

C43 LA GRANDE ÉVASION

MOYEN / 4-8 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Stanislas Gayot

On entend de plus en plus parler de cette « maladie » qui rend les gens plus « agressifs ». « Le gouvernement contrôle la situation », qu'ils disent. Tu parles... Je vois bien que les mâtons paniquent. Qu'ils parlent de « zombies ». Mais, nous, personne ne nous dit rien. Ils veulent qu'on reste bien sages, mais on sent bien que tout commence à partir en sucette.

De moins en moins de gardes. Des patrouilles à des heures inhabituelles. Plus personne ne va dans la cour depuis des jours. Des bruits étranges, même pour une prison. Il est temps de sortir d'ici et de découvrir ce qui se passe dehors.

C'est bon ! J'ai réussi à crocheter la serrure de ma cellule. Des bruits de pas et des cris résonnent au loin. Je dois libérer les autres prisonniers. Ensemble, on aura plus de chances de s'en sortir...

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak.

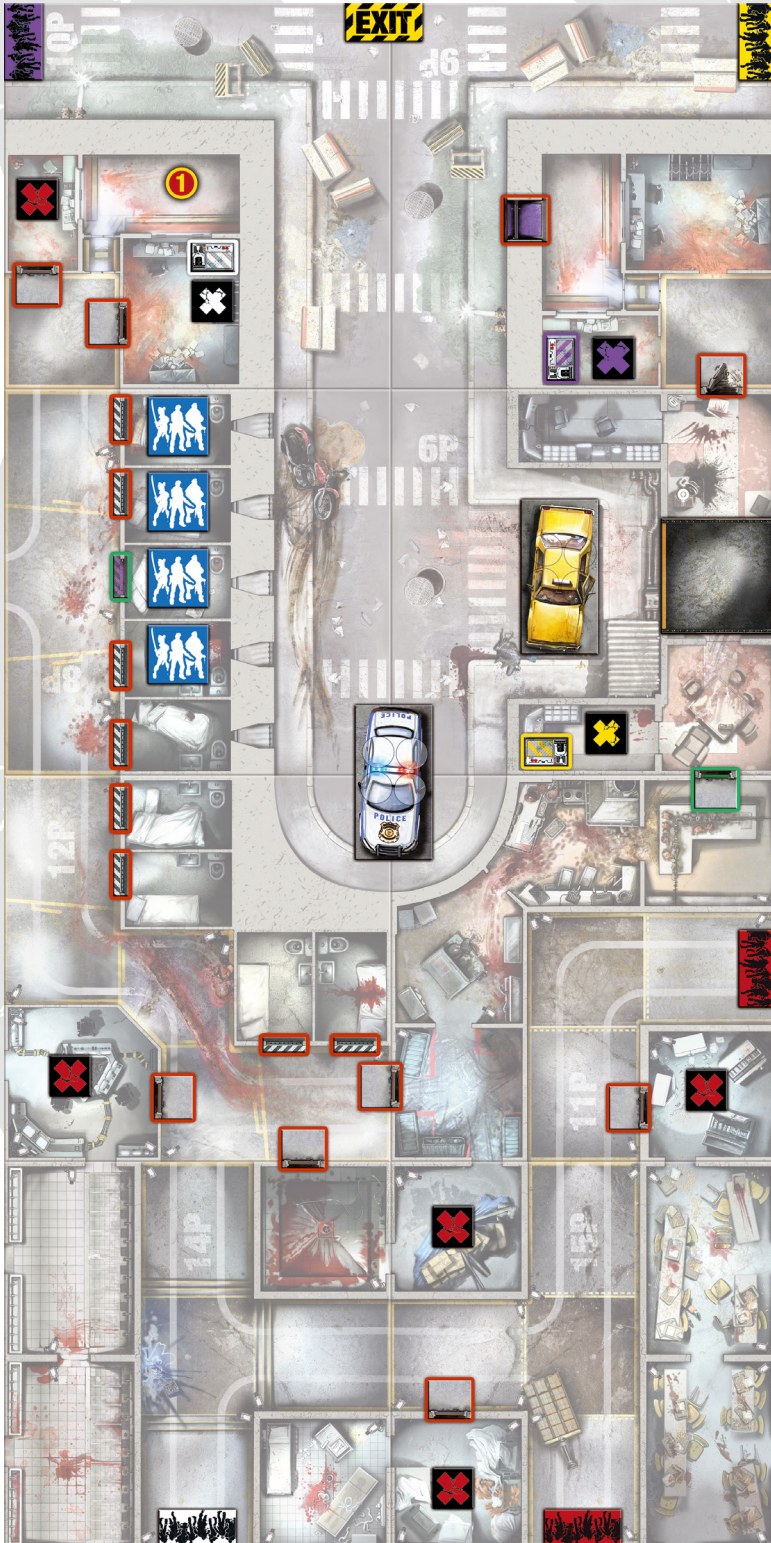
Dalles requises : 6P, 8P, 9P, 10P, 11P, 12P, 14P & 15P.

