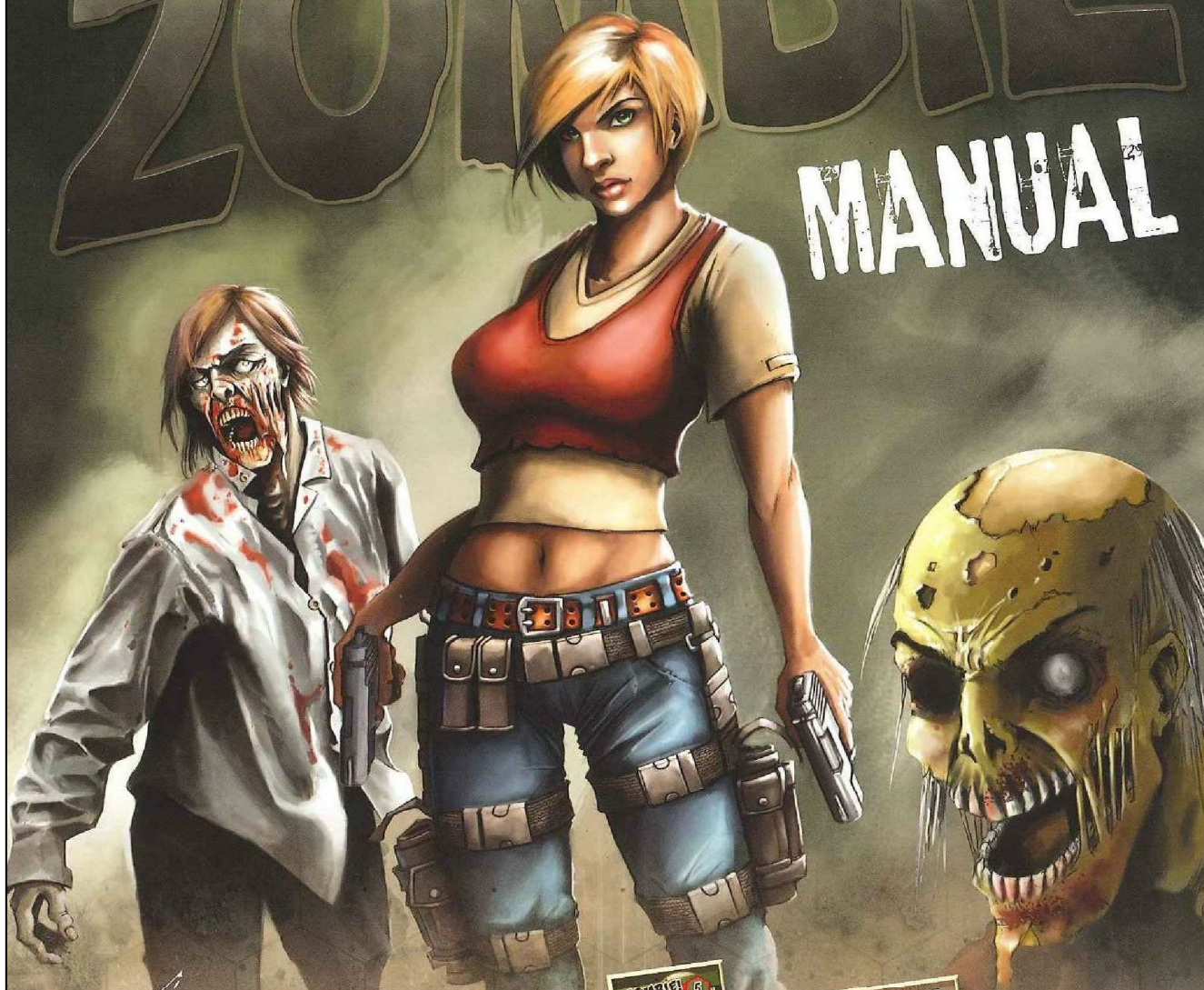


ALL THINGS ZOMBIE MANUAL



LNL PUBLISHING

REGLES VERSION FRANCAISE

Sommaire

1.0 Introduction	5
2.0 Préparation	5
3.0 Les habitants de demain	5
3.1 Les Survivants	5
3.1.1 Héros et simple combattant	6
3.1.2 Fiche de Survivant	6
3.2 Zombies	7
3.3 Empilement	7
4.0 Les autres marqueurs	7
4.1 Armes.....	7
4.2 Marqueur Tir (Shot).....	7
4.3 Marqueur Fouillé (Searched).....	8
4.4 Marqueur Entré (Entered).....	8
4.5 Marqueur Lunettes de visée (Scope).....	8
4.6 Marqueur Drogues (Drugs).....	8
4.7 Marqueur Kit médical (Medikit).....	8
4.8 Veste	8
5.0 Jouer	9
5.1 Tour de jeu	9
5.2 Comment jouer	9
5.3 Utiliser les dés	9
6.0 Mouvement	10
6.1 Terrain	10
6.2 Mouvement Rapide	11
6.3 Mouvement des Zombies	11
7.0 Actions	11
8.0 Combat	11
8.1 Tir à distance	12
8.1.2 Armes.....	12
8.1.3 Mitraillette	12
8.1.4 Fusil d'assaut	13
8.1.5 Fusil à pompe.. ..	13
8.1.6 Grenades	13
8.1.7 Plus de munition !.....	13
8.1.8 Tir de Panique	13
8.1.9 Armes multiples	14
8.1.10 Changer d'arme	14

8.2 Ligne de Vue (LoS)	14
8.2.1 Tracer la Ligne de Vue	14
8.3 Corps à corps.....	15
9.0 Réaction	15
9.1 Test de réaction à une Charge.....	15
9.1.1 Fuir	16
9.2 Test de réaction à un Tir.....	16
9.2.1 Se mettre à couvert	17
9.3 Test de Réaction en Vue	17
9.3.1 Réaction en chaîne ?	17
9.4 Test de Réaction pour Charger	17
10.0 Trouver des objets	18
10.1 Trouver des Zombies	18
10.2 Trouver d'autres Survivants	18
10.3 Trouver des kits médicaux, des armes et autres	19
11.0 Générer des Zombies	19
12.0 Scénarios	20
12.1 Pour Quelques Balles de Plus	21
12.2 La Barricade	22
12.3 Chercher et Détruire	23
12.4 Tirs Croisés	24
12.5 L'antidote	25
12.6 Course à l'Hélico	26
13.0 Le mode Campagne	27
14.0 Le mode Escarmouche	27
15.0 Exemple de partie	28
16.0 Crédits.....	30
