

A21 HAMMAM

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 180 MINUTES

J'ai compté. Et je peux le prouver ! Ça fait exactement un an que je n'ai pas pris un bain chaud. Qu'on soit clair : ça ne vaut pas dire que je suis un crado ou que je pue comme un zombie. Je me lave, mais il y a une grande différence entre un bain chaud et une douche glacée à l'eau stagnante qui reste dans le cumulus ou les tuyaux d'une salle de bains en ruine. Il est temps. J'ai décidé de me rendre au hammam du quartier. Il y a plein de panneaux solaires sur le toit : on a donc une chance d'y trouver de l'eau chaude. Qui est partant ?

14P	6P	18P
4D	2C	3P
5C	5B	7B



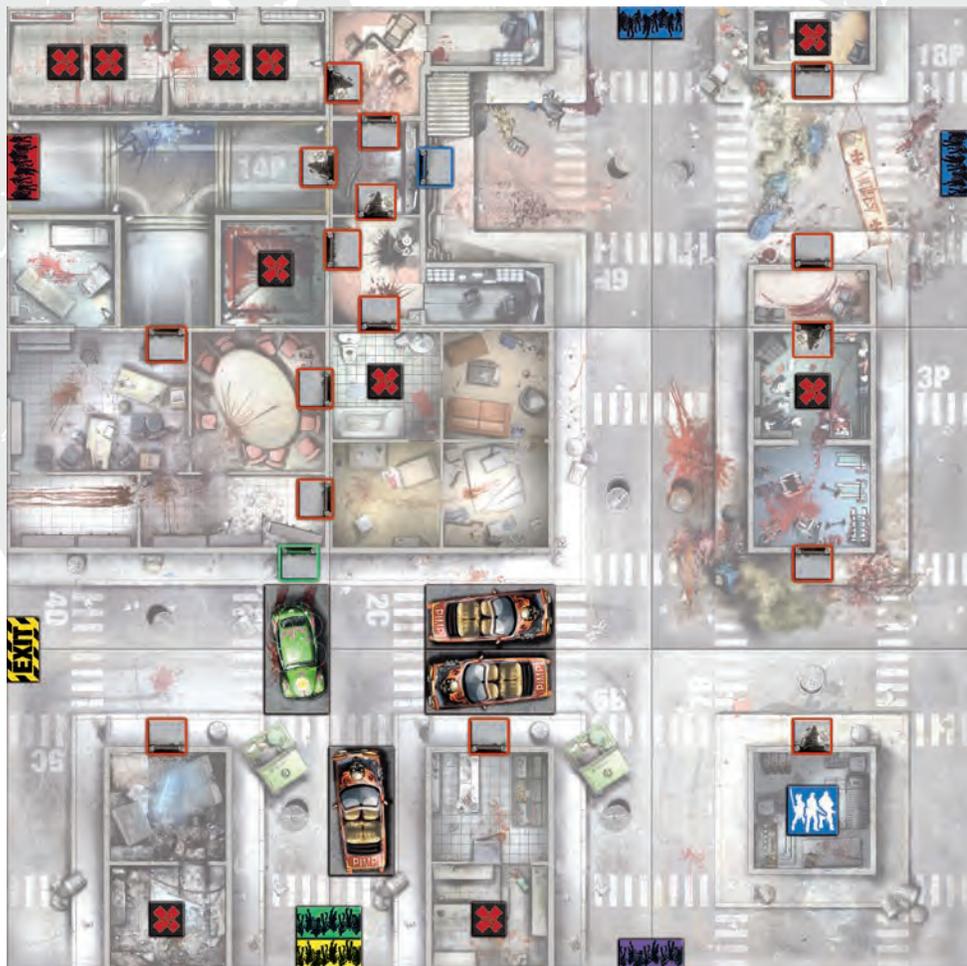
Matériel requis : Saison 1, Saison 2 : Prison Outbreak.

Dalles requises : 2C, 3P, 4D, 5B, 5C, 6P, 7B, 14P & 18P.

OBJECTIFS

Un plan juste pour prendre un bain ? Pardi ! Et le voici :

- 1- Trouvez les clés du hammam.** Il y a deux portes et vous aurez besoin des deux clés, car vous ne pourrez probablement pas utiliser la porte par laquelle vous êtes entrés pour vous enfuir. Fouillez les petits bâtiments jusqu'à trouver l'Objectif bleu et le vert.
- 2- Prenez un bain chaud jusqu'à vous sentir propres et ragaillardis.** Chaque Survivant doit se tenir sur un Objectif (du hammam) jusqu'à atteindre le Niveau de Danger Rouge (voir Règles Spéciales).
- 3- Repartez à l'aventure.** 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

- **Tout est dévasté.** Ne vous attendez pas à trouver quelque chose ici. L'Aire de départ ne peut pas être Fouillée.
- **Les clés du paradis (du bain).** Le personnel était logé dans les bâtisses environnantes. On y trouvera probablement les clés du hammam. Dans les petits bâtiments des dalles 3P, 5B, 5C et 18P, placez les Objectifs bleu, jaune, vert et violet au hasard, face cachée. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Ne vous en faites pas pour la caméra. Il n'y a plus personne pour mater.** Chaque fois qu'un Objectif de couleur est révélé, activez la Zone d'Invasion correspondante. Retournez le pion Zone d'Invasion sur sa face rouge. Au début de la partie, il n'y a qu'une seule Zone d'Invasion active !
- **Fermées par des portes blindées.** Les portes du hammam sont solides. N'essayez pas de les ouvrir sans les clés. Les portes bleue et verte ne peuvent pas être ouvertes tant que les Objectifs correspondants n'ont pas été pris.
- **Un bon bain chaud.** Un Survivant qui se trouve dans une Zone de salle de bains (les Zones dotées d'Objectifs à l'intérieur du grand bâtiment) peut choisir de prendre un bain. Sur chaque Objectif, il ne peut y avoir qu'un seul Survivant prenant son bain à la fois. Une fois qu'il a commencé, il ne peut plus effectuer d'autres Actions (y compris combattre) que se baigner : il reçoit 5 points d'expérience par Action utilisée de la sorte. Une fois que le Survivant a atteint le Niveau de Danger Rouge (ou s'il s'y trouve déjà), retirez un Objectif dans la Zone. Le bain est terminé : le Survivant peut à nouveau jouer normalement.
- **Les batteries sont mortes depuis longtemps.** Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.
- **Piiiiimp-mobile ! (et une hippie-mobile)** Les *pimp-mobiles* et la *hippie-mobile* ne peuvent être Fouillées qu'une seule fois. Elles contiennent les *Evil Twins*, le *Ma's Shotgun* ou une *Gunblade* (piochez au hasard).