

# XX1b SYNCHRONISATION DES MONTRES ( 2 JEU )

Une mission par Christophe Müller de Schongor

"C'est vivant ! Vivant !" cria Ned, en souvenir de cette vieille anecdote. Nous l'avons tous regardé avec doute. J'avais déjà mon arme à la main, si jamais ça n'était pas pour du beurre. "Non, c'est que quelqu'un à encore répondu au poste CB. En vrai français ! Il avait peut être un accent de..." Amy l'interrompt. Quelques minutes plus tard, Ned et l'autre mec (Mitch ou Butch, un nom du genre) sont tombés d'accord sur un plan pour qu'on se regroupe, parce que plus on est de fous... Ou alors ça a à voir avec l'union et la force !

Dalles requises : 1B, 2C, 4B, 5Cx2, 5Ex2, 5F, 6Bx2, 5D, 1C, 7B & 3B.

## AVANT-PROPOS



- Il y a deux groupes de Survivants autonomes, un groupe sur la moitié haute de la carte, et un groupe sur la moitié basse.
- Chaque groupe est composé de 4 Survivants *minimum*.
- Pour simuler la zone d'invasion des Zombies verte, utilisez une zone d'invasion des Zombies rouge en respectant la règle d'activation *verte*, sauf si vous en possédez une.
- La mission se joue avec deux séries de dalles.
- Il est vraiment recommandé d'avoir des Zombies en plus ; il est recommandé d'avoir deux paquets de cartes Equipement.

## OBJECTIFS

- **Comptez-vous !** Tous les Survivants des deux groupes doivent se réunir dans la salle de la Zone de sortie.

- **Problème de confiance.** Aucun Zombies ni aucun Zombivants ne doivent être dans la salle de la Zone de sortie. Débarrassez-vous-en ! Si l'un des groupes de départ est décimé, alors, bien, à vous de voir.

## REGLES SPECIALES

- **Qu'y a-t-il sous l'imper ?** Chaque groupe a son propre équipement de départ : une *Hache*, un *Pied-de-biche* et un *Pistolet* à distribuer au groupe. Egalisez avec des *Poêles* au besoin.
- **Servir et protéger.** Les voitures de police se conduisent et se fouillent comme d'habitude.
- **Trouver le fil bleu.** Mélangez face cachée un pion Objectif *bleu* et quatre pions Objectifs rouges. Positionnez-les face cachée aux endroits marqués d'un .
- **Couper le fil bleu.** Lors de l'activation d'un , gagnez 5XP et retournez le pion.
  - S'il est rouge, une zone d'invasion des Zombies de votre choix (n'importe quelle couleur) est activée immédiatement.
  - S'il est *bleu*, la porte *bleue* peut être ouverte et la zone d'invasion des Zombies *bleue* fonctionne jusqu'à la fin.
- **Brancher le fil vert.** Lorsque le pion Objectif *vert* est activé, gagnez 5XP. Les portes *vertes* peuvent être ouvertes et la zone d'invasion des Zombies *verte* fonctionne jusqu'à la fin.
- **Quelque chose bloque la porte.** Une porte à côté d'un pion Objectif rouge ne peut s'ouvrir qu'à condition d'avoir activé cet Objectif. Le Survivant qui l'active gagne 5XP.
- **Le plus sûr possible de nos quartiers.** Aucune Abomination ne peut apparaître ici, si vous piochez une carte Zombie Abomination, placez un *fatty* et 2 *walkers* à la place.







Aire de départ des Survivants



Zone de sortie



Porte Bleue



Porte verte



Porte fermée



Zone d'Invasion des zombies bleue



Zone d'Invasion des Zombies



Zone d'Invasion des zombies verte



Voiture de Police verte



5XP. Porte bloquée



5XP. Objectif vert



5XP. Objectif rouge

