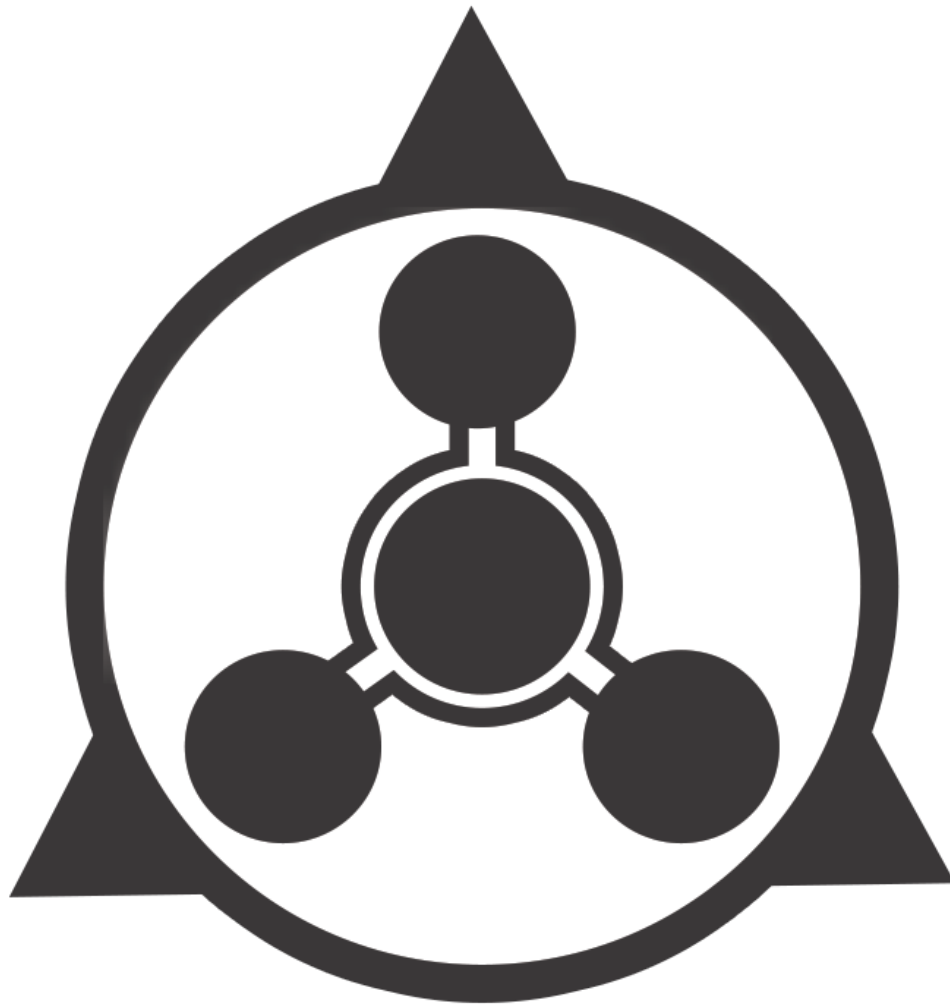


SunShade Inc.

Bienvenue dans le monde de demain !



MISSIONS ZS3HS
CONFIDENTIEL



ZS3HS MOO – BACK TO CROWD CITY

« Vous connaissez la dernière ? », commença Maddie, qui rapporta alors une nouvelle légende (le qualificatif d'« urbaine » est-il toujours d'usage ?) dont elle est coutumière.

« Ya ce cheum Ned-truc k'aurait pécho l'endroit zéro de l'invasion bizon... »

Terry était sceptique : « Ça explosa partout en même temps ! Les journaux d'... »

« Wesh, la tchatte officielle ? Nakash. Lui, y ramasse tous les keutru cheulou de l'hosto de la dernière fois. Et même d'avant. Avec logo, et tout. Il a chafaudé une rithéo sur... »

« Échafaudé ! », coupa Terry.

« Rho, sava ! Donc, ya sa team kiveukon les aide à la valider. Genre, direct là-bas et catch ceux k'auraient vu ou su d'époque » Maddie laissa sa bulle de gomme éclater.

« Pour peu que s'y trouvent encore de nos semblables... Pourquoi prendrions-nous de tels risques ? » hasarda Terry, abasourdi par la naïveté de sa coéquipière, mais dont la curiosité était piquée au vif.

« Nous : hélico. Eux : big stocks de caramels mous. Fifty-fifty. Pis y'en a marre keulon parle keudeux. Sa s'rait NOUS la légende des winners après un pareil hit ! »

« Si nous faisons mieux... ? » ajouta Terry tandis qu'un sourire soulevait sa moustache.

L'Objectif de la Campagne est de trouver ET sauver un maximum de témoins, représentés par les *Compagnons Humains*. Un témoin est considéré sauvé s'il est vivant en fin de campagne, qu'il accompagne un Survivant ou ait été rapatrié aux *Quartiers*.

