

Commando anti-zombies

Ce scénario pour Zombies!!!, le jeu de plateau, est fait pour **deux joueurs**, pour un **jeu en coopération**. Il est possible de l'adapter pour plus de joueurs, et cette option sera décrite à la fin du texte.

Le scénario

Comme précisé au début de ce texte, il s'agit d'un jeu en coopération. Les joueurs sont dans la peau de deux soldats qui ont été envoyés enquêter sur un accident qui s'est produit dans une base militaire abritant un centre secret de recherches sur les morts-vivants. Pourquoi deux seulement ? Parce que les choses ont très mal commencé lorsque leur équipe s'est faite attaquer par un groupe de zombies affamés sur le chemin de la base (le manque d'informations sur la situation dans cette dernière interdisait que l'on y atterrisse directement). Nos deux survivants vont donc devoir trouver ce qu'ils sont venus chercher et ensuite seulement pourront appeler leur base pour qu'on leur envoie un hélico. Entretemps, ils vont devoir se déplacer à travers une base pleine de zombies qui n'attendent qu'une chose, qu'un être vivant vienne leur servir de repas. Ce que le commando est venu chercher ? Deux individus, ou au moins leurs notes : le général commandant la base et le scientifique en chef. Ces deux hommes pourront, espère le QG, expliquer comment la situation a pu dégénérer ainsi.

Matériel de jeu

Tuiles

Ce scénario n'emploie pratiquement que les tuiles de la base militaire, disponibles dans l'extension Zombies!!! 2: Zombie corps(e). Il faut cependant y ajouter la caserne de pompiers, l'hôpital, deux rues droites, un carrefour à trois voies et deux carrefours à quatre voies. Mettez de côté l'une des rues droites et l'entrée de la base, l'héliport, le laboratoire secret et le mess des officiers (Mess Hall). Mélangez les autres tuiles. Mettez neuf tuiles du paquet de côté. Mélangez le laboratoire secret et le hall des officiers aux sept tuiles restantes et mélangez les. Ajoutez sur ce tas cinq des tuiles mises de côté (ne mélangez plus le paquet à partir de maintenant). Ajoutez l'héliport aux quatre restantes, mélangez-les et mettez les en dessous du paquet de tuiles. Le paquet de tuiles est donc constitué de trois parties distinctes : cinq tuiles aléatoires ; neuf tuiles dont le laboratoire secret et le mess des officiers ; cinq tuiles dont l'héliport. Mettez rue droite normale restante à l'une des extrémités de votre table de jeu et connectez-y l'entrée de la base. Mettez des zombies sur l'entrée mais pas sur la rue. Placez les pions des joueurs sur la case de la rue la plus proche de l'entrée.

Cartes

Retirez, de l'ensemble des cartes du jeu (boîte de base et extension Zombie Corps(e)), les cartes suivantes : *Adjusting nicely, All the marbles, Chainsaw, I think it's over here, I don't think they're dead, Skateboard, The keys are still in, We're screwed, Where did everybody go?, You don't need that, You lookin' at me?!?, Zombie master.*

Durant le jeu, les cartes possédant des effets négatifs sont appliquées dès qu'elles sont tirées et ciblent celui qui les a tirées. Si celui-ci tire plusieurs cartes d'un coup et que plusieurs sont négatives, il doit appliquer la première, attendre la fin de son prochain tour, et appliquer la seconde, juste avant de tirer ses nouvelles cartes. Entretemps, il ne peut pas jouer de carte, puisqu'il en a joué une juste après les avoir tirées (la carte négative). Il peut alors se débarrasser d'une troisième carte négative (ou d'une carte sans intérêt) avant de tirer une nouvelle main. Il devra ensuite attendre la fin de son prochain tour pour pouvoir jouer une carte (en étant obligé de jouer à ce moment là une éventuelle nouvelle carte négative).

