

C52 PASSE-PARTOUT

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission de Charlene Daubelcour

Avant que les morts ne se relèvent, j'avais bossé avec ce type. « Passe-Partout » qu'ils l'appelaient, personne ne connaissait son vrai nom. Un gros bonnet, du genre à avoir accès à des dossiers top-secret ou à avoir le permis de tuer. On avait sympathisé et il m'avait parlé de ce local où je ne sais quel groupe paramilitaire développait en secret des armes du tonnerre. Dans le contexte actuel, ça pourrait nous être vachement utile.

Bien sûr, il y a un problème : 3 portes de sécurité infranchissables dotées de serrures biométriques. Passe-Partout était le seul type à y avoir accès, mais aujourd'hui, il passe plus de temps à bouffer de la chair fraîche qu'à jouer les espions.

Une main tranchée pourrait nous permettre de passer la reconnaissance d'empreintes digitales. Sa tête ferait de même pour la reconnaissance d'iris, si on ne la fait pas trop « à la barbare ». La dernière serrure utilise une reconnaissance vocale. Du coup, on ne peut pas se contenter de le découper en morceaux. On va devoir traîner ce boulet avec nous jusqu'à la dernière porte. Espérons qu'un joli « Uuurgh » fasse l'affaire. Ensuite, à nous tous ces beaux joujoux !

Matériel requis : Prison Outbreak, Toxic City Mall.
Dalles requises : 1M, 2M, 3P, 8P, 9P, 11P, 16P & 18P.

OBJECTIFS

Pour réussir, accomplissez les objectifs dans l'ordre :
1 - Trouvez Passe-Partout. Il doit traîner dans le coin. Vous ne pouvez pas le rater : il est habillé tout en bleu. Trouvez le Zombie qui détient l'Objectif bleu. Si ce Zombie est tué avant que l'interrupteur violet soit actionné, la Mission échoue.



2 – Actionnez les trois interrupteurs pour pouvoir accéder à la salle de stockage. Ça a l'air simple ? Sauf que vous allez devoir trimballer un Zombie pour y arriver. Un Bouclier antiémeute pourrait s'avérer utile, ainsi que quelqu'un capable de provoquer Passe-Partout afin de l'amener au bon endroit.

3 – Prenez vos nouveaux jouets. Un grand « X » rouge indique l'aire de stockage. Utilisez l'Objectif rouge pour acquérir les armes Ultrarouges.

4 – Essayez vos nouveaux jouets. Atteignez le Niveau de Danger Rouge avec tous les Survivants.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Mon pote le Zombie.** Placez un Walker Standard sur l'Objectif bleu dans la Zone indiquée. Il représente Passe-Partout. Pour ne pas le confondre avec un autre Zombie, déplacez-le toujours sur son pion Objectif bleu.

• **Vos futurs nouveaux jouets.** Mettez de côté toutes les armes Ultrarouges. L'Objectif rouge ne peut pas être pris, mais le Survivant qui l'active récupère l'arme Ultrarouge de son choix.

• **Donne-moi ta main, et prend la mienne.** Un Survivant qui se trouve dans la Zone de l'interrupteur blanc avec Passe-Partout peut dépenser une Action pour forcer le Zombie à placer sa main sur le panneau de sécurité. N'importe quel Survivant peut ensuite dépenser une Action pour actionner l'interrupteur blanc. Actionner l'interrupteur blanc ouvre la porte blanche. Le remettre dans sa position d'origine referme la porte. Il faudra alors recommencer toute la procédure si vous voulez ouvrir la porte blanche à nouveau.

Le Survivant qui actionne l'interrupteur blanc pour la première fois prend l'Objectif blanc et gagne 5 points d'expérience.

• **T'as d' beaux yeux, tu sais ?** Un Survivant qui se trouve dans la Zone de l'interrupteur jaune avec Passe-Partout peut dépenser une Action pour forcer le Zombie à présenter ses yeux face au panneau de sécurité. N'importe quel Survivant peut ensuite dépenser une Action pour actionner l'interrupteur jaune. Lorsque l'interrupteur jaune est actionné, le sas de sécurité rotatif tourne d'un quart de tout vers la gauche ou la droite (choisissez le sens de rotation chaque fois que l'interrupteur est actionné). La Zone d'Invasion jaune devient active. Actionner à nouveau l'interrupteur ne désactive pas la Zone d'Invasion. Le Survivant qui actionne l'interrupteur jaune pour la première fois prend l'Objectif jaune gagne 5 points d'expérience.

• **Nous afons les moyens de fous faire parler !** Un Survivant qui se trouve dans la Zone de l'interrupteur violet avec Passe-Partout peut dépenser une Action pour forcer le Zombie à « parler » devant le panneau de sécurité. N'importe quel Survivant peut ensuite dépenser une Action pour actionner l'interrupteur violet. Actionner l'interrupteur violet ouvre la porte violette. Le remettre dans sa position d'origine referme la porte. Il faudra alors recommencer toute la procédure si vous voulez ouvrir la porte violette à nouveau. Le Survivant qui actionne l'interrupteur violet pour la première fois prend l'Objectif violet et gagne 5 points d'expérience.

• **Une voiture de police ? J'ai toujours rêvé d'en conduire une !** La voiture de police peut être utilisée. Elle 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.

