

# A26 LE TUNNEL 2<sup>E</sup> PARTIE

DIFFICILE / 4-8 SURVIVANTS / 180 MINUTES

OK, je reconnais qu'explorer ce tunnel était une mauvaise idée. Il s'avère qu'on n'a pas affaire à un tunnel, mais à tout un tas de passages souterrains. Et bien sûr... on s'est paumés en revenant. Comme si ça ne suffisait pas, les zombies sont sur nos talons. Je vois de la lumière ! Sortons de là, où que nous soyons, et scellons ce labyrinthe à jamais ! Je préfère trouver mon chemin à la lumière du jour.

Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue, Angry Neighbors.

Dalles requises : 2R, 4R, 7R, 8R, 10V & 12V.

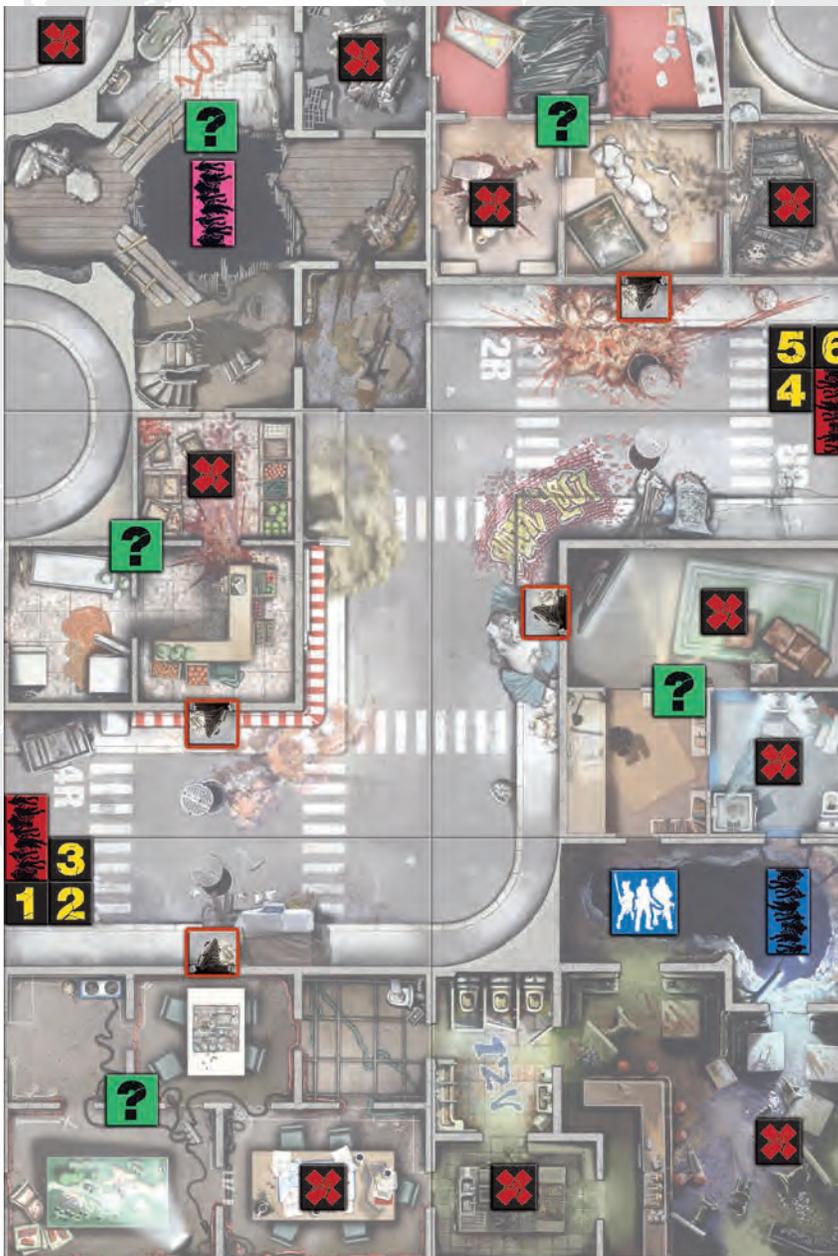
## OBJECTIFS

**Condamnez les tunnels !** Provoquez l'effondrement des tunnels en utilisant des cocktails Molotov sur les Zones d'Invasion bleue et rose (voir Règles Spéciales).

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Il en vient de partout !** Piocher une carte Lit bleue ou verte permet à tous les Zombies situés dans des Zones effondrées de résoudre immédiatement 3 Actions de Déplacement. Ils sortent alors du trou !
- **Oh, c'est joli !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Du bruit dans les ténèbres.** Les Zones d'Invasion bleue et rose sont actives dès le départ.

- **Merci, M. Molotov !** Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Prendre un de ces Objectifs donne un Molotov au Survivant. Si aucun Molotov n'est disponible, le Survivant ne gagne que les points d'expérience.
- **Ça va péter !** Lancer un Molotov dans une Zone effondrée retire également la Zone d'Invasion qui s'y trouve. Le Survivant gagne 10 points d'expérience supplémentaires.



10V	2R
4R	8R
7R	12V