REGLES COMMUNES DE CAMPAGNE

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

• **Géographie des lieux.** Un *Site* est composé de plusieurs tables, chacune représente un *Secteur*.

• **Territoire étranger.** Il y a une unique pioche d'Objectifs pour tous les *Sites*, composée de 4 Objectifs par secteurs : 2 rouges, 1 bleu et 1 rose. Elle est conservée face cachée.

• **Talon Equipement.** Il existe une unique pioche Equipement par *Site*, mélangeant les 3 boîtes principales.

• **Talon Compagnon.** Tous les Compagnons, Humains et Chiens, forment une pioche par *Site*, qui permet de déterminer un Compagnon lorsqu'il est révélé.

Quartiers. Les Survivants ont une base arrière sécurisée uniquement accessible en hélicoptère. Sans être physiquement représentée, elle est considérée comme une table partagée par tous les *Sites* et tous les *Secteurs*. Il est possible d'y stocker, déstocker des cartes Equipement et d'y enlever toutes les *Blessures* d'un Survivant (en jeu ou hors-jeu).

• **Season Finale.** Les autres cartes utilisées sont celles de Rue Morgue.

• **À tâtons.** Aucune carte d'Action d'équipe n'est distribuée. Si un Survivant a une compétence liée à ces cartes, il peut en récupérer une seule.

• **Air conditionné.** Le mode *Ultrarouge* est actif. Le mode *Résurrection* est actif. Par ailleurs, un *Zombivant* qui meurt peut subir une résurrection aux *Quartiers* et reçoit une carte *Equipement Indisponible*. Un maximum d'une Résurrection par Mission par Survivant est possible.

• **Personne n'est laissé pour compte !** Un Survivant hors-jeu peut être récupéré par un autre Survivant pour une Action dans la même Zone. Il devient un Equipement standard, n'occupe pas de place dans l'inventaire. En cas de mort d'un porteur, un porté est aussi couché hors-jeu dans la Zone.

• **Premiers secours.** Une Action dans une tente d'infirmerie sans Zombies permet d'enlever toutes les *Blessures* d'un Survivant hors-jeu qui s'y trouve, ce qui le ramène en jeu au début du tour suivant, après le Survivant ayant effectué l'Action.

• **Noyau de résistance.** Une tente administrative révèle en plus un Compagnon.

ZOMBICIDE - REGLES

• **Voie des airs.** L'hélicoptère sur sa face valide est opérationnel.

• **Pont aérien.** Il est possible de stocker et déstocker des Compagnons ou des Survivants hors-jeu dans les Zones où peuvent atterrir les hélicoptères.

• **Entraide.**

- Le bord d'une Zone de rue (ou assimilé) communique avec le bord des Zones de rue (ou assimilé) des autres secteurs de référence(s) identique(s) (rue 1R&7V au nord, par exemple, ou 5R&7V à l'ouest, 1R&6R à l'est).
- Un hélicoptère en vol communique depuis n'importe quelle Zone d'un secteur vers n'importe quelle Zone d'un autre secteur.
- Aucune autre communication n'est possible.

Seuls les Survivants circulent ainsi. Changer de plateau met fin à une Action de mouvement, même si une compétence permet de se déplacer de plusieurs Zones par Action de déplacement. En cas de changement de secteur, l'Activation se termine après le Survivant actif du secteur d'arrivée. L'ordre d'activation obtenu est conservé aux tours suivants.

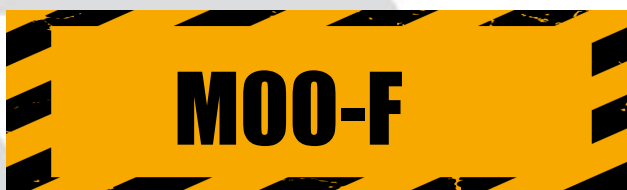
• **Vide sanitaire.** Un secteur ne peut jamais être sans Survivant.

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

• **Serrures électromagnétiques.** Une porte de couleur ne peut jamais s'ouvrir.

• **Surprise ?** Positionnez une carte *Équipement* au hasard, face cachée, dans la Zone indiquée d'un ❶. Elle peut être récupérée pour une Action, activant la règle associée.

• **La force de l'habitude.** Activer un Objectif ou récupérer un Compagnon rapporte 5XP.



• **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, qui sont réinitialisés.

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

• **Enchaînement, suite.** Un Survivant qui n'a pas réussi à terminer la Mission précédente est positionné dans l'inventaire d'un camarade selon la règle « *Personne n'est laissé pour compte !* ». Les Survivants avec des compétences « *Possède (Équipement)* » récupèrent ces Équipements. En plus, chaque Survivant (y compris hors-jeu) 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 Mission, 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 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.