

C45 ÉVASION DE LA SANTÉ

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Duncan Callander

La prison de la Santé. Au cours d'une tentative futile pour trouver un abri sûr et échapper à l'Apocalypse, on a voulu s'emparer d'une prison. Sans surprise, cela s'est avéré être une très mauvaise idée. Certains prisonniers sont toujours piégés derrière leurs barreaux et ont besoin de secours, vu que la plupart de leurs codétenus se sont transformés en zombies. On se retrouve en infériorité numérique, encerclés et presque à court de munitions. Il est temps de barrer d'ici.

Matériel requis : Saison 2: Prison Outbreak.

Dalles requises : 1P, 2P, 5P, 6P, 7P, 12P, 13P & 16P.

OBJECTIFS

Sauvetage, ravitaillement et évasion. Dans l'ordre.

1- Sauvetage. Des prisonniers sont piégés dans leurs cellules. Sauvez ceux qui ont survécu. Des « X » rouges indiquent les cellules occupées, possiblement par un cadavre. Vous ne pourrez en être sûr que lorsque vous aurez ouvert la porte.



Trouvez les Objectifs bleu et vert. Vous pouvez toujours prendre les autres Objectifs par la suite.

2- Ravitaillement. Un grand « X » blanc indique la réserve de la prison. Prenez l'Objectif blanc. Il vous faudra activer le sas de sécurité rotatif pour le faire.

3- Évasion. Atteignez la Zone de sortie avec **tous** les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



RÈGLES SPÉCIALES

• **Des Zombies de partout.** Au début de la partie, placez tous les Zombies requis (Standards et Berserkers de tous types, sauf des Fatties) dans les Zones indiquées.

• **Faire ce qui doit être fait.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Il n'y a que deux Survivants.** Placez les Objectifs bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Le joueur qui prend l'un ou l'autre de ces Objectifs peut le remplacer par un Survivant de son choix, qu'il contrôlera à partir de ce moment. Le Survivant commence sans Équipement ni expérience. Si vous n'avez pas de Survivant disponible, ignorez cette règle.

• **Un interrupteur pour les cellules...** Actionner l'interrupteur violet ouvre les portes violettes des cellules. Ne générez pas de Zombies à l'intérieur. Le Survivant qui actionne l'interrupteur prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience. Cet interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

• **... et un interrupteur pour les ennuis.** Lorsque l'interrupteur jaune est actionné, le sas de sécurité tourne d'un quart de tour vers la gauche ou la droite. Générez des Zombies dans les deux Zones au-delà du sas dont les portes sont ouvertes, comme si une porte menant à cette partie de la prison venait d'être ouverte. La Zone d'invasion jaune est elle aussi activée. Le Survivant qui actionne l'interrupteur prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience. Cet interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

• **Voiture de police.** Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

• **La voiture peut être utilisée.**

