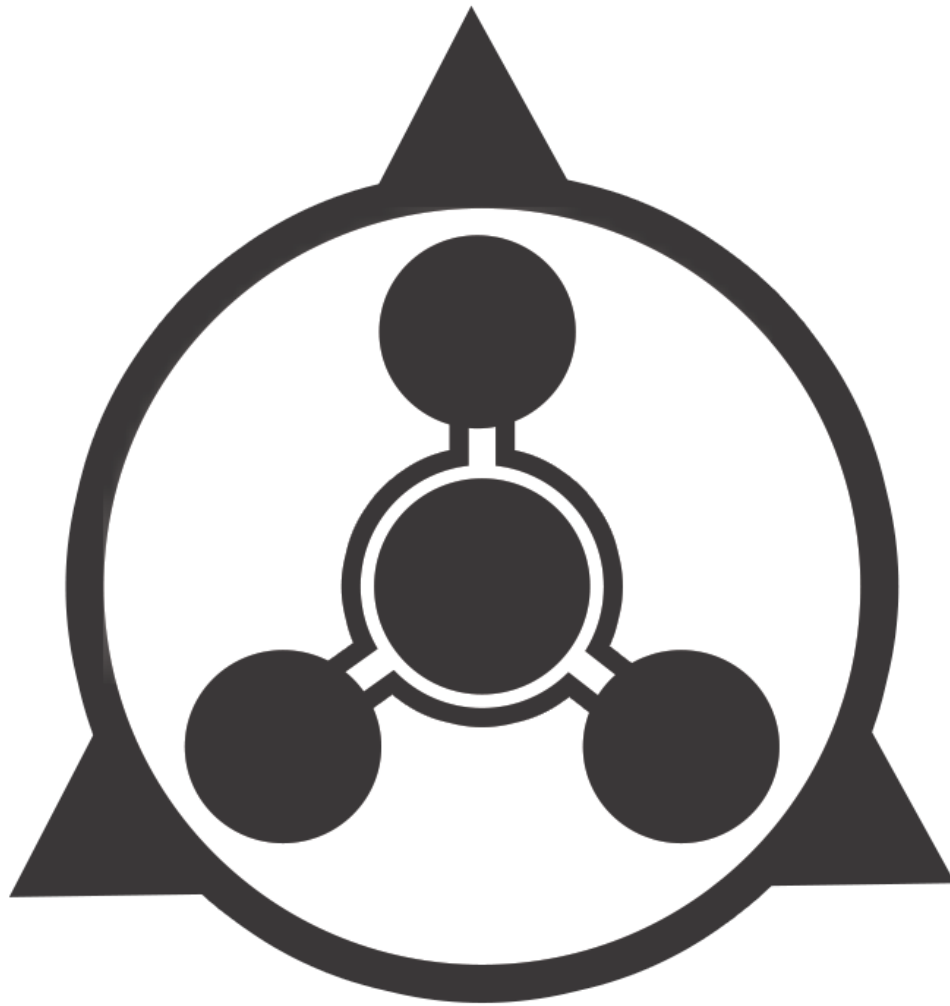


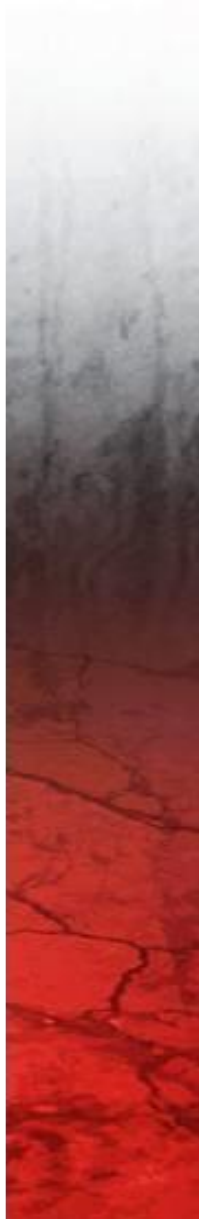
# SunShade Inc.

Bienvenue dans le monde de demain !



**MISSIONS ZSF5**

**CONFIDENTIEL**



# ZSF5 MOO – MONSTER TRUCK

Selon Ned et quelques rares autres, ces témoignages valaient leur prix. Pour tous les autres, ça n'était que chimères et partant, efforts et pertes inutiles. Le dessous des cartes ne les intéressait pas devant l'urgence, les menaces et la précarité de leur survivance.

