

# **Zombies !!! 5**

## **L'Ecole est Finie...pour Toujours**

### **Séchant les cours** **Par Mark Metzner**

Cette satanée toilette du couloir d'en bas continue à couler, bloquée dans un chuintement sans fin, me tapant sur les nerfs jusqu'à me rendre folle. Je serai allée tirer cette chasse moi-même si je n'avais pas été certaine qu'un mort m'attendait là bas dans le couloir.

Le téléphone est mort, de toutes façons, il ne reste sûrement plus personne à appeler. L'électricité a disparu, aussi, et l'été bat son plein. L'après-rasage Brut et le déodorant B.O. sont les seules choses qui éloignent encore les relents de mort et de pourriture.

Tant que j'y pense, ces toilettes sont la dernière chose normale qui reste dans ce monde. Un dernier souvenir de comment c'était avant la « Nouvelle Peste ». Alors, bien sûr, il faut qu'elle soit cassée à me faire taper la tête contre les murs.

C'est drôle ce qui vous passe par la tête quand les zombies envahissent les rues et votre foyer d'étudiants. Enfer ! Peut-être même qu'ils contrôlent tout le campus et la ville.

D'en bas viennent des bruits de pieds qui traînent.

Ils viennent. Prendre une grande inspiration et rester calme. Je regarde autour et vois Glenn toujours assis près de la grille d'aération. Brutalement j'imagine sa saleté de B.O. se répandant dans les couloirs. Je ris presque en m'imaginant son odeur onduler comme dans un dessin animé jusqu'aux nez des zombies pour se transformer en un gros doigt gras... pointant directement vers nous.

Je lui fais signe, mais il ne me regarde pas. Il est toujours sous le choc à cause de Tiffany.

Pas le temps de revenir sur ce sujet. Je lui balance ma chaussure et elle le frappe en pleine tête, durement. Il va riposter, mais je lui désigne la grille et son visage passe brutalement du rose au blanc en un battement de cœur. Il sait qu'il vient de nous tuer.

Il a un sourire forcé et chuchote qu'on le mérite de toutes façons.

Pas ma faute si le monde est mort. Enfin, pas pour tous en tout cas. Tiff c'est un peu ma faute, mais moi, j'ai pas initié ce gâchis en déterrant les morts ou en infestant quiconque.

Ce sont les insectes, vous savez ? Le gars de la télé a dit que quelqu'un avait trouvé une nouvelle peste et qu'elle était dans les insectes. D'une manière ou d'une autre, ils l'ont filée aux humains.

Enfin, pas seulement les humains, tous les mammifères semblent être atteints. Comme si on devait être contents que les oiseaux et les lézards survivent.

J'ai envoyé la deuxième chaussure à Glenn, mais elle l'a raté et a frappé avec un choc sonore en faisant résonner le mur. Enfer ! C'est comme si j'appâtais moi-même les zombies. Glenn se détourna de moi en haussant les épaules. Ses yeux sont morts comme les leurs, mais pour d'autres raisons.

Les traînements de pied en bas se sont arrêtés.

Je peux quasiment les voir en pensée; leurs têtes pourries penchées de côté comme des chiens à l'affût, essayant d'écouter ce qu'ils ont cru entendre. Sûrement des Ex-Vivants. Des Ex-Morts auraient continué à se traîner sans but. Les Ex-Morts ont vraiment besoin d'être sur vous pour vous attraper. De toutes façons, quand on est en face, leurs yeux et leurs oreilles sont tout aussi pourris et, ils sont tout autant morts.

Ouais, parmi les autres infos « utiles » recueillies avant que la télé ne s'éteigne définitivement, on a appris qu'il y avait deux versions de zombies : Ex-Vivants et Ex-Morts. Vous saurez que ce sont des Ex-Vivants, s'ils saignent quand vous les tuerez. Bien sûr, cela fera que vous vous sentirez un peu coupable quand ils seront à terre, répandant leur sang au sol avec votre couteau enfoncé dans la poitrine. S'ils ne saignent pas assez, ce sont des Ex-Morts. Ils étaient déjà morts avant que ça commence et puis, qui s'en préoccupe, en fait ?

Je fus brutalement rappelée à la réalité. Je sais que pour l'instant la seule chose qui retienne Glenn de tenter de me tuer est son propre instinct de survie. Lui et moi devront régler ça plus tard. Peut-être qu'il perdra le combat. Peut-être qu'il décidera qu'il a besoin de moi. De toutes façons, pour l'instant nous avons des problèmes plus importants à résoudre.

