

Tous les trucs de Zombie (All Things Zombie)

Règle du Jeu

Notes

Sommaire

1.0	Introduction.....	5
2.0	Commençons.....	5
3.0	Les habitants de demain	5
3.1	Les survivants	5
3.1.1	Stars et simple soldat	6
3.1.2	Fiche de survivants	6
3.2	Zombies	7
4.0	Les autres marqueurs.....	7
4.1	Armes.....	8
4.2	Marqueur Tiré	8
4.3	Marqueur Fouillé.....	8
4.4	Améliorations	8
4.5	Drogue	9
4.6	Kit médical.....	9
4.7	Veste.....	9
5.0	Jouer	9
5.1	Tour de jeu	9
5.2	Comment jouer	10
5.3	Utiliser les dés	10
6.0	Bouger	11
6.1	Terrain	11
6.2	Pas De Course.....	11
6.3	Comment bougent les Zombies	12
7.0	Actions.....	12
8.0	Combat	13
8.1	Tir à distance	13
8.1.2	Armes.....	13
8.1.3	Mitraillette.....	14
8.1.4	Fusil d'assaut	14
8.1.5	Fusil de chasse	14
8.1.6	Grenades	14
8.1.7	Plus de munition !.....	14
8.1.8	Tir De Panique	14

8.1.9 Armes multiples.....	15
8.1.10 Changer d'armes	15
8.2 Ligne De Vue (LOS)	15
8.2.1 Tracer la Ligne De Vue.....	16
8.3 Mêlée.....	16
9.0 Réaction.....	16
9.1 Test de réaction Chargé (on te charge).....	17
9.1.1 Fuir.....	17
9.2 Test de réaction Fire.....	18
9.2.1 Sauter se mettre à couvert.....	18
9.3 Test de Réaction In Sight	18
9.3.1 Réaction en chaîne ?	19
9.4 Test De Réaction Charge	19
10.0 Trouver des objets.....	20
10.1 Trouver des Zombies	20
10.2 Trouver d'autres survivants.....	20
10.3 Trouver des Kits Médicaux, des armes et autres	21
11.0 Générer des Zombies	22
12.0 Scénarios	22
13.0 Le mode Campagne.....	28
14.0 Le mode Escarmouche	29
15.0 Exemple de partie.....	29
16.0 Credits.....	31
17.0 Carte d'aide de jeu (recto).....	33
18.0 Carte d'aide de jeu (verso)	34
19.0 Fiche de Survivant	35

1.0 Introduction

Qu'est-ce que le jeu « Tous les trucs de Zombie » (All things Zombie **ATZ**) ? C'est un jeu de Zombies, simple, qui vous permet avec des règles simples d'entrer rapidement dans le jeu. Il est basé sur le jeu de figurine du même nom, vainqueur d'un prix il y a quelques années. C'est un jeu qui parle de la vie réelle, dans un monde irréel où les règles qui régissent la vie des humains et des Zombies sont dangereuses.

ATZ peut être joué en solo, en équipe (suivant le principe de coopération) ou les uns contre les autres. Mais quelque soit la manière de jouer, les Zombies sont joués par le jeu, et vous ne vous préoccupez que de courir pour sauver votre vie !

ATZ peut se jouer en « one-shot » ou en campagne. Dans une campagne, chaque scénario est lié au suivant et vous utiliserez les mêmes survivants durant tous les scénarios. Chaque détail est couvert par la mécanique du jeu, depuis la simple survie jusqu'à la chasse de ces créatures sans âme qui vous harcèlent quotidiennement.

Combien de temps a passé depuis l'épidémie des Zombies est apparue ? C'est égal : le but du jeu est de reconstruire le monde tel que vous l'avez connu, enfin... jusqu'à ce que vous preniez les rennes de votre destin.

Ed Sez

Tout au long de ce manuel, vous trouverez des conseils pour améliorer votre battue, ou au mieux assurer votre survie. Les leçons de la vie sont dures, et vous terrasseront. La première leçon concerne les nombres décimaux en titre de chapitre. Ouai, ils ont fait ce manuel plus comme SAT que quelque chose de drôle ; mais vous allez rapidement les aimer. Ils permettent des références rapide qui vous épargneront du temps de recherche lorsque ce manuel y fera référence, ainsi le plaisir sera à l'honneur, plutôt que de s'énerver à chercher un point de règle.

2.0 Commençons

Ne commence pas par apprendre par cœur quoi que ce soit. Effleure les règles de base et passe directement au scénario « pour quelques balles de plus » (for a few bullets more). Prépare le plateau de jeu, prépare les marqueurs et roule les dés. Cependant, avant de briser quelques os, laisse moi te présenter les personnages, les règles de base et te décrire comment on joue.

3.0 Les habitants de demain

Ouai, il y a des rats, des chiens, et quelques autres bêtes à quatre pattes dans ce monde post-apocalyptique, mais les deux créatures qui te concerneront le plus sont les survivants, et les Zombies. Voici leurs histoires.

3.1 Les survivants

Les survivants sont les non-infectés. Chaque marqueur de survivant a un portrait du survivant en son centre, avec son nom en haut. Le chiffre dans la pièce argentée représente le coût des points de gloire dans un jeu de type « escarmouche » (14.0)

Au bas de chaque marqueur de survivant, de gauche à droite, il y a des chiffres qui livrent les informations suivantes :

- **Réputation** – On fait très souvent référence à la réputation d'un survivant. C'est un nombre qui exprime toutes les qualités combattantes du personnage, exprimant son entraînement, son expérience, son moral et ses motivations. Plus ce chiffre est haut, mieux c'est.
- **Points De Mouvement** – la vitesse et la distance que peut parcourir un personnage.
- **Dés de mêlée** – le nombre de dé à 6 faces (D6) que le personnage peut lancer.

Chaque marqueur de survivant possède deux faces. La face avec le portrait, sans sang, est le côté qui représente le personnage non blessé, prêt à bouger, et prêt à combattre. La face avec le portrait sur fond de sang, beaucoup de sang, représente le personnage blessé. Vous remarquerez que ces capacités diminuent (ses statistiques, chiffres sont diminués).

3.1.1 Stars et simple soldat

Les survivants possèdent deux saveurs bien distinctes... je plaisante... les survivants ont tous le même goût, du point de vue des Zombies. Plus sérieusement, les survivants sont divisés en deux catégories : les stars, et les simples soldats.

Les stars sont des héros, les stars du jeu, des vétérans de la guerre contre les Zombies qui savent rester calmes et cools, même lorsqu'ils sont encerclés par une multitude de morts-vivants. Les stars ont habituellement une réputation de 5 et sont reconnaissables par l'étoile dorée sur leur marqueur.

Les simples soldats sont les autres survivants, et sont soumis à tous les tests de réactions, et, -pour être franc- meurent souvent.

- Les stars ne sont pas soumises aux tests de réaction (9.0) comme Sous Le Feu, Chargé, ou Envie de charger.
- Les simples soldats qui commencent leur tour adjacent (sur un hexagone adjacent) à une star sont éligibles pour une activation durant cette impulsion (5.2). Cela compte comme l'activation de l'impulsion. En d'autres mots, les simples soldats ne peuvent pas être activés parce qu'ils sont aux côtés d'une star, puis être activés à nouveau parce que leur réputation est plus grande que le chiffre du dé d'initiative.

Par exemple, Beck est adjacent à Tonya, et le dé d'initiative du survivant indique un 5. Normalement, Beck (Rep 4) ne pourrait pas être activé, mais parce qu'elle est adjacente à Tonya (star), elle est éligible pour une activation ce tour-ci.

3.1.2 Fiche de survivants

Chaque survivant possède une fiche correspondante. Vous utiliserez cette fiche pour garder une trace des blessures, des armes transportées et de tout matériel supplémentaire se trouvant dans les poches, sacs, pantalon du survivant. De plus, cette fiche permet de lister les connaissances particulières du survivant (19.0), s'il en possède.

Les survivants commencent chaque scénario avec le marqueur de blessure sur zéro (0), l'arme choisie sur la case Main, et chaque équipement supplémentaire sur la case appropriée. Les survivants ne

peuvent pas transporter plus de matériel que le nombre de case à disposition, et ils ne peuvent pas posséder plus de deux armes. Pour chaque blessure qu'un survivant reçoit (ça arrivera, crois-moi), le compteur de blessure est déplacé d'un espace vers la droite. Lorsqu'il arrive sur la case Tourner (Flip), le marqueur du survivant est tourné sur son côté Blessé, c'est-à-dire avec changement de statistiques et avec du sang. Lorsque le compteur arrive sur la case Tête De Mort, le survivant est mort et son marqueur quitte le plateau de jeu.

La case de réputation détient les marqueurs qui modifient la réputation du survivant, comme de la drogue. La case vide à droite de la tête de mort est à disposition des cartes de modification (qui altèrent la santé d'un survivant) ainsi qu'elle le montre.

3.2 Zombies

Chaque marqueur de Zombie possède un portrait de Zombie en son centre. Cela fait sens, n'est-ce pas ? Les trois chiffres en bas du marqueur de Zombie représentent les mêmes valeurs que leurs antagonistes : les survivants. De gauche à droite : Réputation, Points De Mouvement, Dés De Mêlée. Les Zombies ne portent pas d'armes, et on est plutôt content avec ce détail.

Le chiffre en haut à droite du marqueur de Zombie détermine dans quelle direction le Zombie est placé lorsqu'il est généré aléatoirement. On développera ce point plus loin dans ces règles.

Quelques faits sur les Zombies :

- Les Zombies ont une réputation de 4.
- Les Zombies ne ressentent rien, ne portent rien, ont une pensée à une seule piste (un seul neurone), donc ils ne sont pas soumis aux tests de Réaction.
- Les Zombies ne peuvent causer des dégâts qu'en Mêlée.
- Les Zombies utilisent les Points De Mouvement inscrits sur leur marqueur. Certains sont lents, d'autres moyens, et certains rapides.

Ed Sez

Ne vous laissez pas bernier par les Zombies. La plupart sont lents, mais ils n'ont besoin que d'une paire de mauvaises activations pour vous coller comme la couleur blanche colle au riz. Ce qui peut paraître comme un bon emplacement peut devenir le pire endroit du monde très rapidement.

3.3 Empilement

Les Zombies n'ont pas de limite d'empilement. Mais un seul survivant peut trouver place dans un hexagone (exception : le Professeur et le Zombie qu'il est en train de soigner), mais les survivants peuvent passer par l'hexagone d'un autre survivant. Se déplacer est la seule action qu'un survivant peut exécuter dans l'hexagone d'un autre survivant (exception : le Professeur et le Zombie qu'il est en train de soigner).

