

# EH7 LA GRANDE INVASION

Une mission par Eren Histarion

Après avoir tout vérifié 100 fois, c'était plutôt une bonne idée de verrouiller le complexe. Enfin, bonne jusqu'à ce que des explosions fassent trembler tout le bâtiment.

C'est Grindlock qui l'a découvert, ce vieux avec le nez aussi rouge que son bonnet, en train de placer des explosifs sur une des réserves d'eau potable, hurlant qu'"il ne faut pas boire l'eau !". Pour sa défense, il n'avait pas tout à fait tort. Sauf qu'en faisant exploser nos réserves, non seulement il avait ouvert des brèches pour les zombies, mais en plus il avait condamné la seule sortie existante.

Joshua, jamais à court d'idée proposa d'utiliser le reste des explosifs du vieillard, on pourrait probablement faire s'effondrer une pièce pour bloquer les zombies et nous ouvrir une nouvelle sortie.

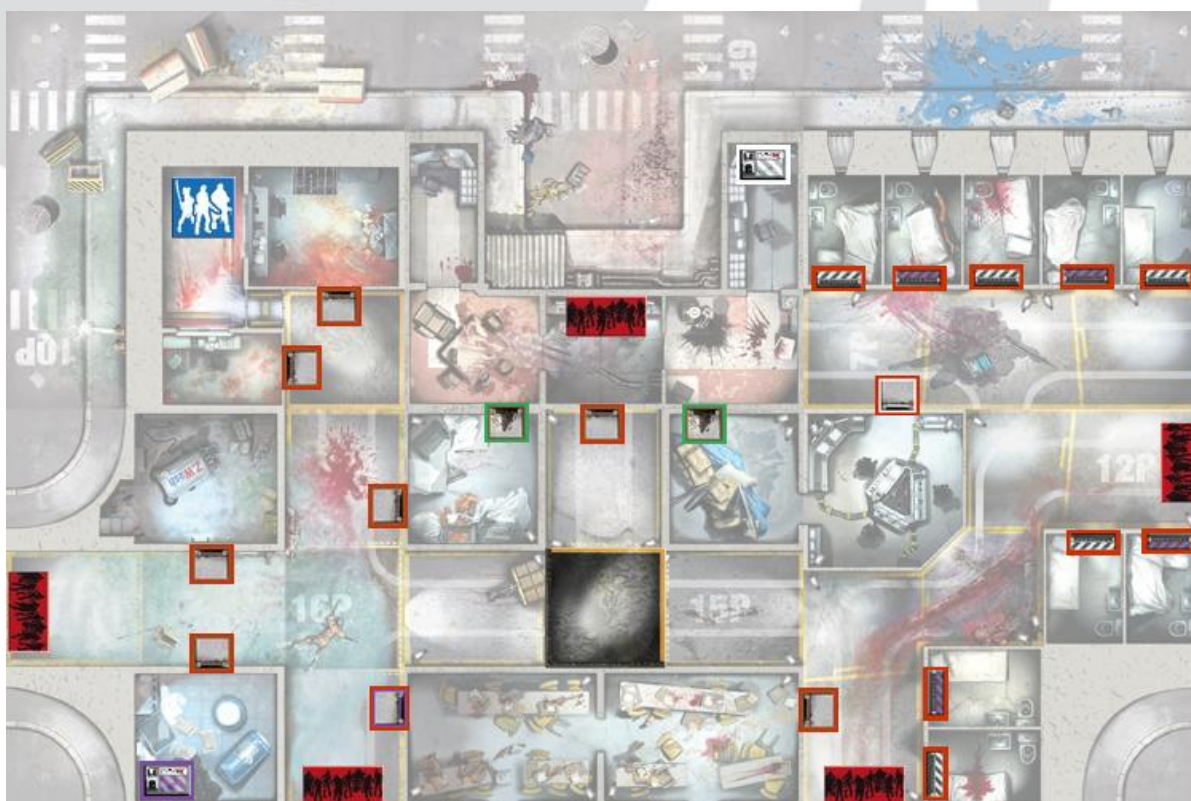
D'ailleurs le bonhomme avait disparu pendant l'explication du plan, laissant Grindlock nostalgique, il lui rappelait sa famille, Ben, l'oncle saoul.

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak

Dalles requises : 10P, 16P, 6P, 15P, 7P & 12P.

## OBJECTIFS

- **Gérontologie.** Reboucher les bêtises du vieux fou en faisant sauter les Zones d'Invasion des Zombies.
- **Prendre la T.A.N.G.E.N.T.E.** Une fois les 5 Zones d'Invasion explosées, les Survivants pourront fuir à la fin de leur tour par la Zone de sortie découverte, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



## REGLES SPECIALES



- **Ca doit forcément être par là !** Mélangez 5 Zones d'Invasion, dont la jaune et la bleue, face rouge, et placez les aléatoirement sur les Zones indiquées par la carte.
- **Et il y a une surprise à l'intérieur.** Pour 1 action, n'importe quel Survivant peut tenter de faire exploser une Zone d'invasion, tant qu'elle ne contient aucun Zombie, gagne 5XP et retourne le jeton de cette Zone :
  - Si la Zone retournée n'est ni jaune, ni bleue, l'explosion est une réussite, mais les Zombies ne se laissent pas faire. Choisissez une autre Zone d'invasion active et y ajoutez celle(s) que vous venez de faire exploser.
  - Si la Zone retournée est jaune, l'explosion est une véritable réussite. Remplacez la par une Zone de Sortie. Les Zones d'Invasion qui lui auraient été ajoutées ne bougent pas.
  - Si la Zone retournée est bleue, l'explosion est un échec. Rien ne se passe et la Zone d'invasion reste active. Les Zones d'Invasion qui lui auraient été ajoutées ne bougent pas.
- **Oups ! J'ai cassé un truc.** L'interrupteur blanc ouvre la porte blanche et les portes de cellules blanche, mais ne marche qu'une fois.
- **Oups ! Je l'ai refait.** L'interrupteur violet ouvre la porte violette et les portes de cellules violettes, mais ne marche qu'une fois.

