SunShade Inc.

Bienvenue dans le monde de demain !

CONFIDENTIEL

Missions ZSF7

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier XofMdS, son investissement et son travail autour de ce nouveau Zombicide Season Finale. Je remercie également Brutal Benji pour son aide et ses illustrations et tous les membres de la communauté qui se sont portés volontaires pour le bon déroulé de cette journée de jeu.

Eren Histarion

MOO - WELCOME EVERYONE FROM EVERYWHEN

Si le moment n'était pas aussi porté au danger et à l'urgence, le vieux Troy aurait pris le moment de se rappeler les conventions de sa jeunesse. Comment, sinon, expliquer la présence d'autant de casques à cornes, d'épées, de six-coups et de pisto-lasers ? Ah, oui, c'est vrai... les failles spatio-temporelles...
Ne serait-ce pas cocasse qu'il se rencontre lui-même d'avant ou - soyons optimistes - d'après ?

OBJECTIF DE LA CAMPAGNE

Rentrez chez vous !

RÈGLES DE MISE EN PLACE

• **24.** Les évènements ont lieu en temps réel. Les équipes ne sont pas tenues de s'attendre, sans que ça ne devienne une course pour autant. La campagne ZSF7 démarre à 10h et doit se terminer avant 18h.

• **Géographie des lieux.** Chaque table représente un *Secteur*. Un *Site* est composé d'au moins 2 *Secteurs*, y répartir les Survivants présents au mieux.

• **Histoire des lieux.** Un Survivant peut provenir de n'importe quelle gamme de Zombicide. S'il ne provient pas de Zombicide Classic ou de Zombicide 2nd Edition, il peut avoir une carte Équipement standard de son Zombicide comme équipement de départ.

• **Talon Equipement.** Chaque *Secteur* possède sa propre pioche Équipement, composée, à discrétion, par l'organisation de chaque Site.

• **Season Finale.** Les autres cartes utilisées sont celles de la 2nd Edition. L'organisation 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 activé. Le mode *Résurrection* est également activé. Les Survivants et Zombivants peuvent profiter d'une Résurrection suivant les critères de leurs univers respectifs : Les Survivants et Zombivants de Zombicide Classic ressuscitent en Zombivant, les Survivants des autres univers ressuscitent en Survivant. Un maximum d'une Résurrection par Mission par Survivant est possible.

RÈGLES DE CAMPAGNE

• **Entraide.**
- Le bord d'une Zone de rue d'un *Secteur* communique avec le bord de la Zone de rue équivalent de n'importe quel *Secteur* du même *Site*.
- Aucune autre communication n'est possible entre les *Secteurs*.

Seuls les Survivants circulent ainsi. Changer de *Secteur* 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.

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

RÈGLES INTER-MISSIONS

• **Pas touche.** Les cartes illustrant les Missions ne prennent pas en compte les changements de jetons (statut, couleur, position, etc.). Ils ne retrouvent pas forcément dans la situation indiquée, mais restent dans le même état que dans la Mission précédente.

• **Enchaînement.** 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 appliquer la règle **Conserver son Équipement** lors de la Mission suivante, avec un nombre maximum de cartes Équipement de son inventaire précisé dans les règles spéciales de cette dernière. Pour finir, l'équipement de départ est redistribué. En début de partie, chaque équipe a quelques minutes pour effectuer des échanges entre ses membres.

• **Conserver son Équipement.** Un Équipement est conservé s'il n'obtient pas un 1 sur un jet de dé(s) fait avec ses statistiques, sans appliquer les Compétences de son propriétaire. Un Équipement sans statistique réussit ce test automatiquement. Toute combinaison d'Équipement est considéré comme un unique Équipement. Les Équipements se testent dans un ordre choisi par le joueur. Une fois atteint le nombre maximal autorisé par la règle, le reste de l'inventaire est automatiquement défaussé.

• **Enchaînement, suite.** Avant la première phase des joueurs, résoudre une carte Zombie sur chaque Zone d'invasion active.

• **Mercato.** Deux Survivants peuvent intervertir leur équipe de départ si ces équipes ont partagé un *Secteur* lors de la précédente Mission.

