

# RBO1 LA MALÉDICTION DU CAPITAINE ALBRECHT

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

## Une Mission CMON & EDGE

On raconte qu'il y a 300 ans de cela, le *Cursed Rose* sombra corps et âme lors de la nuit d'Halloween. En apprenant ça, on s'était dit que ce serait génial d'organiser une soirée d'Halloween sur les quais, avec les pirates comme thème ! Tout se passait bien, et tout le monde trouvait la reproduction du navire-pirate super bien faite... jusqu'à ce qu'on se rende compte que ce n'était pas une du tout une reproduction, mais le vaisseau fantôme du Capitaine Albrecht lui-même, en chair et (surtout) en os ! Albrecht est de retour et il n'aime pas les fêtes... surtout celles qui ont lieu à la date anniversaire de sa propre mort ! Du coup, il a gâché notre belle soirée en lâchant une horde de zombies pirates (ou de pirates zombies, au choix) dans la ville ! Vu que tout ça est un peu de notre faute, c'est à nous de régler le problème !

Matériel requis : **Zombicide Saison 1, Rum & Bones.**

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

## OBJECTIFS

Tout est lié au Capitaine Albrecht ! Si nous parvenons à le bannir, tout redeviendra normal. Tuez Albrecht pour gagner la partie.

- **Trouvez la Cuvée du Macchabée.** Prenez l'Objectif bleu.
- **Abaissez le pont basculant.** Prenez la clé (l'Objectif vert) et dépensez 1 Action dans la salle de contrôle.
- **Éliminez les gardes pirates** à bord du *Cursed Rose*.
- **Rendez Albrecht tangible** en le consacrant avec la Cuvée du Macchabée.
- **Détruisez le Grand mât et la Barre** du *Cursed Rose*.
- **Tuez le Capitaine Albrecht.**

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Yo, yo et une bouteille de rhum !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Surgis des profondeurs.** Quand vous devez générer un Fatty et son escorte, remplacez-les par un Bosco et deux Matelots. Ils se comportent comme des Fatties et des Walkers Standards, sauf qu'ils peuvent se Déplacer à travers les murs et les portes fermées.
- **Le pont basculant.** Le Capitaine est retranché sur son navire. Il va falloir qu'on monte à bord le déloger ! Cela signifie que nous devons activer le pont basculant vers le vaisseau et que, par conséquent, il nous faut la clé ! Les Survivants ne peuvent pas monter à bord tant que la passerelle n'est pas baissée. Prenez l'Objectif vert et dépensez 1 Action dans la salle de contrôle pour l'actionner. À partir de ce moment, les deux Zones d'Invasion (bleue et verte) à bord du navire sont actives. Générez immédiatement des Zombies pour chacune de ces Zones D'Invasion.
- **De mal en pis.** On dirait que les membres de l'équipage ont compris notre plan ! Des pirates spectraux montent la garde sur le navire. Nous devons nous en débarrasser, de peur que l'un d'entre eux ne prenne la place d'Albrecht, une fois ce dernier éliminé ! Placez 4 Boscos de Wellsport dans les Zones indiquées. Ces pirates ne quitteront pas la Zone qu'ils gardent et une Valeur de Dégât de 2 ou plus est nécessaire pour les éliminer. De plus, lancez un dé chaque fois que l'entre eux subit une touche : sur un 5+, la touche est ignorée.
- **Comment tuer un fantôme ?** L'oncle de Ned est un gars bizarre, plutôt féru en ce qui concerne l'histoire de la ville et le paranormal. Selon lui, Albrecht ne pourra trouver le repos que lorsque son vaisseau sera détruit et ses restes consacrés dans le rhum (ne me demandez pas pourquoi). Mais attention, pas n'importe quel rhum : il faut la Cuvée du Macchabée ! Hélas, le pauvre gars s'est fait dévorer avant de pouvoir nous dire où en trouver. Il va falloir qu'on se débrouille par nous-mêmes ! Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.

• **La Cuvée du Macchabée.** C'est la seule chose qui puisse affecter la forme éthérée d'Albrecht. Une fois consacré avec la Cuvée du Macchabée, Albrecht devient tangible et peut être détruit ! Prenez l'Objectif Bleu. La Cuvée du Macchabée s'utilise comme un Molotov, mais n'affecte qu'Albrecht.

