

C50 TOMBÉ DU CAMION

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Caroline et Gareth Brough

Kim nous a parlé de box où ses anciens « associés d'affaires » entreposaient « diverses marchandises spéciales ». Il semblerait que son boss avait un goût prononcé pour les armes exotiques et qu'une partie de sa collection était stockée là. C'est pas trop loin, ça vaut le coup d'y jeter un coup d'œil. On pourrait y trouver des trucs utiles !

Il y a autre chose, cependant. Kim a également déclaré que ces box étaient utilisés comme planques pour certains « partenaires d'affaires » ou « connaissances », désireux d'éviter la « paperasserie administrative » pendant leurs « vacances » dans le coin. On connaît Kim suffisamment bien pour espérer ne pas tomber sur ces types une fois sur place.

Matériel requis : **Season 2: Prison Outbreak, Dog Companions, Zombie Dogz.**

Dalles requises : **3P, 4P, 17P & 18P.**

OBJECTIFS

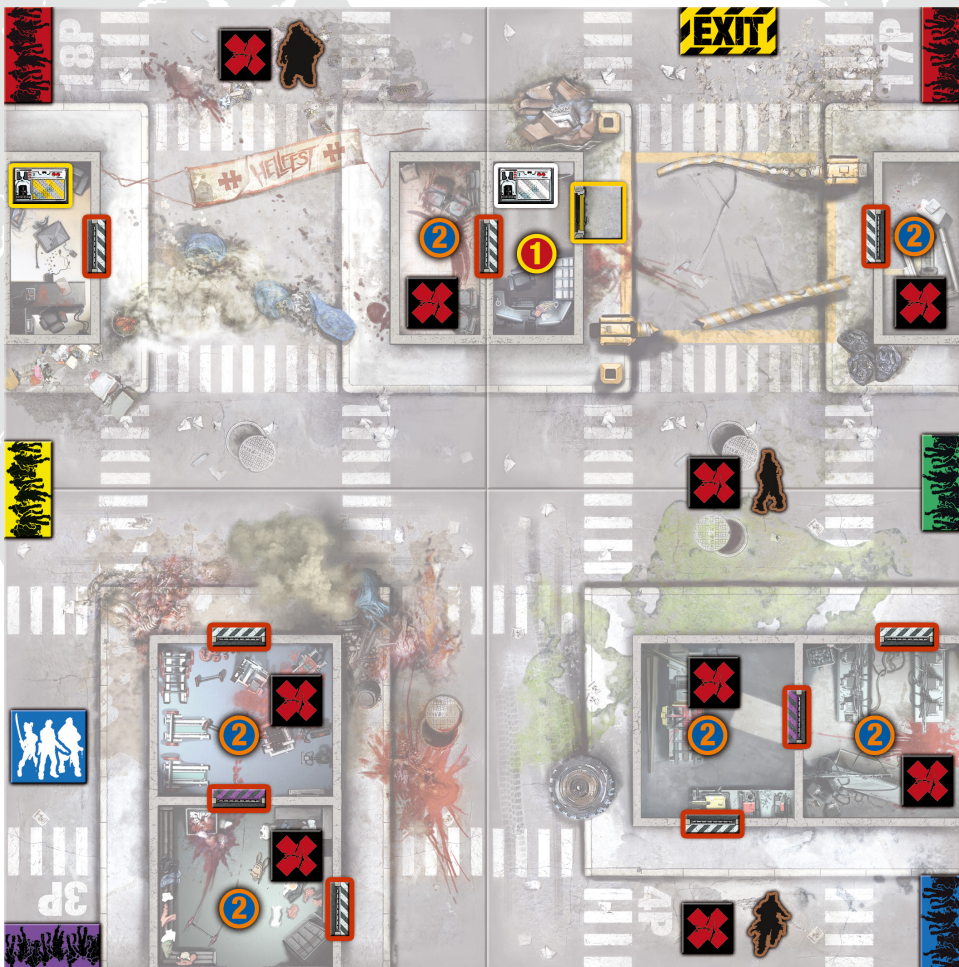
1- Récupérez les clés sur les vigiles. La bonne nouvelle, c'est que les clés du bureau de la sécurité ne sont pas loin. La mauvaise, c'est que les vigiles sont morts et qu'ils ne sont pas contents. Tuez les vigiles Zombies et prenez les Objectifs associés.