M01 - QUADRILLER LA RÉGION

Bon, on va pas se voiler la face, le vieux Troy ne savait pas du tout comment améliorer la situation. Il savait ce qui avait provoqué, il savait ce que ça avait provoqué et le pétrin dans lequel l'univers entier se trouvait maintenant (encore un rappel de quelques-unes de ses aventures). Peut-être qu'en passant tous les éléments responsables de ce bordel dans son scanner spatio-sensoriel, il pourrait trouver comment tout repositionner dans la position initiale ?
Il devrait demander son avis au mec le moins surpris d'être là, après lui-même, et qui a l'air de s'y connaître, là-bas, avec son bandana et ses lunettes de soleil.

Matériel requis : Zombicide : 2e Édition.
Dalles requises : 2R, 3V & 8R.

2R 3V

8R

OBJECTIFS

Ce qu'il faut faire pour commencer, dans n'importe quel ordre :
1. **Récupérer le matériel.** Activer tous les pions Objectifs selon leurs règles spécifiques.
2. **Réagir à l'inconnu.** Remplir tout nouvel Objectif qui apparaitrait en cours de Mission.
3. **Récupérer les directives.** Atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants. À la fin de son tour, un Survivant peut s'échapper par cette Zone si elle ne contient pas de Zombies.

La Mission est réussie lorsque tous les objectifs sont remplis.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Un peu de répit.** Toute Zone d'invasion non-rouge n'est pas active.

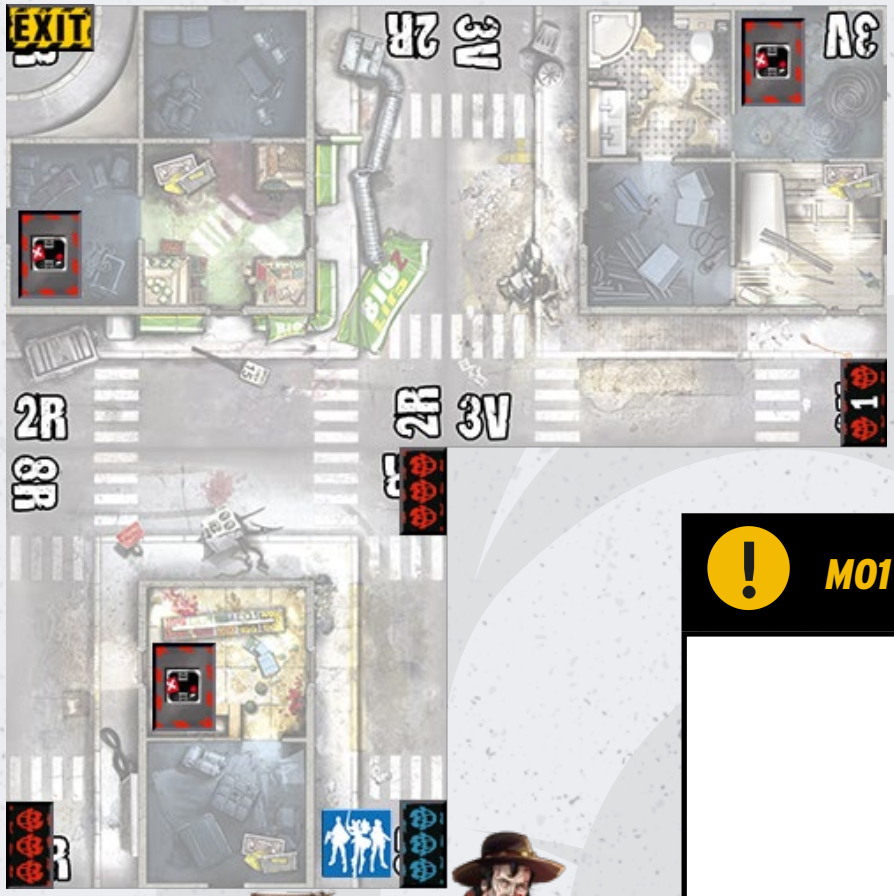
- **Le temps presse.** Cette Mission ne propose aucune caisse d'armes Pimp.

