

C36 COMEDIE ZOMBICALE

DIFFICILE / 4 + SURVIVANTS / 120 MINUTES

*Un, deux, trois, quatre ! De partout il en sort !
Défonce cette porte avant qu'on soit morts !
Mais où est-elle donc cette fichue clé ?
Trouvons-la vite avant d'nous faire becter...*

*Une poêle usée ?! C'est tout c'que t'as trouvé ?
Tant pis suivons l'plan, il faut se bouger.
Prenons ces joujoux, ça devrait le faire
Pour leur donner un avant-goût d'enfer.*

*Toutes ces créatures vont me rendre marteau !
Il faut qu'je les tue, qu'je voie leurs boyaux !
Ils ont tout gagné : maintenant je vois rouge !
J'arracherai la tête au premier qui bouge !*

*Mais que fais-tu donc ?! Monte dans cette voiture
Avant que ton sang ne repeigne ces murs !
Tant de morts-vivants, c'est trop la galère !
Taxi ! S'il-vous-plaît ! Quittons cet enfer !*

Dalles requises : 9P, 1M, 4M, 6M, 18P, 6C, 5E, 2M, 8P,
1P, 2B, 3B

OBJECTIFS

1. Trouver la clé de la réserve (objectif blanc) et ouvrir la porte blanche.
2. Récupérer les armes ultra rouges (objectifs rouges) dans la réserve.
3. Atteindre le niveau ultra rouge avec tous les survivants.
4. Quitter le plateau par la zone de sortie (Exit) à bord du taxi.

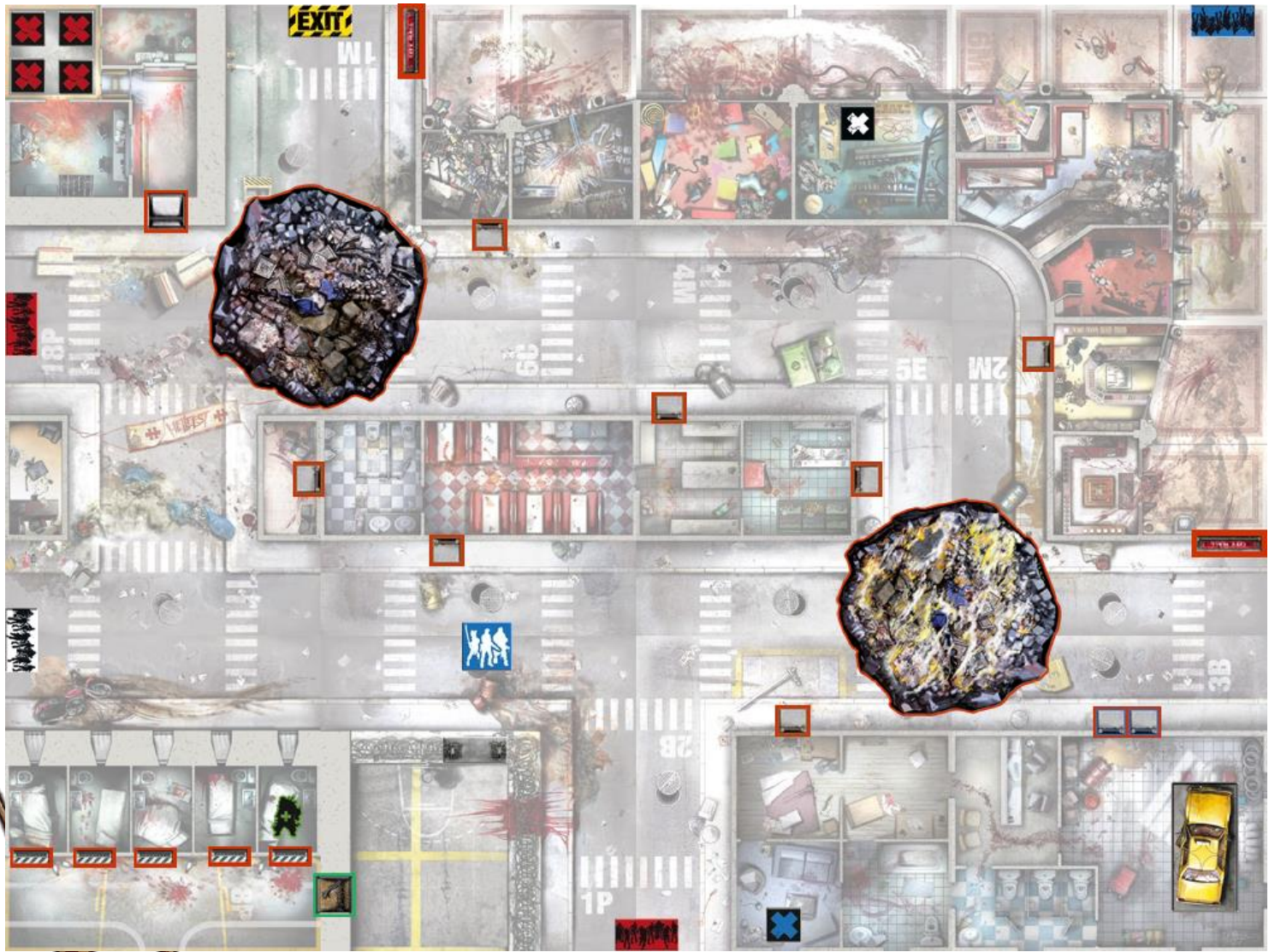
REGLES SPECIALES

- Instruments d'enfer ! Enlevez les armes ultra rouges de la pioche équipement et mettez en 4 de côté.
- Clé de sol ! L'objectif blanc représente la clé de la porte blanche. Une fois activé, la porte blanche peut être ouverte et la zone d'invasion blanche devient active.

- Ténor des barreaux ! Une fois l'objectif blanc activé, les portes de cellules blanches s'ouvrent, libérant ainsi l'abomination toxique qui y était enfermée.
- Quatuor pour survivants ! Les objectifs rouges représentent les armes ultra rouges. Au prix d'une action, un survivant peut en activer un et piocher au hasard une des armes ultra-rouges mises de côté.
- Crescendo ! Tous les survivants doivent atteindre le niveau de danger ultra rouge avant la fin de la Mission.
- Taxissimo ! L'objectif bleu représente la clé de la double porte de garage bleue. Une fois activé, la double porte bleue peut être ouverte et la zone d'invasion bleue devient active. Lorsque les doubles portes bleues sont ouvertes, le taxi peut être conduit dans la rue en empruntant le passage ainsi créé.
- Fugue en Ré mineur ! Un survivant peut quitter le plateau par la Zone de sortie (Exit) à la fin de son tour si aucun zombie ne s'y trouve. Un survivant au moins devra se trouver au volant du taxi lorsqu'il empruntera la Zone de sortie (Exit).
- Chaque objectif rapporte 5 points d'expérience au survivant qui l'active.



ZOMBICIDE - SCENARIO



	
Aire de départ des survivants	Objectifs (5XP)
	
Zone de sortie	Porte de prison (ouverte)
	
Zone d'invasion des zombies	Porte de prison blanche (fermée)
	
Taxi	Double porte du mall fermée
	
Barbelés arrachés	Porte fermée
	
	Porte bleue fermée
	
	Décombres (grand)