Pourtant, les élucubrations de Ned et les récits des témoins de Crowd City se recoupaient : le pire était à venir, si personne n'intervenait !

Dans les installations de recherche, abandonnées, disséminées à travers le continent, les Zombies entamaient de sévères mutations qui les rendraient impossible à arrêter.

« A nous de trouver le moyen d'agir avant qu'il ne soit trop tard », dit Ned avant de fonder le comité chargé de trouver le moyen d'agir avant qu'il ne soit trop tard.

L'Objectif de la Campagne est d'arrêter les Zombies aux sévères mutations qui les rendraient impossible à arrêter.

## 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. La campagne ZSF5 démarre à 10h et doit se terminer vers 17h.

• **Talon Equipement.** Il existe une unique pioche Équipement par Site, mélangeant les 2 premières boîtes principales : *Zombicide : Saison 1* et *Prison Outbreak*. L'organisation locale est libre d'ajouter des cartes à discrétion. (Rue Morgue, Toxic City Mall, Angry Neighbors, des cartes personnalisées, etc.)

• **Season Finale.** Les autres cartes utilisées, par Secteur, sont celles de *Zombicide : Saison 1* ou *Prison Outbreak* en fonction du cadre du Secteur. L'organisation locale est libre d'ajouter des cartes à discrétion.

• **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 entre 2 Missions. Un maximum d'une Résurrection par Survivant, par Mission et par Secteur est possible.



• **Entraide.**

- Le bord d'une Zone de rue (ou assimilé) Sud d'un Secteur de cadre *Zombicide : Saison 1* communique avec le bord des Zones de rue (ou assimilé) Nord, qui la prolonge, de n'importe quel Secteur de cadre *Prison Outbreak* du même Site, et inversement.

- Aucune autre communication n'est possible.

Seuls les Survivants circulent ainsi. Changer de Secteur met fin à l'Action de déplacement, même si une compétence permet de se déplacer de plusieurs Zones par Action de déplacement. Lors d'un 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.

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


**Géographie des lieux.** Un Site est composé d'un nombre pair de tables, répartir les Survivants au mieux. Chaque table représente un Secteur.

Une moitié des Secteurs propose le cadre *Zombicide : Saison 1* et l'autre moitié *Prison Outbreak*.

## ZOMBICIDE – REGLES

• **Les Zombies aux sévères mutations qui les rendraient impossible à arrêter.**

- Lorsqu'une Abomination doit apparaître, elle est positionnée sur la Zone de son *Secteur* indiquée

d'un  et/ou d'un . Il ne peut y avoir qu'une seule Abomination par *Secteur*. Toute apparition d'Abomination entraîne l'Activation supplémentaire de l'Abomination présente.

- Une Abomination tuée est couchée, mais pas retirée de son *Secteur*. Elle ne peut plus se déplacer, mais attaque et gêne encore les déplacements des Survivants.
- Une Abomination se relève à sa prochaine Activation supplémentaire.

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

• **Système « Verrou In/Out pour Local ETriqué »** © SunShade Inc & Logiciel « **Balise des Locaux, Abris et Non-Construits** » © SunShade Inc. Les consoles V.I.O.L.E.T. et B.L.A.N.C. sont associées chacune à un Objectif rouge et à un Objectif de leur couleur respective. L'Objectif rouge est activé à la première utilisation de sa console uniquement. L'Objectif de couleur est positionné au début de la première Mission. Il est retiré du Secteur s'il est présent lors de l'activation de la console ou ajouté s'il est absent, ce qui permet de déterminer quelle règle s'applique.

• **Pas touche.** Les cartes de Mission ne prennent pas en compte les changements sur les jetons. (statut, couleur, position, etc.) Elles ne se retrouvent donc pas forcément dans la situation indiquée à la mise en place d'une Mission.

• **Quadricolore.** Aucune porte, ni porte de prison, de couleur ne peut être ouverte sans règle spéciale.

• **Enchaînement.** À la fin d'une Mission, tous les Zombies sont enlevés, sauf 1 par Zone, selon le sens inverse de l'ordre de priorité de tir (un Walker resterait donc de préférence). Les Abominations ne sont pas affectées par cette règle et restent toujours en place.

• **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 redistribué. En début de Mission, chaque équipe a quelques minutes pour effectuer des échanges entre ses membres.

• **Enchaînement, fin.** 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 précédente Mission.

