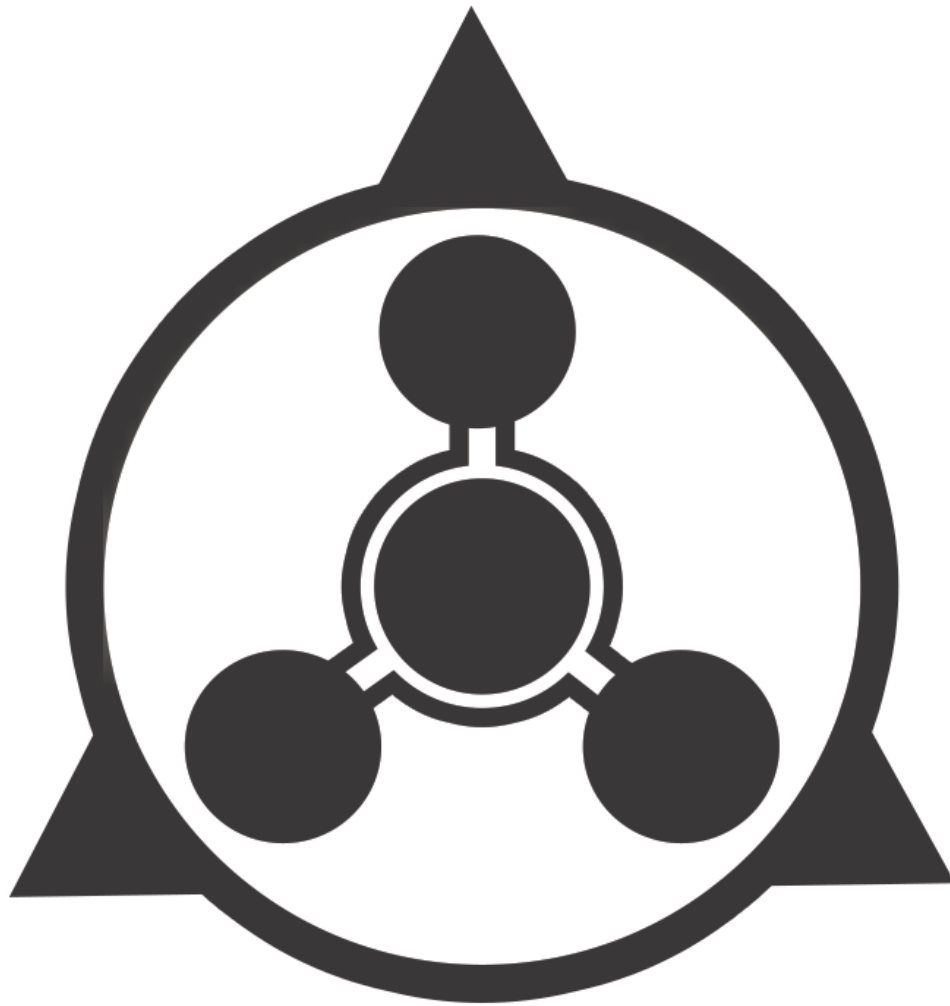


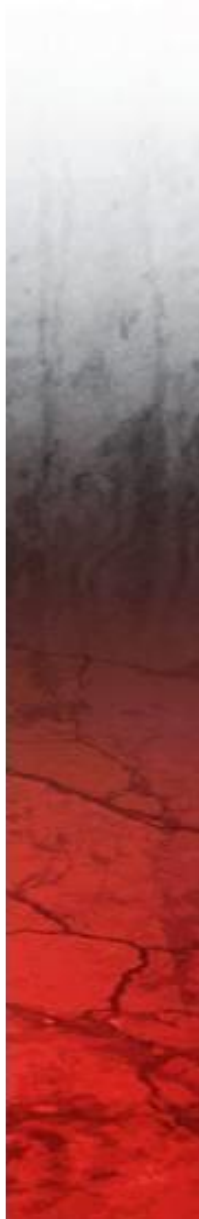
SunShade Inc.