4.0 Les autres marqueurs

Une myriade d'autres marqueurs sont prévus pour marquer le statut comme Plus De Munition (OOA), Fouillé, Entré, Tiré, Armes, Matériel, etc.

4.1 Armes

Hé, tout le monde aime tuer des Zombies. C'est pour cela qu'on joue à ce jeu, non ? Et le meilleur moyen de tuer des Zombie, c'est avec des armes. Les marqueurs d'armes ont une image de l'arme qu'ils représentent, avec deux chiffres en bas. Le nombre de gauche représente la portée de l'arme, exprimée en hexagone, et le nombre de droite représente le nombre de Dés De Feu à tirer lorsqu'on utilise cette arme. Lorsqu'on détermine la portée, on compte l'hexagone de la cible, mais pas celui du tireur. Le verso du marqueur représente l'arme en question estampillée d'un OOA (Plus De Munition)... de mauvaises nouvelles en somme, pour le survivant. Les armes sont développées dans le chapitre 8.1.2.

4.2 Marqueur Tiré

Chaque marqueur Tiré possède deux faces avec un chiffre de 1-6 dessus. Ces marqueurs sont utilisés :

- Chaque fois qu'un survivant tire avec son arme (Exception : l'arbalète), place un marqueur Tiré avec le nombre de Dé De Feu lancé sous le marqueur du survivant.
- Chaque fois qu'un survivant lance une grenade, on place un compteur 1-Coup dans l'hexagone visé. C'est correct, juste 1. Les grenades explosent d'un coup sec et sonnante peu à même d'attirer les Zombies.
- Lorsque le survivant quitte l'hexagone, le marqueur Tiré reste en place. Tirer génère des Zombies et les marqueurs Tiré permettent d'en garder une trace.

Par exemple : Tonya tire et lance donc trois Dés De Feu (3D6) sur un Zombie. Place un marqueur Tiré-3 sous le marqueur de Tonya. Lorsqu'elle quittera l'hexagone, le marqueur Tiré restera sur l'hexagone.

- Les tirs génèrent des Zombies à la fin du tour. Combien de Zombies ? Cela dépendra du nombre inscrit sur le marqueur Tiré et de la chance du Survivant (11.0).

4.3 Marqueur Fouillé

Place un marqueur Fouillé sur un bâtiment qui a été inspecté par un survivant. Durant le scénario, ce bâtiment ne pourra plus être inspecté. Par conséquent, on pourra y entrer sans générer des Zombies supplémentaires. Cela est un consensus entre le pire et le meilleur.

4.4 Marqueur Entré

Place un marqueur Entré sur un bâtiment après qu'il ait été visité par un survivant et que cela a généré de nouveaux Zombies. (Exception : place aussi un marqueur Entré lorsque Too Tall utilise son pouvoir qui détermine combien de Zombies se trouvent dans un bâtiment.) Les survivants ne tirent donc aucune carte Zombie lorsqu'ils pénètrent dans un bâtiment possédant un marqueur Entré ou Fouillé. Par contre, un bâtiment signalé par un marqueur Entré, peut encore être Fouillé (10.3)

4.4 Améliorations

Les Améliorations sont des pièces d'équipement qui perfectionnent les armes (y compris l'arbalète) à l'exception du fusil de chasse (Shotgun). Pour équiper l'arme, place le marqueur avec celui de l'arme. Une fois l'arme équipée, elle ne peut plus être enlevée jusqu'à la fin du scénario. Les armes ainsi améliorées lancent un Dé De Feu additionnel, mais **pas** de marqueur Tiré additionnel, lorsqu'on utilise l'arme pour un tir à distance.

Par exemple, un pistolet amélioré tire 2D6 lorsqu'il est utilisé à distance, mais on ne place qu'un marqueur Tiré-1. Une même arme ne peut pas recevoir une amélioration, ainsi que le bonus dû au Tir De Panique (8.1.8).

4.5 Drogue

Les drogues sont du matériel. Utiliser de la drogue n'est pas considéré comme une action. Pour utiliser de la drogue, place le marqueur Drogue sur la case Rep de la fiche du survivant après avoir tiré le jet d'initiative (5.2). Le dé d'initiative du survivant est ajusté de 1 pour l'entier du tour. Déjeter la drogue à la fin du tour.

Par exemple : Beck possède de la drogue. Le dé d'initiative indique 5, un résultat qui l'empêche de procéder à toute impulsion. Elle décide d'utiliser la drogue en plaçant le marqueur dans sa case de Réputation et procède à son activation.

4.6 Kit médical

Le Kit médical est considéré comme une pièce d'équipement. Utiliser le Kit médical constitue une action. Le Kit médical peut être utilisé par le survivant qui le transporte, ou par un survivant situé sur un hexagone adjacent. Le Kit médical réduit de 1 les blessures du survivant visé.

4.7 Veste

La veste est une pièce d'équipement. Si le survivant place le marqueur dans une case d'équipement, il est considéré comme portant sa veste. Un survivant qui est vêtu d'une veste lance 1D6 supplémentaire en mêlée. Il reçoit aussi les avantages comme décrits sur la Table De Combat A Distance.

5.0 Jouer

OK, assez lu. Jouons maintenant. Premièrement, choisis un scénario ou génère une escarmouche (14.0). Place le plateau que tu vas utiliser pour cette partie au centre de la table. Pose les survivants et les Zombies sur la table, ou détache-les de leur feuille cartonnée si le jeu est encore neuf, puis place les personnages comme indiqué dans le scénario choisi.

Place les marqueurs restant dans un conteneur opaque, comme dans une grande tasse ou un bol. On le nomme le Conteneur de Zombie (COZ).

5.1 Tour de jeu

A chaque tour, suis cette séquence.

1. Génère les Zombies : seulement effectué au début d'une escarmouche, ou comme signalé dans les instructions de mise en place d'un scénario, et uniquement avant le premier tour de jeu.
2. Lance 1D6 pour l'initiative des Zombies, et un autre D6 pour l'initiative des survivants.
3. Les Zombies et les survivants se déplacent et combattent, selon les règles du jeu.
4. Lance les dés pour voir si les Tirs effectués génèrent de nouveaux Zombies.

5.2 Comment jouer

Jouer à Tous les trucs de Zombie (ATZ) est relativement simple. Chaque tour de jeu possède 4 phases :

1. Initiative : les joueurs lancent 2D6 de couleurs différentes. Une couleur représente l'initiative des Zombies, tandis que l'autre couleur représente l'initiative du camp des survivants.
2. Le camp qui possède l'initiative la plus haute commence. Si les dés d'initiative désignent le même résultat, relance les dés. Puis chaque survivant (ou Zombie) dont la réputation est égale ou supérieure au résultat d'initiative, peut effectuer une impulsion.

Par exemple, le dé d'initiative du survivant représente un 4 et celui des Zombies un 3. Le survivant peut faire une activation en premier, et tous les survivants avec une réputation de 4 ou plus peuvent endurer une impulsion. Après l'activation du survivant, tous les Zombies peuvent effectuer leur impulsion (tous les Zombies ont une réputation de 4, qui est supérieur au jet d'initiative de 3).

Par exemple, le survivant fait un jet d'initiative de 4 et le jet de Zombies est de 5. Même si les Zombies ont une initiative supérieure, aucun n'est activé puisque tous ont une réputation de 4 qui est inférieure au jet d'initiative (5). Donc chaque survivant d'une réputation de 4 ou plus peut maintenant être activé.

3. Durant son impulsion, un survivant peut se déplacer et effectuer une action ; à la fin de son mouvement, s'il se retrouve sur le même hexagone qu'un ou plusieurs Zombies, il doit résoudre la mêlée.
4. Durant son impulsion, un Zombie peut bouger. Après que tous les Zombies aient bougés, résous tous les Tests De Réaction provoqué par les Zombies qui chargent (les Zombies qui vont entrer en mêlée) puis résous les attaques de mêlée dans tous les hexagones qui contiennent à la fois un survivant et des Zombies.

5.3 Utiliser les dés

Tu utiliseras des dés à 6 faces (D6) de deux manières. Je te propose un exemple des deux cas dans lesquels des jets de dés doivent être effectués.

1. **Jet de Réputation** – pour faire cela, ajoute la réputation du personnage à la valeur d'1D6 pour donner une nouvelle valeur totale. Tu utiliseras cette méthode lorsque tu tires ou pour savoir si tu surprends les Zombies que tu viens de découvrir dans cette station essence pourries.

Par exemple, Too Tall (Rep 4) utilise une mitraillette (submachine gun) et tire 3D6. Elle obtient un 2, 3, et 5. Lorsqu'elle ajoute sa réputation à ce jet, elle obtient trois nouvelles valeurs de 6, 7 et 9.

2. **Test de Réputation** – lorsque tu effectues ce test, lance 2D6 et compare chacun des résultats avec la Réputation du personnage. Si le résultat d'un dé est inférieur ou égal à la Réputation du Personnage, cela fait un succès. S'il est supérieur, c'est un échec.

Par exemple, Tonya (Rep 4) lance 2D6 en mêlée (8.3). Elle obtient un 4 et un 5. Elle obtient donc 1 succès. Le 4 est égal à sa réputation et représente donc un succès, tandis que le 5 est supérieur à sa réputation, et donc représente un échec.

Tu jetteras le(s) dé(s) de cette manière lorsque tu résoudras un combat en mêlée (8.3) ou lorsque tu effectueras un Test De Réaction (9.0)

6.0 Bouger

Il n'y a que du bon sens ici. Chaque personnage (survivant ou Zombie) se déplace d'hexagone en hexagone, payant à chaque fois le coût de déplacement comme défini en 6.1. Si tu n'utilises pas tous tes Points De Mouvement (MPs) à ce tour, tu ne peux pas les reporter sur le tour suivant (ils sont perdus). Tu ne peux pas non plus utiliser plus de MPs que tu n'en possèdes.

6.1 Terrain

Chaque plateau géomorphique présente une multitude de sols que vont assurément piétiner survivants et Zombies. Note que chaque hexagone possède en son centre un petit rond noir. Le terrain représenté à l'endroit du petit rond noir définit le terrain de l'hexagone (en terme de coût de mouvement par exemple).

Il y a trois types d'hexagones :

Terrain clair. Ce sont des terrains avec peu d'éléments caractéristiques. Un mouvement dans un tel terrain coûte 1 MP.