Comme d'habitude, Glenn ne semble pas se rendre compte de la gravité de la situation. C'est ça, ou il s'en fout. Dans tous les cas, nous serons dans un monde de souffrance, quoi qu'il arrive. Cette fois aussi, j'en aurais presque rigolé quand j'ai repensé à ce qui nous avait amené ici en premier lieu.

Vous êtes vous déjà demandé ce que vous feriez si vous pensiez que vous étiez le dernier homme vivant et que vous rencontriez la dernière femme ? Vous n'auriez qu'à « aimer » celle-là sans vous poser de question. Faudrait que ça marche. Le futur de l'humanité serait entre vos mains.

Maintenant imaginez que vous n'êtes pas la dernière et qu'une autre apparaisse et entre en scène. Que feriez vous si elle le subjuguait totalement ? Qu'à partir de ce moment, quand par hasard elle se préoccupe de vous regarder, c'est avec dégoût ; que brutalement, on vous remet en mémoire que même maintenant, à la fin du monde, vous n'êtes toujours qu'une éternelle perdante qui n'a rien à offrir ?

Ouais, vous l'auriez poussée à travers la fenêtre, vous aussi. Vous savez bien que oui.

Retour au présent. Je peux les entendre dans les escaliers, maintenant. Un paquet d'entre eux. Certains gémissent, certains mordent et griffent si fort qu'on a l'impression qu'ils claquent des doigts. Une partie de moi est soulagée, parce que maintenant, je n'entends plus cette satanée chasse d'eau.

Je me lève et marche tranquillement jusqu'à la fenêtre. J'entends Glenn commencer à pleurer.

C'est un long chemin jusqu'en bas.

**Merci d'avoir acheté Zombies !!! 5 : L'école est Finie ...pour Toujours. Comme vous pouvez le remarquer, Zombies !!! 4 : La Fin... c'était pas vraiment la fin. (D'accord, levez la main si cette information vous surprend... personne...personne du tout ?). Peu importe, Zombies !!! 4 n'était qu'un moyen pour nous d'introduire MidEvil et d'entraîner le jeu dans une évolution légèrement différente. Assez causé !**

**Avec cette extension là, nous avons joué un bon moment. Par « jouer avec », je veux dire que nous pensions qu'il serait cynique de larguer les zombies dans un environnement d'étudiants. Oh, eux comme vous devez admettre que l'enseignement mixte zombifié c'est une chouette idée !**

**Ensuite, nous aimerions prendre un instant pour remercier Dave Aikins, l'artiste responsable de la qualité artistique vertigineusement « gore » des séries de Zombies !!! depuis le premier jour. Dave a fait un travail artistique extraordinaire. Merci Dave !**

**Enfin, comme toujours, nous aimerions vous remercier, vous, les fans. Comme vous le savez, sans vous, rien de tout cela n'aurait été possible.**

**Encore merci.**

**Todd et Kerry Breitenstein.**

**Maintenant les bonnes choses !!!**

## **Contenu**

16 Tuiles – plans du campus

32 Cartes d'évènements

Des jetons « Tripes »

Ces règles

## **Le Nouveau Matos**

Le principal ajout de cette extension est l'inclusion de marqueurs tripes. Ils sont utilisés pour mesurer comment vous supportez le stress de la confrontation aux zombies. Meilleur vous êtes dans leur extermination, plus vous avez de tripes. Plus vous avez de tripes, plus vous pouvez posséder de cartes d'évènements en main.

Comme pour les jetons vie (cœur) et balle, chaque joueur commence avec trois jetons tripes. Cela signifie tout aussi bien que chaque joueur commence le jeu avec trois cartes d'évènements. Chaque fois que vous avez obtenu un résultat naturel de 6 au dé durant un combat, vous gagnez

un jeton tripes supplémentaire. Si vous obtenez un 1 durant le combat, vous perdez un jeton tripes.

A la fin d'un tour, si vous avez moins de jetons tripes que de cartes d'évènements en main, vous devez vous défausser de suffisamment de cartes pour égaler le nombre de jetons tripes en votre possession. Cependant, même si vous ne possédez plus aucun jeton tripes, vous pourrez garder tout de même une carte d'évènement.

Au début de votre tour, si vous possédez plus de jetons tripes que de cartes d'évènements, piocher suffisamment de cartes d'évènements de la pile pour avoir en main autant de cartes que de jetons tripes en votre possession.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de cinq jetons tripes à n'importe quel moment du jeu. De plus, si vous mourrez, vous redémarrez avec 3 jetons vie (cœur), 3 jetons balle et 3 jetons tripes. Vous devrez vous défausser ou piocher des cartes pour redémarrer avec trois cartes d'évènements. Jusque là, vous êtes en train de vous dire « les jetons tripes, c'est cool, mais comment utiliser le reste du matos ? » Je suis content que vous posiez la question...