- **Matériel sensible.** Mélanger un Objectif R.O.U.G.E., un Objectif B.L.E.U. et un Objectif V.E.R.T. et les déposer dans les Zones indiquées, face cachée. Conserver les autres pions Objectifs à portée.

- **Les lois du hasard.** Lorsqu'un Objectif R.O.U.G.E. est activé, le retourner puis se référer à la règle spécifique de sa couleur.

M01 - A

M01 - B



M01 - C

Zone de départ des Survivants

Zone de sortie

Zones d'invasion actives

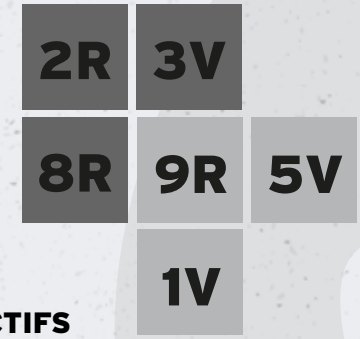
Zone d'invasion inactive

Objectifs

M02 - BALISER

Bon, on va pas se voiler la face. Le papy à l'air de maîtriser son sujet, même si, franchement, je doute que quelqu'un comprenne son charabia. Ma main à couper que Ned fait seulement semblant, et hoche la tête pour lui faire plaisir... Quoi qu'il en soit, on a décidé de lui faire confiance depuis le début, on continue avec lui. Il a réussi à faire ses calculs et nous indiquer où positionner les répulsifs pour clore le portail - en théorie !

Matériel requis : Zombicide : 2e Édition.
Dalles requises : 1V, 2R, 3V, 5V, 8R & 9R.



• OBJECTIFS

Voilà ce qu'il faut faire, dans n'importe quel ordre :
1. **Placer des balises.** Placer tous les pions Objectifs R.O.U.G.E. dans les Zones indiquées par des ✖.
2. **Assembler un téléprompteur télémétrique télétemporel.** Poser l'Objectif V.E.R.T. sur l'Objectif B.L.E.U. d'un autre *Secteur*.
3. **Réagir à l'inconnu.** Remplir tout Objectif qui apparaitrait en cours de Mission.

La Mission est réussie lorsque tous les objectifs sont remplis.

• RÈGLES SPÉCIALES

• Chaque Survivant peut conserver 1 carte Équipement au maximum, en respectant la règle inter-missions **Conserver son Équipement.**

• Les Survivants démarrent au niveau de Danger jaune avec 7 PA.

• **Suite.** Avant la première phase des joueurs, placer un Rôdeur sur chaque Zone d'ombre avec un chemin ouvert.

• **Un peu de répit.** Toute Zone d'invasion non-rouge n'est pas active.

• **Le temps presse un peu moins.** Cette Mission propose quelques caisses d'armes Pimp. Chaque caisse donne une arme Pimp au hasard au Survivant qui la prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement.

! M02 - D

• **Matériel sensible.** Révéler la règle associée lorsque le téléprompteur télémétrique télétemporel est assemblé. Ce dernier est laissé sur le *Secteur*, dans la Zone où il a été assemblé.

! M02 - E

Zone de départ des Survivants

Zone de sortie

Emplacements où positionner les Objectifs R.O.U.G.E.

Zones d'invasion actives

Zone d'invasion inactive

Caisses d'armes Pimp

Emplacements possibles de l'Objectif B.L.E.U.

M03 - FIN DES PROBLÈMES

Ned remit son bandana en position, qui lui voilait la face. Ce n'est pas la première fois qu'il avait l'opportunité de sauver le monde (de son point de vue) mais ce serait la première fois qu'il avait l'opportunité de sauver l'ensemble de tous les univers existants. Si toutefois le vieux fou qu'il avait en face de lui n'était pas... fou précisément. Mais après réflexion, n'était-ce pas un sobriquet dont on l'avait trop souvent affublé à tort ?
Si ça se trouve, c'était un lui du futur qui les conseillait ? Raison de plus pour l'écouter et suivre ses directives !

