

# C40 AMOUR FRATERNEL

## OBJECTIFS

**Le devoir d'un frère.** Tuez Sledge et atteignez la Zone de sortie avec **tous** les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

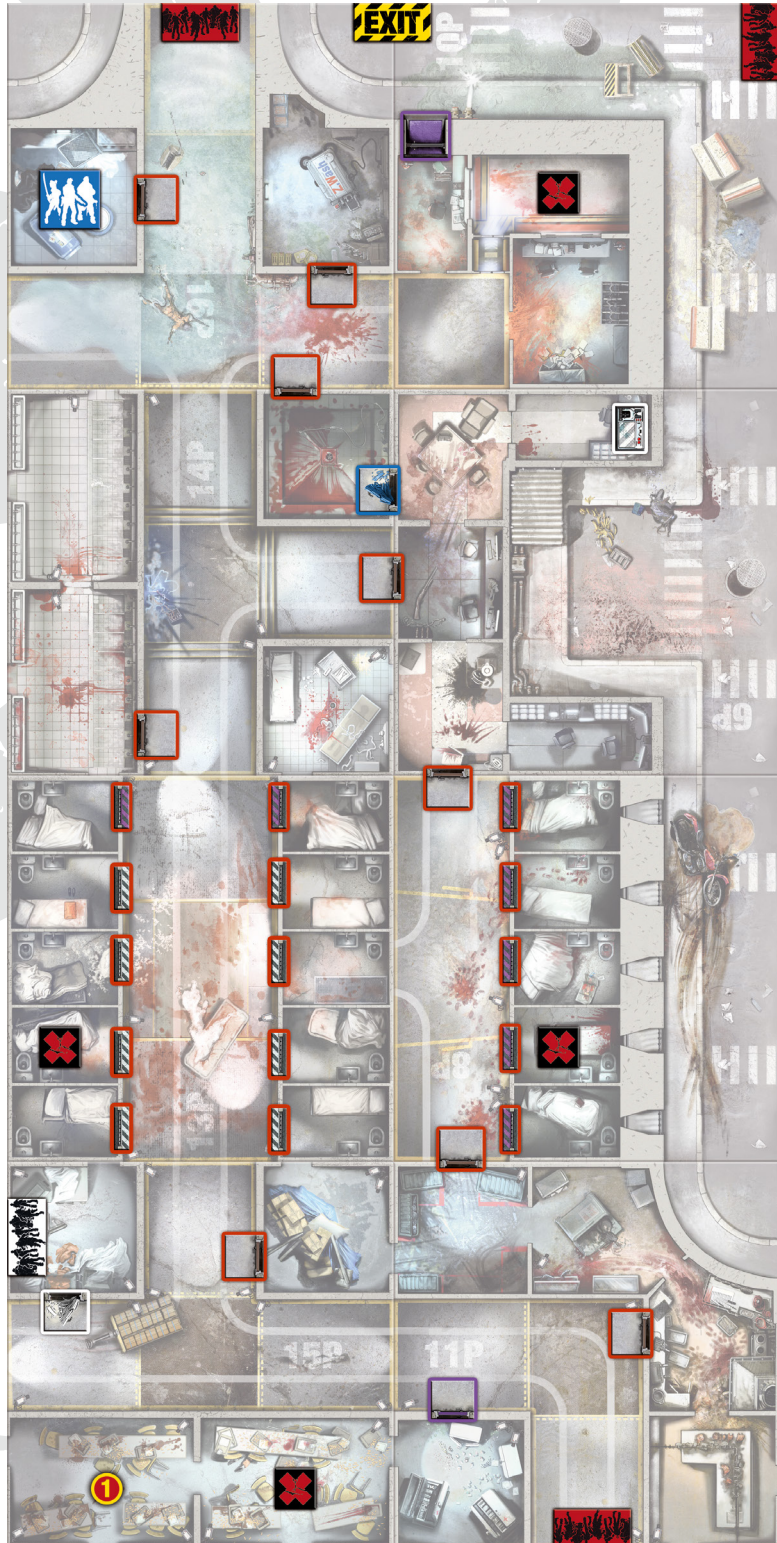
DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Une Mission de Samuel Udd

Sledge et Grindlock étaient frères de métal. Sledge était apparemment trop métal pour le reste du monde et il fut mis sous les verrous quelques semaines avant le début de l'épidémie. Grindlock n'est pas du genre à abandonner un pote. Il considère que ce nouveau monde représente le cadre idéal pour que Sledge et lui deviennent frères de sang. Bon, on a trouvé la prison, mais elle a été envahie il y a déjà longtemps. Si le vieux pote de Grindlock lui ressemble un tant soit peu, il est alors probablement devenu l'infecté le plus gros, le plus méchant et le plus métal du coin. Toutefois, Grindlock sait se montrer persuasif. Il a réussi à nous convaincre d'accomplir un acte de miséricorde : libérer Sledge de son emprisonnement et lui permettre de rejoindre l'enfer dans lequel il a juré de retrouver Grindlock. Alors, nous voilà, prêts à faire un raid dans la prison afin de trouver Sledge et de mettre un terme à ses souffrances. Facile, pas vrai ? « Hey, Grindlock, qu'est-ce que tu entends par 'Sledge a dû rester semblable à ce qu'il était de son vivant' ? » « Tu verras bien par toi-même. »

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak.

Dalles requises : 6P, 8P, 10P, 11P, 13P, 14P, 15P & 16P.



## RÈGLES SPÉCIALES

- **On a déjà fouillé ici.** L'Aire de départ ne peut pas être fouillée.
- **Accomplir un devoir sacré.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Sledge !** Lors de la mise en place du jeu, placez une Abomination Berserker dans la Zone indiquée. Elle représente Sledge. Sledge est une Abomination Berserker d'un type nouveau et ne peut être tué que par un Survivant de Niveau Orange minimum (en plus de posséder une arme adéquate). Il se comporte sinon comme une Abomination Berserker normale. Lorsque Sledge est vaincu pour la première fois, couchez sa figurine au lieu de la retirer. Lors de la prochaine Phase des Zombies, il passe son Activation à se relever. Cela ne se produit qu'une seule fois par partie. L'expérience pour l'élimination d'une Abomination est distribuée normalement : lorsqu'il est abattu la première fois et lorsqu'il est vaincu pour de bon.

- **Berserker le Grand.** Si vous devez générer une Abomination et que Sledge est encore en jeu, ouvrez toutes les portes dans la Zone de Sledge ! S'il n'y a pas de portes fermées dans sa Zone, Sledge gagne une Activation supplémentaire. Si Sledge a déjà été éliminé, générez normalement l'Abomination.

- **Le confinement de Sledge : les portes violettes.** *Le réfectoire a été scellé, avec Sledge à l'intérieur. S'il est ne serait-ce qu'à moitié aussi difficile à contenir aujourd'hui qu'il l'était de son vivant, il ne va pas rester enfermé longtemps une fois qu'on aura titillé le nid de frelons.* Aucune de portes violettes ne peut être ouverte par des moyens normaux. Lorsque Sledge finit par briser la porte violette qui le maintient enfermé, il cause un dysfonctionnement dans le système. Toutes les portes violettes, quel que soit leur type, sont ouvertes.

- **Contenir le flux.** La Zone d'Invasion blanche est active au début de la partie. Activer l'interrupteur blanc ouvre toutes les portes blanches des cellules et désactive la Zone d'Invasion blanche (retirez-la du jeu). La porte blanche demeure ouverte. L'interrupteur ne rapporte aucun point d'expérience et ne peut pas être replacé dans sa position d'origine.

