C20 LA PRISON SECRÈTE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Sven Christian Plangger

« Survivants, vous n'êtes plus seuls ! La CIA existe toujours. Rejoignez-nous à Atlanta. Nous avons construit un bastion contre les hordes de zombies. Ensemble, nous pouvons survivre ! » On trouvait que ça avait l'air trop beau pour être vrai. D'autres Survivants avaient entendu le message et étaient arrivés là avant nous. Une bonne chose. Ce fameux « bastion » est en fait une prison souterraine secrète, plus adaptée à garder les gens à l'intérieur plutôt qu'à retenir les zombies à l'extérieur. Il n'y a plus personne de vivant là-dedans. Mais ça ne veut pas dire que nous sommes seuls.

Dalles requises : **1B, 2C, 3C, 4C, 4D, 5B, 5E, 6B** & **7B.**

OBJECTIFS

Vous devez pénétrer dans l'abri secret de la CIA, mais ça ne va pas être de la tarte. Essayez de suivre ce plan :

1 - Cherchez des indices dans le bureau. L'Objectif vert représente le plan de l'abri et le code secret de la porte verte, derrière laquelle se trouve l'ascenseur vers la prison secrète.

2 - Atteignez l'abri, mais pensez au ravitaillement. Qui sait ce qui vous attend dans cet abri ? Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie. Rassemblez les cartes Équipement des Survivants qui ont pu s'échapper. Vous gagnez la partie si vous avez les neuf cartes nourriture en votre possession (Conserves, Sac de riz et Eau).

RÈGLES SPÉCIALES

- **Bonne pioche.** Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Cherchez du ravitaillement.** Lorsque vous prenez un Objectif rouge, piochez des cartes jusqu'à trouver une carte nourriture (Conserves, Sac de riz et Eau). Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.
- **Le directeur régional de la CIA avait une *pimp-mobile* de fonction !** Une *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).
- **Cool, une 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.
- **Vous pouvez utiliser les voitures.**

• **Le garage de la CIA.** Vous devez ouvrir les deux portes de la dalle 3C pour sortir avec la voiture de police. Notez que vous pouvez accéder au bâtiment sans vous faire repérer par les Zombies en passant par le garage (sans activer la Zone d'Invasion bleue, voir « Étages à Zombies » ci-dessous).

• **Le garage de la CIA.** Les Zombies dans les étages supérieurs vous entendent lorsque vous ouvrez la porte bleue et la Zone d'Invasion bleue devient active. Vous n'avez pas besoin de clé pour la porte bleue et le Survivant qui l'ouvre gagne cinq points d'expérience.

• **Stoppez l'Invasion.** L'Objectif bleu représente une lourde armoire qui peut servir à barricader la porte de l'escalier. Retirez la Zone d'Invasion bleue lorsque l'Objectif bleu est pris.

• **Pas de soucis, vous avez la clé !** La porte verte ne peut être ouverte que lorsque l'Objectif vert est pris.

TRADUCTION PAR EDGE ENTERTAINMENT.
WWW.EDGEENT.COM

Aire de départ des Survivants

Portes

Voitures pouvant être utilisées

Entrée de l'abri de la CIA

Zones d'Invasion

Plan et code de l'abri de la CIA (5 XP)

Lourde armoire (5 XP)

Ravitaillement (5 XP)