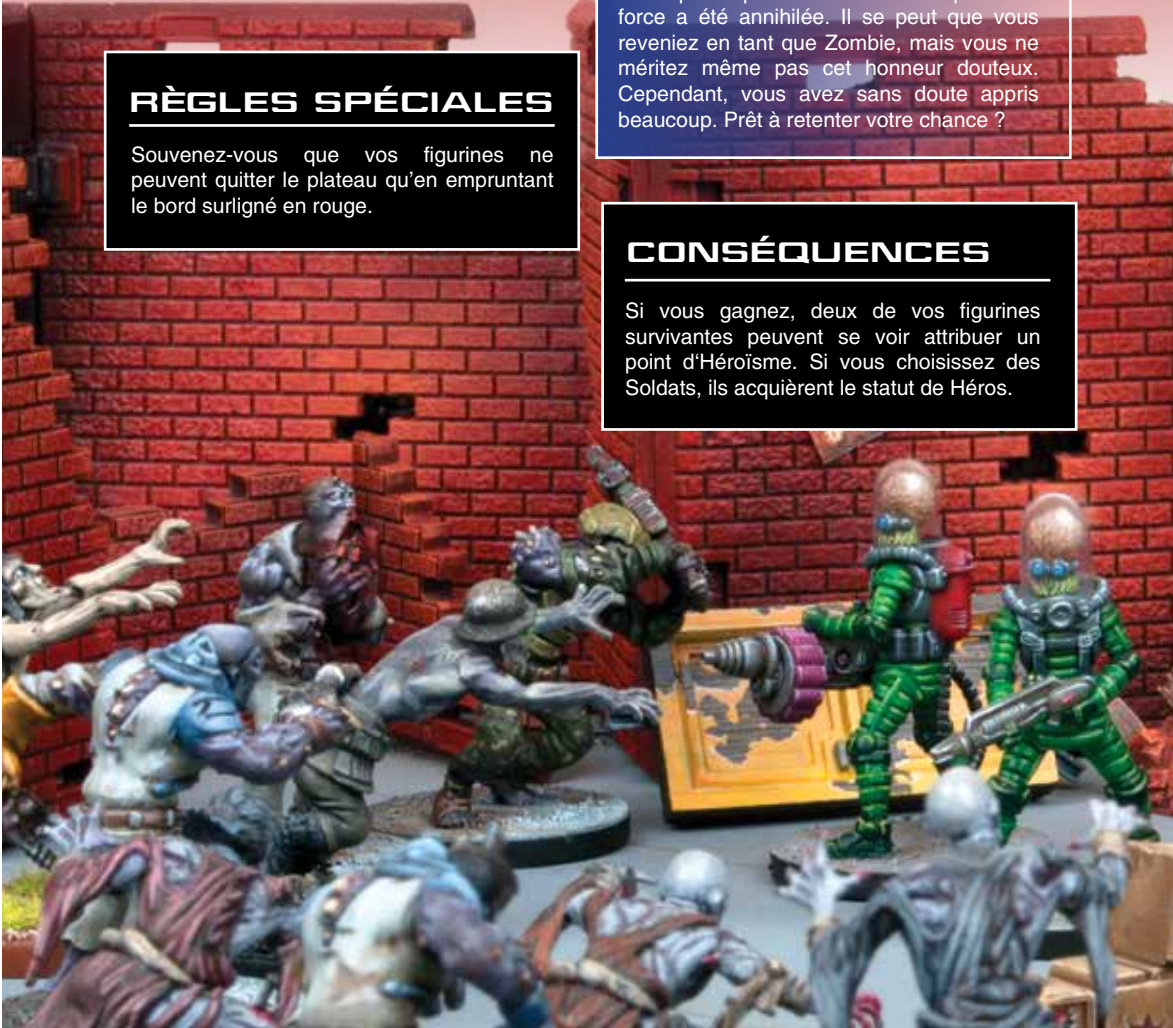
Si aucune de vos figurines n'a pu s'enfuir, c'est que la percée a échoué et que votre force a été annihilée. Il se peut que vous reveniez en tant que Zombie, mais vous ne méritez même pas cet honneur douteux. Cependant, vous avez sans doute appris beaucoup. Prêt à retenter votre chance ?

