

CEO4 À CONSOMMER AVEC MODÉRATION

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Geoffrey Fosseux

Ce bon vieux Doug... Il a vraiment le cœur sur la main. Et si on se dépêche pas, il aura aussi les tripes à l'air. Il a bien vu qu'on n'avait pas le moral en ce moment. Voilà des mois que les zombies ont envahi la ville, et on n'a toujours pas trouvé d'abri correct. On ne dort que d'un œil, effrayés à l'idée de se faire dévorer en plein sommeil. Et le fait de ne manger que du riz et de la bouffe en conserve n'aide pas non plus. Du coup il a voulu bien faire. Il s'est dit que pour le réveillon de la Saint-Sylvestre, il allait nous déguster une bouteille de champagne et quelques petits gâteaux. Il nous avait dit que son patron en avait mis de côté dans son bureau, pour offrir à ses meilleurs employés. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'est que ses collègues de bureau harteraient toujours les lieux, à la recherche de cervelle fraîche. Le voilà coincé dans le bâtiment, attendant la mort. Mais on va pas en rester là ! Et puis ça nous fera un peu d'exercice...

Matériel requis : Zombicide Saison 1 et Saison 2 : Prison Outbreak.
Dalles requises : 1C, 2B, 3B, 4E, 5P, 6P, 9P, 10P.

OBJECTIFS

1. Doug est à l'étage, et le seul moyen d'y accéder, c'est le monte-charge. Seul problème : il n'y a plus d'électricité dans le bâtiment. Il va donc falloir trouver la boîte à fusibles et rétablir le courant pour pouvoir l'utiliser et atteindre le premier étage (Objectif violet caché parmi les objectifs rouges).
2. Doug s'est enfermé dans une des pièces à l'étage. Pour l'instant, il est hors de danger. Mais il n'ose pas sortir, alors on va devoir aller le chercher (Objectif blanc).
3. Les Zombies nous ont repérés et le bâtiment fourmille de ces créatures. Une fois que Doug sera remis de ses émotions, il faudra qu'on se tire d'ici (Zone de sortie).

RÈGLES SPÉCIALES

- **Espaces confinés.** La majeure partie de la Mission se déroulant à l'intérieur d'un bâtiment, retirez les cartes Bouches d'égout de la pioche Zombie (41, 42, 119 et 120).
- **Piège de cristal.** La Mission se déroule sur 2 plateaux distincts représentant le rez-de-chaussée et le premier étage de l'immeuble. Le seul moyen de passer de l'un à l'autre est d'utiliser le monte-charge, représenté par le pion de Zone bonus de Prison Outbreak (accès par les portes de cellules violettes).
- **Mode veille.** Les Zombies et les Zones d'Invasion ne sont actifs que si au moins un Survivant se trouve dans une des Zones de l'étage concerné (le pion Objectif représentant Doug n'est pas compté comme un Survivant). Lorsque vous quittez un étage, les Zombies encore présents dans ce dernier ne bougent plus (mais attendent patiemment votre retour !) et les Zones d'Invasion de cet étage deviennent inactives.



ZOMBICIDE - MISSIONS

CEO4

- **Boîte à fusibles.** Placez un pion Objectif bleu, un violet et un vert (face cachée) aux endroits signalés par une croix rouge sur la carte. Ils représentent les différents fusibles pouvant être remis en place.

- **Une chance sur trois.** Pour pouvoir utiliser le monte-charge, le fusible correspondant (Objectif violet) doit être remis en place. Un Survivant peut activer l'un des Objectifs rouges au prix d'une Action. Retournez alors le pion Objectif. S'il s'agit de l'Objectif violet, les portes de cellules violettes s'ouvrent et le monte-charge peut être utilisé. S'il s'agit de l'Objectif bleu, les Zones d'Invasion bleues deviennent actives et la porte bleue peut être ouverte. S'il s'agit de l'Objectif vert, les Zones d'Invasion vertes deviennent actives et la porte verte peut être ouverte. Une fois l'Objectif violet trouvé, il n'est pas obligatoire d'activer les autres Objectifs rouges.

- **Monte-charge.** Pour passer d'un étage à un autre, un Survivant doit activer l'interrupteur (violet pour monter, blanc pour descendre). Tous les Survivants présents à ce moment dans la Zone symbolisant le monte-charge sont automatiquement transportés à l'autre étage. Déplacez alors les figurines d'un plateau à l'autre.

- **Poste de sécurité.** Placez une carte Fusil automatique sous le pion Objectif bleu. Cette carte peut être ramassée au prix d'une Action si le fusible Bleu a été remis en place.

- **Panne sèche.** Placez une carte Carburant sous le pion Objectif vert. Cette carte peut être ramassée au prix d'une Action si le fusible vert a été remis en place.

- **Sauvetage en milieu hostile.** L'Objectif blanc représente Doug. Lorsque vous ouvrez la pièce dans laquelle il se trouve, ne générez aucun Zombie. Une fois l'Objectif activé par un Survivant (au prix d'une Action), placez sa figurine dans la pièce et jouez son tour normalement par la suite.

- **Santé ! Doug,** croyant sa dernière heure venue, a vidé la bouteille de champagne. Placez une carte Bouteille dans son inventaire.

- **Évacuation d'urgence.** Une fois Doug sauvé, tous les Survivants doivent atteindre la Zone de sortie. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

- **Péter un fusible.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



REZ-DE-CHAUSSEE



PREMIER ETAGE



Aire de départ des Survivants



Zone de sortie



Zones d'invasion



Portes



Porte du monte-charge



Objectifs (5 XP)



Interrupteurs



Monte-charge