17.0 Aide de jeu (recto)	31
18.0 Aide de jeu (verso)	32
19.0 Fiche Récapitulative des Compétences des Survivants	33

Note : Certains termes anglais seront conservés pour une meilleure compréhension

1.0 Introduction

Qu'est-ce que le jeu «**All things Zombie**» (**ATZ**) ? C'est un jeu de Zombies, simple, qui vous plonge rapidement dans l'action, basé sur le jeu de figurines éponyme.

C'est un jeu se déroulant dans un monde irréel où les zombies règnent en maîtres et où les humains sont sur la liste des espèces menacées.

ATZ peut être joué en solo, en coopératif ou les uns contre les autres. Mais quelle que soit la manière de jouer, les Zombies sont joués par le jeu, et vous n'avez qu'à courir pour sauver votre peau !

ATZ peut se jouer en « one-shot » ou en campagne, dans laquelle chaque scénario est lié au suivant et joué avec les mêmes Survivants tout du long. 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 sans relâche.

Combien de temps a passé depuis l'apparition de l'épidémie de Zombies ? Peu importe : le but du jeu est de reconstruire le monde tel que vous l'avez connu, enfin... jusqu'à ce que vous preniez les choses en main.

2.0 Préparation

Ne commencez pas par apprendre par cœur quoi que ce soit. Parcourez les règles de base et passez directement au scénario «pour quelques balles de plus» . Mettez le plateau de jeu en place, détachez les marqueurs et préparez vous à lancer les dés. Cependant, avant de briser quelques os, laissez nous vous présenter les personnages, les règles de base et vous expliquer comment jouer.

3.0 Les habitants de demain

Ouaip, il y a des rats, des chiens, et quelques autres bêtes à quatre pattes dans ce monde post-apocalyptique, mais les deux types de créatures qui nous intéressent sont les Survivants et les Zombies.