Matériel requis : Zombicide : 2e Édition.
Dalles requises : 1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V, 8R & 9R.

• OBJECTIFS

Vieux Troy est certain, voilà enfin ce qu'il faut faire, dans n'importe quel ordre :
1. **Récupérer des balises.** Activer tous les Objectifs R.O.U.G.E..
2. **Récupérer un téléprompteur télémétrique télétemporel.** Activer le binôme d'Objectif V.E.R.T. et Objectif B.L.E.U..
3. **Réagir à l'inconnu.** Remplir tout nouvel Objectif qui apparaitrait en cours de Mission.

La Campagne est réussie lorsque tous les objectifs sont remplis.

• RÈGLES SPÉCIALES

• Chaque Survivant peut conserver 2 cartes Équipement au maximum, en respectant la règle inter-missions **Conserver son Équipement.**

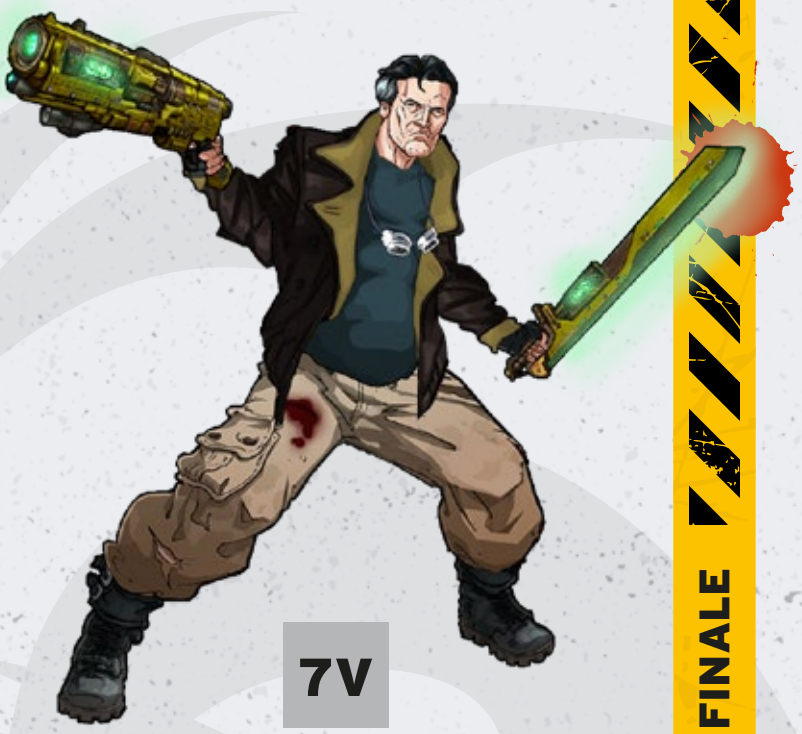
• Les Survivants démarrent au niveau de Danger orange avec 19 PA.

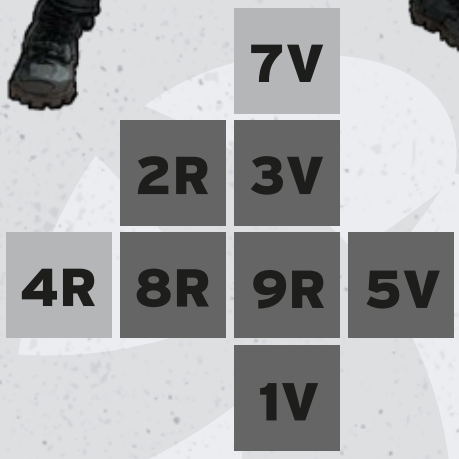
• **Suite.** Avant la première phase des joueurs, placer deux Rôdeurs sur chaque Zone d'ombre avec un chemin ouvert.

• **Plus de répit.** Toutes les Zone d'invasion sont actives.

• **Le temps presse encore moins.** Cette Mission propose des caisses d'armes Pimp. Chaque caisse donne une arme Pimp au hasard au Survivant qui la prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement.

• **Matériel sensible.** Révéler la règle associée lorsque le téléprompteur télémétrique télétemporel est récupéré.





