

# C48 AFFAMÉS, ASSOIFFÉS ET DANGEREUX

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Stéphane Blanc-Santelli

On a faim. Et soif. La bonne nouvelle, c'est qu'on a plein d'armes et que la prison du comté résonne des râles des zombies. Ça veut dire que personne n'a nettoyé l'endroit pour piller les réserves de nourriture. Ces zombies sont les seuls trucs qui me séparent d'un ventre bien rempli. Non seulement ils voudraient bien me bouffer, mais en plus ils comptent m'empêcher de me nourrir ? C'est ce qu'on va voir !

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak.  
Dalles requises : 5P, 6P, 11P, 12P, 16P & 18P.

## OBJECTIFS

Le plan est simple, ce qui veut probablement dire que tout va partir en sucette dès le départ. Voilà comment on va s'y prendre :

**1- Trouvez la bouffe.** Trouvez au moins une carte nourriture (Conserve, Eau ou Sac de riz) par Survivant restant. Les Survivants éliminés ne comptent pas dans le total.

**2- Trouvez le matériel médical.** Il va sûrement falloir s'occuper de l'infirmière d'abord. Et elle n'a pas l'air du genre sexy ! Prenez les trois Objectifs rouges de la dalle 11P.

**3- Trouvez un coin tranquille pour pique-niquer.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant que cette dernière ne contient aucun Zombie. La Mission est un succès si vous avez au moins une carte nourriture (Conserve, Eau ou Sac de riz) par Survivant restant.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Pas trop sexy, l'infirmière...** Avant le début de la partie, placez un Fatty femme dans l'infirmierie. La piqûre fait un peu mal au début, mais après, on ne sent plus rien.
- **On va se péter le ventre !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



• **Un remake du couloir de la mort.** Un câble électrique traîne au sol du couloir inondé de la salle 16P (indiqué par l'Objectif violet). Tout Acteur entrant dans une Zone d'allée intérieure de la dalle 16P subit immédiatement 2 Dégâts, plus deux autres durant chaque Phase de Fin de Tour, tant qu'il reste dans une de ces Zones.

• **La clé de la salle de contrôle.** La salle de contrôle trouve derrière une porte verrouillée. La porte blanche ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif blanc n'a pas été pris.



• **Couper l'alimentation.** L'interrupteur violet contrôle les portes jaune, verte, violettes (standard et cellules), ainsi que l'électricité du câble de la dalle 16P. Ces portes ne peuvent être ouvertes qu'en actionnant l'interrupteur. L'interrupteur peut être actionné ou remis en position initiale. Dans les deux cas, cela ne rapporte aucun point d'expérience.

- Actionner l'interrupteur ouvre toutes les portes associées et annule la règle spéciale «Un remake du couloir de la mort». Placez l'Objectif violet face cachée pour mémo.
- Remettre l'interrupteur dans sa position initiale ne referme pas les portes, mais réactive la règle spéciale «Un remake du couloir de la mort ». Les Zombies tués de cette façon ne rapportent aucun point d'expérience. Remplacez l'Objectif sur sa face violette pour mémo.

• **Réparer le câble.** Un Survivant peut prendre l'Objectif violet lorsqu'il est sur sa face rouge (il gagne 5 points d'expérience) pour retirer le câble du couloir inondé. Une fois cette tâche accomplie, la règle «Un remake du couloir de la mort» n'a plus cours.

• **Endiguer le flot des Zombies.** Les Zones d'Invasion jaune et verte représentent des accès pour les Zombies qui peuvent être fermés. Un Survivant peut prendre les Objectifs jaune et vert pour retirer la Zone d'Invasion correspondante, tant que la Zone ne contient aucun Zombie.

• **La boîte magique.** Le Survivant qui prend l'Objectif bleu pioche des cartes Équipement jusqu'à ce qu'il trouve de carte nourriture (Conserve, Eau ou Sac de riz). Les cartes «Aaahh !» interrompent immédiatement la pioche. Défaussez les autres cartes.

• **Matériel médical.** Prendre un Objectif rouge de la dalle 11P permet au Survivant de défausser toutes ses cartes Blessures.