3.1 Les Survivants

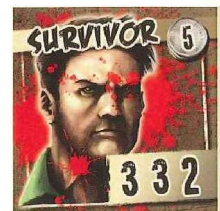
Les Survivants sont ceux qui ne sont pas encore infectés. Chaque marqueur de Survivant à un portrait au centre et son nom en haut. Le chiffre dans la pièce argentée représente le coût en Points de Gloire dans un jeu de type «escarmouche» (14.0)



Au bas de chaque marqueur de Survivant, de gauche à droite, il y a des chiffres représentant les informations suivantes :

- **Réputation** - Il sera très souvent fait référence à la Réputation d'un Survivant (Rep). C'est un chiffre qui reflète les qualités combattantes du personnage : son entraînement, son expérience, son moral et sa motivation. Plus ce chiffre est élevé, mieux c'est.
- **Points de Mouvement** - cette valeur représente la distance que peut parcourir un personnage.
- **Dés de corps à corps** - ce chiffre indique le nombre de dés à 6 faces (D6) que le personnage peut lancer lors d'un combat rapproché.

Chaque marqueur de Survivant possède deux faces. La première est le côté qui représente le personnage non blessé, prêt à combattre. La face avec le portrait ensanglanté représente le personnage blessé. Vous remarquerez que ses capacités sont diminuées.



3.1.1 Héros et simple combattant

Les Survivants sont de deux saveurs bien distinctes... c'est une blague, du point de vue des Zombies les Survivants ont tous le même goût. Plus sérieusement, les Survivants sont divisés en deux catégories : les héros, et les simples combattants.

Les héros sont des caïds, 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 héros ont habituellement une réputation de 5 et sont reconnaissables par l'étoile dorée sur leur marqueur.

Les simples combattants sont les autres Survivants, et sont soumis à tous les tests de réactions et, pour être franc, meurent souvent.

- **Les héros** ne sont pas soumis aux tests de réaction à un Tir, à une charge, ou pour charger.
- **Les simples combattants** qui commencent leur tour sur un hexagone adjacent à un héros éligible pour une activation, peuvent également être activés (5.2). Cela compte comme leur unique activation. En d'autres mots, les simples combattants ne peuvent pas être activés parce qu'ils sont aux côtés d'un héros, puis être activés à nouveau parce que leur réputation est plus grande que le chiffre du dé d'initiative.



Par exemple, Beck est adjacente à Tonya. Le dé d'initiative indiquant un 5, normalement Beck (Rep 4) ne pourrait pas être activée, mais comme elle est adjacente à Tonya (héros), elle est éligible pour une activation ce tour-ci.

3.1.2 Fiche de Survivant

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 ses poches, sacs ou pantalon. De plus, cette fiche permet de lister les compétences du Survivant, s'il en possède.

Les Survivants commencent chaque scénario avec le marqueur de blessures 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 cases à disposition, et ne peuvent pas posséder plus de deux armes. Pour chaque blessure qu'un Survivant reçoit (ça arrivera, croyez-moi), le compteur de blessures est déplacé d'un cran vers la droite.

Lorsqu'il arrive sur la case Retourner (Flip), le marqueur du Survivant est tourné sur son côté Blessé, donc avec changement de ses statistiques.

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 reçoit les marqueurs qui modifient la Réputation du Survivant, comme les drogues.

La case vide à droite de la tête de mort est là pour permettre aux joueurs de modifier la fiche comme bon leur semble.

3.2 Zombies

Chaque marqueur de Zombie possède un portrait de Zombie au centre. Logique. Les trois chiffres en bas du marqueur de Zombie représentent les mêmes valeurs que leurs homologues, les Survivants.



De gauche à droite : Réputation, Points de Mouvement, Dés de corps à corps. Les Zombies ne portent pas d'armes, heureusement pour nous.

Le chiffre en haut à droite du marqueur de Zombie détermine dans quelle direction le Zombie est placé lorsqu'il est généré aléatoirement. Nous verrons ce point plus tard.

Quelques détails sur les Zombies :

- Les Zombies ont une réputation de 4.
- Les Zombies sont insensibles, indifférents, ont une seule pensée à l'esprit (du moins s'ils en avaient un). Ils ne sont donc pas soumis aux tests de Réaction.
- Les Zombies ne peuvent causer des dégâts qu'en corps à corps.
- Les Zombies utilisent les Points de Mouvement inscrits sur leur marqueur. Certains sont lents, d'autres moins, et certains rapides.