M03 - F

CAMPAGNE ZOMBICIDE SEASON FINALE

ZSF7

Zone de départ des Survivants

Zone de sortie

Emplacements possible du 3T

Zones d'invasion actives

Caisses d'armes Pimp

Portes fermées

M01 - A

"Répulsif d'Origine Ultra-inconnue Générée par Espace-temps"© SunShade Inc.
Si l'Objectif est rouge :
• L'Objectif rapporte 5 PA au Survivant qui l'active.
• L'Objectif est considéré comme une carte Équipement neutre "R.O.U.G.E.", récupérée à l'activation. L'Objectif occupe une place dans l'inventaire et ne peut être défaussé d'aucune façon.

M01 - B

"Boîtier Lourd Etrange Ultra-important"© SunShade Inc.
Si l'Objectif est bleu :
• L'Objectif rapporte 5 PA au Survivant qui l'active.
• L'Objectif B.L.E.U. est laissé sur le *Secteur*, dans la Zone où il a été révélé.
• Un nouvel Objectif R.O.U.G.E. est ajouté sur le *Secteur*, dans la Zone où il a été révélé.
• La Zone d'invasion non-rouge est remplacée par une Zone d'invasion bleue.
• Résoudre une carte Zombie sur la Zone d'invasion bleue de tous les *Secteurs*.
• Cette Zone d'invasion bleue et la Zone d'invasion de départ sont permutées.

Par ici l'exit. La Zone de sortie est, et a toujours été, la Zone d'invasion non-rouge.

"Vraie Energie Rare (Très !)"© SunShade Inc.
Si l'Objectif est vert :
• L'Objectif rapporte 5 PA à tous les Survivants du *Secteur* lorsqu'il est activé.
• L'Objectif V.E.R.T. est laissé sur le *Secteur*, dans la Zone où il a été révélé.
• Un nouvel Objectif R.O.U.G.E. est ajouté sur le *Secteur*, dans la Zone où il a été révélé.
• La Zone d'invasion non-rouge est remplacée par une Zone d'invasion verte.
• Résoudre une carte Zombie sur la Zone d'invasion verte de tous les *Secteurs*.

• Nouvel **OBJECTIF** de Mission ! L'Objectif V.E.R.T. doit être à son tour activé par un Survivant d'un autre *Secteur*.
• L'activation rapporte 5 PA.
• L'Objectif est considéré comme une carte Équipement neutre "V.E.R.T.", récupérée à l'activation. L'objectif occupe une place dans l'inventaire et ne peut être défaussé d'aucune façon.

M01 - C

Enfin un 3T ! Lorsque le téléprompteur télémétrique télétemporel est assemblé :
• L'assemblage rapporte 5 PA à tous les Survivants du *Secteur*.
• Si la Zone d'invasion non-rouge est verte, elle est remplacée par une Zone d'invasion bleue, ou vice-versa.
• Résoudre une carte Zombie sur la Zone d'invasion non-rouge de tous les *Secteurs*.

• Nouvel **OBJECTIF** de Mission ! Atteindre la Zone d'invasion non-rouge avec tous les Survivants. À la fin de son tour, un Survivant peut s'échapper par cette Zone si elle ne contient pas de Zombies.

M02 - D

C'est qui qui qu'est aux commandes ? Lorsque le téléprompteur télémétrique télétemporel est récupéré :
• La récupération rapporte 5 PA à tous les Survivants du *Secteur*.
• L'Objectif est considéré comme une carte Équipement neutre "3T", récupérée à l'activation. L'Objectif occupe une place dans l'inventaire et ne peut être défaussé d'aucune façon.

• Nouvel **OBJECTIF** de Mission ! La Zone d'invasion non-rouge doit être amenée à travers la porte de la même couleur.
• Une fois par Phase des Joueurs, un Survivant peut dépenser une Action pour déplacer la zone d'invasion non-rouge d'une Zone.
• Si un Survivant bénéficie d'une Compétence relative aux Bots ou aux Sentinelles, il bénéficie d'une Action de déplacement de la Zone d'invasion non-rouge supplémentaire.

M03 - F