

EH3 COUPURE ÉLECTRIQUE

Une prison ! Quand Wanda sentait qu'elle avait une bonne idée, elle s'y accrochait bec et ongles. Depuis quelques jours elle bassinait son monde avec cette fameuse prison dans la banlieue de la ville. Pour la jolie blonde, tout dans ce genre de bâtisse était fait pour assurer leur protection, des murs haut et épais, des grilles un peu partout, des armes, du matériel médical, tout le confort que pouvait réclamer un survivant.

Cela faisait maintenant 4 jours que le groupe s'était installé et personne ne regrettait ce choix pour l'instant. Certes la première nuit avait été compliquée, il fallait s'habituer aux râles des morts-vivants encore enfermés dans les cellules, mais ils ne pouvaient rien faire contre la sécurité des serrures électroniques. En plus ce matin serait un peu particulier, Ned venait de finir de réparer le grille-pain, il ne restait plus qu'à le brancher et le petit déjeuner serait royal.

A l'instant où le bricoleur du dimanche appuya sur le bouton de marche, une étincelle le fit sursauter, puis ce fut le noir. "QUI A ÉTEINT LA LUMIÈRE ?!" hurla Doug, ce qui devait être les derniers mots prononcés avant que les survivants n'entendent les grilles des cellules s'ouvrir.

Dalles requises : 1B, 2C, 5B, 5E, 5F, 5C, 2B & 1C.

OBJECTIF

Rétablir le courant électrique au générateur de secours, puis fuir la prison en y laissant enfermés tous les zombies restant.

- **Prison break.** Le générateur est indiqué sur le plan par un "X" bleu. Prendre l'objectif ferme toutes les portes de la carte, toutes !
- **Loups solidaires.** Tout le monde doit s'en sortir, les survivants ne sont pas là pour augmenter les rangs des prisonniers morts... vivants. La Zone de sortie ne doit contenir aucun zombie.

La partie est gagnée si tous les survivants atteignent la sortie une fois le courant rétabli.

REGLES SPECIALES

- **Ça va être tout noir !** La coupure électrique intervient avant même la première action du premier survivant. Ouvrez toutes les portes indiquées sur la carte et procédez à l'invasion des Zombies.
- **Ils sortent des murs ? [OPTION]** Retirer les cartes Zombie numérotées de 39 à 42.
- **La Marche des Morts. [OPTION]** Ajouter les cartes numérotées de 43 à 54 de la boîte *Walk of the Dead*.
- **C'est mon mien !** Le pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Pour rappel, prendre l'objectif ferme toutes les portes de la carte.
- **Qui a rallumé la lumière ?** Le bruit et la lumière créés par la réactivation du générateur attirent des zombies planqués on ne sait où. Dès que l'Objectif bleu est pris, la Zone d'Invasion bleue est activée jusqu'à la fin de la partie.



Aire de départ des Survivants



Zone de sortie



Zone d'Invasion des Zombies



Zone d'Invasion des zombies bleue



Porte fermée



5XP. Objectif bleu