Terrain accidenté. Ce sont des hexagones avec des bois ou des champs. Entrer dans un tel hexagone coûte 2 MP. Ce type de terrain donne une certaine couverture pour les survivants sous le feu d'une arme à distance. Les survivants et les Zombies dépensent 2 MP pour y entrer. Les Zombies **ne pénétreront dans un tel hexagone que** pour entrer en mêlée avec un survivant ; sinon, ils suivront le chemin le plus court, mesuré en Points De Mouvement, évitant le terrain accidenté, jusqu'au survivant le plus proche.

Terrain bâti. Ce sont des hexagones représentant des bâtiments. Les bâtiments coûtent 2 MP. Tu peux entrer ou sortir d'un bâtiment depuis n'importe quel hexagone adjacent au bâtiment. Les bâtiments servent de protection aux survivants sous le feu d'armes à distance. Lorsqu'un survivant entre dans un bâtiment, il doit piocher une carte Zombie pour savoir s'il rencontre de nouveaux survivants ou Zombies, à moins que ce bâtiment ne soit déjà marqué d'un marqueur Entré ou Fouillé. Les Zombies **ne pénétreront dans un tel hexagone que** pour entrer en mêlée avec un survivant ; sinon, ils suivront le chemin le plus court, mesuré en Points De Mouvement, évitant le bâtiment, jusqu'au survivant le plus proche.

6.2 Pas De Course

Les survivants peuvent tenter de courir plus rapidement que normal. Tu sais, ce type de sprint conduit par la peur lorsque ta vie est menacée. Ce type de Pas De Course inspiré par la horde de Zombie qui se met à te suivre. Pour ce faire, annonce ton intention de partir au Pas De Course au début de l'action du survivant (avant de bouger ou de tirer) et lance 2D6. Chaque succès (chiffre du dé égal ou inférieur à la Rep) ajoute un Point De Mouvement à ce tour pour ce survivant.

Par exemple, Too Tall (Rep 4) a un couple de Zombies sur ses talons. Ressentant une certaine urgence, il décide de se presser, et donc annonce un Pas De Course. Elle lance 2D6 et obtient un 5 et un 3. Il y a donc un succès, et elle possède donc pour ce tour 5 Points De Mouvement à dépenser.

Il y a quelques conditions à un Pas De Course. D'abord, les survivants au Pas De Course sont toujours surpris lorsqu'ils pénètrent dans un bâtiment (10.1). Ensuite, tenter un Pas De Course est considéré comme une action, que le jet soit réussi ou non, ainsi donc si tu tentes un Pas De Course, tu n'exécuteras aucune autre action ce tour-ci ; seulement le Pas De Course. Les survivants peuvent entrer sur le plateau en utilisant un Pas De Course, mais doivent aussi lancer les dés comme expliqué plus haut.

6.3 Comment bougent les Zombies

Les Zombies se dirigent toujours vers le survivant le plus près. Si deux survivants sont à une distance (exprimée en Points De Mouvement coûtant) égale, on détermine aléatoirement vers qui le Zombie se dirige (en jetant un dé, à la courte paille, Shi Fu Mi, comme tu le souhaites). Les Zombies se déplacent en ligne droite, mais n'entrent pas dans un bâtiment ou en terrain accidenté sauf si c'est pour entrer en mêlée avec un survivant. Si un Zombie se heurte à un bâtiment ou à du terrain accidenté, il le contourne simplement par le chemin le plus court. Il est possible que tu doives sélectionner le chemin emprunté aléatoirement.

7.0 Actions

A moins que ce soit spécifié autrement sur sa fiche de survivant, un survivant ne peut mener qu'une action par impulsion, en plus de son mouvement. Les actions possibles sont :

- Tirer avec une arme à distance.
- Recharger une arme.
- Utiliser une pièce d'équipement, comme indiqué.
- Fouiller un bâtiment.
- Tenter un Pas De Course.
- Tenter de charger un adversaire.
- Changer d'arme.
- Donner une arme ou un équipement à un survivant adjacent. Seulement autorisé si le survivant se trouve sur un hexagone adjacent sans Zombie ou survivant ennemi.

Une action peut être entreprise n'importe quand, durant l'impulsion d'un survivant.

Par exemple, Beck se déplace d'un hexagone, puis effectue un tir à distance, avant de dépenser ses 4 Points De Mouvement restant.

8.0 Combat

Il y a deux manières d'infliger des dégâts dans ATZ : avec une arme à distance ou en mêlée, en utilisant des armes de mêlée, comme une batte de baseball, ou ses poings- vous avez tous vu quelques films de Zombies, non ?

8.1 Tir à distance

Un survivant peut tirer quand il le désire durant son impulsion et à chaque fois qu'il doit effectuer un Test De Réaction. Pour agir, il doit respecter trois conditions :

1. Il doit posséder une arme chargée (avec de la munition, pas OOA).
2. La cible doit être à portée de l'arme.
3. Le survivant doit avoir une ligne de vue (LOS) sur sa cible.

Si les conditions sont remplies, le survivant lance autant de D6 qu'inscrit sur le marqueur de l'arme, ajoute sa réputation à chacun des lancer, et consulte la Table De Combat A Distance (TCD). Il n'y a pas de modificateur ; ils sont inclus dans la table.

Chaque Dé De Feu a le potentiel de toucher une cible, et en principe, les dés autres que le premier peuvent s'appliquer à d'autres cibles. Le nombre de Dé De Feu indique donc la gerbe de l'arme dans les hexagones, ou le nombre d'hexagone que l'arme peut attaquer simultanément (le fusil de chasse est une exception ; tous ses Dé De Feu doivent attaquer le même hexagone).

Par exemple, une mitraillette (submachine gun) avec 4 Dés De Feu peut tirer sur 4 cibles adjacentes, comme si elle avait une gerbe de 4 hexagones. Chaque Dé De Feu lancé représente un coup. Note que chaque cible doit être adjacente à au moins une autre cible.

Applique le résultat le plus haut à la première cible, puis continue avec les autres résultats.

Par exemple, Nick (Rep 5) tire avec sa mitraillette sur trois cibles adjacentes et à portée. Il jette les dés qui lui donnent 4, 3, 6 et 5. Il met les dés dans l'ordre, et y ajoute sa réputation. Cela lui donne finalement 9, 8, 11 et 10. Le 11 et le 10 touchent les deux premières cibles tandis que le 8 et le 9 rate leur cible à cause de l'effet « La 3^{ème} cible est un raté »¹.

8.1.2 Armes

Les armes possèdent 3 caractéristiques qui sont :

Nom – Ce qu'elles sont. Il y a plusieurs types d'armes dans ATZ. Par exemple, des pistolets, des mitraillettes, des fusils de chasse ou des fusils d'assaut.

Portée – C'est la distance sur laquelle l'arme peut être utilisée si on veut avoir une chance de toucher. La portée est comptée depuis le premier hexagone adjacent au tireur, jusqu'à l'hexagone de la cible y compris.

Dé De Feu (D6) – Représente le nombre de D6 qui sont jetés lorsqu'on utilise cette arme.

¹ Comme l'indique la Table De Combat A Distance

8.1.3 Mitraillette

Lorsqu'on tire avec une mitraillette, le tireur peut choisir de tirer 2, 3 ou 4 fois. Souviens toi de tirer autant de Dés que de tir.

8.1.4 Fusil d'assaut

Lorsque le fusil d'assaut est utilisé, le tireur peut choisir de tirer 1, 2 ou 3 fois.

8.1.5 Fusil de chasse

Les Dés De Feu du fusil de chasse suivent une règle différente. Le tireur tire 6 Dés De Feu et en choisit les 3 meilleurs. Le fusil de chasse génère 6 tirs et prend en compte tous les D6 lancés pour savoir si l'arme doit être rechargée.

8.1.6 Grenades

Les grenades peuvent être lancées dans l'hexagone adjacent. Cela compte pour une action, comme si on utilisait n'importe quelle arme, mais les grenades ne doivent pas être obligatoirement dans la case « main » de la fiche survivant, elles peuvent se trouver dans le sac. Lance un dé par cible (Zombie ou survivant) situé dans l'hexagone visé. Chaque cible compte comme si elle était la première cible².

Par exemple, Jimmy (Rep 4) lance une grenade sur un hexagone où se trouvent trois Zombies. Il jette 3D6 et obtient un 3, 4 et 4. Il tue 2 Zombies.

8.1.7 Plus de munition !

Chaque arme possède de la munition illimitée, mais cela n'empêche pas qu'elle doive être rechargée, et plus souvent qu'à son tour.

Chaque fois que vous tirez avec une arme, si au moins deux 1 apparaissent sur les résultats des dés, elle doit être rechargée. Résous l'attaque, puis tourne le marqueur d'arme sur son verso (OOA). Il faudra dépenser une action pour la recharger.

Par exemple, la belle Tonya n'a plus de munition et tourne donc le marqueur de sa mitraillette sur son verso (OOA). A sa prochaine impulsion, elle descend la rue tout en rechargeant son arme. Elle ne peut donc pas tirer durant cette impulsion puisque son unique action est utilisée pour recharger son arme. A la fin de l'impulsion, elle peut donc remettre le marqueur de son arme sur son recto.

8.1.7.1 Compteur Munition

Si un survivant à un compteur Munition sur sa fiche de survivant, il peut défausser son marqueur dès que son arme se trouve sans munition ; cela lui permet de recharger immédiatement son arme, sans perdre une action pour cela. Pas mal, non ?

8.1.8 Tir De Panique

² Important sur la RCT

Un survivant peut procéder à un Tir De Panique s'il est éligible pour tirer. Le survivant tire simplement 1D6 supplémentaire. Après son Tir De Panique, son arme est automatiquement vidée de sa munition (OOA).

Par exemple, Sailor effectue un Tir De Panique avec son pistolet sur une paire de Zombie qui est à 2 hexagones. Il devrait normalement lancer 1D6 lorsqu'il utilise cette arme, mais comme c'est un Tir De Panique, il lance 2D6. Il résout l'attaque avant de retourner le marqueur de son arme sur le côté OOA. Comme il possède en plus un compteur de Munition sur sa fiche, il décide de le défausser, et donc retourne une fois encore le marqueur de pistolet : il a immédiatement rechargé son arme, sans perdre d'action pour cela.

8.1.9 Armes multiples

Oui, il est possible qu'un personnage possède plus d'une arme. L'arme supplémentaire est déposée sur la case Sac en dessous de la case Arme de la carte de statut de survivant. A l'exception des grenades (8.1.6), le survivant ne pourra utiliser que l'arme qu'il a « en main » pour tirer.

8.1.10 Changer d'armes

Tu peux changer d'arme quand tu veux durant ton impulsion. Echanger son arme « en main » avec une arme du Sac compte comme une action. Si tu le fais, échange simplement les marqueurs Arme sur ta fiche de survivant.