Bienvenue dans le monde de demain !



MISSIONS ZSF6

CONFIDENTIEL



ZSF6 MOO – BIG BAD BOOM

Sa précédente expédition d'envergure avait donné raison au CCDTLMDAAQINSTT. Il eut dès lors à cœur de chercher et trouver comment empêcher la prolifération des sévères mutations qui rendaient les Zombies impossibles à arrêter. Un mélange approprié de matière dangereuse et de flammes remportait les suffrages.

Alors qu'il venait d'une tournée, Hobo apporta la dernière pièce qui manquait à la mise en place de cette arme de destruction massive.

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

REGLES DE MISE EN PLACE

• **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 ZSF6 démarre à 10h et doit se terminer avant 18h.

• **Talon Equipement.** Il existe une unique pioche Equipement par Site, composée d'une des 3 saisons : *Zombicide : Saison 1*, *Prison Outbreak* ou *Rue Morgue*. L'organisation locale est libre d'ajouter des cartes à discrétion.

• **Season Finale.** Les autres cartes utilisées, par Secteur, sont celles de *Zombicide : Saison 1*, *Prison Outbreak* ou *Rue Morgue*, ainsi que celles de *Toxic City Mall* et *Angry Neighbors*. 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 et 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 et revenir en *Zombivant*. Un maximum d'une *Résurrection* par Survivant, par Mission et par Secteur est possible.

Géographie des lieux.

Chaque table de jeu représente un Secteur.
Un Site est composé d'au moins 2 Secteurs, y répartir les Survivants au mieux.

REGLES DE CAMPAGNE

• **Entraide.**

- Le bord d'une Zone de rue (ou assimilé) d'une Dalle d'un Secteur communique avec son équivalent de la Dalle de même référence d'un autre Secteur.
- 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.

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

- Il ne peut y avoir qu'une seule Abomination par Secteur. Toute apparition d'une nouvelle 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.



ZOMBICIDE – REGLES

REGLES INTER-MISSIONS

• **Containers.** Un Container placé sur le plateau définit une nouvelle Zone qui ne contient que le Container. Un Container est placé sur le plateau face « *non révélé* » et est considéré comme un Décombre. Face « *révélé* », il est considéré comme un bâtiment.

Un Container « *révélé* » est composé d'une ou plusieurs Zones de bâtiment.

Un Container est retourné face « *révélé* » dès lors qu'il y a un chemin ouvert vers son intérieur, ce qui révèle tous les Zombies qui occupent chacune de ses salles.

• **La dernière pièce.** L'organisation locale rassemble autant de pions Objectif qu'il le souhaite et forme une pioche face cachée à côté de chaque *Secteur*. Chaque Objectif représente une carte d'équipement *Explosif expérimental SunShade Inc.* Il reste face cachée jusqu'à être *amorcé*. Lorsqu'un *Container* est retourné, autant d'*Explosifs expérimentaux SunShade Inc.* que le plus grand chiffre indiqué dans le container y sont placés. Lors d'une Fouille dans cette Zone, un Survivant peut prendre autant de ces pions Objectif qu'il le souhaite, mais chaque Objectif occupe 1 place dans l'inventaire. Prendre un ou des Objectifs ne rapporte pas d'XP.

• **Pas touche.** Les cartes des Missions ne prennent pas en compte les changements sur les jetons. (statut, couleur, position, etc.) Elles ne se retrouvent donc pas forcément dans la situation de mise en place indiquée. Tout reste dans le même état que dans la Mission précédente.

• **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).