Ne vous laissez pas berner par les Zombies. La plupart sont lents, mais il ne suffit que d'une paire de mauvaises activations pour qu'ils s'accrochent à vous comme des tiques. Ce qui vous paraissait comme un bon emplacement peut alors 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 là encore : 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 que nous jouons à ce jeu, non ? Et le meilleur moyen de tuer des Zombies, c'est avec des armes.



Les marqueurs d'armes ont une image de l'arme qu'ils représentent, avec deux chiffres en bas. Celui de gauche correspond à la portée de l'arme, exprimée en hexagone, et celui de droite représente le nombre de Dés de Tir à lancer lorsque vous utilisez cette arme.

Pour déterminer la portée, comptez l'hexagone de la cible, mais pas celui du tireur. Le verso du marqueur représente l'arme en question estampillée d'un OOA, Out Of Ammunition (Plus de Munitions)... de mauvaises nouvelles en somme, pour le Survivant. Les armes sont abordées dans le chapitre 8.1.2.

4.2 Marqueur Tir (Shot)

Chaque marqueur Tir 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), placez un marqueur Tir, correspondant au nombre de Dé de Tir lancés, sous le marqueur du Survivant.
- Chaque fois qu'un Survivant lance une grenade, on place un compteur 1-Tir dans l'hexagone visé, juste 1. Les grenades explosent d'un coup sec et n'attireront que peu de Zombies.

- Lorsque le Survivant quitte l'hexagone, le marqueur Tir reste en place. Tirer génère des Zombies attirés par le bruit et les marqueurs Tir permettent d'en garder une trace.

Par exemple : Tonya tire et lance donc trois Dés de Tir (3D6) sur un Zombie. Placez un marqueur Tir-3 sous le marqueur de Tonya. Lorsqu'elle bougera, le marqueur Tir restera sur l'hexagone.

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

4.3 Marqueur Fouillé (Searched)

Place un marqueur Fouillé sur un bâtiment qui a été inspecté par un Survivant. Durant le scénario, ce bâtiment ne pourra plus être fouillé. Par conséquent, on pourra y entrer sans générer de Zombies supplémentaires.

4.4 Marqueur Entré (Entered)

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 : placez 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)

4.5 Lunettes de visée (Scope)

Les Lunettes de visées sont des pièces d'équipement qui améliorent les armes (y compris l'arbalète) à l'exception du fusil à pompe (Shotgun).

Pour équiper l'arme, placez 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 permettent de lancer un Dé de Tir additionnel, mais n'induisent **pas** de marqueur Tir additionnel.

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

4.6 Drogues (Drugs)

Les drogues sont du matériel. Utiliser une drogue n'est pas considéré comme une action. Pour utiliser une drogue, placez le marqueur Drogue sur la case Rep de la fiche du Survivant après avoir effectué le jet d'initiative (5.2). L'initiative du Survivant est augmentée de 1 pour le tour. Défaussez 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 action. Elle décide d'utiliser la drogue en plaçant le marqueur dans sa case de Réputation et peut être activée.

4.7 Kit médical (Medikit)

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 le transportant, ou par un Survivant adjacent. Le Kit médical réduit de 1 les blessures du Survivant visé.

4.8 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 corps à corps. Il reçoit aussi les avantages comme décrits sur la Table de Combat à Distance

5.0 Jouer

OK, assez lu. Il est temps de jouer maintenant. Premièrement, choisissez un scénario ou générez une escarmouche (14.0). Placez le plateau pour cette partie au centre de la table puis placez les personnages comme indiqué dans le scénario choisi. Placez les marqueurs restants dans un récipient opaque, comme dans une grande tasse ou un bol. Nous l'appellerons le Conteneur de Zombies (CoZ).

5.1 Tour de jeu

A chaque tour, suivez la séquence suivante :

1. Générez 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. Lancez 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. Lancez les dés pour voir si les Tirs effectués génèrent de nouveaux Zombies.

5.2 Comment jouer

Jouer à **ATZ** est vraiment simple. Chaque tour de jeu possède 4 phases :

1. Phase d'Initiative : les joueurs lancent 2D6. Un pour l'initiative des Zombies, un autre pour l'initiative des Survivants.
2. Le camp qui possède l'initiative la plus haute commence. Si les dés d'initiative donnent le même résultat, relancez les dés. Puis chaque Survivant (ou Zombie), dont la Rep est égale ou supérieure au résultat d'initiative, peut être activé.