8.2 Ligne De Vue (LOS)

Pour tirer sur une cible, il est nécessaire de l'avoir en visuel. La Ligne De Vue (LOS) est un moyen simple pour déterminer si le tireur peut en effet voir sa cible.

Un tireur peut toujours voir les cibles situées sur un hexagone adjacent, quel que soit la nature du terrain.

Par exemple, Bank tire avec son pistolet depuis un bâtiment, sur l'hexagone de forêt adjacent.

Tous les autres tirs doivent se faire à travers des hexagones de Terrain Clair jusqu'à l'hexagone de la cible. Le type de terrain de la cible n'est pas pris en compte.

Par exemple, Buffy tire avec son pistolet depuis un bâtiment, à travers deux hexagones de Terrain Clair, jusqu'à un Zombie qui se trouve dans un hexagone de forêt.

Tout Terrain Bloquant, -forêt, bois, champs ou bâtiment- qui se trouve entre le tireur et sa cible, rend la Ligne De Vue bouchée et rend tout tir impossible.

Par exemple, Nick souhaite tirer sur un Zombie à trois hex de lui, mais puisqu'il y a des bois entre lui et la cible, il ne peut pas effectuer son tir.

La Ligne De Vue se limite au plateau de jeu durant la journée, elle se réduit à 12 hex au soleil levant ou couchant, et elle se réduit à 2 hex durant la nuit. Le scénario choisit statuera sur l'heure à laquelle il se déroule, si ce n'est pas durant la journée.

8.2.1 Tracer la Ligne De Vue

Chaque hex possède un petit rond noir en son centre. Le dessin représenté sous le rond noir détermine la nature du terrain de la case, quel que soit le dessin représenté sur l'hexagone. Pour déterminer si un tireur possède une Ligne De Vue jusqu'à sa cible, tire une ligne droite, avec une règle ou un bout de ficelle, du centre (rond noir) de l'hexagone du tireur jusqu'au centre de l'hexagone de la cible. Si la ligne tirée passe par un hexagone de Terrain non Clair, alors la LOS est bloquée et on ne peut pas tirer. Si la LOS longe un Terrain non Clair, elle n'est pas bloquée, à moins qu'elle longe sur son autre côté, un autre hex non Clair. Tu peux toujours tirer à travers un hex sur lequel se trouve un Zombie ou un Survivant.

Image : En traçant la LOS depuis Tonya jusqu'à 2 Zombies, on constate qu'elle ne pourra tirer que sur un seul d'entre eux. La forêt bloque la Ligne De Vue.

Si une cible ne peut être vue, on ne peut pas lui tirer dessus, même si la cible est adjacente à une autre cible qui, elle, est visible.

Par exemple, Beck tire avec sa mitraillette sur un hex visible et obtient trois succès. Normalement, elle pourrait distribuer les deux succès surnuméraires sur les hex adjacents à sa cible principale, mais elle ne peut pas, puisqu'elle ne voit pas les hex adjacents.

8.3 Mêlée

La mêlée décrit le combat à main nue, pistolet entre les dents, batte de base ball sur ce que vous voulez, entre les survivants et les Zombies. Une mêlée a lieu lorsqu'un hex est occupé par un survivant et des Zombies ou contre un autre survivant hostile. Les mêlées sont résolues à la fin de l'impulsion des Zombies ou lorsqu'un survivant entre dans un hex occupé par un ou plusieurs Zombies ou occupé par un autre survivant. Voici comment ça se passe :

Le survivant lance le nombre de dé indiqué sur ses marqueurs (à moins qu'il ne soit modifié par une arme qu'il porte) et compare le résultat obtenu avec sa Réputation. Les Zombies lance un dé par Zombie dans l'hex. La Résolution est décrite avec précision sur la Table De Mêlée, mais en résumé, si le survivant a plus de réussite que les Zombies, ou que le survivant hostile, il inflige un dégât. S'il n'y parvient pas, il reçoit une blessure. En cas d'égalité, rien ne se passe.

S'il y a au moins 4 Zombies dans l'hex, et qu'ils réussissent au moins trois fois le nombre de succès du survivant, alors le survivant reçoit deux blessures.

Par exemple, Beck est retenu dans une mêlée avec 4 Zombies. Les Zombies réussissent un 5, 3, 4 et un 3, réussissant 3 succès. Beck lance un 1 et un 5, réussissant un seul succès. Comme il y a au moins 4 Zombies, et qu'ils comptabilisent trois fois plus de succès que Beck, ce dernier reçoit 2 blessures.

9.0 Réaction

Malheureusement, les hommes et les femmes représentés sur les marqueurs ne réagiront pas toujours comme tu l'aurais souhaité. Ils ne sont finalement que des humains... ou quelque chose dans ce genre.

Lorsque tu joues à ATZ, tu dois effectuer des Tests De Réaction dans 4 situations : lorsqu'un Zombie ou un survivant te charge (Being Charged Test), lorsque tu veux toi-même charger (Wanting To Charge Test), lorsqu'un adversaire passe dans ta Ligne De Vue (In Sight Test) et lorsque tu te fais tirer dessus (Received Fire Test) sans être touché. Chaque Test demande de lancer 2D6 dont le résultat sera comparé à ta Réputation. Chaque résultat plus petit ou égal à ta Rép est un succès.

Les Stars, reconnaissables à leur étoile dorée sur leur marqueur, peuvent décider de leur réaction pour les Tests Chargé, Wanting To Charge et Received Fire.

9.1 Test de réaction Chargé (on te charge)

Après que tous les survivants et que tous les Zombies aient bougé, s'il y a des hex sur lesquels se trouvent des Zombies et des survivants, ou deux survivants, le(s) survivant(s) doit effectuer un Test de réaction Chargé. Ce test ne se fait qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'adversaire qui pénètrent sur ton hex durant le tour.

Une Star peut choisir sa réaction. Retiens seulement que si une Star choisit de fuir, elle doit être en mesure de satisfaire toutes les conditions du chapitre 9.1.1, y compris de définir aléatoirement sa direction de fuite.

TEST DE RÉACTION CHARGÉ

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars peuvent choisir leur résultat

2 réussites	<ul style="list-style-type: none">• Ce résultat permet de tirer à distance, puis de se battre en mêlée.• Ceux qui ne peuvent pas tirer, ne combattront qu'en mêlée.
1 réussite	<ul style="list-style-type: none">• Ceux qui se trouvent dans du terrain accidenté ou bâti peuvent tirer à distance, puis combattre en mêlée.• Ceux qui se trouvent dans du terrain clair chargé par 3 Zombies au moins fuient.• Les autres ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en mêlée.
Pas de réussite	<ul style="list-style-type: none">• Ceux qui se trouvent dans un terrain accidenté ou bâti ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en mêlée.• Ceux qui se trouvent dans du terrain clair fuient.

Par exemple, Beck (Rep 4) est chargé par 3 Zombies ; elle doit donc effectuer un Test de Réaction Chargé. Elle jette les dés et obtient un 3 et un 2, et par conséquent 2 succès. Il lui est permis de tirer à distance, puis de combattre en mêlée.

9.1.1 Fuir

Un survivant qui doit fuir détermine aléatoirement sa direction de fuite (tu tires 1D6 pour connaître la direction de fuite, puis tu bouges du nombre de case donné), en cas de Pas De Course, pas besoin de jeter les dés, ajoute simplement 2 MPs au MPs du survivant, jusqu'à ce qu'il ait bougé du nombre d'hex max, ou qu'il soit entré dans un terrain accidenté ou bâti. Si le survivant entre dans un

bâtiment, il doit tirer une carte Zombie (10.1). Les Zombies ainsi générés surprennent toujours le survivant.

9.2 Test de réaction Fire

Si un survivant est sous le feu, mais sans être touché, il doit exécuter un Test de Réaction Fire. Les stars peuvent choisir leur réaction.

Par exemple, Too Tall (Rep 4) est dans un hex de Terrain Clair alors qu'un autre survivant lui tire dessus, mais le rate. Elle lance immédiatement 2D6 contre sa Réputation et obtient un 5 et un 3, obtenant 1 succès. Elle ne peut pas riposter, mais saute se mettre à couvert (Duck Back).

TEST DE RÉACTION FIRE

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars peuvent choisir leur résultat

2 réussites	<ul style="list-style-type: none">• Ceux qui sont à court de munition, ou hors de portée peuvent sauter se mettre à couvert. Ceux qui chargent poursuivent leur charge.• Les autres finissent leur mouvement, puis doivent riposter s'ils le peuvent.
1 réussite	<ul style="list-style-type: none">• Ceux qui chargent poursuivent leur charge.• Ceux qui se trouvent dans du terrain accidenté ou bâti doivent riposter s'ils le peuvent.• Les autres peuvent sauter se mettre à couvert.
Pas de réussite	<ul style="list-style-type: none">• Ceux qui chargent sautent se mettre à couvert. Ceux qui se trouvent dans du terrain accidenté ou bâti sautent se mettre à couvert.• Les autres fuient.

9.2.1 Sauter se mettre à couvert

Un survivant qui doit sauter se mettre à couvert se déplacera de sorte qu'il (c'est lui qui choisit) se mette à couvert dans du terrain accidenté ou bâti, ou qu'il mette entre lui et son agresseur un obstacle (la LOS devient bloquée).

Le survivant ne peut pas se déplacer de plus de MPs que le chiffre exprimé sur son compteur. Pas de Pas De Course possible. Le survivant ne peut terminer son mouvement plus proche de celui qui a instigué ce mouvement (mesuré en MPs) que la distance qui le séparait avant d'entamer ce mouvement.

9.3 Test de Réaction In Sight

A chaque fois qu'un survivant ne peut être vu au début de son tour, et qu'il entre dans un hex à moins de 6 hex d'un autre survivant, et dans sa Ligne De Vue, le survivant surpris (donc celui qui ne bouge pas) doit subir un Test de Réaction In Sight.

TEST DE RÉACTION IN SIGHT

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars n'y échappent pas !

2 réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Ceux qui possèdent une arme à distance doivent tirer. • Les autres vont essayer de charger (Test De Réaction Charge)
1 réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Les deux survivants lancent 1D6 et ajoutent leur Réputation au chiffre indiqué. Le résultat le plus haut tire en premier, en cas d'égalité, le tir est simultané. • Les tirs provoqués de la sorte sont traités comme des tirs instinctifs (rushed shot). (voir dans la Table De Combat A Distance). • Ceux qui ne sont pas armés d'arme à distance sautent se mettre à couvert.
Pas de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Ne peut pas tirer, et reste sur place.

