C51 RAID SUR LE COMMISSARIAT

MOYEN / 4-8 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission d'Aaron Lococo

Écoute, t'as une meilleure idée ? Moi non plus, j'ai pas envie de m'éterniser dans ce bled, mais il nous faut de plus gros flingues et un max de bastos avant de se tirer d'ici. On rentre, on prend les armes et on ressort. Si au passage on peut piquer les bagnoles de la fourrière, c'est encore mieux.

Matériel requis : **Saison 1, Saison 2 : Prison Outbreak, Toxic City Mall, Zombie Dogz.**

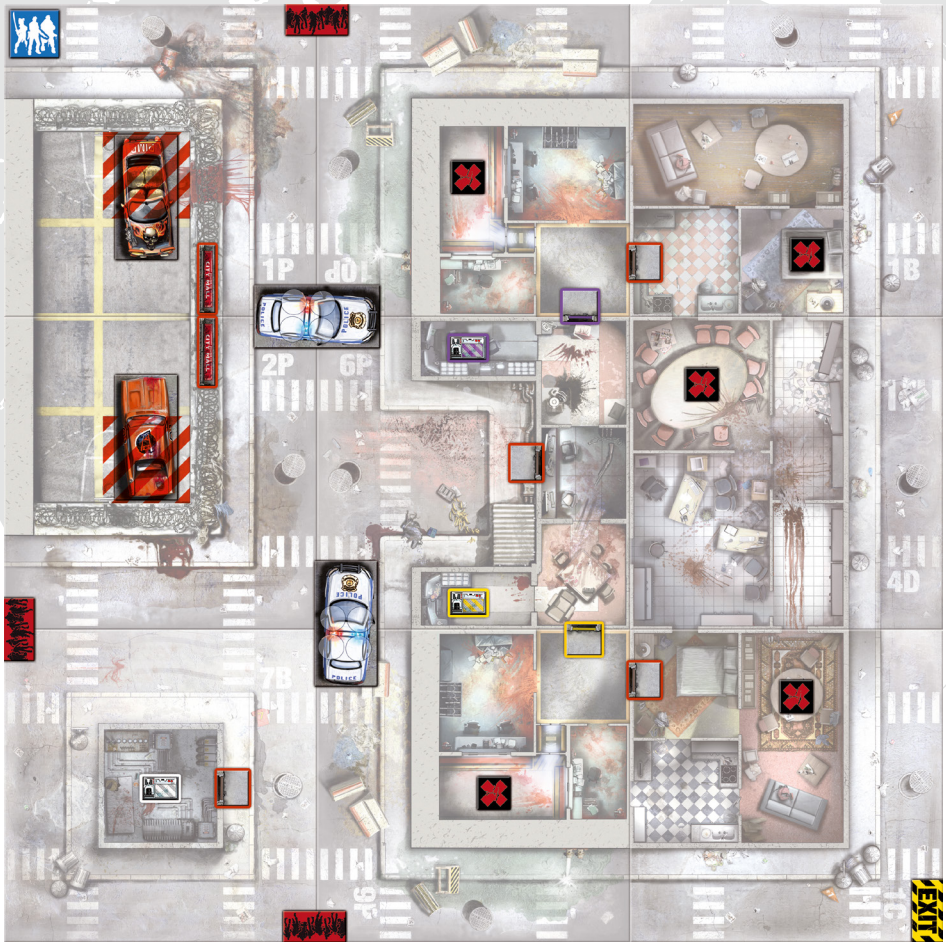
Dalles requises : **1B, 1C, 1P, 2P, 4D, 6P, 7B, 9P, & 10P.**

OBJECTIFS

1— Entrez dans le commissariat et pillez l'armurerie. De grands « X » rouges indiquent les endroits où peut se trouver l'armurerie. Cherchez jusqu'à tomber dessus. Vous devez actionner l'interrupteur jaune et/ou le violet pour entrer. Prenez toutes les cartes Équipement de l'armurerie.

2— Ouvrez le parking de la fourrière et prenez autant de voitures que nécessaire. Actionnez l'interrupteur blanc pour pénétrer dans le parking. Prenez les voitures.

3— On s'arrache ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants à bord d'autant de voitures que nécessaire. Une voiture peut s'échapper par cette Zone à la fin du tour de son conducteur, tant que la Zone ne contient aucun Zombie.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Primes.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- **Mise en place : voitures de police.** Remplace la règle de Fouille des voitures de police. Durant la mise en place, retirez les cartes suivantes de la pioche Équipement. Chaque voiture de police contient un exemplaire de chacune de ces cartes. Un Survivant peut choisir une des cartes disponibles chaque fois qu'il Fouille la voiture. Une voiture de police vide ne peut plus être Fouillée.
  - Bouclier antiémeute x2
  - Fusil à pompe x2
  - Tonfa x2

• **Mise en place : l'armurerie.** Durant la mise en place, retirez les cartes suivantes de la pioche Équipement et mettez-les de côté pour constituer l'armurerie. Un Survivant peut choisir une des cartes de cette réserve à chaque fois qu'il Fouille la Zone de l'armurerie (voir *Pillez l'armurerie !* ci-dessous). Un Survivant peut Fouiller plusieurs fois la Zone de l'armurerie au cours de son Activation. Une fois la dernière carte prise, l'armurerie ne peut plus être Fouillée.
- .44 Magnum x2
- Balles à tête creuse x1
- Carabine x1
- Fusil automatique x1
- Fusil d'assaut x2
- Munitions en pagaille (gros calibre) x2
- Munitions en pagaille (petit calibre) x2
- Pistolet mitrailleur x2
- Pointeur laser x2
- Viseur x1

• **Pillez l'armurerie !** Mélangez 3 Objectifs rouges, le bleu et le vert, face cachée, et placez-les au hasard dans les Zones indiquées. Lorsqu'un Objectif est pris, appliquez un des résultats suivants en fonction de sa couleur :
- *Bleu* : Vous tombez sur l'unité Two-two. Placez 2 Chiens Zombies dans la Zone.
- *Vert* : l'armurerie ! Cette Zone représente à présent l'armurerie.
- *Rouge* : rien ne se passe.

• **Voitures !** Les voitures de police ne peuvent pas être pas être utilisées. La *pimp-mobile* et la sportive peuvent être utilisées, mais pas Fouillées.

• **Les interrupteurs du poste de police.** Actionner l'interrupteur violet ouvre la porte violette. Actionner l'interrupteur jaune ouvre la porte jaune. Aucun de ces interrupteurs ne rapporte de points d'expérience. Les remettre dans leur position initiale ne permet pas de fermer les portes.

• **L'interrupteur blanc déverrouille le parking de la fourrière.** La cour de prison sur les dalles 1P et 2P représente la fourrière. Les deux doubles portes du Mall permettant d'y accéder ne peuvent pas être ouvertes tant que l'interrupteur blanc n'a pas été actionné. La *pimp-mobile* et la sportive sont placées dans les Zones indiquées.