

C46 LE NETTOYAGE DU METRO

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Jason Mac Dougall

On a sécurisé tout un quartier contre les hordes venant de la surface. Même une Abomination ne pourrait pas traverser ces barricades. Malheureusement, on a oublié le métro. Les zombies, eux, n'ont pas oublié. Par deux fois on a tenté d'y descendre. Par deux fois il a fallu se replier. Un ancien détenu affirme qu'il y aurait un bidon de gaz innervant dans une des cellules. Un illuminé pensait que la fin du monde était proche. Finalement, il n'était peut-être pas si fou, après tout. Si on peut amener le bidon jusque dans les conduits d'aération du métro, on pourrait utiliser le système de ventilation pour répandre le gaz dans les tunnels, grillant le cerveau des infectés et nous permettant de faire place nette. Avec un peu de chance, on évitera même d'y laisser notre peau.

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall.

Dalles requises : 1M, 2M, 3M, 3P, 5M, 5P, 6P, 10P & 13P.

OBJECTIFS

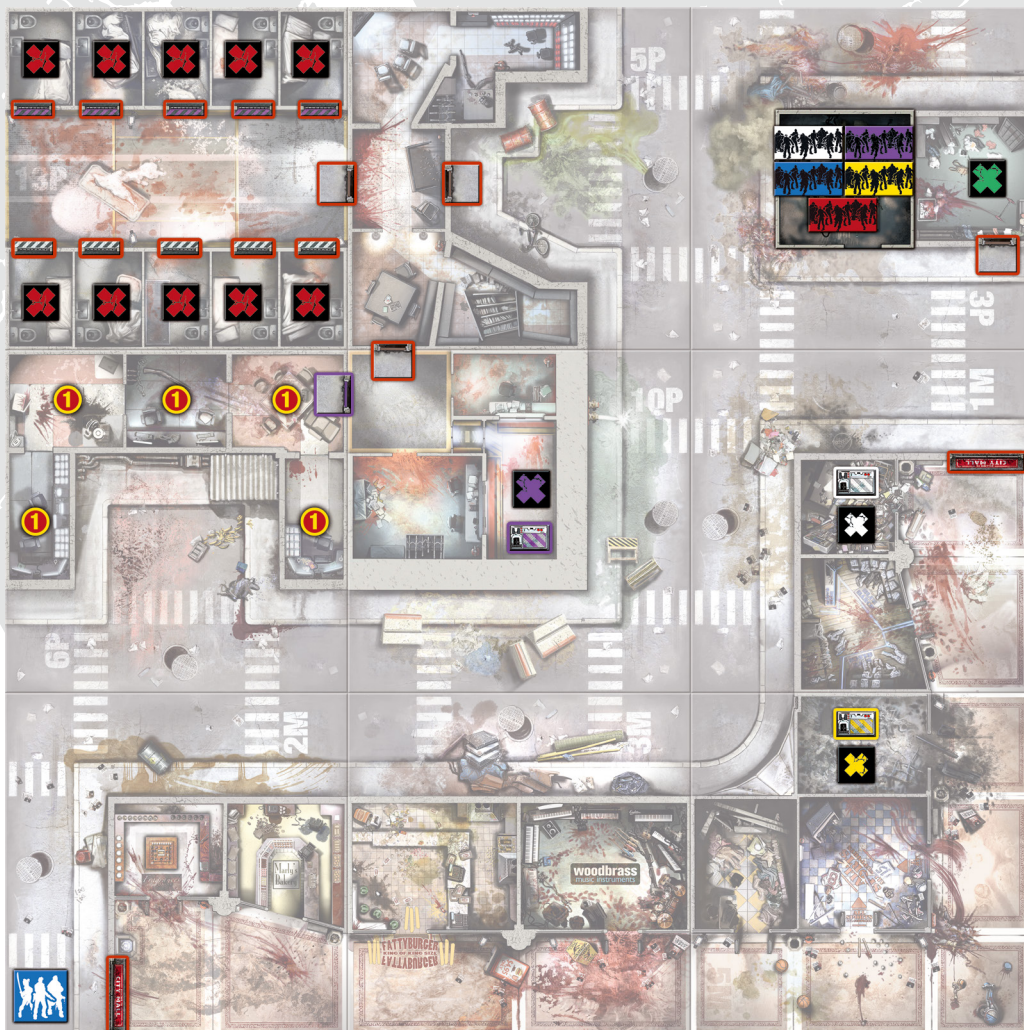
Voilà le plan. Suivez-le à la lettre : ce gaz ne pardonne pas. Le premier et le second Objectif peuvent être réalisés dans l'ordre de votre choix.