Par exemple, Jimmy (Rep 4) commence son tour au milieu d'une rue. Il ne peut voir personne de sa position. Un survivant hostile est activé et passe le coin de la rue, soudain visible. Jimmy doit effectuer un Test de Réaction In Sight. Il lance un 3 et un 5, obtenant 1 succès. Cela signifie que les deux survivants doivent lancer 1D6 et y ajouter leur Réputation. Jimmy obtient le plus grand chiffre et peut tirer le premier : un tir instinctif. Plus tard, Jimmy est activé et descend la rue. Il tourne au coin de la rue et voit soudain un survivant hostile. Cet autre survivant doit effectuer un Test de Réaction In Sight contre Jimmy.

Ed Sez

C'est le test le plus important du jeu. Il détermine qui tire en premier, et peut faire la différence entre celui qui survit, et celui qui meurt. Retiens cela lorsque tu décideras de faire ton cow-boy, et de courir au milieu de nulle part.

9.3.1 Réaction en chaîne ?

Les survivants ne vont cesser de riposter tant qu'ils réussissent un Test De Réaction Fire, tant qu'ils leur restent de la munition, tant qu'ils ne touchent pas leur cible, qu'ils ne fuient pas ou qu'ils ne sautent pas se mettre à couvert.

Par exemple, Jimmy tire sur Nick, et rate. Nick effectue donc un Test De Réaction Fire, obtenant 2 succès. Il riposte, et tire sur Jimmy et le rate. Jimmy effectue donc à son tour un Test De Réaction Fire et obtient 2 succès. Il riposte et touche. La Réaction en chaîne s'interrompt.

9.4 Test De Réaction Charge

A chaque fois qu'un survivant veut entrer dans un combat en mêlée ou en combat en corps à corps, il doit effectuer un Test De Réaction Charge. Les stars peuvent choisir leur réaction. Remarque que les survivants qui passent un Test De Réaction Charge peuvent le faire au Pas De Course ; cela **ne constitue pas** deux actions. Un survivant ne peut jamais tenter un Test De Réaction Charge tant qu'il ne peut atteindre l'hex de sa cible avec un Pas De Course.

TEST DE RÉACTION CHARGE

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars n'y échappent pas !

2 réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Chargez !
1 réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Ceux qui possèdent une arme à distance vont plutôt tirer. • Ceux qui n'ont pas d'arme à distance chargeront.
Pas de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Reste à sa place.

10.0 Trouver des objets

La plupart du temps, dans ATZ, vous allez trouver des trucs. Des fois de bons trucs, comme des Kits Médicaux ou des mitraillettes. D'autres fois vous allez trouver de sales trucs, comme des survivants hostiles ou des Zombies, un tas de Zombies.

10.1 Trouver des Zombies

Tu trouveras des trucs en pénétrant dans un bâtiment, voici comment.

Lorsque tu entres dans un bâtiment qui n'est marqué ni d'un marqueur Fouillé, ni d'un marqueur Entré, tu tires une carte Zombie. Cette carte indique le nombre de Zombies qui se trouvent dans la maison. Les Zombies sont placés sur l'hex du survivant. Ce sont les Zombies qui vont faire du survivant un bon petit plat pour le prochain repas.

Les Zombies peuvent surprendre le survivant, ou alors le survivant se tient prêt pour une rencontre. Pour le savoir, tu tires 1D6 auquel tu ajoutes le nombre de Zombies présents sur l'hex. Le survivant jette 1D6 auquel il ajoute sa Rep. Si le résultat obtenu par le survivant est plus grand ou égal au résultat des Zombies, il les surprend. Sinon, il est surpris par les Zombies.

Ed Sez

Rappelle-toi que si le survivant pénètre un bâtiment au Pas De Course, il est toujours surpris.

Si le survivant surprend les Zombies, il peut user de son arme à distance avant d'entrer en mêlée, ou alors – utilisant sa discrétion comme moyen suprême-, quitter le bâtiment en retournant sur l'hex d'où il était venu. Si le survivant choisit de tirer, un tel tir est résolu comme d'habitude, et les Zombies touchés sont retirés de l'hex avant que la mêlée ne survienne. Si ce sont les Zombies qui surprennent le survivant, alors on passe directement à la mêlée.

Si un bâtiment est marqué d'un marqueur Entré, il n'est pas nécessaire de tirer une carte Zombie. On sait déjà combien se trouvent dans le bâtiment. Si un bâtiment couvre plusieurs hex, on ne tire pas une carte pour chaque hex, mais seulement pour le premier hex dans lequel on entre. Les Zombies ainsi découverts représentent les Zombies présents dans toute la structure.

10.2 Trouver d'autres survivants

Vous n'êtes pas seul dans ce monde apocalyptique, mais ce n'est pas forcément une pensée réconfortante. Lorsqu'un scénario le précise dans ses règles spéciales, ou lorsque c'est autorisé dans une escarmouche (14.0), un survivant peut être généré lorsqu'un autre survivant pénètre dans un

bâtiment. Par exemple, un scénario peut préciser aux joueurs que lorsqu'ils tirent une carte Zombie-0, elle génère alors un survivant.

Lorsqu'un tel survivant est généré, place un survivant générique sur le même hex que le survivant qui l'a généré. Choisis aléatoirement une arme pour ce survivant. Place le marqueur arme sur le survivant. Les survivants génériques (marqués « survivor » sur leur marqueur) ne possèdent pas de Carte de Statut des Survivants. La première blessure retourne leur marqueur sur la face « blessé », et la seconde blessure les élimine.

Bien sûr, il est utile de savoir si ce nouveau survivant est amical ou hostile. C'est facile. Le joueur du survivant qui vient de générer cet autre survivant lance 1D6 et y ajoute sa Réputation. Le survivant généré tire 1D6 à son tour (c'est égal quel joueur lance physiquement ce dé) et y ajoute sa propre Réputation. Si le résultat du joueur est strictement plus grand que le résultat du survivant généré, alors c'est un nouveau personnage amical. Sinon, il est hostile : c'est un ennemi. Les modificateurs suivants s'appliquent au jet du joueur survivant :

- +1 si le survivant est de sexe opposé au joueur généré.
- +1 si l'arme en main du survivant est un fusil de chasse, un fusil d'assaut ou une mitraillette, tandis que le survivant généré est armé d'un pistolet, d'un double pistolet ou d'une arbalète.

Un survivant amical rejoint immédiatement le camp du joueur l'ayant généré, et est donc activé par ce joueur.

Un survivant hostile entre immédiatement en mêlée avec le survivant du joueur. Au prochain tour, tu lanceras un dé supplémentaire qui représentera l'initiative du survivant hostile (non, il ne rejoint pas le camp d'un autre joueur, c'est un renégat). Le survivant hostile jouera son tour comme décrit en 5.2.

Durant son tour, le survivant se bat en mêlée contre les Zombies ou les survivants en présence. S'il n'y a aucun ennemi en mêlée, le survivant hostile va tirer sur l'ennemi (Zombie ou survivant) le plus proche. S'il n'a personne en Ligne De Vue, il se déplacera au plus court afin d'avoir une LOS sur un ennemi, et tirera. Si un Zombie et un survivant sont à distance égale, on déterminera l'ennemi de manière aléatoire. Si le survivant hostile n'a plus de munition, il tentera de charger l'ennemi le plus proche. Il ne rechargera pas son arme.

Celui qui effectue physiquement les actions du survivant hostile n'a pas d'importance. Le jeu contrôle effectivement ce survivant. N'importe qui peut alors déplacer physiquement le marqueur, ou lancer le(s) dé(s).

10.3 Trouver des Kits Médicaux, des armes et autres

Lorsqu'un survivant a vidé un bâtiment de tous les Zombies présents (ou de survivant hostile), et qu'il a encore une action à mener, il peut fouiller le bâtiment. Tire une carte du paquet d'objets (Loot Card). Ce que tu y lis, c'est ce que tu reçois.

Après avoir fouillé un bâtiment tu places un marqueur Fouillé sur le bâtiment. Le bâtiment peut toujours être visité et servir de couverture, mais ne peut plus être fouillé, en plus, un survivant qui entre dans ce bâtiment ne tirera pas de carte Zombie.

Si un survivant entre dans un bâtiment marqué d'un marqueur Entré, il peut dépenser une action (s'il lui en reste) pour fouiller ce bâtiment. Il n'a pas besoin de tirer une carte Zombie puisque ce bâtiment est signalé d'un marqueur Entré.

11.0 Générer des Zombies

A la fin de chaque tour, lance 1D6 pour chaque tir, indiqué par un marqueur Tir sur le plateau de jeu.

Par exemple, un marqueur Tir-3 demande à un joueur (n'importe lequel) de lancer 3D6.

Un résultat de 4, 5 ou 6 place un nouveau Zombie sur le plateau. Prend le nombre de Zombie requis du Conteneur De Zombies (COZ). Place-les dans la direction indiquée sur leur marqueur, à 6 hex du marqueur Tiré les ayant générés. Si cela les fait sortir du plateau, alors place-les sur le dernier hex du plateau, dans la direction indiquée. Retire du plateau tous les marqueurs Tiré.

Les Zombies peuvent être (ils le sont généralement) générés aussi pour la mise en place d'un scénario ou d'une escarmouche (14.0). Pour ce faire, après que les survivants soient entrés sur le plateau de jeu, lance 6D6 par survivant et place les Zombies comme indiqué dans le chapitre précédent, avec les marqueurs Tiré. Les Zombies générés par un survivant et placés ne bougeront qu'au tour suivant. Les joueurs se mettent d'accord sur la direction indiquée par les hexagones avant de commencer. Si, pour d'obscures raisons, un accord n'est pas trouvé, désignez le Nord ou le Nord Est comme équivalent au chiffre 1, puis numérotez les autres côtés dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

12.0 Scénarios

Chaque scénario est présenté selon le schéma suivant :

- **Le Background** : le background met le scénario en scène.
- **Les survivants** : ceux qui participent au scénario et le matériel et armes qu'ils portent ou alors les points qu'ils possèdent afin d'acheter armes et équipement.
- **Les survivants hostiles** : s'il y en a dans le scénario.
- **Les Zombies** : comment les mettre en place ou les générer.
- **Règles spéciales** : celles relatives au scénario.
- **But du scénario** : comment gagner.

Un mot sur les lieux qu'on trouve dans les scénarios. Parfois le scénario spécifiera un lieu sur le plateau de jeu. Dans ce cas, ce lieu est désigné sous la forme de Plateau-Ligne-Colonne. Par exemple 4C15 signifie sur le plateau numéro 4, l'hexagone C15.