Huit cartes ont un usage particulier :

- *Bad sense of Direction* : Cette carte ramène le joueur qui la tire sur la tuile juste devant l'entrée de la base.
- *Govt. Enhanced Zombies!* : En plus de l'augmentation de la résistance des zombies normaux, le jet de déplacement zombie est doublé à la fin du tour de chaque joueur.
- *Grenade, Lots of Ammo* : Ces deux cartes peuvent être posées lorsque l'on entre dans l'armurerie. Evidemment, la limite de "une carte par tour complet" reste en vigueur.
- *Molotov Cocktail* : Cette carte peut être jouée en entrant dans le garage (Motor Pool).
- *Just when you thought it couldn't get any worse..., Slight miscalculation* : Les zombies sont placés dans le bâtiment occupé par le joueur ayant tiré cette carte. S'il n'est pas dans un bâtiment et que l'autre joueur est dans un bâtiment, c'est lui qui est concerné par l'apparition des zombies. Si aucun des joueurs n'est dans un bâtiment, ajoutez les zombies dans le bâtiment déjà en place le plus intéressant et disposant d'un (ou plusieurs) espace vide. Sont suggérés, et dans cet ordre : le mess, le laboratoire (tous deux s'ils n'ont pas déjà été visités), l'héliport, l'armurerie et l'hôpital.

- *This isn't so bad* : Les zombies sont pris au plus loin du joueur, de préférence dans une rue, et placés sur la case du joueur (voir les règles spéciales).

Règles spéciales

Règles extérieures

Les règles spéciales d'Internet suivantes sont employées. Elles proviennent des sites :

<http://rwb.microsith.com/zombies/> de Moonsylver et Rich (MR) et
<http://www.frothersunite.com/UnclEvl/Zombies/Zombies.html> d'UnclEvl (UE)

- Déplacement en fonction du nombre de vies (MR)
- Les zombies peuvent se déplacer de plus d'une case (MR)
- Perte de mouvement par les combats prolongés (UE : "Just a minute")
- Combat à distance (UE : "Come to Papa")
- Deux zombies possibles par case (UE : "It's Zombie a Go-go out there") ; modifié par la règle suivante : lorsqu'un joueur se retrouve sur une case occupée par deux zombies, il doit se battre deux fois. Le premier zombie est normal, le second demande de faire un 5 ou 6 pour être tué. S'il y a un zombie amélioré, c'est ce dernier qui est affronté en premier. Si les deux zombies sont améliorés, le deuxième est tué sur un 6.
- L'esquive (UE : "Duck'n'weave, son")
- Possibilité d'échanger des cartouches, des vies, des cartes (UE : "Wanna trade?")
- Les avantages et inconvénients (UE : "Character traits") peuvent être employés également.

Le mess et le labo secret

Lorsque le mess est mis en place, installez les zombies dedans, ainsi que les pions Vie, mais ajoutez également un jeton (ou une figurine) pour symboliser le général, mais pas sur la case avec la porte. De même, lorsque le laboratoire secret est mis en jeu, posez un autre jeton (ou une figurine), pour symboliser le responsable des recherches, dans l'une des cases faisant les coins de la tuile. Lorsqu'un joueur arrive sur une case occupée par un de ces personnages et élimine tout zombie qui se trouverait dessus, le personnage est mis de côté.

Déplacement des zombies

Lorsqu'il faut déplacer les zombies, choisissez ceux les plus près de l'un ou l'autre joueur. Soyez honnête, ce sera plus drôle. Les zombies améliorés peuvent se déplacer de la totalité du jet de mouvement et sont les premiers à bouger. Donc, si un zombie normal est à deux cases de votre pion et un zombie amélioré est à quatre cases et que vous faites 4, c'est le zombie amélioré que se jette sur vous.

Les cages sont ouvertes

A partir du moment où le laboratoire secret est mis sur la table, tous les zombies qui sont placés par la suite sont des zombies améliorées. Faites donc bien attention à ne pas placer de zombie phosphorescent sur le plateau avant que le labo n'apparaisse.

Cette règle peut facilement être employée pour toute partie de *Zombies!!!* employant *Zombie corps(e)*.

Les joueurs pourraient mourir

Selon votre humeur, vous pouvez décider que les joueurs peuvent mourir au lieu de revenir devant l'entrée de la base. Cependant, je suggère de donner un ou deux "crédits" à chaque joueur pour leur permettre de mourir au moins une fois et de continuer à jouer.

Victoire

Dans ce scénario, les joueurs gagnent lorsqu'ils terminent tous les deux le tour sur la case centrale de l'héliport après avoir sauvé le général et le chef scientifique.