Par exemple, le dé d'initiative des Survivants donne un 4 et celui des Zombies un 3. Les Survivants sont activés les premiers, et seuls les Survivants avec une Rep de 4 ou plus le seront. Après l'activation des Survivants, tous les Zombies peuvent effectuer leur activation (tous les Zombies ont une Rep de 4, qui est supérieur au jet d'initiative de 3).

Autre exemple, les Survivants font 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 Rep de 4, ce qui est inférieure au jet d'initiative (5). Ensuite chaque Survivant d'une Rep de 4 ou plus peut être activé.

3. Durant son activation, un Survivant peut se déplacer et effectuer une action. A la fin de son mouvement, s'il se retrouve sur le même hexagone qu'un ou plusieurs Zombies, il doit les combattre en corps à corps.

4. Durant son activation, un Zombie peut bouger. Après que tous les Zombies aient bougés, résolvez tous les Tests de Réaction provoqués par les Zombies qui chargent (les Zombies qui vont entrer en corps à corps) puis résolvez les attaques de corps à corps dans tous les hexagones qui contiennent à la fois un Survivant et des Zombies.

5.3 Utiliser les dés

Vous utiliserez les dés à 6 faces (D6) de deux manières.

1. Jet de Réputation - pour faire cela, ajoutez la Rep du personnage à un jet d'1D6 pour obtenir une nouvelle valeur. Vous utiliserez cette méthode pour tirer ou pour savoir si vous prenez par surprise les Zombies que vous venez de découvrir dans cette station essence en ruine.

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

2. Test de Réputation - lorsque vous effectuez ce test, lancez 2D6 et comparez chacun des résultats avec la Rep du personnage. Si le résultat d'un dé est inférieur ou égal à la Rep du personnage, cela fait un succès. S'il est supérieur, c'est un échec.

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

Vous lancerez le(s) dé(s) de cette manière lorsque vous résoudrez un combat en corps à corps (8.3) ou lorsque vous effectuerez un Test de Réaction (9.0)

6.0 Mouvement

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 vous n'utilisez pas tous vos Points de Mouvement (MPs) à ce tour, vous ne pourrez pas les reporter sur le tour suivant (ils sont perdus). Vous ne pouvez pas non plus utiliser plus de MPs que vous n'en avez.

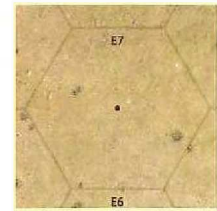
6.1 Terrain

Chaque plateau présente une variété de terrains que vont parcourir Survivants et Zombies. Notez que chaque hexagone possède en son centre un petit rond noir. Le terrain représenté sous ce petit rond noir définit le terrain de l'hexagone en son entier.

Il y a trois types d'hexagones :

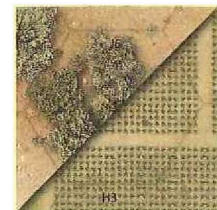
Terrain découvert.

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



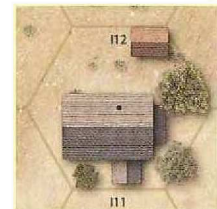
Terrain difficile.

Ce sont des hexagones avec des bois ou des champs. Y entrer coûte 2 MPs. Ce type de terrain donne une certaine couverture pour les Survivants sous le feu d'une arme à distance. Les Zombies **ne pénétreront dans un tel terrain que** pour entrer en corps à corps avec un Survivant. Sinon, ils suivront le chemin le plus court, mesuré en MPs, en évitant le terrain difficile, jusqu'au Survivant le plus proche.



Bâtiment.

Entrer dans un bâtiment coûte 2 MPs. Vous pouvez entrer ou sortir d'un bâtiment depuis n'importe quel hexagone adjacent. Les bâtiments servent de couvert 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 des 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 corps à corps avec un Survivant ; sinon, ils suivront le chemin le plus court, mesuré en MPs, en évitant le bâtiment, jusqu'au Survivant le plus proche.

6.2 Mouvement Rapide

Les Survivants peuvent tenter de courir plus rapidement que la normale. Vous savez, le genre de sprint comme lorsque votre vie est menacée. Quelque chose inspirée par une horde de Zombies qui est après vous. Pour ce faire, annoncez votre intention au début de l'activation du Survivant (avant de bouger ou de tirer) et lancez 2D6. Pour chaque succès (chiffre du dé égal ou inférieur à la Rep) ajoutez un MP à ce tour pour ce Survivant.

