

CEO2 MASSACRE EN CHANSON



DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Charlene Daubelcour

Ras le bol de rester cachés,
Il faut sortir et faire la fête !
C'est le dernier jour de l'année,
Allons faire tomber quelques têtes ...

Fouillons dans les moindres recoins,
N'importe quoi fera l'affaire :
Une machette ou une arme de poing
Pour leur faire connaître l'enfer !

La nuit est belle, profitons-en,
Les morts vivants sont de sortie ...
Allons donc faire couler le sang,
Et tâchons de rester en vie !

Si on pouvait trouver la clé,
Ça pourrait nous sauver la mise :
Les zombies nous ont encerclés
Et veulent goûter d'la matière grise !

Ces nouveaux jouets sont du tonnerre,
Avec ça on va s'amuser :
Tous les renvoyer au cimetière
Et rentrer chez nous pour trinquer !

Quand je vois rouge, rien ne m'arrête !
Je tire, je tranche, je sème la mort !
Y'en aura pour tout l'monde, t'inquiètes,
Quand y'en a plus, y'en a encore !

Tu as vu l'heure ? Minuit approche !
Il faut retourner au Q.G.
Aller y retrouver nos proches
Pour leur souhaiter la bonne année !



Matériel requis: **Zombicide Saison 1** et **Toxic City Mall**.

Dalles requises: **1M, 2B, 2M, 3B, 4M, 5E, 6C, 6M, 7B**.

OBJECTIFS

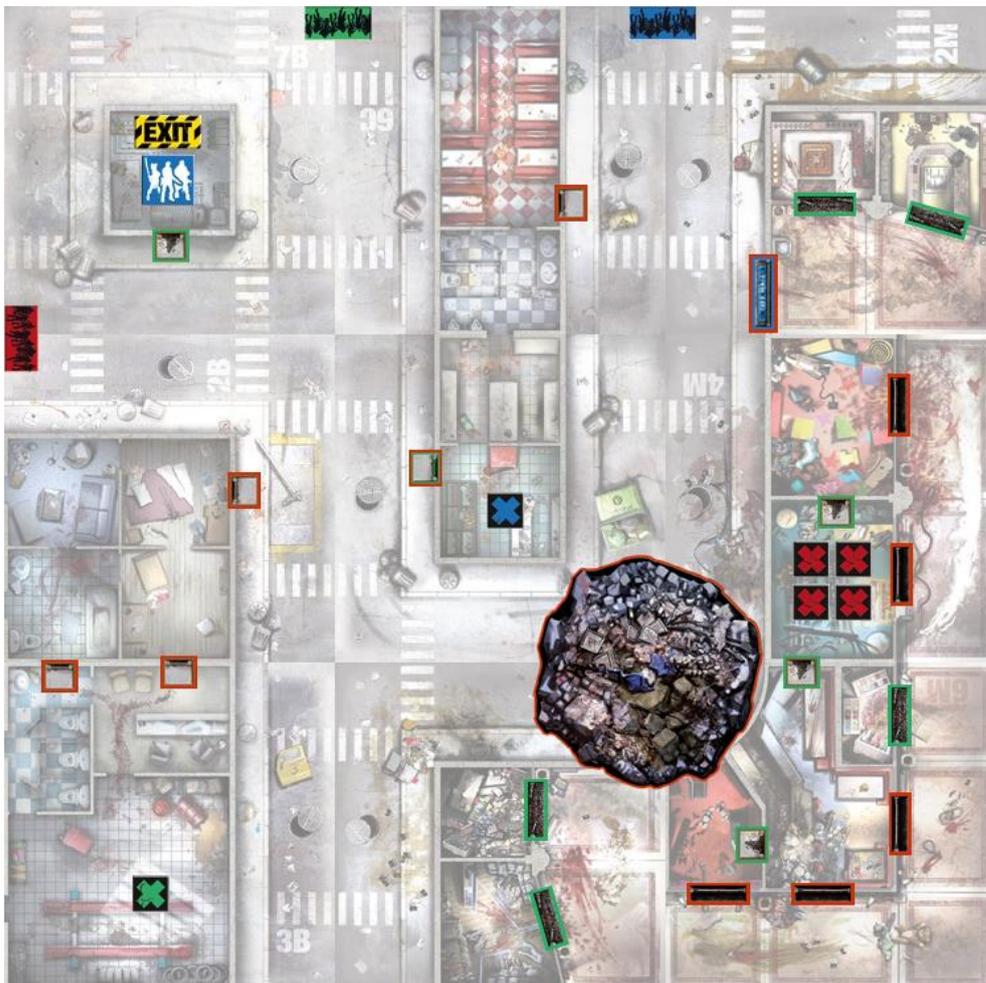
- Trouvez la clé du restaurant (Objectif vert) et la clé du centre commercial (Objectif bleu).
- Allez chercher les armes Ultrarouges (Objectifs rouges) et atteignez le Niveau de Danger Rouge avec tous les Survivants.
- Retournez à la planque (Exit).



RÈGLES SPÉCIALES

- **Prélude !** Avant de commencer la partie, retirez de la pioche Équipement les armes Ultrarouges, mettez-en 4 de côté (choisissez vos préférées !) et défaussez les autres.
- **À chacun son instrument !** L'Équipement de base est distribué comme d'habitude : un Pied de biche, une Hache, un Ppistolet et suffisamment de Poêles, répartis aléatoirement parmi les Survivants. L'aire de départ des survivants ne peut pas être fouillée.
- **Clé de sol !** L'Objectif vert représente la clé de la porte verte. L'Objectif bleu représente la clé des doubles portes bleues du Mall. Une fois ces Objectifs pris, les portes correspondantes peuvent être ouvertes.
- **Le public arrive !** La Zone d'Invasion verte devient active lorsque l'Objectif vert est pris. La Zone d'invasion bleue devient active lorsque l'Objectif bleu est pris.

- **Instruments de virtuoses !** Les Objectifs rouges représentent les armes Ultrarouges. Lorsqu'un Survivant apprend un de ces Objectifs, il place une des armes Ultrarouges mises de côté en début de partie dans son inventaire.
- **Solos endiablés !** Tous les Survivants doivent atteindre le Niveau de Danger Rouge.
- **Dernier couplet !** Une fois qu'il a atteint le Niveau de Danger Rouge, un Survivant peut rejoindre le Q.G., symbolisé par le pion Zone de sortie. Aucun Zombie ne doit se trouver dans cette Zone. La Mission est un succès lorsque les 4 Survivants ont rejoint le Q.G.
- **Fortissimo!** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



	Aire de départ des Survivants
	Zone de sortie
	Zones d'Invasion
	Objectifs (5 XP)
	Portes
	Portes ouvertes
	Décombres (grand)