

C63 LE TATOUAGE

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission de Christophe Müller de Schongor

Watts avait un voisin vraiment spécial qui croyait fermement en la venue de l'apocalypse. Il faut bien admettre qu'il n'avait pas tout à fait tort. Toujours est-il que ce type s'était mis en tête de transformer sa caravane en véritable forteresse et de stocker plein de bouffe et de matos de survie. Elle ne s'ouvre qu'à l'aide d'un code-barres que le gars s'était fait tatouer sur la main.

Watts avait complètement oublié cette histoire jusqu'à ce qu'il tombe sur une liste de patients d'un asile psychiatrique. Devinez quoi ? Le nom du gars était sur la liste !

Qu'est-ce qu'on ferait pas pour un pack d'eau gazeuse...

Matériel requis : **Zombicide Saison 2 : Prison Outbreak.**

Dalles requises : **3P, 4P, 8P, 9P, 17P & 18P.**

OBJECTIFS

Voilà le plan en trois parties qu'on a concocté pour mettre la main sur cette main :

1 - Libérez le gars. Libérez l'Abomination Berserker. Elle est enfermée dans une des cellules capitonnées.

2 - Libérez le tatouage. Tranchez la paluche de ce type en réussissant une Action de Mêlée sur l'Abomination Berserker. Il n'est pas nécessaire que l'Équipement utilisé soit capable d'abattre l'Abomination, le but n'étant pas de la tuer... pour l'instant ! Se retrouver manchot ne change rien pour le monstre.

3 - Libérez-vous. Atteignez la Zone de sortie avec **tous** les Survivants et la main tatouée. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



8P	3P
9P	4P
17P	18P



RÈGLES SPÉCIALES

• **Du Matos de vétérans.** Après la distribution de l'Équipement de départ, chaque Survivant pioche des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Si une carte « Aaahh ! » est piochée, le Survivant n'obtient pas d'arme et un Walker est placé sur L'Aire de départ. Les autres Survivants peuvent quand même piocher des cartes. Ce n'est pas considéré comme une Fouille.

• **Un code-barres derrière les barreaux.** Placez un Objectif rouge sous l'Abomination Berserker. Il représente le tatouage (et la main qui va avec). Le Survivant qui prend cet Objectif gagne 5 points d'expérience et le place dans son inventaire, où il est considéré comme une carte Équipement. La Mission échoue si le tatouage est défaussé.

• **Dans l'enceinte de l'asile.** Quand une pièce de bâtiment est révélée, appliquez le Niveau de Danger au-dessus de celui en cours (Jaune à la place de Bleu, par exemple). Rouge reste le maximum. Cette règle ne s'applique pas lors de l'étape d'Invasion de la Phase des Zombies.

• **Désactiver les serrures de sécurité.** Actionner l'interrupteur violet ouvre les portes violettes des cellules. La porte principale violette de la Prison ne s'ouvre pas, mais peut être à présent ouverte normalement. La Zone d'Invasion violette est activée. Le Survivant qui actionne l'interrupteur gagne également 5 points d'expérience. L'interrupteur ne peut être actionné qu'une seule fois.

• **Sas de sécurité rotatif.** Lorsque l'interrupteur jaune est actionné :

- Le sas de sécurité tourne d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (choisissez le sens de rotation à chaque activation de l'interrupteur).

- Placez un Marqueur de progression sur la Zone d'Invasion jaune (voir « plus de sas de sécurité rotatifs ? »).

• **Tournez Manège.** Pendant la Phase des des Zombies, piochez une carte Zombie sur la Zone d'Invasion jaune pour chaque Marqueur de progression qui s'y trouve. Ne piochez pas de carte s'il n'y a pas de Marqueur.

• **La Hippie mobile.** Elle peut être Fouillée une fois. Elle contient deux *Gunblades*. Elle peut être utilisée.