Il y a deux manières d'utiliser l'extension :

Vous pouvez l'utiliser pour elle-même en vous servant des règles d'origine de Zombies !!!, avec tous les joueurs démarrant à l'entrée du campus, bien que vous aurez alors besoin d'utiliser les figurines zombies et les marqueurs du jeu de base.

Ou :

Vous pouvez l'ajouter au jeu originel Zombies !!! ainsi :

- Mélangez les nouvelles cartes d'évènements avec les anciennes. Vous êtes libres d'utiliser l'ensemble ou d'en retirer certaines que vous n'aimez pas.
- Ne mélangez pas les tuiles ensemble. Prenez la nouvelle tuile nommée « Entrée du Campus » (« **School Entrance** ») et mélangez la au paquet de tuiles du jeu de base.
- Prenez une tuile « à quatre voies » de ce paquet et mettez là de côté.
- Mélangez le reste des tuiles **Z5** (y compris la Plateforme hélico (« **Helipad** »)) et placez les à côté de l'autre pile de tuiles.

### **Ajouts au jeu et changements**

Le jeu se déroule selon les règles d'origine jusqu'à ce que quelqu'un pioche la tuile « Entrée du Campus » (« **School Entrance** »). Quand cette tuile est tirée et placée, connectez lui immédiatement la tuile quatre voies que vous aviez mise de côté au départ.

A partir de ce moment du jeu, les joueurs peuvent tirer les tuiles d'une pile ou de l'autre. Mais les tuiles **Z5** doivent être dans le campus, comme c'était le cas des précédentes extensions. Cela comprend aussi la nouvelle Plateforme hélico (« **Helipad** ») La plateforme hélico dans **Z5** doit être placée

contre un bâtiment nommé. Vous devrez traverser ce bâtiment pour y accéder.

Elle pourra être atteinte à partir de n'importe quelle case adjacente. Quand une pile de tuiles est épuisée, les joueurs doivent piocher dans l'autre pile. Les cartes d'évènements créent quelques bizarreries lorsqu'on ajoute le campus. Les cartes contenant les mots « ville », « rues » ou « bâtiment » ne peuvent être utilisées que sur les tuiles qui en contiennent. Généralement, les cartes qui n'affectent que le campus le spécifient. Si vous vous retrouvez dans une situation ambiguë, la réponse la plus logique est habituellement la bonne.

Le jeu continue comme d'habitude jusqu'à ce que quelqu'un remplisse l'une des conditions de victoire.

### **Conditions de Victoire**

Comme d'habitude, le premier joueur qui atteint la case centrale d'une Plateforme hélico (« **Helipad** ») (en tuant le zombie qui est dessus s'il l'attaque), ou qui a tué 25 zombies est le vainqueur de la partie.

### **Clarifications Complémentaires des Règles**

Pour une meilleure gestion des jetons, chaque joueur peut démarrer avec cinq jetons tripes en ne montrant que trois d'entre eux face visible. Quand il perd une tripe, il n'a qu'à retourner un jeton visible pour le mettre face cachée. Quand il en gagne un, il retourne un jeton caché pour le mettre face visible.

Les cases de rue et de bâtiments nommés sont les seuls espaces que peuvent occuper joueurs, zombies ou jetons.

Les cases de parking doivent être traitées comme complètement accessibles aux joueurs et aux zombies.

Les objets joués devant vous ne concernent que vous, à moins qu'ils ne signalent autre chose.

### **Variantes des règles**

Comme toujours, nous vous encourageons à trafiquer les règles, en ajoutant ou en ôtant à volonté.

Pour accélérer le jeu, vous pouvez présélectionner les tuiles du jeu d'origine et placer l'(les) entrée(s) de l'(des) extension(s) que vous souhaitez utiliser avec les joueurs démarrant sur la Place Centrale (« **Town Square** ») comme d'habitude.

Si vous souhaitez accélérer le mouvement plus tard dans le jeu, quand la plateforme hélico (« **Helipad** ») est sortie, les joueurs peuvent lancer deux dés pour leur déplacement.

Il y a beaucoup d'autres variantes des règles sur notre site

[www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com). (N.d.T. site en anglais uniquement)

# Traduction des Tuiles-plans de campus de Z5:SOF

Les tuiles-plans de campus de **ZOMBIES!!! 5 – Sholl's Out Forever** sont facilement repérables par la mention **Z5:SOF** dans le coin supérieur gauche.