2- Désactivez les alarmes des box. On dirait que les alarmes des portes des box fonctionnent encore, contrairement aux volets roulants électriques. Il faut neutraliser l'alarme avant d'ouvrir. Actionnez l'interrupteur blanc.

Objectif optionnel : caméras de sécurité. Certains casiers sont surveillés par des caméras. Il semble que l'ancien boss de Kim était du genre parano. Si on parvient à se connecter au système, on devrait pouvoir éviter les mauvaises surprises ! Actionnez l'interrupteur jaune avant d'ouvrir les box. Vous pouvez ignorer cet Objectif si vous le souhaitez.

3- Fouillez les box. On ne sait pas ce que contiennent ces casiers, vu qu'il n'y avait pas vraiment d'inventaire officiel. Il va falloir tous les ouvrir. Prenez les six Objectifs dans les box.

4- On s'arrache ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants restants. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Suivre le plan.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Mince, ça s'ouvre pas.** Les portes violettes ne peuvent pas être ouvertes.
- **Il est où, le boss ?** Ne générez pas d'Abomination Berserker tant que l'Objectif blanc n'a pas été pris (voir ci-dessous). Si une carte doit générer une Abomination Berserker, remplacez-la par un Fatty Berserker et son escorte de deux Walkers Berserkers.



• **Les clés du bureau de la sécurité.** Durant la mise en place, disposez un Walker Berserker, un Runner Berserker et un Fatty Berserker dans les Zones indiquées. Prenez deux pions Objectif rouge, un jaune et placez-les au hasard, face cachée, sous chaque figurine de Zombie. Ces Objectifs se déplacent en même temps que les Zombies. Ces Zombies sont indivisibles : comme pour les Abominations, vous choisissez le chemin qu'ils empruntent en cas de séparation. Le Survivant qui tue un des ces Zombies récupère aussi l'Objectif associé. Une fois l'Objectif jaune pris, la porte jaune peut être ouverte et la Zone d'Invasion jaune est activée. On dirait qu'ils vous ont entendu !

• **Coupez les alarmes des portes.** Les portes blanches ne sont alimentées : il va falloir les ouvrir à l'ancienne après les avoir déverrouillées ! Vous ne pouvez pas les ouvrir avant d'avoir actionné l'interrupteur blanc. Activer l'interrupteur blanc ne rapporte aucun point d'expérience.

• **Les box (événements).** La carte affiche six casiers, chacun contenant un Objectif. Placez les Objectifs blanc, bleu, vert et violet au hasard parmi les rouges, face cachée. Lorsqu'un Objectif est pris, appliquez le résultat correspondant à sa couleur :

- *Bleu* : la Zone d'Invasion bleue est activée.
- *Vert* : vous avez déclenché une alarme distante : la Zone d'Invasion verte est activée.
- *Violet* : la Zone d'Invasion violette est activée.
- *Rouge* : rien... c'est presque trop calme.
- *Blanc* : vous avez réveillé quelque chose... et ça n'est pas content ! L'Abomination Berserker apparaît dans la Zone de l'Objectif.

• **Les box (butin).** N'oublions pas pourquoi on est venus. Durant la Mise en place, mettez de côté les cartes Équipement suivantes et classez-les par paires comme indiqué. Placez ensuite une paire sous chacun des Objectifs des box. Un Survivant qui prend un Objectif dans un box gagne la paire de cartes correspondante et peut réorganiser son inventaire gratuitement.

- Batte cloutée + Fusil automatique.
- Carabine + Viseur.
- Scie à béton + Bouclier antiémeute.
- Les deux *Gunblades*.
- Munitions en pagaille, petit + gros calibre.
- Conserve + Riz.

• **Les caméras de sécurité.** Après avoir actionné l'interrupteur jaune, retournez tous les Objectifs encore sur le plateau. Les cartes Équipement dans les box ne sont pas révélées.

• **Chien de garde solitaire.** Prenez les 6 cartes de Compagnons Chiens et placez-en une, face cachée, dans le bureau de sécurité, comme indiqué sur la carte. Mélangez les autres dans la pioche Équipement. Le Survivant qui ouvre la porte jaune gagne le Compagnon Chien caché ici.