

A28 LE BUNKER DE L'ENFER

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

C'est en explorant une banque abandonnée que nous avons découvert cette ancienne porte dans la salle des coffres. Elle menait à un bunker souterrain datant des années 60 qui semblait toujours en parfait état. On s'est faufilé par le sas sans prendre la peine d'envoyer un éclairteur... La bonne nouvelle, c'est que cet endroit est vraiment immense. La mauvaise, c'est qu'ici, c'est l'enfer ! Les zombies sont partout et le sas est à présent verrouillé. Finalement, c'était peut-être une bonne chose que de ne pas envoyer un gars tout seul dans cet endroit. J'ai l'impression que nous ne sommes pas les premiers à être piégés ici ces derniers mois.
Les malheureux...

Matériel requis : Saison 2 Prison Outbreak.
Dalles requises : 11P, 12P, 13P, 14P, 15P & 16P.

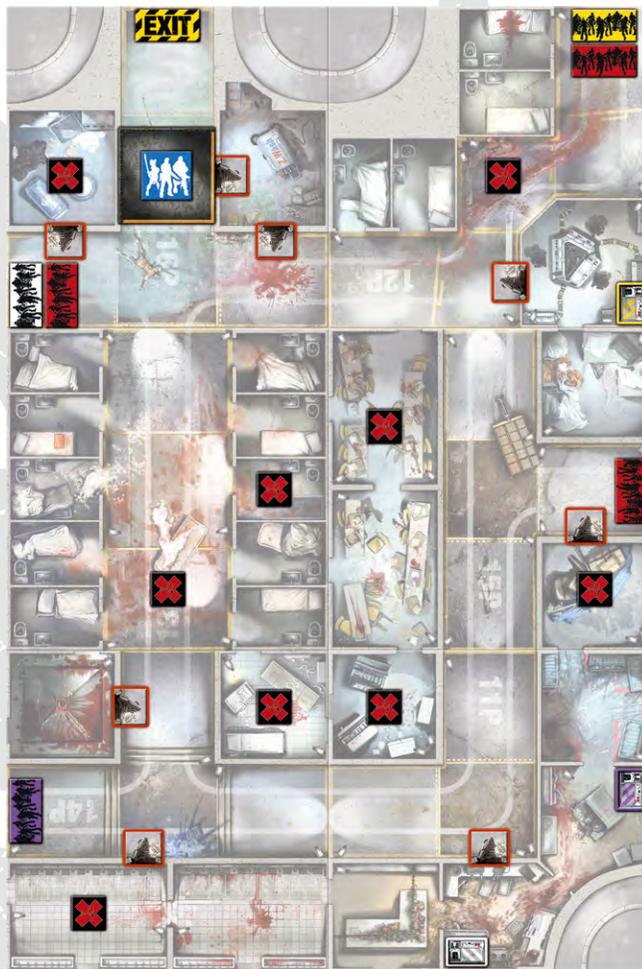
OBJECTIFS

Échappez à l'Enfer. Atteignez les objectifs suivants dans l'ordre indiqué pour accomplir la Mission.

- 1- Prenez au moins trois Objectifs.
- 2- Actionnez le sas de sécurité rotatif et atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son Activation, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Mettez 2 Objectifs rouges et un bleu de côté pour former la pile Interrupteur d'urgence (voir « Interrupteurs d'urgence »).
 - Placez les Objectifs blanc, jaune et violet au hasard parmi les rouges, face cachée. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
 - Piochez une carte Zombie pour chaque salle de la dalle 16P (dalle de départ) et générez les Zombies correspondants.
- **Voué à l'Enfer.** Lorsqu'un Survivant termine une Action de Déplacement sur une dalle où ne se trouve aucun autre Survivant, piochez une carte Zombie pour chaque salle de la dalle concernée, et générez les Zombies correspondants.
- **Sécurité Bancaire.** Les interrupteurs ne peuvent pas être activés tant que l'Objectif correspondant n'a pas été pris.
- **Dans les profondeurs.** Les Zones d'Invasion blanche, jaune et violette ne sont pas actives au départ. Chacune de ces Zones est activée dès que l'interrupteur correspondant est actionné pour la première fois.



16P	12P
13P	15P
14P	11P

- **Interrupteurs d'urgence.** Chaque fois qu'un interrupteur est actionné, piochez un Objectif au hasard dans la pile Interrupteur d'urgence.
 - Rouge : Rien ne se passe. L'Objectif est retiré de la pile.
 - Bleu : Faites tourner le sas de sécurité rotatif d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (au choix).