

## Atelier 4 : L'HOPITAL

### Scénario

Des bio-terroristes ont investi un hôpital dissimulant un centre de recherche pour dérober un virus mortel.

Vous intervenez pour les neutraliser mais aussi pour récupérer le virus.



## Atelier 6 : DEMINAGE

### Scénario

Une prise d'otage est en cours dans un bar et les malfaisants ont installé une bombe.

Le robot démineur intervient en même temps que l'assaut est donné.

On vous prévient que le robot a été piraté.

En plus de libérer les otages, il va vous falloir neutraliser le robot.

Vous serez porteur d'un gilet pareballe lourd.

Pour neutraliser le robot, il vous faudra tirer dans le cerveau moteur sans rien toucher d'autre sous peine d'explosion (ce qui a coûté de nombreux match à 0)



## Atelier 8 : DIFFEREND FAMILIAL

### Scénario

Vous êtes appelés pour un différend familial chez la famille « cassauce » bien connue de vos services.

Alors que vous arrivez sur place, des coups de feux retentissent.

Vous intervenez



## Atelier 9 : LE FLAG

### Scénario

Vous appartenez à la brigade des « stup ».

Une opération pour prendre en flag un gros bonnet lors d'un deal est décidée.

Méfiance !