• **Le Capitaine Albrecht.** Albrecht ne peut pas être blessé avant d'avoir été consacré par la Cuvée du Macchabée et tant que le Grand mât et la Barre n'ont pas été détruits. Chacun possède l'équivalent de 8 Blessures arrive en dernier dans l'Ordre de priorité. Tous deux sont détruits par un effet Molotov. Albrecht n'est blessé que par les armes dotées d'une valeur de Dégât de 2 ou plus et dispose d'un total de 10 Blessures. Il conserve les Blessures qui lui ont été infligées.

**Aire de départ des Survivants** (Icon: Blue group of people)

**Zones d'Invasion** (Icon: Red and black zombie silhouettes)

**Objectifs (5 XP)** (Icon: Red and green crosses)

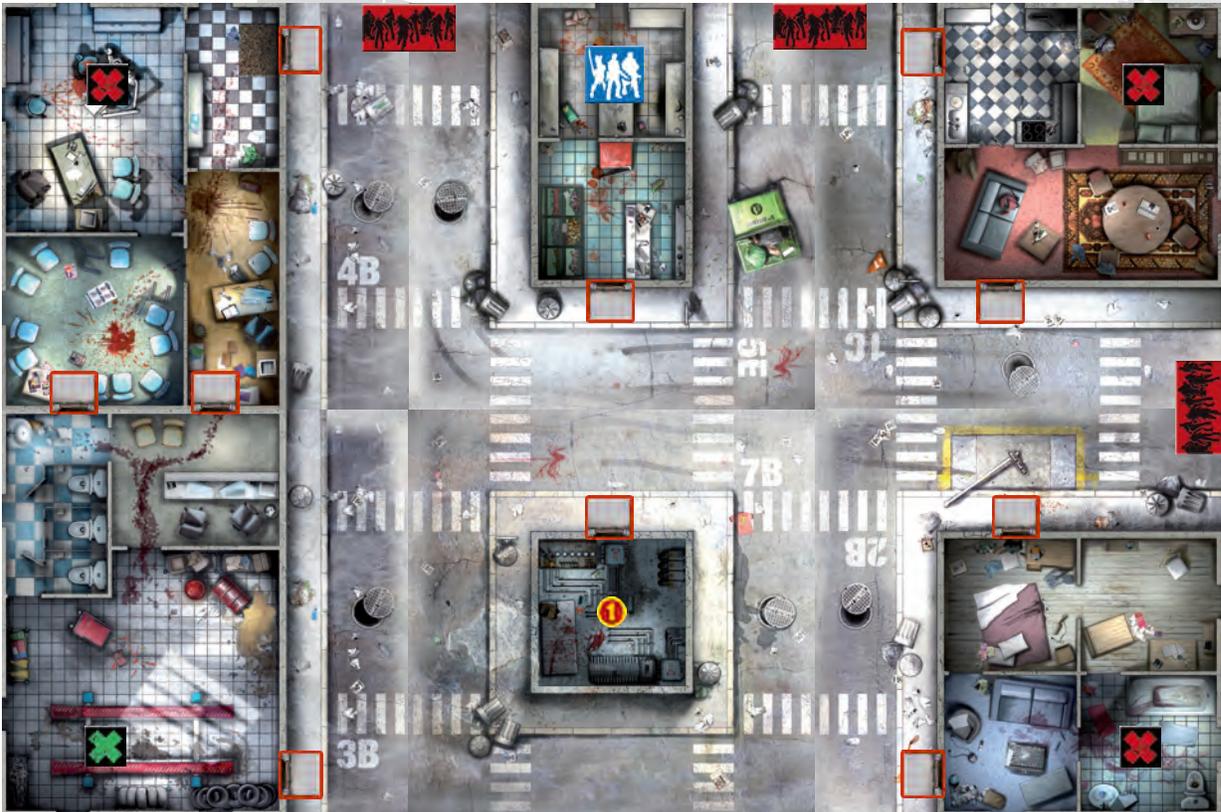
**Porte** (Icon: Red door frame)

**Salle de contrôle** (Icon: Yellow circle with '1')

**Pont basculant** (Icon: Brown brick wall)

**Pirates Spectraux x4** (Icon: Yellow circle with '4')

**Capitaine Albrecht** (Icon: Brown bear)



4B	5E	1C
3B	7B	2B