Si un lieu fait référence à un bâtiment, l'hex cité fait référence au bâtiment entier. Par exemple, si le scénario demande qu'on mette en place quelque chose dans le bâtiment 4C6, tu peux mettre ces choses sur n'importe quel hex du bâtiment dont une partie recouvre l'hex C6.

POUR QUELQUES BALLES DE PLUS (FOR A FEW BULLETS MORE)

APOCALYPSE +26

Tonya et Beck ont pour habitude de passer de night-club en night-club, recherchant dans la rue bien éclairée de Vegas un imbécile portant une grosse valise. En ce moment, ils louvoient, recherchant de la nourriture, des munitions et des armes, mais plutôt des armes. Deux femmes dont une jeune cadre dynamique experte en karaté ne vont pas tenir longtemps au milieu d'un essaim de Zombies, et les pistolets 9mm qu'elles portent pour se défendre contre les agressions ne vont pas arrêter les morts-vivants insensibles et impassibles. Elles ont besoin de vraies quincailleries. Elles espèrent en trouver dans la petite ville de la Dernière Chance, perdue au milieu du désert, un peu en dehors de Las Vegas.

SURVIVANTS :

Tonya : 1xpistolet, 1x Kit Médical

Beck : 1x pistolet, 1x munitions

Elles entrent depuis le bord Est du plateau numéro 1

ZOMBIES :

Générés après l'entrée de Tonya et de Beck, comme décrit en 11.0.

BUT DU SCÉNARIO :

Pour gagner, Tonya et Beck doivent trouver chacun une arme supplémentaire et fuir par un côté du plateau de jeu, ou alors inspecter tous les bâtiments de la carte avant de sortir du plateau de jeu.

LA BARRICADE (THE BARRICADE)

APOCALYPSE +29

Tonya et Beck ont trouvé leurs armes, et elles ont trouvé Bank et Sailor, -deux des plus détestables compagnons imaginables. Malheureusement, les Zombies les ont eux aussi trouvés- et leur nombre augmente sans discontinuer. Peut-être à cause de l'odeur de la chaire fraîche, ou le cliquetis de leurs armes, mais ils courent le plus rapidement possible, ils tuent à chaque fois qu'ils le peuvent, tout en poursuivant nos survivants invariablement. Tonya, reconnue comme la leader du groupe, prépare un plan : rassembler les morts-vivants dans une zone de mort, et les exterminer : tous !

SURVIVANTS :

Tonya, Beck, Bank et Sailor avec 12 points pour acheter armes et matériel.

Trois des survivants commencent le jeu au croisement 1G9 ou sur un hex adjacent. Place un marqueur Entré sur les bâtiments dans lesquels un survivant est mis en place, à l'exception de 4D5. Le survivant peut dépenser une action pour Fouiller les bâtiments. Le dernier survivant, qui fait la garde de la planque, peut commencer où il veut dans le bâtiment 4D5.

ZOMBIES :

Générés après l'entrée des survivants, comme décrit en 11.0. Le survivant dans le grand bâtiment ne tire pas de dés, mais les trois survivants du croisement lancent chacun deux fois les dés au lieu d'une. Les Zombies sont placés à 4 hex (au lieu de 6) du survivant qui les a générés. Ceci n'est valable que

pour le placement initial. Les Zombies générés par les marqueurs Tiré sont placés normalement à 6 hex.

2D6 Zombies entrent par le côté est du plateau de jeu, dès le deuxième tour et pour tous les tours suivants, au début du tour d'activation des Zombies (ci les Zombies sont activés). Si les Zombies ne sont pas activés (5.2), aucun Zombies n'entrent sur le plateau. Ces Zombies entre de telle manière qu'il y en ait un par hex. Le premier est placé en G, le second en H, le troisième en F et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Zombies entrant soient placés.

RÈGLES SPÉCIALES

Le bâtiment 4D5 est une planque. Les survivants ont construit des barricades de poubelles et de pneus afin de ralentir les morts-vivants. Ils ont aussi obstrué les fenêtres et portes avec des planches. Pour représenter cela, les Zombies doivent payer 3 MPs pour entrer sur un hex vert – par exemple 4C4-(ça représente le mur), et 3 MPs pour entrer dans le bâtiment depuis l'extérieur, mais seulement 2 MPs pour se mouvoir à l'intérieur du bâtiment. Les survivants, eux, paient le coût normal.

Les survivants qui entrent dans un bâtiment autre que la planque doivent tirer une carte Zombie pour savoir si elle est habitée, et peuvent fouiller la maison une fois qu'elle est libre d'ennemi.

BUT DU SCÉNARIO :

Pour gagner, 3 des 4 survivants doivent survivre à 15 tours de jeu.

CHERCHE ET DÉTRUIT (SEARCH AND DESTROY)

APOCALYPSE +30

Tonya pleura sur les cadavres de ses amis. C'était de véritables cadavres, pas de ceux qui s'animent sans vie. Elle s'en est assurée, tranchant leur tête avec un couteau de boucher suffisamment aiguisé pour faire le job sans regarder... enfin presque.

Elle veut trouver les coupables. Cette partie de la ville lui appartenait, et pas à cette vermine de merde. C'est leur tour maintenant de courir. Elle et ses copains vont dératiser chaque maison de cette cité, ou tout au moins mourir en essayant.

SURVIVANTS :

Tonya, Bank, Sailor, Buffy, Too Tall, Nick et 18 points pour acheter armes et matériel.

Les survivants entrent par le côté est du plateau de jeu numéro 3.

ZOMBIES :

Générés après l'entrée des survivants, comme décrit en 11.0.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.

BUT DU SCÉNARIO :

Pour gagner, les survivants doivent fouiller 7 bâtiments du plateau numéro 2, y compris les deux bâtiments qui couvrent plusieurs hex (2H4 et 2E5) avant la fin du 20^{ème} tour de jeu.

GUERRE DU FEU (FIREFIGHT)

APOCALYPSE +36

« Je ne crois pas. »

Tonya reposa les jumelles sur le bord de la fenêtre tout en évitant de se couper les doigts sur les débris de verre qui le jonchait. Se couper, signifiait s'infecter, et s'infecter – dans ce nouvel âge dépourvu de médecin à chaque coin de rue ou d'antibiotique dans chaque pharmacie du coin – signifiait mourir.

« Qu'est-ce qu'il y a ? » demanda Banks qui entra dans la pièce. Sans un mot, Tonya lui tendit la paire de jumelle. Il balaya le bâtiment incendié, les voitures détruites, la terre désolée du sud-ouest de Las Vegas. Le balayage ne prit pas beaucoup de temps. Là-bas, à moins de 400 mètres, 4 survivants lourdement armés. Ils s'arrêtaient devant chaque bâtiment, le fouillant, recherchant des provisions.

Bank rendit alors les jumelles à Tonya. « Tu crois que nous devrions leur parler ? »

Les mots étaient à peine sortis de sa bouche qu'un hurlement fendit l'air. Tonya remit brusquement les jumelles sur son nez et aperçut une femme, une vraie, pas la version mort-vivant, courir hors d'une maison. Les 4 costauds qui venaient de sauter se mettre à couvert dans la même maison, sortirent derrière la femme affolée. Sans coup de semonce, une des poursuivantes – une rouquine en pardessus cuivré- arma un UZI et lâcha une belle série, un bruit assez semblable à du papier qui se déchire. La femme s'écroula, roula puis s'immobilisa, plus du tout effrayée.

« Non, répondit Tonya la mâchoire crispée, je ne crois pas qu'on devrait leur parler. »

Elle brisa son M4 sur le sol sale. « Laisse Sailor surveiller notre merde, va chercher Beck, et suis moi. »

SURVIVANTS :

Tonya, Beck, Bank et 12 points pour acheter armes et matériel.

Les survivants entrent par le côté est du plateau de jeu numéro 4.

SURVIVANTS HOSTILES

Nick, Jimmy, Buffy et 15 points pour acheter armes et matériel.

Les survivants hostiles entrent en jeu par le côté ouest du plateau de jeu numéro 2.

ZOMBIES :

Tonya et ses copains ont déjà nettoyé ce quartier de Las Vegas, mais ces choses ont la mauvaise habitude de ressurgir, limite mauvaises herbes. Les survivants ne lancent pas de dés, ni après leur entrée sur le plateau, ni lorsqu'ils entrent dans un bâtiment. Par contre, les marqueurs Tiré génèrent

des Zombies comme d'habitude. Les Zombies attaquent la cible la plus proche, sans se préoccuper du camp dans lequel se trouve le survivant.

BUT DU SCÉNARIO :

C'est un combat à mort, le camp qui survit, gagne le scénario.

LE REMÈDE (THE CURE)

APOCALYPSE +42

« Je n'y crois pas ».

« A quoi peut-on croire d'autre ? » répliqua Tonya.

Un moment, Bank continua de nettoyer son fusil de chasse. Puis il dit : « Regarde les choses en face, Tonya, nous avons vu comment certains « humains » procèdent pour trouver d'autres survivants. Trouver, et tuer, sinon pire. Comment savoir si ce n'est pas simplement un piège ? »

Tonya s'assit au bord de la fenêtre. Les carreaux crasseux ne laissait entrer qu'une faible lumière. Pour la trentième fois cette heure-ci, elle jeta un coup d'œil dehors, avec prudence. Dans le coin de la pièce, le crachement d'une radio fonctionnant sur pile. Elle soupira.

« On n'en sait rien. Mais c'est trop important pour simplement l'ignorer. »

« Ouaip, quoi que. Je souhaiterais que nous n'ayons jamais trouvé cette radio, afin que n- »

Le crachotement cessa, et une voix rauque parla, comme elle parlait une fois par heure depuis qu'ils avaient trouvé les piles et fait marcher la radio.

« A tous ceux qui peuvent m'entendre. J'ai trouvé le remède. Je répète : je peux soigner l'infection. Je suis dans une clinique assiégée par des infectés, et je n'ai pas les moyens de les soigner tous. Aidez-moi. Sauvez-moi, et je sauverai l'humanité. »

SURVIVANTS :

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall et 20 points pour acheter armes et matériel.

Les survivants entrent par le côté est du plateau de jeu numéro 2.

LE PROFESSEUR :

Placé en 4E2. Un marqueur Fouillé est placé sur son bâtiment. Il ne pourra pas être fouillé durant le scénario.

ZOMBIES :

Placez 2 Zombies sur chaque hex adjacent au bâtiment du professeur. Ces Zombies ne bougent pas jusqu'à ce qu'un survivant soit plus près d'eux que du professeur, ou si le professeur quitte le bâtiment en 4E2. S'il le quitte, tous les Zombies encerclant le bâtiment sont libres de leurs mouvements.