Par exemple, Too Tall (Rep 4) a une paire de Zombies sur ses talons. Ressentant une certaine urgence, elle décide de se presser, et donc annonce un Mouvement Rapide. 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 inconvénients à un Mouvement Rapide.

D'abord, les Survivants en Mouvement Rapide sont toujours surpris lorsqu'ils pénètrent dans un bâtiment (10.1). Ensuite, tenter un Mouvement Rapide est considéré comme une action, que le jet soit réussi ou non, donc si vous tentez un Mouvement Rapide, vous n'exécuterez aucune autre action ce tour-ci. Les Survivants peuvent entrer sur le plateau en utilisant un Mouvement Rapide, mais doivent aussi lancer les dés comme expliqué plus haut.

6.3 Mouvement des Zombies

Les Zombies se dirigent toujours vers le Survivant le plus près. Si deux Survivants sont à une distance égale (exprimée en coût de MPs), déterminez aléatoirement vers qui le Zombie se dirige (en jetant un dé, à la courte paille, à pile ou face, comme vous le souhaitez). Les Zombies se déplacent en ligne droite, mais n'entrent pas dans un bâtiment ou en terrain difficile sauf si c'est pour entrer en corps à corps avec un Survivant. Si un Zombie se heurte à un bâtiment ou à du terrain difficile, il le contourne simplement par le chemin le plus court.

Il est possible que vous deviez sélectionner le chemin emprunté aléatoirement.

7.0 Actions

A moins que ce soit spécifié autrement sur sa fiche, un Survivant peut effectuer une et une seule action par activation, 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 Mouvement Rapide.
- 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'activation 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 restants.

8.0 Combat

Il y a deux manières d'infliger des dégâts dans **ATZ** : avec une arme à distance ou en corps à corps, en utilisant des armes de corps à corps, 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 activation et à chaque fois que l'impose un Test de Réaction.

Pour agir, il doit respecter trois conditions :

1. Il doit posséder une arme chargée.
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 Rep à chaque jet, et consulte la Table de Combat à Distance. Il n'y a pas de modificateur, ils sont inclus dans la table.

Chaque Dé de Tir peut potentiellement toucher une cible, les dés autres que le premier peuvent s'appliquer à d'autres cibles. Le nombre de Dés de Tir indique donc la dispersion du Tir de l'arme dans l'hexagone, ou le nombre d'hexagones que l'arme peut toucher simultanément (le fusil à pompe est une exception : tous ses Dés de Tir doivent toucher le même hexagone).



Par exemple, une mitraillette (submachine gun) avec 4 Dés de Tir peut tirer sur 4 cibles adjacentes, comme s'il y avait une rafale large de 4 hexagones. Chaque Dé de Tir lancé représente un coup. Notez que chaque cible doit être adjacente à une autre.

Appliquez le résultat le plus haut à la première cible, puis continuez 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 ratent leur cible à cause de l'effet « La 3ème cible est un raté » (comme indiqué sur la Table des Combats à Distance).

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 à pompe 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 compris.



Dé de Tir (D6) - Représente le nombre de D6 qui sont lancés lorsque l'arme est utilisée.

8.1.3 Mitraillette (Submachine Gun - SMG)

Lorsqu'il utilise une mitraillette, le tireur peut choisir de tirer 2, 3 ou 4 fois. Souvenez vous de lancer autant de Dés que de tirs.

8.1.4 Fusil d'assaut (Assault Rifle)

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

8.1.5 Fusil à Pompe (Shotgun)

Les Dés de Tir du fusil à pompe suivent une règle différente. Le tireur lance 6 Dés et choisit les 3 meilleurs. Le fusil à pompe génère un marqueur de 6 tirs mais prend en compte 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 pour n'importe quelle arme, mais les grenades ne doivent pas être obligatoirement dans la case «main» de la fiche du Survivant, elles peuvent se trouver dans le sac. Lancez un dé par cible (Zombie ou Survivant) situé dans l'hexagone visé. Chaque cible compte comme si elle était la première cible (important sur la Table de Combat à Distance).

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 munitions !

Chaque arme possède des munitions en quantité illimitée, mais cela n'empêche pas qu'elle doit être rechargée, évidemment toujours au plus mauvais moment.

