

CEO3 NUISANCES SONORES

DIFFICILE / 4 SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Mathieu Hanquer

3 ! 2 ! 1 ! Bonne année ! Ça fait du bien ! Après un début d'année difficile, on a enfin trouvé un endroit sûr. Du coup on a décidé de fêter le passage à la nouvelle année, sans se soucier du bruit qu'on faisait. De toute façon, on risque pas de déranger les voisins, le quartier est désert. Enfin... Il l'était. Nos cris de joie les ont attirés, nos barricades ont fini par céder. La fête est finie, faut retourner bosser !

Matériel requis : **Zombicide Saison 1, Toxic City Mall et Saison 2 : Prison Outbreak.**

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

OBJECTIFS

- La nouvelle année, c'est aussi le moment de prendre de bonnes résolutions. Si nos barricades ont cédé, c'est parce qu'on a bâclé le travail. Cette fois, on fera pas les choses à moitié. On va fouiller le quartier pour trouver des outils de qualité (les Objectifs rouges).
- Si on veut continuer à faire la fête, il faut être sûrs qu'on n'aura plus d'invité surprise. Une fois le matériel récupéré, on reconstruira les barricades.
- Une fois qu'on sera assurés qu'on est bien les seuls dans la planque, on reprend la fête là où ils l'ont interrompue !

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les Zombies sont entrés !** Au début de la partie, placez un Survivant sur chaque Zone signalée par un symbole « 1 » sur la carte. Tirez ensuite une carte Zombie pour chaque Zone adjacente aux Survivants et placez les Zombies indiqués. Défaussez sans en tenir compte les cartes Bouche d'égout (41, 42, 119 et 120) et les cartes Activation supplémentaire (37 à 40 et 115 à 118).
- **Du matériel solide.** Mélangez (face cachée) 8 pions Objectifs rouges, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune et 1 violet et placez-les au hasard aux endroits indiqués sur la carte.
- **Fouillez les moindres recoins !** Au prix d'une Action, un Survivant peut activer un Objectif. Retournez alors le pion Objectif. Lorsqu'il s'agit :

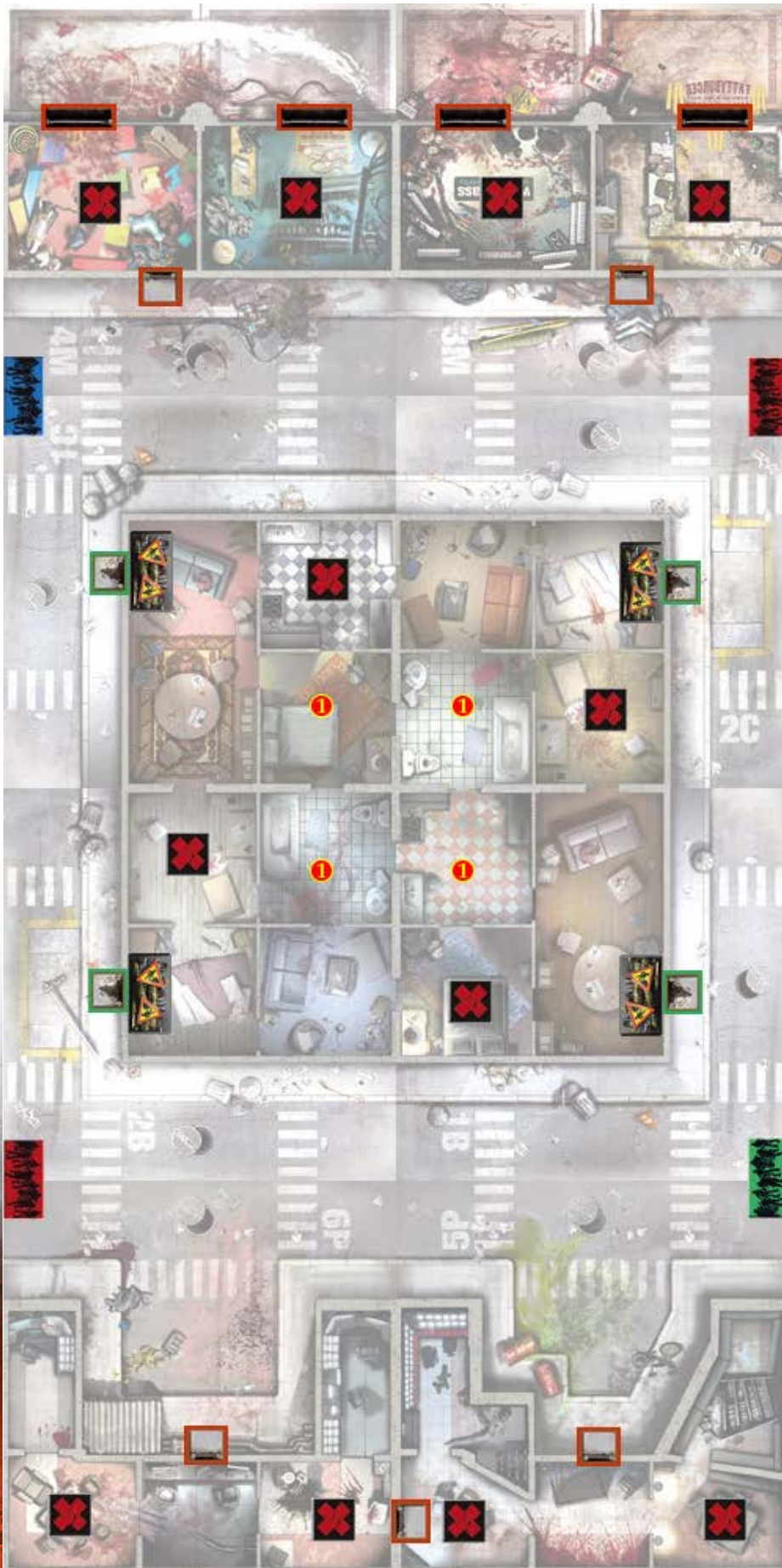
- d'un Objectif rouge, le Survivant le place dans son inventaire. Il occupe une place, comme n'importe quelle carte Équipement.
- de l'Objectif bleu, la Zone d'Invasion bleue devient active.
- de l'Objectif vert, la Zone d'Invasion verte devient active.
- de l'Objectif jaune, piochez jusqu'à trouver une arme À distance. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.
- de l'Objectif blanc, piochez jusqu'à trouver une arme de Mêlée. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

- **Précieux outils.** Il est impossible de défausser un pion Objectif rouge. Si un Survivant en possédant est éliminé, les pions tombent au sol dans la Zone où il se trouvait. Ils pourront être ramassés par un autre Survivant au prix d'une Action.
- **Au boulot !** Lorsqu'un Survivant a 2 pions Objectifs rouges dans son inventaire, il peut, en les défaussant et au prix de 4 Actions d'affilée, compléter une barricade.
- **Travail de pro !** Lorsqu'une barricade a été complétée, elle ne peut plus être détruite.
- **A l'abri.** La Mission est un succès lorsque tous les Survivants se trouvent à l'intérieur du bâtiment central, que toutes les barricades sont terminées et que tous les Zombies encore présents à l'intérieur de la planque ont été éliminés. Que la fête reprenne !
- Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Chaque barricade complète donne 5 points d'expérience au Survivant qui la construit.



ZOMBICIDE - MISSIONS

CEO3



-  1 Survivant
-  ZONES d'Invasion
-  ZONES d'Invasion
-  ZONES d'Invasion
-  Porte
-  Porte ouverte
-  Porte du Mall
-  Objectif (5 XP)
-  Barricade incomplète

