

# A19 ASILE DE FOUS

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

La première partie du plan s'est déroulée à la perfection mais la seconde, supposée être la plus facile, a complètement foiré. On a laissé les bagnoles près d'un asile psychiatrique qui semblait quasiment intact, prêt à être pillé. On s'est dit qu'on pourrait y trouver plein de matos médical. En général, on évite les hôpitaux : ces endroits, c'est carrément l'enfer, mais on s'est dit qu'il y aurait moins de monde dans un asile.

Alors qu'on s'approchait, on a attiré l'attention d'une horde de zombies. On a jugé préférable de les affronter sur un terrain de notre choix, un endroit facile à défendre : l'hôpital psychiatrique. Mais dès qu'on a mis le pied à l'intérieur, on s'est rendu compte qu'il n'était pas vide du tout. Heureusement, on a une solution pour ce genre de problème : ça s'appelle le zombicide !

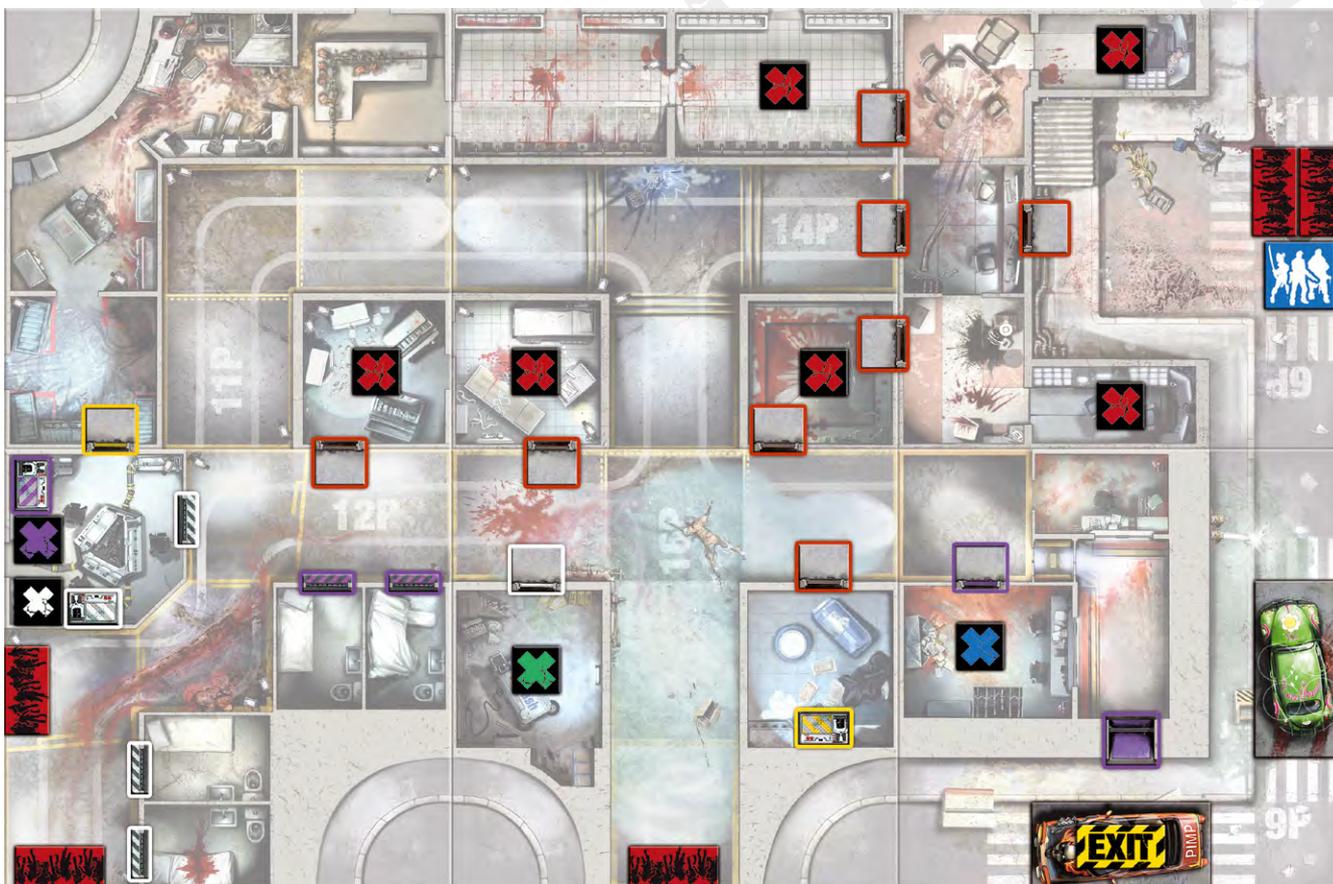
Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak.

Dalles requises : 6P, 9P, 11P, 12P, 14P & 16P.



11P	14P	6P
12P	16P	9P

 Aire de départ des Survivants	 Portes	 Zone d'Invasion	 Voitures de secours
 Interrupteurs	 Matos Médical (5 XP)	 Zone de sortie	 Portes des cellules



## OBJECTIFS

On va trouver une solution pour se tirer de ce pétrin. Voilà le plan :

**1- Ouvrez la porte jaune.** Vous pouvez soit actionner l'interrupteur jaune, soit trouver la clé jaune.

**2- Récupérez le matos médical de pointe.** Il est indiqué par les Objectif bleu et vert. Il faudra actionner deux interrupteurs, le blanc et le violet, afin d'ouvrir les portes qui y mènent.

**3- On rentre à la maison.** 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

• **Matos médical. Toujours utile.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Une façon d'ouvrir la porte jaune.** Placez l'Objectif jaune au hasard parmi les rouges, face cachée. Une fois l'Objectif jaune pris, la porte jaune peut être ouverte.

• **Un système de porte imprévisible.** Placez la Zone d'Invasion jaune au hasard parmi les rouges, face cachée. Une fois l'interrupteur jaune actionné, retournez toutes les Zones d'Invasion et retirez la jaune.

• **Interrupteurs.** Chaque interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

- Actionner l'interrupteur violet ouvre toutes les portes violettes (la porte violette standard et les portes violettes des cellules). Le Survivant qui actionne cet interrupteur prend également l'Objectif violet et gagne 5 points d'expérience.

- Actionner l'interrupteur jaune permet d'ouvrir la porte jaune. Il ne rapporte aucun point d'expérience.

• **Nos voitures de secours.** Elles peuvent être utilisées. La *pimp-mobile* et la *hippie-mobile* ne peuvent être Fouillées qu'une fois. Chacune contient une *Gunblade*.