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

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

Compteur Munitions

Si un Survivant a un compteur Munitions sur sa fiche de Survivant, il peut défausser son marqueur dès que son arme se trouve sans munitions, cela lui permet de recharger immédiatement son arme, sans perdre une action pour cela. Pas mal, non ?

8.1.8 Tir de Panique

Un Survivant peut procéder à un Tir de Panique si les conditions pour tirer sont réunies. Le Survivant lance simplement 1D6 supplémentaire. Après son Tir de Panique, son arme est automatiquement vidée de ses munitions (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 Munitions 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'arme

Vous pouvez changer d'arme quand vous le voulez durant votre activation. Echanger son arme « en main » avec une arme du Sac compte comme une action. Si vous le faites, échangez simplement les marqueurs Armes sur la fiche de Survivant.

8.2 Ligne De Vue (LoS)

Pour tirer sur une cible, il est nécessaire de la voir. La Ligne de Vue (LoS) est un moyen simple pour déterminer si le tireur peut effectivement 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 découvert 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 découvert, jusqu'à un Zombie qui se trouve dans un hexagone de forêt.

Tout Terrain difficile (forêt, bois, champs ou bâtiment) qui se trouve entre le tireur et sa cible, 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.

Une condition spéciale du scénario statuera sur l'heure à laquelle se déroule l'action si ce n'est pas durant la journée.

8.2.1 Tracer la Ligne de Vue

Rappelons que chaque hexagone 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 le reste de l'hexagone. Pour déterminer si un tireur possède une Ligne de Vue jusqu'à sa cible, tirez une ligne droite, avec une règle ou un bout de ficelle, du centre 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 découvert, alors la LoS est bloquée et vous ne pouvez pas tirer. Si la LoS longe un Terrain non découvert, elle n'est pas bloquée, à moins qu'elle longe sur son autre côté, un autre hexagone non découvert. Vous pouvez toujours tirer à travers un hexagone sur lequel se trouve un Zombie ou un Survivant.



En traçant la LoS depuis Tonya jusqu'aux 2 Zombies, vous constatez 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, vous ne pouvez 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 hexagone visible et obtient trois succès. Normalement, elle pourrait distribuer les deux succès surnuméraires sur les cases adjacents à la cible principale, mais elle ne peut pas, puisqu'elle ne voit pas ces hexagones adjacents.

8.3 Corps à corps

Le corps à corps décrit le combat à main nue, à la batte de base ball ou autre, entre les Survivants et les Zombies.

Un corps à corps a lieu lorsqu'un hexagone est occupé par un Survivant et des Zombies ou un autre Survivant hostile.

Les corps à corps sont résolus à la fin de l'activation des Zombies ou lorsqu'un Survivant entre dans un hexagone occupé par un ou plusieurs Zombies ou occupé par un autre Survivant.

Voici comment cela se passe :

Le Survivant lance le nombre de dés indiqué sur son marqueur (à moins qu'il ne soit modifié par une arme qu'il porte) et compare le résultat obtenu avec sa Réputation. Les Zombies lancent un dé par Zombie dans l'hexagone. La Résolution est décrite avec précision sur la Table de corps à corps, 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'hexagone, et qu'ils réussissent au moins trois fois le nombre de succès du Survivant, alors le Survivant reçoit deux blessures.

Par exemple, Beck est retenue dans un corps à corps 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, cette dernière reçoit 2 blessures.

9.0 Réaction

Malheureusement, les hommes et les femmes représentés sur les marqueurs ne réagiront pas toujours comme vous le souhaiteriez. Après tout, ils ne sont que des humains... ou quelque chose dans le genre.

Lorsque vous jouez à **ATZ**, vous devez effectuer des Tests de Réaction dans 4 situations : lorsqu'un Zombie ou un Survivant vous charge (Being Charged Test), lorsque vous voulez charger (Wanting To Charge Test), lorsqu'un adversaire passe dans votre Ligne de Vue (In Sight Test) et lorsque vous vous faites tirer dessus (Received Fire Test) sans être touché. Chaque Test vous demande de lancer 2D6 dont le résultat sera comparé à votre Rep. Chaque résultat plus petit ou égal à votre Rep est un succès. Les héros, reconnaissables à leur étoile dorée sur leur marqueur, peuvent décider de leur réaction pour les Tests Being Charged, Wanting To Charge et Received Fire.

