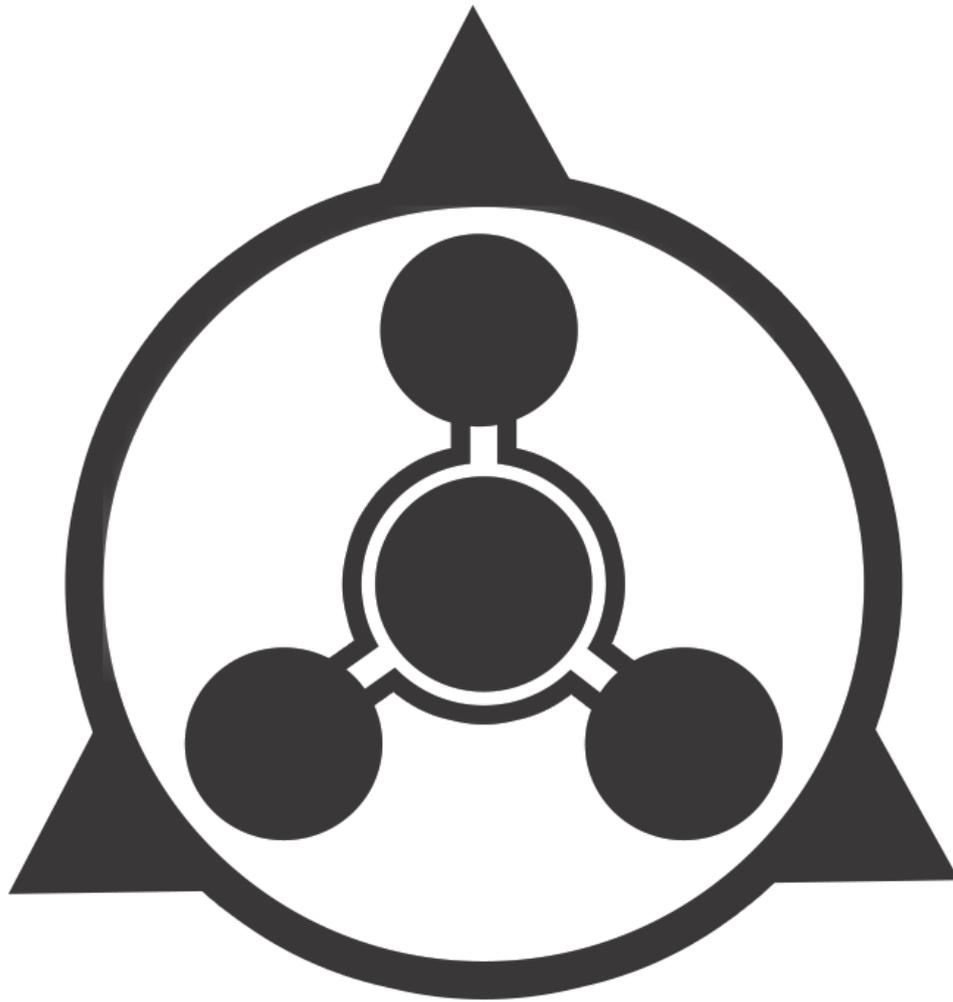


SunShade Inc.

Bienvenue dans le monde de demain !



MISSIONS ZS2F
CONFIDENTIEL



ZS2F MOO - CROWD ISLAND

C'est la première fois que je ne suis pas réveillé par la voie monotone de « Mathieu ». Je réalise ensuite que la nature des hurlements a changé. J'essaie de jeter un œil par les grilles. Oh-oh, il semblerait que la SunShade se soit faite débordée ici aussi.

La bonne nouvelle, c'est que ma cellule est ouverte.

La mauvaise, c'est que ça ne devrait pas être la seule.

REGLES COMMUNES

• **Z comme Zombies.** Les Zombies sont attirés par les Zones de leur secteur uniquement.

• **Air conditionné.** Le mode *Ultrarouge* est actif. Le mode *Résurrection* est actif. Par ailleurs, un *Zombivant* qui meurt peut subir une Résurrection. Un maximum d'une Résurrection par Mission par Survivant est possible.

• **Entraide.** D'un secteur à l'autre :

- Les Zone d'allées intérieures communiquent entre elles, ainsi que les Zones de rue.
- Les autres Zones ne communiquent pas.
- Changer de secteur met fin à l'Action de mouvement, même si le Survivant possède une Compétence qui lui permet de se déplacer de plusieurs Zones par Action de déplacement. L'activation de ce Survivant se termine après le Survivant actif du secteur d'arrivée. L'ordre d'activation obtenu est conservé aux tours suivants.

