

# C8 LE VENTRE DE LA BÊTE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une mission de Marcus Polhmann

Avec le temps, vous avez fini par vous habituer aux horreurs qui peuplent les rues. Jusqu'à maintenant, une bonne bastos ou un coup de hache bien placé suffisait à les tuer. Mais une nouvelle menace a fait son apparition. C'est en payant le prix fort que vous avez découvert que tout ce que vous balanciez sur la créature restait sans effet. Ni les flingues, ni les lames ne semblaient blesser cette chose. Il semble n'y avoir aucun moyen d'arrêter cette Abomination qui vous pourchasse.

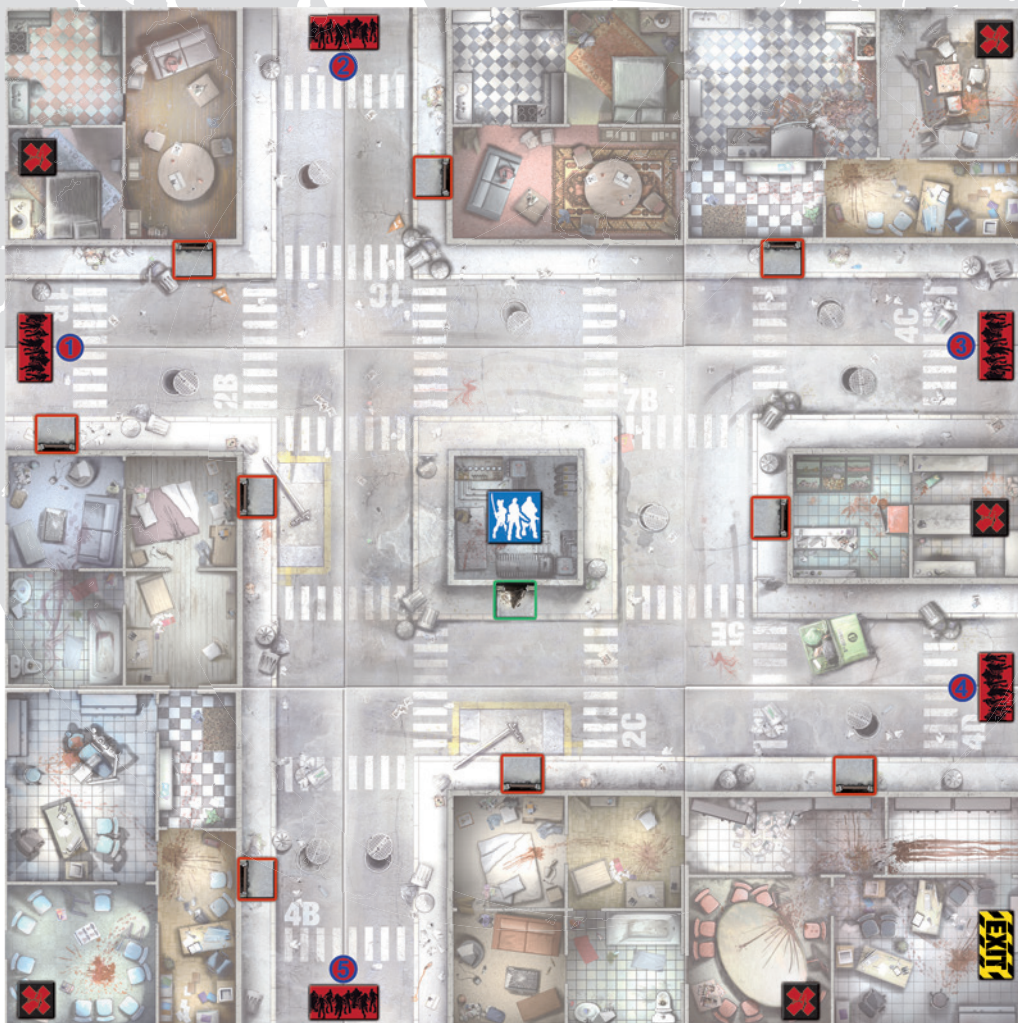
Pour vous débarrasser de cette chose monstrueuse, vous avez concocté un plan audacieux, que beaucoup qualifieraient de suicidaire : attirer la bête dans l'ancien abri antiatomique et l'y enfermer à jamais. Le problème, c'est qu'il va falloir un appât pour attirer l'Abomination là-dedans et qu'elle ne semble intéressée que par une seule chose : la chair humaine.

Dalles requises : 1B, 1C, 4C, 2B, 7B, 5E, 4B, 2C & 4D.

## OBJECTIFS

Vous devez emprisonner l'Abomination à l'intérieur du bunker. Voici le plan :

- **Trouver la clé du bunker.** Les lieux où vous pourrez la trouver sont marqués sur la carte par un « X » rouge. Prendre les pions Objectif rouges jusqu'à trouver le pion vert.
- **Attirer l'Abomination à l'intérieur du bunker.** Oui, tout le monde devra probablement servir l'appât. Le bunker se trouve sur l'Aire de départ des Survivants : la Dalle 7B.
- **Verrouiller le bunker avec l'Abomination dedans.** Vous pouvez verrouiller la porte verte une fois l'Objectif vert en votre possession.
- **Fuir !** Atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'il n'y a aucun zombie.



## RÈGLES SPÉCIALES

- **Pas de cocktail...** Mettez de côté les cartes *Bouteille* et *Carburant*. Vous ne pouvez pas utiliser de cocktails Molotov.
- **... mais une Abomination !** Avant le début du jeu, lancez un dé. Le résultat indique sur quelle Zone d'Invasion Zombie se trouve l'Abomination. Sur un « 6 », choisissez la Zone d'Invasion.
- **Une clé de bunker et d'autres réserves de choix.** Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **La clé du bunker.** Placez le pion Objectif vert au hasard parmi les pions Objectifs rouges, face cachée. Lorsque ce pion est pris, placez-le sur la fiche d'identité du Survivant qui l'a trouvé. Il peut être échangé comme un Equipement mais ne prend pas de place dans l'inventaire. Si le Survivant qui porte la clé est tué, la Mission est perdue.
- **La porte du bunker.** Le Survivant qui possède le pion Objectif vert peut dépenser une action pour fermer la porte verte s'il se trouve dans une Zone adjacente à celle-ci. Cette Zone ne doit contenir aucun Zombie (à l'exception de l'Abomination, dans le cas où le Survivant serait assez dingue pour s'enfermer à l'intérieur avec elle).

