

C65 ENTRE LE MARTEAU ET L'ENCLUME

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission de Stanislas Gayot

« Alors, c'est ra le commissariat sécurisé que tu veux transformer en planque ?

- Ben, la dernière fois que j'y suis venu, la sécurité était au top. Portes électroniques, caméras de surveillance et tout le toutim...

- Ouais, ça a l'air super, mais pour l'instant, y a plus de jus et le portail est grand ouvert. L'endroit est sûrement gavé de zombies !

- Tant pis. On en a encore plus aux basques, du coup, on n'a pas trop le choix. Au moins, on peut fermer le portail manuellement. Je crois me souvenir où ils rangeaient la clé de la salle de contrôle. C'est... heu... dans le coin.

- C'est ra, c'est ra... Si tu peux dénicher un truc pour nous barricader contre les zombies qui se trouvent déjà dans notre planque, ce serait cool. Sinon, on va vite découvrir ce que ça fait de se retrouver entre le marteau et l'enclume ! »

Matériel requis : Saison 1.

Dalles requises : 1C, 2C, 4E, 5C, 5D & 7B.

OBJECTIFS

C'est pas vraiment un plan, mais on fera avec.

- 1 – Trouvez la clé verte de la salle de contrôle du portail.** Trouvez et prenez l'Objectif vert.
- 2 – Fermez le portail.** Utilisez l'Objectif bleu pour fermer le portail.
- 3 – Barricadez le commissariat.** Désactivez les trois Zones d'Invasion à l'intérieur du commissariat.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Elle est où, cette foutue clé ?** Les endroits potentiels pour trouver la clé verte sont indiqués par des « X » rouges. Placez l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Une fois l'Objectif vert pris, la porte verte peut être ouverte. Retirez tous les Objectifs rouges restants.

- **Fermer le portail manuellement.** Un Survivant qui se trouve dans la Zone de l'Objectif bleu peut dépenser 1 Action pour fermer une de cinq portes qui constituent le portail. Une fois les cinq portes fermées, le portail est verrouillé. Fermer une de ces portes rapporte 5 points d'expérience au Survivant qui le fait. L'Objectif bleu ne peut pas être pris.

- **Le portail est un peu bruyant.** À la première Action dépensée pour fermer le portail, la Zone d'Invasion bleue est activée.

- **Interdit aux zombies.** Un Survivant situé sur une Zone d'Invasion peut dépenser 1 Action pour la retirer du jeu, tant qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

- **Épave de bagnole.** La voiture ne peut pas être utilisée.

- **Voiture de flic = flingues !** Une voiture de police peut être Fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.



5C	5D
1C	7B
4E	2C