• **Vide sanitaire.** Si un secteur se retrouve sans aucun Survivant lors d'une phase Zombie, alors toutes ses portes standards sont refermées et les zombies présents enlevés. Lorsqu'un Survivant entre sur un secteur qui n'en avait aucun, le secteur se révèle normalement, ainsi que chaque Zone d'invasion active.



• **Qu'est-ce que c'est que ça ?** Des *Cartes Magnétiques* se trouvent sur les Zombies. Elles sont obtenues de deux façons :

- Obtenir un  sur un dé lors d'une attaque de Mêlée et ignorer cette réussite.
- Une fouille est effectuée en présence de Zombies, par un Survivant avec une Compétence associée à la fouille.

Ce faisant, le Survivant récupère une carte *Carte Magnétique* dans son inventaire.

• **Laboratoires sécurisés.** Pour ouvrir une porte de couleur de ce complexe, il faut défausser une carte *Carte Magnétique* de son inventaire et dépenser une Action.

• **Système « Juguler l'Accès aux Unités d'Emprisonnement »** © SunShade Inc. La porte rotative d'un secteur dépend de la console J.A.U.N.E. d'un autre secteur. Lorsqu'un Survivant active une telle console pour la première fois de la Mission, il décide du secteur lié. Ce lien dure jusqu'à la fin de la Mission. La porte rotative liée peut être tournée dans une autre position à l'activation de sa console J.A.U.N.E.

• **Zone compte double.** La Zone d'invasion bleue s'active normalement à chaque tour. Elle s'active une seconde fois en fin de tour Zombie, sur le secteur qui compte une Zone d'invasion bleue ET le plus grand nombre de jetons bruits, Survivants compris. En cas d'égalité, toutes les tables à égalité sont concernées. L'utilisation d'une compétence comme « Bruyant » place la table au même niveau de bruit que le secteur le plus bruyant. Ce second tirage se fait dans une pioche de Zombie Seekers (Angry Neighbours).



• **Le « 1 », c'est raté.** Lorsqu'une carte Zombie dont le numéro se termine par un 1 est tirée, les Seekers de la table gagnent une activation supplémentaire.

• **Transport de troupes.** Les véhicules respectent leurs règles habituelles.

• **Cobayes.** Les cellules de prison se révèlent de la manière suivante. Jeter un D6 par cellule :

- Sur un  : un Fatty Berserker (seul)
- Sur un  : un Fatty (seul)
- Sur un  : un Runner Berserker
- Sur un  : un Runner
- Sur un  : un Walker Berserker
- Sur un  : deux Walkers

• **Troisième mi-temps.** Si un Survivant se trouve sur une Zone d'un terrain de basket en début de tour Zombie, alors l'une des Zones du terrain, au choix des joueurs, se révèle comme une cellule à la fin du tour Zombie (voir Cobayes).

ZOMBICIDE - REGLES

REGLES DE CAMPAGNE

• **Enchaînement.** En début de mission si un chemin ouvert existe révélez les cellules en respectant la règle Cobayes.

• **Enchaînement, suite.** Les Survivants qui n'ont pas réussi à terminer la Mission précédente ont été remis sur pieds avec l'aide de leurs camarades. Les Blessures sont retirées. Chaque Survivant peut conserver un nombre de cartes Équipement de son inventaire, spécifique à chaque Mission. En début de partie, chaque équipe a quelques minutes pour effectuer des échanges entre ses membres.



• **Enchaînement, fin.** Aucun Zombie n'est conservé d'une Mission à l'autre. Avant la première phase des joueurs, effectuer des phases des Zombies spécifique à chaque Mission.

• **Mercato.** Deux Survivants peuvent intervertir leur équipe de départ si ces équipes ont partagé un secteur lors de la Mission, à l'issue de cette dernière.

• **Pas touche.** Les cartes de Mission ne prennent pas en compte les déplacements des voitures et des portes rotatives. Elles ne retrouvent pas leur position initiale, mais conservent celle en cours.

• **Empreintes digitales.** Les Survivants sont répartis en 6 équipes identifiées par un numéro. Les objectifs numérotés ne peuvent être activés que par un Survivant de l'équipe du bon numéro.