De plus, les Zombies sont générés comme expliqué en 11.0 suite à l'entrée des survivants sur le plateau de jeu, ainsi que pour les marqueurs Tiré en fin de tour, et lorsqu'on pénètre un bâtiment.

RÈGLES SPÉCIALES

Le professeur ne porte pas d'arme, ne veut pas combattre en mêlée (mais se défendra) et ne peut quitter un bâtiment jusqu'à ce qu'un chemin soit créé entre les Zombies par un autre survivant. Les Zombies ne peuvent pas entrer dans le bâtiment du professeur ; il est renforcé par des planches.

Une fois dans le jeu, au lieu d'entrer en mêlée sur son hex avec un Zombie, le Professeur peut tenter de le guérir. Lance 2D6 et compare chaque résultat avec la Réputation du Professeur. Si le professeur obtient au moins un succès, il soigne le Zombie. Remplace le Zombie par un survivant générique inutilisé. Cela met fin à la mêlée.

Le survivant guéri ne possède pas d'armes, mais peut en recevoir une plus tard. Le survivant guéri reste dans le même hex que le professeur, ne bougeant que lorsque il bouge, jusqu'à la fin du scénario. Lorsqu'une mêlée survient, le professeur et le survivant guéri sont considérés dans la mêlée, lançant les dés séparément, mais tous les dégâts viennent sur le survivant guéri. La première blessure retourne son marqueur, la seconde le tue.

BUT DU SCÉNARIO :

Pour gagner, le professeur doit quitter le plateau de jeu numéro 2 par le nord.

COURSE POURSUITE JUSQU'À L'HÉLICO (RACE TO THE HELICOPTER)

APOCALYPSE +44

« C'est de la merde, et tu le sais » cracha Tonya.

Le maigre professeur à lunettes ouvrit ses mains. « Je n'ai rien dit de tel. Vous m'avez sauvé, j'ai le remède, mais nous n'avons pas les moyens d'en produire assez pour contrer l'épidémie. »

Il désigna la radio bi-bande PRC-77 de type militaire posée sur la table en face de Tonya. « L'homme de l'autre côté de cette ligne dit qu'il a les moyens de produire le remède dans la quantité nécessaire, et donc de sauver l'humanité, mais pour le rejoindre, nous devons atteindre l'héliport situé près de l'hôpital. »

Tonya regarda Bank qui fumait une cigarette adossé au mur. « C'est peut-être un piège. »

Il haussa les épaules. « C'est peut être le salut de l'homme. Je ne crois pas que nous ayons vraiment le choix. »

« De la femme aussi. » Tonya grommela, tandis qu'elle saisissait son fusil et se levait.

SURVIVANTS :

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall, Sailor, le Professeur et 24 points pour acheter armes et matériel.

Les survivants entrent par le côté est du plateau de jeu numéro 3. Chaque plateau est posé avec son chiffre visible en haut à gauche. Voir les Règles Spéciales.

ZOMBIES :

Les Zombies sont générés comme expliqué en 11.0 dès l'entrée des Survivants.

RÈGLES SPÉCIALES

Les survivants veulent rejoindre l'héliport. Pour se faire, ils doivent sortir à l'ouest du plateau numéro 3. Le tour qui suit la sortie de TOUS les survivants, ils entrent du côté Est du plateau numéro 2. Tous les survivants reçoivent une impulsion pour ce tour. Après leur entrée, les Zombies sont générés comme expliqué en 11.0. De plus, tous les Zombies qui se trouvaient sur le plateau numéro 3 lorsque les survivants sont sortis, reviennent par l'est du plateau numéro 2. Le premier Zombie est posé sur la colonne G, le second sur la H, puis sur la F et ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient placés.

Le tour qui suit la sortie de TOUS les survivants par le côté ouest du plateau numéro 2, ils entrent par l'est du plateau numéro 4. Chaque survivant reçoit une impulsion durant ce tour. Les Zombies sont ensuite générés comme en 11.0, et ceux qui se trouvaient sur le plateau numéro 2 à la sortie des survivants reviennent par l'est du plateau numéro 4. Le premier posé en G, le second en H, le suivant en F et ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient posés.

Lorsque les survivants sont adjacent à l'héliport (le bâtiment marqué d'un H encerclé), lance 1D6 et place ce nombre de Zombies (résultat du dé + 4) dans l'héliport.

BUT DU SCÉNARIO :

Tous les survivants doivent être dans l'héliport avant la fin du 24^{ème} tour. Au moins 4 survivants et le professeur doivent survivre.

13.0 Le mode Campagne

Tu as joué les 6 scénarios, et tu es devenu un joueur chevronné- ce qu'on devient tous tant qu'on ne passe pas notre temps végétant devant la X^{ème} rediffusion de 2 flics à Miami- qui a remarqué que ces scénarios se suivaient, et donc qu'ils racontaient une histoire. Le mode campagne est une chance pour toi et tes amis de vivre cette histoire, de t'immerger dedans, recrutant de nouveaux survivants, amassant des armes et écrivant votre propre épopée. Voici comment :

Commence par le premier scénario, en jouant Tony et Beck comme décrit, avec l'équipement proposé, et joue les scénarios dans l'ordre, de 1 à 6. En mode campagne, chaque bâtiment fouillé et chaque Zombie tué rapporte des Points de Gloire (GPs). Tu peux utiliser ces GPs entre les scénarios afin de soigner, d'équiper ou de renforcer ton équipe. Les Points De Gloire sont distribués ainsi :

Action	Nombre de Point De Gloire
Fouiller un bâtiment	1
5 Zombies tués	1
Survivant hostile tué	1
Scénario gagné	2

Entre les scénarios, ces GPs peuvent être dépensé pour acheter de l'équipement, tout en respectant le prix de ce matériel ; recruter des survivants (i. e. acheter) ; et soigner des survivants (2 GPs pour une blessure). Garde une trace de ces achats sur une feuille de papier durant la campagne.

Dans les scénarios suivants, seulement Tony, Beck et les survivants recrutés peuvent y prendre part, ainsi que le matériel acheté. Pour gagner la campagne, tu dois tuer des Zombies, fouiller des bâtiments et rester en bonne santé.

Gagner ? Si tu amène le professeur jusqu'à l'héliport à la fin du 6^{ème} scénario, et que 4 des membres de ton équipe survit, tu gagnes. Bonne chance !

14.0 Le mode Escarmouche

Parfois, tu veux juste tuer des Zombies ou jouer rapidement sans devoir t'occuper de lire la description d'un scénario. On a pensé à toi. Ça s'appelle le mode Escarmouche.

1. Choisis aléatoirement 2 plateaux de jeu. Place les aléatoirement l'un contre l'autre. Choisis aléatoirement par quel côté entrent les survivants. Si vous jouez l'un contre l'autre, les survivants entrent sur le plateau chacun d'un côté opposé.
2. Achète des survivants, des armes et du matériel comme décrit précédemment.

Nbre de joueur	Nombre max de survivant par joueur	Nbre de GPs par joueur
1-2	3	30
3-4	2	20
5-6	1	12

3. Détermine si la découverte de nouveaux survivants est autorisé- Si ça l'est, lance 1D6, le résultat indique le chiffre qui, lorsqu'il apparaît sur une carte Zombie, et remplacé par la création d'un nouveau survivant.
4. Le camp qui possède le plus de Points de Gloire après 15 tours de jeu gagne la partie.

15.0 Exemple de partie

Je décide de jouer Nick armé d'un fusil de chasse. Je prends un simple soldat, donc je tire un marqueur dans la pile des survivants inutilisés ; c'est Jimmy armé d'une mitraillette. C'est parti. Je choisis de jouer sur les plateaux numéro 1 et 3 placés bout à bout.

On entre sur le plateau par le côté ouest et bougeons de la distance maximale. Je lance 12D6, 6 pour chacun de nous et fais 3 résultats plus grands que 4. Cela signifie que nous commencerons avec 3 Zombies sur le plateau. Je tire au hasard 3 Zombies du COZ et les places comme indiqué sur leur marqueur. C'est le moment d'entamer le premier tour.

On lance les dés d'initiative et je réussis un 5 contre le 4 des Zombies. Jimmy est adjacent à Nick, ainsi il peut être activé via Nick, dont la Réputation est plus grande ou égale au dé d'initiative.

On avance en direction d'un bâtiment qui se trouve à 6 hex. Nous n'avons pas assez de MPs pour entrer dans le bâtiment donc nous restons dehors. On décide de ne pas tirer, histoire de ne pas attirer plus de Zombies.

Les Zombies sont maintenant activés, et viennent vers nous. Ils sont à 3 hex. C'est la fin du tour, et je relance les dés d'initiative.

Je fais un 6, tandis que les Zombies un 3. Je ne peux pas bouger, puisque ma Réputation est plus basse que celle du dé d'initiative. C'est ce qu'on pourrait appeler une mauvaise nouvelle.

Les Zombies sont activés et chargent. Les Zombies ne sont pas soumis au Test De Réaction. Deux Zombies me chargent, le dernier charge Jimmy. Ils finissent leur tour dans notre hexagone, prêt à en découdre en mêlée.

Je suis une Star (Nick) donc je choisis ma réaction plutôt que de subir un Test De Réaction Charger. Je choisis de tirer à distance, puis de combattre en mêlée. Je lance 6D6 avec mon fusil de chasse : 2, 3, 5, 5, 6 et 6. Je ne peux garder que les 3 meilleurs scores, et garde donc 5, 6 et 6. Ils se transforment en 10, 11 et 11 lorsque j'y ajoute ma Réputation. Trois touchés ! Un résultat qui tue sans problème les Zombies, et je place un marqueur Tiré-6 sur mon hex.

Jimmy tire 2D6 pour le Test De Réaction Chargé et obtient un 3 et un 6. Avec sa Réputation de 4, cela ne lui donne qu'un succès, et il ne peut donc pas tirer à distance. C'est le moment de combattre en mêlée. Jimmy lance 2D6 obtenant un 1 et un 2, donc 2 succès. Le Zombie lance 1D6 et obtient un 3 pour un succès. Jimmy obtient plus de succès que le Zombie qui meurt.

Je lance 6D6 pour le marqueur Tiré-6 et je génère 2 Zombies supplémentaire que je tire du COZ. Ils apparaissent aléatoirement derrière et devant nous.

Jet d'initiative, 3 pour moi, et 4 pour les Zombies.

Ils bougent en premier et s'approchent sans parvenir jusqu'à notre hex. C'est donc à nous de jouer. Nick entre dans un bâtiment. Jimmy vient adjacent à ce bâtiment, mais n'entre pas.

