

# C22 RATS D'ÉGOUT

MOYEN / 2-4 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Jeffrey Halley

On commence à manquer de provisions. Il faut chaque fois s'éloigner un peu plus de l'abri. C'est la première fois qu'on vient dans le coin. Toutefois, quelque chose joue avec nos nerfs : on entend des trucs, mais on ne voit rien. Parfois, on dirait que ça vient de... sous terre. Comme si ça ne suffisait pas, les infectés sont particulièrement excités en ce moment. Peut-être bien qu'ils n'ont plus rien à bouffer, eux non plus. Ramassons ce qu'on peut et rentrons à la maison rapido.

Et gaffe au croque-mitaine !

Dalles requises : 1B, 2B, 3C, 4B, 4C, 4E, 5D, 6C & 5F.

## OBJECTIFS

Ce plan est très simple :

1 - **Trouvez du ravitaillement.** Prenez tous les Objectifs.



## RÈGLES SPÉCIALES

- **On crève la dalle.** Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Passez commande.** Le Survivant qui prend les Objectifs verts ou bleus sur la dalle du restaurant peut défausser une carte Blessure.
- **Mauvais conducteurs. Les voitures sur le plateau sont des épaves.** Aucun Acteur ne peut se déplacer dans une Zone contenant une voiture. À l'évidence, elles peuvent n'être ni conduites, ni Fouillées.
- **Ce qui repose sous la terre...** Les portes vertes et bleues représentent les entrées d'une série de tunnels de maintenance interconnectés. Elles peuvent être ouvertes comme des portes normales, sauf que l'ouverture de l'une d'entre elles provoque l'ouverture de l'autre. Cela déclenchera une Invasion Zombie si c'est la première porte ouverte dans un bâtiment.

TRADUCTION PAR EDGE ENTERTAINMENT.  
WWW.EDGEENT.COM



- **Naviguer dans les ténèbres.** Une fois les portes vertes et bleues ouvertes, un Survivant peut dépenser une Action pour se déplacer rapidement d'une porte à l'autre, tant que la Zone de départ ne contient aucun Zombie. Chaque fois qu'un Survivant agit de la sorte, lancez un dé.

**Sur un 1 :** *Il y a quelque chose là-dessous...* Déplacez le Survivant jusqu'à l'autre porte et piochez la première carte du paquet Zombie. Placez le nombre de Zombies requis dans la Zone d'arrivée du Survivant.

**Sur un 2 :** *Un truc visqueux...* Le Survivant touche un truc dégueu et hurle comme une fillette. Il doit subir avec honte les quolibets du groupe. Déplacez le Survivant jusqu'à l'autre porte et placez un pion Bruit dans cette Zone.

**Sur un 3, 4 ou 5 :** Déplacez-vous vers l'autre Zone. Rien d'autre ne se produit.

**Sur un 6 :** *Un truc brillant...* Piochez la première carte du paquet Équipement et placez-la dans l'inventaire du Survivant. Les cartes « Aaahh ! » déclenchent l'apparition d'un Walker dans la Zone d'arrivée du Survivant. Ce n'est pas une Fouille.





- **C'est un secret.** Les Zombies ne peuvent pas emprunter les portes vertes et bleues.
- **La horde affamée.** Des Zombies en nombre suffisant peuvent défoncer une porte. Chaque Fatty, Runner ou Walker vaut 1 point Zombie. Les Abominations valent 5 points Zombie. Les Zombies peuvent franchir les portes des Zones contenant 5 points Zombie ou plus. S'ils doivent franchir une porte fermée, ouvrez-la d'abord, puis déplacez tous les Zombies (l'ouverture de la porte pouvant créer un nouveau chemin). Cela déclenchera une Invasion Zombie si c'est la première porte ouverte dans un bâtiment..

▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲



**Voitures ne pouvant être utilisées ou Fouillées**





**Zones d'Invasion**



**Zone de sortie**



**Aire de départ des Survivants**



**Portes**



**Entrées du tunnel de maintenance**



**Portes**





**Ravitaillement (5 XP)**

# ZOMBICIDE - SCÉNARIOS