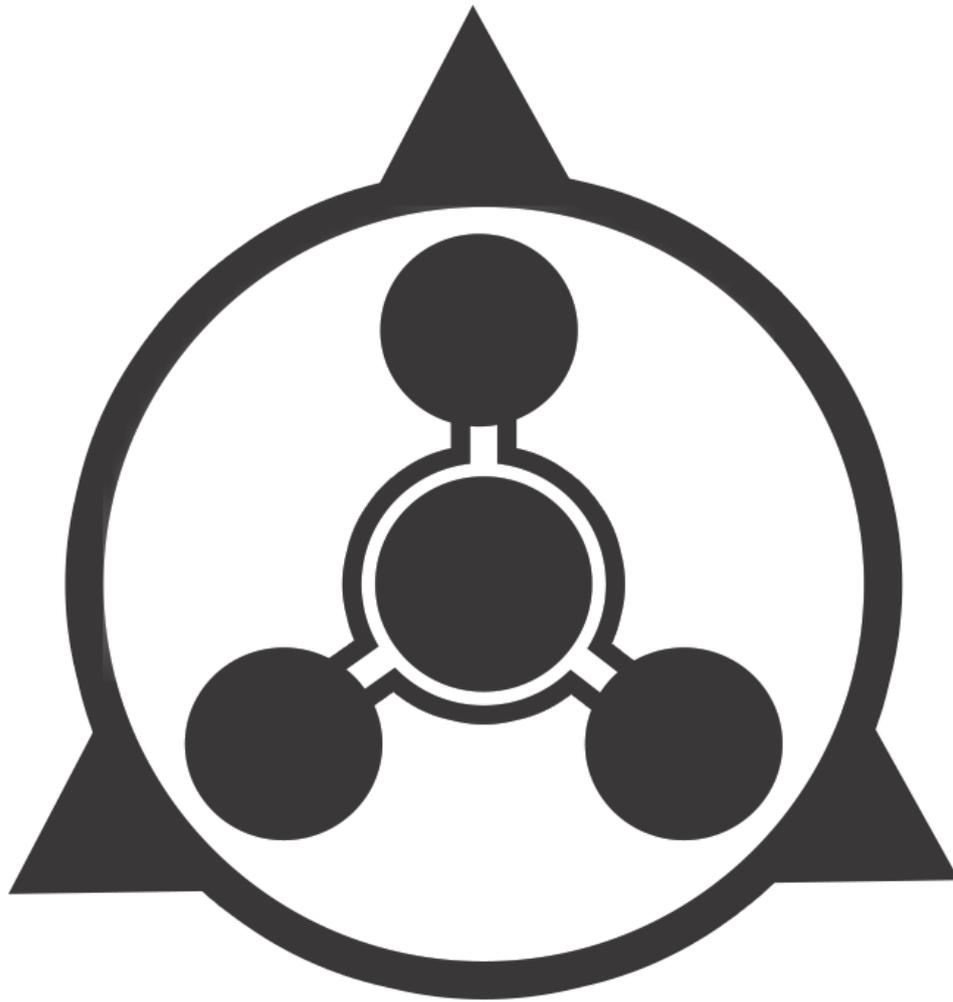


SunShade Inc.

Bienvenue dans le monde de demain !



MISSIONS ZS3F

CONFIDENTIEL



ZS3F MOO - THE GREATEST SICKBAY ON EARTH

Ca fait plus de deux jours que j'ai la gerbe. Travis est cloué par une fièvre d'anthologie. Parker perd son temps aux gogues. Bear tient une cuite formidable, parce qu'il est le seul à préférer les canettes de bière périmées à l'eau douce du lac.

Faut faire quelque chose !

REGLES COMMUNES DE CAMPAGNE

• **24.** Les événements ont lieu en temps réel. Les équipes ne sont pas tenues de s'attendre, sans que ça devienne une course.

• **Talon Ultrarouge.** Toutes les cartes *Ultrarouges* sont isolées en un paquet séparé. Il n'y a aucune restriction quant à l'origine de ces cartes *Ultrarouges*.



