

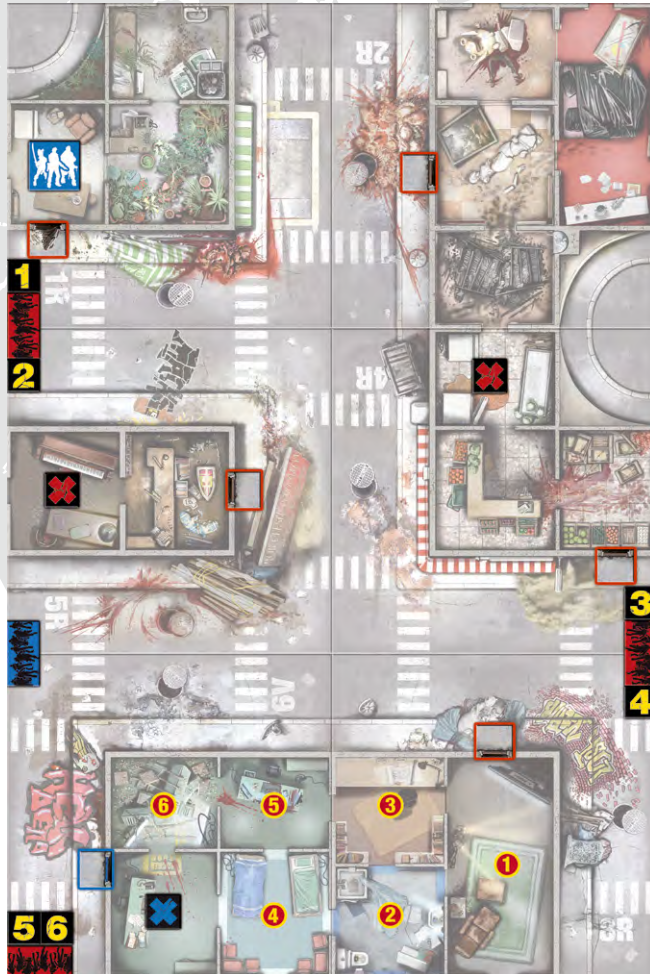
# C62 ÉTEIGNEZ-MOI CES LUMIÈRES !

FACILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission d'Alvaro Royo Andreu

Dormir est l'un des derniers plaisirs qui nous restent. En tout cas jusqu'à ce que quelqu'un (ou quelque chose) n'allume toutes les lumières du secteur. Le quartier ressemble à présent à un parc d'attractions pour zombies. Il faut qu'on répare ça avant d'être submergés et qu'ensuite on mette la main sur le petit malin qui a fait ça.

Aire de départ des Survivants  
 Portes  
 Porte ouverte  
 Objectifs (5 XP)  
 Zones d'Invasion  
 Marqueurs d'Invasion (1 3 5, 2 4 6)



Matériel requis : **Zombicide Saison 3 : Rue Morgue.**

Dalles requises : **1R, 2R, 4R, 5R, 6V & 8R.**

## OBJECTIFS

Suivez le plan pour retourner au dodo.

**1- Noir, c'est noir.** Éteignez les lumières en priorité. Prenez tous les Objectifs.

**2- Au revoir à jamais.** Retournez dans le secteur sécurisé. Revenez dans le bâtiment de départ.

**3- Bonne nuit les petits.** Barricadez la porte (voir règles spéciales) et nettoyez le bâtiment de départ de toute présence Zombie. La Mission est réussie si au moins deux Survivants (les Zombivants ne comptent pas) sont toujours en vie lorsque la porte est barricadée et que le bâtiment a été vidé de tous les Zombies.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Force ouvrière.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- **Porte de secours.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

- **La horde arrive.** Lorsque l'Objectif bleu est pris, la Zone d'Invasion bleue est activée.

- **Le toit sur la gueule...** Quand l'Objectif bleu est pris, lancez quatre dés. Placez un pion Bruit (ou petit pion Décombres) dans chaque pièce dont le numéro correspond au résultat d'un des dés. Tous les Acteurs se trouvant dans les Zones recevant un tel pion sont tués. Les Survivants éliminés de cette façon ne peuvent pas revenir en tant que Zombivants. On ne peut plus entrer dans ces Zones et elles bloquent la Ligne de vue. Ces pions Bruit ne sont pas retirés lors de la Phase de Fin de Tour.

- **Barricadez la porte.** Une fois le dernier Objectif pris, n'importe quel Survivant se trouvant sur l'Aire de départ peut dépenser des Actions pour placer des pions Bruit sur la Zone. La porte est verrouillée dès que la Zone contient 10 pions Bruit. Ces pions Bruit ne sont pas retirés lors de la Phase de Fin de Tour.

1R	2R
5R	4R
6V	8R