Je tire une carte Zombie. J'apprends que 3 Zombies se trouvent dans le bâtiment. Il s'agit de savoir maintenant qui a surpris qui. Je lance 1D6 pour les Zombies et obtient 5, ce qui fait un total de 8 si j'y ajoute le nombre de Zombies. Je lance 1D6 pour moi et obtient un 4, pour un résultat final de 9 si j'y ajoute ma Réputation. Je les surprends et peux donc tirer.

Je lance 6D6 et obtient 1, 3, 3, 4, 5, 5 et donc en gardant les trois plus hauts scores 4, 5 et 5 ce qui signifie 2 succès (le troisième dé -4- ajouté à ma Rep ne donne malheureusement pas un succès). Je place un marqueur Tiré-6 sur mon hex, et Nick est prêt pour la Mêlée. J'obtiens 1 succès, mais le dernier Zombie aussi. Il y a donc égalité, et nous restons sur l'hex en mêlée. Jimmy choisit de ne rien faire.

Les deux camps ont joué leur tour, donc il faut voir si mon tir génère des Zombies. Mince, en voilà 3 de plus. C'est le moment de définir l'initiative : c'est moi qui commence. Jimmy recule d'un hex tandis que je vide mon chargeur sur l'ennemi. Je tue le dernier et place un marqueur Tiré-6 sur mon hex.

C'est au tour des Zombies qui s'approchent toujours, mais sans parvenir au contact. C'est la fin du tour, je regarde si mon tir a généré de nouveaux Zombies : 4 de plus. Ça fait quand même une volée de Zombies à moins de 8 hex du bâtiment ; ils nous encerclent.

Initiative : je joue en premier. La décision à prendre : vais-je perdre un tour à fouiller le bâtiment, ou fuir ?

Je décide qu'ils sont trop nombreux, nous devons fuir. Je tente un Pas De Course et lance 2D6, obtenant un 5 et 6 pour un Point De Mouvement supplémentaire. Jimmy obtient un 3 et 2 et donc 2 Points De Mouvement supplémentaires. Mais il décide de ne pas tout utiliser afin de rester groupé, et donc n'utilise que 5 MPs histoire de rester à mon contact.

Nous revenons sur nos pas. Les Zombies nous suivent mais nous sommes plus rapides.

A l'initiative suivante, je lance un 6, et ne peux donc pas bouger.

Les Zombies sont activés, et l'un d'eux charge Jimmy. Il subit un Test De Réaction Chargé et obtint 2 succès. Il tire et obtient 1, 1, 4 et 5. Plus de munitions ! Son marqueur d'arme est retourné sur son verso, et il place un marqueur Tiré-4 sur son hex. Le Zombie est mort.

Et ainsi de suite...

16.0 Credits

CONCEPTION DU JEU

Ed Teixeira

DÉVELOPPEMENT DU JEU

Mark H Walker

ILLUSTRATION

Lohran

Marc von Martial

ILLUSTRATION DU PLATEAU DE JEU

Paul Kime

CONCEPTION DES GRAPHIQUES ET DE LA MAQUETTE

Marc von Martial

CONCEPTION DES GRAPHIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Guillaume Ries

TESTEURS

Greg Porter

Mark H Walker

Janice Walker

Jessica Walker

Denver Walker

Ayron Walker
Ed Teixeira

TRADUCTION FRANÇAISE
Pierre-Yves Franzetti

17.0 Carte d'aide de jeu (recto)

Test de Réaction In Sight

LANCE 2D6

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars n'y échappent pas !

2 réussites

- Ceux qui possèdent une arme à distance doivent tirer à distance.
- Les autres vont essayer de charger (Test De Réaction Charge)

1 réussite

- Les deux survivants lancent 1D6 et ajoutent leur Réputation au chiffre indiqué. Le résultat le plus haut tire en premier, en cas d'égalité, le tir est simultané.
- Les tirs provoqués de la sorte sont traités comme des tirs instinctifs (rushed shot). (voir dans la Table De Combat A Distance).
- Ceux qui ne sont pas armés d'armes à distance sautent se mettre à couvert.

Pas de réussite

- Ne peut pas tirer, et reste sur place.

Test de réaction Chargé

LANCE 2D6

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars peuvent choisir leur résultat

2 réussites

- Ce résultat permet de tirer à distance, puis de se battre en mêlée.
- Ceux qui ne peuvent pas tirer à distance, ne combattront qu'en mêlée.

1 réussite

- Ceux qui se trouvent dans du terrain accidenté ou bâti peuvent tirer à distance, puis combattre en mêlée.
- Ceux qui se trouvent dans du terrain clair chargé par 3 Zombies au moins fuient.
- Les autres ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en mêlée.

Pas de réussite

- Ceux qui se trouvent dans un terrain accidenté ou bâti ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en mêlée.
- Ceux qui se trouvent dans du terrain clair fuient.

* Un survivant qui doit fuir détermine aléatoirement sa direction de fuite (tu tires 1D6 pour connaître la direction de fuite, puis tu bouges du nombre de case donné), en cas de Pas De Course, pas besoin de jeter les dés, ajoute simplement 2 MPs au MPs du survivant, jusqu'à ce qu'il ait bougé du nombre d'hex max, ou qu'il soit entré dans un terrain accidenté ou bâti. Si le survivant entre dans un bâtiment, il doit tirer une carte Zombie (10.1). Les Zombies ainsi générés surprennent toujours le survivant.

Test de réaction Fire

LANCE 2D6

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars peuvent choisir leur résultat

2 réussites

- Ceux qui sont à court de munition, ou hors de portée peuvent sauter se mettre à couvert. Ceux qui chargent poursuivent leur charge.
- Les autres finissent leur mouvement, puis doivent riposter s'ils le peuvent.

1 réussite

- Ceux qui chargent poursuivent leur charge.
- Ceux qui se trouvent dans du terrain accidenté ou bâti doivent riposter s'ils le peuvent.
- Les autres peuvent sauter se mettre à couvert.

Pas de réussite

- Ceux qui chargent sautent se mettre à couvert. Ceux qui se trouvent dans du terrain accidenté ou bâti sautent se mettre à couvert.
- Les autres fuient.

* Un survivant qui doit sauter se mettre à couvert se déplacera de sorte qu'il (c'est lui qui choisit) se mette à couvert dans du terrain accidenté ou bâti, ou qu'il mette entre lui et son agresseur un obstacle (la LOS devient bloquée).

Test De Réaction Charge

- Par le biais d'un Test De Réputation
- Les Stars n'y échappent pas !

2 réussites

- Chargez !

1 réussite

- Ceux qui possèdent une arme à distance vont plutôt tirer à distance.
- Ceux qui n'ont pas d'arme à distance chargeront.

Pas de réussite

- Reste à sa place.

18.0 Carte d'aide de jeu (verso)

Table de Combat à Distance (TCD)	
#	Résultat
3 à 7	<ul style="list-style-type: none"> • Raté !
8	<ul style="list-style-type: none"> • Si la cible est dans un terrain Accidenté ou Bâti, le tir est raté. • Les tirs instinctifs sont ratés. • Si la cible est un survivant à au moins 5 hex de distance, le tir est raté. • Si la cible porte un gilet pare-balle (protection du corps), le tir est raté. • Deuxième ou troisième cible ratés. • Tous les autres sont touchés.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Si la cible est dans un terrain Accidenté ou Bâti, le tir est raté. • Troisième cible ratée. • Tous les autres sont touchés.
10+	<ul style="list-style-type: none"> • Touché !

Table de Mêlée		
# de succès	La cible est un Zombie	La cible est un survivant
Le survivant obtient plus de succès que l'ennemi	Un Zombie tué. Si d'autres Zombies survivent, tous (Zombies et survivants) restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, le survivant peut choisir de fuir, ou de combattre une nouvelle fois en mêlée. Les Zombies choisissent toujours la mêlée.	Le survivant hostile est blessé. Les deux survivants restent sur l'hex jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, chaque survivant pourra choisir de fuir ou de poursuivre la mêlée.
L'ennemi obtient plus de succès que le survivant	Le survivant reçoit une blessure. Si le survivant n'en meurt pas, tous restent sur l'hex jusqu'à la prochaine activation. A ce moment, le survivant peut choisir de fuir, ou de combattre une nouvelle fois en mêlée. Les Zombies choisissent toujours la mêlée.	Le survivant reçoit une blessure. Les deux survivants restent sur l'hex jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, chaque survivant pourra choisir de fuir ou de poursuivre la mêlée.
Les deux camps obtiennent le même nombre de succès	Tous (Zombies et survivants) restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, le survivant peut choisir de fuir, ou de combattre une nouvelle fois en mêlée. Les Zombies choisissent toujours la mêlée.	La mêlée continue. Les deux survivants restent sur l'hex jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, chaque survivant pourra choisir de fuir ou de poursuivre la mêlée.
Si au moins 4 Zombies sont dans l'hex, et que les Zombies obtiennent au moins trois fois plus de succès que le survivant	Le survivant reçoit 2 blessures. Si le survivant n'en meurt pas, tous restent sur l'hex jusqu'à la prochaine activation. A ce moment, le survivant peut choisir de fuir, ou de combattre une nouvelle fois en mêlée. Les Zombies choisissent toujours la mêlée.	N'est pas applicable

19.0 Fiche de Survivant

LE PROFESSEUR (PROFESSOR)

Une fois par partie, plutôt que de combattre en mêlée avec un Zombie, le professeur peut tenter d'en guérir un. Lance 2D6, s'il obtient 2 succès, le Zombie est guéri. Voir Le Remède.

JIMMY

Jimmy peut entreprendre 2 actions à son tour, s'il décide de ne pas bouger.

BANK

Un excellent tireur, Bank augmente sa Réputation de 1 lorsqu'il utilise la Table de Résolution des Combats à Distance.

TOO TALL

Elle sent les Zombies. Elle tire une carte Zombie AVANT d'entrer dans un bâtiment et peut choisir de ne pas y entrer ensuite. Les Zombies sont tout de même placés.

TONYA

Une vétérane de la guerre contre les Zombies. Lorsqu'elle doit lancer un ou plusieurs dés, elle peut relancer 1D. Le nouveau résultat doit être pris en compte.

BECK

Agile. En mêlée, elle peut exiger que son adversaire relance 1D. Elle doit accepter le nouveau résultat.

NICK

Philosophe. Si une blessure est sur le point de le tuer, lance 2D6 contre sa Réputation. S'il obtient au moins 1 succès, il vit !

BUFFEY

Buffy peut utiliser son action pour tenter de se soigner, ou quelqu'un sur une case adjacente.

SAILOR

Si Sailor supprime tous les ennemis sur son hex, il peut bouger sur une case adjacente et repartir en mêlée.