• **Mid-Season Finale.** Les autres cartes utilisées sont celles de *Rue Morgue* et *Angry Neighbors*.

• **Affaires personnelles.** Chaque Survivant reçoit secrètement une *Clé*, dont il conserve l'entière responsabilité jusqu'à la fin de la Campagne. Bien qu'Équipement, elle est hors-jeu et ne prend pas de place dans l'inventaire ni dans la continuité entre les Missions.



• **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.

• **Secteur.** Une table représente un secteur, qui comporte plusieurs plateaux de jeu, autant d'étages différents : le rez-de-chaussée, où démarre la campagne, et un étage supérieur.

• **Etages.** Les Zones de rue du rez-de-chaussée sont considérées comme telles pour les Acteurs. Ailleurs, ce sont des Zones de « ciel », aucune bouche d'égout n'y est opérationnelle, etc.

• **Entraide.**

D'un étage à l'autre :

- Les bords des allées des dalles 1V et 3V communiquent.
- Aucune autre communication n'est possible.

D'un secteur à l'autre :

- Les Zones de rue communiquent toutes entre elles.
- Le bord d'une Zone d'allée intérieure communique avec le bord des Zones d'allée intérieure des autres secteurs de référence identique (1V par exemple, ou 2V, 3V, 5V).
- Aucune autre communication n'est possible.

Tous les Acteurs circulent ainsi. Changer de plateau met fin à l'Action de mouvement, même si l'Acteur possède une compétence qui lui permet de se déplacer de plusieurs Zones par Action de déplacement. En cas de changement de secteur, 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.

• **Solidarité.** Tant qu'ils sont sur le même secteur, les Survivants conservent leur ordre d'activation, même répartis sur plusieurs étages. Le niveau de danger est le même pour tout un secteur, et les événements (Égouts, Lits, Suractivations, ...) y sont partagés.

• **Vide sanitaire.** Un secteur ne peut jamais être sans Survivant. Un étage sans Survivant se révèle selon les règles dès qu'un premier Survivant y arrive. Cela peut se produire plusieurs fois par Mission.

• **Restez dans la queue !** Les Zombies Toxiques positionnés restent dans leur salle assignée. Ces salles se révèlent tout de même selon les règles normales.

• **Tu te sens chanceux ?** La phase Zombie du rez-de-chaussée se fait avec 4D6. Un  lors de cette phase Zombie n'est attribué à aucune Zone d'invasion zombie de ce secteur, mais permet de choisir un autre secteur. La Zone d'invasion Zombie bleue d'une table qui a été choisie une ou plusieurs fois depuis sa précédente phase Zombie est active lors de la prochaine phase Zombie.

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

• **Quarantaine.** Un étage sans Survivant ne subit pas d'invasion Zombie. Les Zombies de cet étage se déplacent vers la Zone la plus bruyante de leur secteur.

- **Serrures électromagnétiques.** Une porte de couleur ne peut jamais s'ouvrir.
- **Sabot.** La *Pimp-mobile* ne peut pas être conduite.
- **Scellées.** La *Pimp-mobile* ne peut pas être fouillée.
- **La force de l'habitude.** Activer un Objectif rapporte 5XP.



- **Effet « ? ».** Si un Survivant arrive à déclencher l'effet « ? », alors lui et son équipe peuvent utiliser les cartes d'Expérience jusqu'à la fin de la campagne.



- **Enchaînement.** En début de Mission, si un chemin ouvert existe sur un plateau, révélez les Zones, hors déclencheur d'évènement.

- **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. Les Survivants avec des compétences « Possède (Équipement) » récupèrent ces Équipements. En plus, chaque Survivant peut conserver lors de la Mission suivante un nombre précisé de cartes Équipement de son inventaire. Pour finir, l'équipement de départ est distribué. En début de partie, chaque équipe a quelques minutes pour effectuer gratuitement 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 une phase Zombie.



- **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 changements sur les jetons (statut, couleur, position, ...). Ils ne retrouvent pas pour autant la situation indiquée, sauf les déclencheurs d'évènement.