Vous pouvez décider que l'hélico met 1d6 tours complets à arriver, pendant lesquels les zombies se déplacent tous d'une case, plus 2d6 cases à répartir sur les proches, convergeant bien évidemment sur l'héliport, afin de rendre la fin plus éprouvante. ;-)

Si vous voulez déterminer un vrai vainqueur, vous pouvez voir qui a fait le plus de dégâts chez les zombies (comptez les zombies améliorés comme comptant double).

Variante

Bien que je ne l'ai pas testée, vous pouvez essayer de créer une variante de ce scénario pour trois joueurs ou plus en incluant la ville au complet. Dans ce cas, mélangez toutes les tuiles, y compris celles de la base, sauf une rue droite, un croisement quatre voies, l'entrée de la base et les héliports. Ces deux derniers sont carrément retirés du jeu. Les tuiles seront placées sur le plateau en fonction de leur provenance entre la ville et la base. A noter que le Centre Ville (Town Square) contient désormais cinq zombies et deux vies.

Les joueurs commencent au centre de la rue droite avec, d'un côté, le croisement et, de l'autre, l'entrée de la base. La ville se développe depuis le croisement évidemment.

Parmi les cartes, remettez, dans le paquet du scénario pour deux joueurs, *Chainsaw*, *Skateboard*, et *All the marbles* (si vous l'utilisez) ; les cartes *Lots of Ammo* et *Grenade* peuvent être jouée dans leur bâtiment respectif et dans l'armurerie de la base, *Cocktail Molotov* peut être joué dans la station service et dans le garage (Motor Pool).

Le but du jeu est alors de sauver le responsable scientifique du projet, qui se cache sans doute quelque part dans la base, et de traquer et de tuer le porteur du virus responsable de la contamination, un zombie plus intelligent que les autres et qui se cache dans la ville. Lorsque ces deux conditions sont remplies, le scénario est gagné. Pour déterminer où il se trouve, découpez 13 bouts de papier (un pour chaque bâtiment de la ville, pas de la base, y compris le centre ville [Town Hall] mais pas l'héliport), inscrivez "Zombie" sur l'un d'entre eux, pliez les tous en quatre et mélangez les dans un sac (ou un chapeau, ou ce que vous voulez). Faites la même chose (dans un autre sac) sur 4 bouts de papier pour le scientifique (écrivez Scientifique plutôt que Zombie, bien sûr ;-). A chaque fois que vous sortez un bâtiment, tirez un papier du sac correspondant et mettez-le sur le bâtiment (avec les zombies). Lorsque vous entrez dans un bâtiment, ouvrez le papier pour savoir si le zombie (ou le scientifique) est dans le bâtiment.

Le zombie (ou zombie viral) est un zombie amélioré qui possède deux vies et deux cartouches. S'il tue un joueur, il récupèrera un point de vie (même s'il passe au-dessus de 2) et une cartouche et sa victime deviendra un zombie amélioré à son propre tour et sera désormais opposée aux joueurs encore vivants (à noter que le nouveau zombie aura deux vies et une cartouche en moins par rapport à ce qu'il possédait jusque là). Le premier zombie est joué à la fin du tour de sa première victime et se déplace pour éviter de rencontrer les autres chasseurs. Les zombies joueurs sont par contre supposés chercher à les affronter, et à les tuer, sachant que leurs propres victimes deviendront des zombies.

Pourquoi ne pas avoir simplement ajouter des individus à rechercher ? Pour des raisons de scénario, d'une part (essayez de trouver des raisons pour qu'un commando recherche trois ou quatre personnes dans une telle situation alors qu'il n'a pas été envoyé pour trouver les survivants mais des individus précis), et puis d'intérêt d'autre part : deux points précis à atteindre, ça va, mais trois ou quatre, ça n'a guère d'intérêt ludique. Là, les joueurs sont obligés de se séparer pour explorer l'ensemble du plateau.

Le zombie viral peut aussi être employé dans le scénario à deux mais, la base étant plus petite (il n'y a que six autres bâtiments en plus du labo, en comptant l'hôpital, la caserne de pompiers et le mess), la recherche perd de son intérêt. En outre, si l'un des joueurs se fait tuer par le zombie viral, l'autre a peu de chances de s'en sortir. Le général peut cependant être remplacé par ce zombie afin de rendre sa découverte plus active.

Il est aussi possible de remplacer le zombie tueur par un "Seigneur des Morts" (cf. le scénario "Lord of the Dead" de Moonsylver sur le site de Twilight Creations).