RÈGLES SPÉCIALES

Souvenez-vous que vos figurines ne peuvent quitter le plateau qu'en empruntant le bord surligné en rouge.

CONSÉQUENCES

Si vous gagnez, deux de vos figurines survivantes peuvent se voir attribuer un point d'Héroïsme. Si vous choisissez des Soldats, ils acquièrent le statut de Héros.



SCÉNARIO 4 :

RETOUR AU BERCAIL

Vous y êtes presque !

Vous avez réussi à effectuer une percée à travers la horde qui cernait votre position. Vous approchez des coordonnées du point d'extraction. Au loin, vous apercevez le terrain dégagé que le transport va utiliser comme zone d'atterrissage. Tout ce que vous avez à faire, c'est de vous y rendre.

Z		Z		Z		Z	
	SP2					SP2	
	Z		Z Z			Z	
			Z Z				
	Z		Z Z			Z	
Z	SP2	Z			Z	SP2	Z

FORCES DISPONIBLES

Votre force est constituée de l'intégralité des figurines encore en vie. Toutes vos figurines doivent commencer la partie dans la zone de déploiement bleue.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Amenez au moins une de vos figurines jusqu'au transport.

DÉCORS SPÉCIAUX

Les cases rouges délimitent la zone d'atterrissage. C'est votre objectif. Ne placez pas de décors dans ces cases.

RÈGLES SPÉCIALES

Extraction. Le transport est en vol stationnaire au-dessus de la zone, paré pour l'extraction. Vous devez rejoindre la position.

Vous pouvez appeler le transport à la fin de n'importe quel Round, si la zone d'atterrissage ne contient pas de Zombies. Toutes vos figurines dans la zone sont alors sauvées. Celles qui sont demeurées à l'extérieur sont abandonnées et périssent.

CONSÉQUENCES

Calculez combien de points de votre force ont survécu : cela représente votre niveau de victoire pour la campagne. Essayez-la à nouveau, avec une force différente, en essayant de battre votre record.



CRÉER UNE FORCE

Pour les besoins de la campagne, chaque figurine se voit attribuer une valeur en points afin de vous permettre de construire votre force. Après avoir choisi la faction que vous allez diriger dans la campagne, élaborez votre force à l'aide des listes correspondant à votre camp. Vous disposez d'un capital de 100 points. Dépensez-les avec sagesse !

JOUEUR HUMAIN

SOLDATS HUMAINS

■ Soldat US avec Fusil	3 Points
■ Soldat US avec Mitrailleur	7 Points
■ Soldat US avec Lance-missiles	13 Points
■ Sergent US	19 Points

HÉROS HUMAINS

■ Deke	29 Points
■ Buddy & Brandi	40 Points
■ Éva	25 Points
■ Ashley	23 Points
■ Troy	16 Points
■ Edwin	32 Points
■ Phil	19 Points
■ Joe	20 Points
■ Craig	15 Points
■ Tunga	21 Points
■ Don Manning	23 Points
■ Estéban Ramirez	18 Points
■ Blaine	27 Points
■ Sidney Rose sur Henry, la Puce Géante	30 Points
■ Buck Spencer	38 Points
■ Xiuhcoatl	17 Points

JOUEUR MARTIEN

SOLDATS MARTIENS

■ Fantassin Martien avec Fusil Désintégrateur	5 Points
■ Fantassin Martien avec Rayon Réfrigérant	11 Points
■ Chef d'Infanterie Martienne	21 Points

HÉROS MARTIENS

■ Général Tor	42 Points
■ Général Zar	35 Points
■ Beloss Bel	18 Points
■ Porte-étendard Martien	29 Points