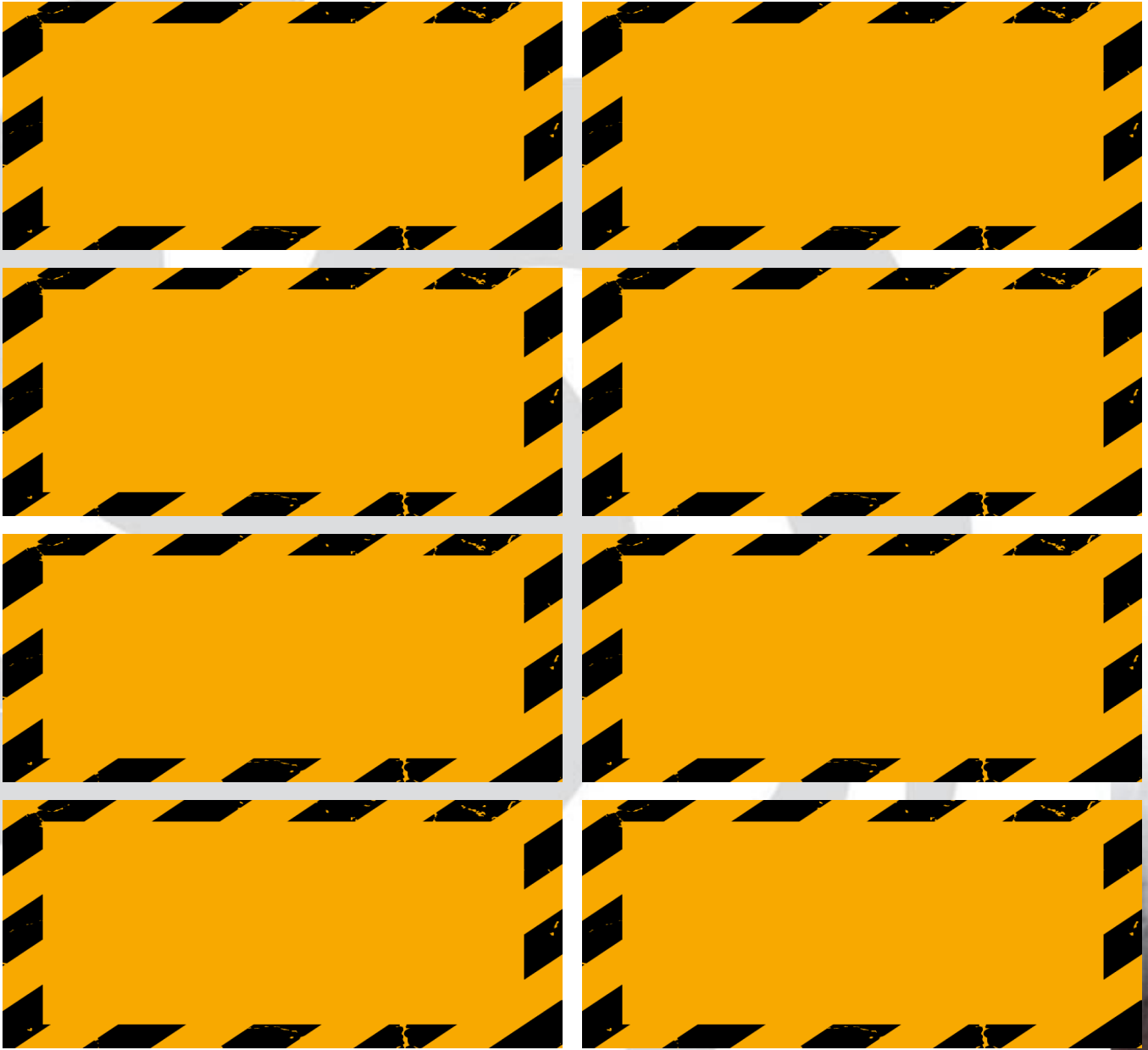
• **Enchaînement, suite.** Les Survivants qui n'ont pas réussi à terminer la Mission précédente ont été remis sur pieds avec l'aide de leurs camarades, les Blessures sont retirées. Les Survivants avec des compétences « *Possède (Équipement)* » récupèrent ces Équipements. En plus, chaque Survivant peut 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.



REGLES D'OBJECTIFS



ZOMBICIDE - REGLES