1 - Trouvez le gaz innervant. Vérifiez chaque cellule (elles sont indiquées par de grands « X » rouges) jusqu'à trouver la bonne. Ouvrez toutes les portes des cellules jusqu'à trouver l'Objectif bleu.

2 - Dérivez le système de ventilation et activez-le. L'interrupteur blanc contrôle la dérivation, le jaune contrôle l'alimentation. Activez-les tous les deux.

3 - Reliez le bidon de gaz au système de ventilation. L'Objectif vert représente la pompe de secours. Prenez-le. Ne laissez pas les Zombies atteindre l'endroit où se trouvait la pompe ou la Mission échouera.

4 - Tuez tous les Zombies. La Mission est réussie quand la pioche Zombie de Toxic City Mall (voir Règles spéciales) est épuisée et que tous les Zombies du plateau ont été éliminés.



RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place de la Mission.

- Mettez de côté les cartes Équipement et Zombie de *Toxic City Mall*. Ne mélangez pas ces cartes aux autres. Constituez deux pioches supplémentaires séparées.
- Mettez de côté toutes les armes de *pimp-mobile* en votre possession, ainsi que la carte Lance-flammes.
- Le pion Zone bonus indique l'entrée du métro.

• **Le bidon se trouve dans une cellule.** C'était sans doute une cachette sûre avant l'invasion. Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.

• **Des cellules à l'ancienne.** Les portes des cellules s'ouvrent comme des portes ordinaires (pas besoin d'interrupteur, une arme capable de forcer les portes suffit). Lorsqu'une cellule est ouverte, commencez par révéler l'Objectif. S'il est rouge, générez des Zombies normalement. S'il est bleu, tirez une carte de la pioche de *Toxic City Mall*. Le Survivant qui ouvre la cellule prend aussi l'Objectif, quelle que soit sa couleur, et gagne 5 points d'expérience (pas besoin d'Action pour le ramasser).



• **Ils savent qu'on est là.** La Zone d'Invasion bleue est activée dès que l'Objectif bleu est pris.

• **Des problèmes d'interrupteur.** Lorsqu'un interrupteur est actionné, la Zone d'Invasion de la même couleur est activée. Le Survivant qui actionne l'interrupteur prend aussi l'Objectif correspondant et gagne 5 points d'expérience. Chaque interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

• **Il y a marqué « armurerie » sur la porte violette. Oh yeah.** Actionner l'interrupteur violet ouvre la porte violette (mais pas les portes violettes des cellules). Fouiller dans les Zones indiquées permet de piocher une carte de la pioche Équipement de *Toxic City Mall*, OU de choisir une arme de *pimp-mobile*, OU de prendre la carte Lance-flammes.

• **Ils sont tous Toxiques, maintenant !** Une fois l'Objectif vert pris, utilisez les cartes de la pioche de *Toxic City Mall* quand vous générez des Zombies. Ne remélangez pas cette pioche lorsqu'elle est épuisée. Vous gagnez la partie quand la pioche est épuisée et que tous les Zombies ont été éliminés.

• **Les pompes, c'est fragile et délicat.** Une fois l'Objectif vert pris, sa Zone d'origine (indiquée par un « X » vert) est considérée comme la Zone la plus bruyante du plateau. La Mission échoue si un Zombie pénètre dans cette Zone.