OBJECTIFS

Échappez-vous avant qu'il ne soit trop tard !

Voilà le plan :

- 1- Trouvez des armes.** Il y a une armurerie près des cellules. Fouillez la Zone marquée jusqu'à ce que toutes les armes soient récupérées.
- 2- Trouvez la carte d'accès verte.** La porte verte est tout ce qui vous sépare de la sortie. Il faut fouiller les Zones marquées d'un « X » rouge jusqu'à trouver l'Objectif vert.
- 3- Passez par le sas de sécurité rotatif.** Vous devez actionner le bon interrupteur pour l'ouvrir.
- 4- Ouvrez la porte principale de la prison.** Elle s'ouvre à l'aide de l'interrupteur violet.



5- Il vous faut une voiture pour fuir la prison. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants à bord d'autant de voitures que nécessaire. Une voiture et ses passagers peuvent s'enfuir par cette Zone à la fin du tour du conducteur, tant que la Zone ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Allez directement en prison.** Tous les Survivants commencent la partie dans une des cellules marquées. Répartissez les Survivants aléatoirement dans les cellules. Chacune peut contenir jusqu'à deux Survivants. *NOTE : Une des cellules est ouverte, car vous venez de forcer la serrure !*



• **Ne touchez pas 200€.** Les Survivants commencent la partie sans aucune carte Équipement. Mettez de côté une Hache, un Marteau, un Pistolet et trois Tonfas afin de constituer une pioche de réserve. Lorsqu'un Survivant atteint la Zone marquée, il reçoit l'une de ces cartes Équipement au hasard. Quand la réserve est épuisée, la Zone peut être fouillée normalement.

Les armes de départ des Survivants dotés de la Compétence Possède [Équipement] sont mises de côté et récupérées gratuitement la première fois que la Zone marquée est fouillée (en même temps qu'une arme de la réserve, s'il en reste).

• **À la rescousse des renforts... et à nouveau des problèmes.** Actionner l'interrupteur blanc ouvre toutes les portes des cellules blanches et active la Zone d'Invasion blanche. Ne générez pas de Zombies dans les cellules contenant des Survivants. Le Survivant qui actionne l'interrupteur blanc prend l'Objectif blanc et gagne 5 points d'expérience. Cet interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

• **Foutue carte d'accès verte.** Placez l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée. C'est la carte d'accès verte. Les autres Objectifs rouges représentent du matériel utile : du dentifrice, des chaussettes propres, des saucisses et d'autres trucs que vous regretterez de ne pas avoir emporté. Ils ne rapportent aucun point d'expérience : défaussez-les lorsqu'ils sont révélés. L'Objectif vert donne 5 points d'expérience. Une fois l'Objectif vert pris, la porte verte peut être ouverte.

• **L'interrupteur jaune pour le sas de sécurité rotatif.** Lorsque l'interrupteur jaune est actionné, le sas de sécurité tourne d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (choisissez le sens de rotation à chaque activation de l'interrupteur). Le Survivant qui actionne l'interrupteur jaune pour la première fois prend aussi l'Objectif jaune, gagne 5 points d'expérience et active la Zone d'Invasion jaune. La Zone d'Invasion jaune reste active même si l'interrupteur est utilisé plusieurs fois.

• **L'interrupteur violet ouvre la porte principale violette de la prison.** Le Survivant qui actionne l'interrupteur prend aussi l'Objectif violet, gagne 5 points d'expérience et active la Zone d'Invasion violette. Cet interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

• **Pas de temps à perdre !** Les voitures peuvent être utilisées mais vous ne pouvez pas les fouiller.