**Nom original de la tuile:** Nom traduit

**Admin Bldg.** : Bâtiment Administratif

**Dormatory** : Foyer d'étudiants

**Hospital** : Hôpital

**Helipad** : Zone d'atterrissage pour hélicoptère, plateforme hélico.

**Medical School** : Faculté de Médecine

**Phys Ed Bldg.** : UREPS (Unité de Recherche en Education Physique et Sportive)

**Rec Hall** : Salle de Repos

**School Entrance** : Entrée du Campus

**Science Center** : Faculté des Sciences

## Traduction des Cartes d'évènements Z5:SOF

Les cartes d'évènements de **ZOMBIES!!! 5 – School's Out Forever** sont facilement repérables par la mention **Z5:SOF** dans le coin inférieur droit.

**Bat** (Batte de Baseball)

Mettez cette carte en jeu quand vous êtes sur n'importe quelle tuile de **Zombies!!! 5**. Tant qu'elle est en jeu, elle ajoute +2 à tous vos résultats de dés de combat. Défaussez cette carte si vous êtes obligé de dépenser un jeton vie (cœur) ou balle pendant un combat.

**Cram Session** : Sous Colle de Bachotage

Quand vous jouez cette carte, regardez les trois tuiles du haut d'une pile. Replacez les ensuite dans l'ordre de votre choix.

**Electro-Shock Therapy** (Traitement par Electrochocs)

Le joueur visé gagne immédiatement trois jetons tripes.

**Go team Go !!!** (Allez l'équipe, allez !!!)

Vous pouvez jouer cette carte sur n'importe quel joueur. Le joueur cible échappe à tout combat sur une tuile pendant un tour.

### **I've got a bike ! (J'ai un vélo !)**

Jouez cette carte quand vous êtes sur une tuile –plan de campus de Zombies!!! 5. Tant qu'il est devant vous, le Vélo ajoute +2 à vos résultats de dés de déplacement. Défaussez cette carte si vous entrez dans un bâtiment.

### **Pillow Fight (Bataille de Pelochons)**

Quand vous jouez cette carte, tous les jetons balle ne valent plus que la moitié de leur valeur. Cette carte sera défaussée à la fin de votre prochain tour.

### **Pool Cue (Queue de Billard)**

Jouez cette carte quand vous êtes dans la Salle de Repos (« **Rec Hall** ») Tant qu'elle est en jeu, la Queue de Billard ajoute +1 à vos résultats de dés de combat. Défaussez là si vous devez dépenser un jeton vie (cœur) ou balle durant un combat.

### **Raise your hand (Levez la main avant de parler)**

Jouez cette carte pour annuler aussitôt une carte jouée contre vous.

### **Scalpel (Scalpel)**

Jouez cette carte quand vous vous trouvez dans un hôpital (« **Hospital** »), la faculté des sciences (« **Science Center** ») ou un laboratoire (« **Lab** ») et donnez là à un adversaire. Celui qui possède cette carte subit une pénalité de -1 à tous ces résultats de dés de combat. A la fin de son tour, le joueur peut se défausser d'un marqueur vie (cœur), balle ou tripes pour refiler cette carte à un autre joueur. Le scalpel doit être utilisé tant qu'il est en possession et compte comme un objet.

### **Sedatives (Tranquillisants)**

Le joueur cible peut prendre un jeton tripes à un autre joueur.

### **Shots (Tournée Générale)**

Quand cette carte est jouée, tous les joueurs regagnent un jeton tripes

### **Straight Jacket (Bon pour la Camisole)**

Le joueur visé perd tous les jetons tripes qu'il possédait.

### **Student Loan (Prêt Etudiant)**

Jouez cette carte pour « ramasser » (et utiliser, si possible) un objet actuellement en jeu, chez un autre joueur. Rendez lui l'objet à la fin de votre tour.

**Valedictorian : Remise des Diplômes**

Jouez cette carte avant de tirer une tuile. Regardez les trois premières tuiles de la pile, choisissez en une et jouez là comme d'habitude. Remettez les deux autres sur la pile, dans l'ordre de votre choix

**Where's the « Admin Bldg. ? » (Où est « l'Administration »?)**

Le joueur visé doit utiliser tout son mouvement pour se rapprocher du Bâtiment Administratif (« **Admin Bldg.** »). Si la tuile du bâtiment administratif n'est pas sur la table, il doit utiliser tout son mouvement pour aller vers la Place Centrale de la Ville (« **Town Square** »).