9.1 Test de réaction à une charge (Being charged reaction test)

Après que tous les Survivants et que tous les Zombies aient bougé, s'il y a des hexagones sur lesquels se trouvent des Zombies et des Survivants, ou deux Survivants, le(s) Survivant(s) doit effectuer un Test de réaction à une charge. Ce test ne se fait qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'adversaires qui pénètrent sur votre hexagone durant le tour.

Un héros peut choisir sa réaction. Retenez seulement que si un héros choisit de fuir, il doit pouvoir satisfaire toutes les conditions du paragraphe 9.1.1, y compris de définir aléatoirement sa direction de fuite.

TEST DE RÉACTION A UNE CHARGE

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros peuvent choisir leur résultat

2 succès - Permet de tirer pour ceux qui le peuvent, puis de se battre en corps à corps.
- Ceux qui ne peuvent pas tirer, ne combattront qu'en corps à corps.

1 succès - Ceux en terrain difficile ou bâti peuvent tirer à distance, puis combattre en corps à corps.
- Ceux en terrain découvert, chargés par 3 Zombies au moins, fuient.
- Les autres ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en corps à corps.

0 succès - Ceux en terrain difficile ou bâti ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en corps à corps.
- Ceux en terrain découvert fuient.

Par exemple, Beck (Rep 4) est chargée par 3 Zombies, elle doit donc effectuer un Test de Réaction à une charge. Elle lance les dés et obtient 3 et 2, et par conséquent 2 succès. Il lui est permis de tirer à distance, puis de combattre en corps à corps.

9.1.1 Fuir

Un Survivant qui doit fuir détermine aléatoirement sa direction de fuite (lancez 1D6 pour connaître la direction de fuite). Pour le nombre de cases parcourues, pas besoin de jeter les dés, ajoutez simplement 2 MPs au Mouvement du Survivant, jusqu'à ce qu'il ait consommé ceux-ci, ou jusqu'à ce qu'il soit entré dans un terrain difficile ou bâtiment. 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 à un Tir (Received fire reaction test)

Si un Survivant est sous le feu, mais sans être touché, il doit exécuter un Test de Réaction à un Tir. Les héros peuvent choisir leur réaction à un Tir.

Par exemple, Too Tall (Rep 4) est dans un hexagone de Terrain découvert alors qu'un autre Survivant lui tire dessus, mais la rate. Elle lance immédiatement 2D6 contre sa Rép et obtient 5 et 3, obtenant 1 succès. Elle ne peut pas riposter, mais saute se mettre à couvert.

TEST DE RÉACTION A UN TIR

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros peuvent choisir leur résultat

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

1 succès - Ceux qui chargent poursuivent leur charge.
- Ceux qui se trouvent en terrain difficile ou bâti doivent riposter s'ils le peuvent.
- Les autres peuvent se mettre à couvert.

0 succès - Ceux qui chargent se mettent à couvert. Ceux qui se trouvent en terrain difficile ou bâti se mettent à couvert.
- Les autres fuient.

9.2.1 Se mettre à couvert

Un Survivant qui doit se mettre à couvert se déplacera de sorte à entrer en terrain difficile ou bâti (il choisit), ou à mettre entre lui et son agresseur un obstacle (la LoS est alors bloquée).

Le Survivant ne peut pas se déplacer de plus de MPs que ne l'indique sa caractéristique. Pas de Mouvement Rapide possible. Le Survivant ne peut terminer son mouvement plus proche du tireur (mesuré en MPs) qu'il ne l'était au départ.

9.3 Test de Réaction en Vue (In sight reaction test)

A chaque fois qu'un Survivant hors de vue entre dans un hexagone à moins de 6 cases d'un autre Survivant et dans sa LoS, le Survivant l'apercevant doit effectuer un Test de Réaction en Vue.

TEST DE RÉACTION EN VUE

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros n'y échappent pas !

2 succès - Ceux qui peuvent doivent tirer.
- Les autres tentent de charger (Test de réaction pour Charger)

1 succès - Les deux Survivants lancent 1D6 et ajoutent leur Rep. 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. (voir la Table de Combat à Distance).
- Ceux qui ne sont pas armés d'une arme de tir se mettent à couvert.

0 succès - 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 en Vue. Il lance 3 et 5, obtenant 1 succès. Cela signifie que les deux Survivants doivent lancer 1D6 et y ajouter leur Rep. 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 en Vue contre Jimmy.

9.3.1 Réactions en chaîne ?

Les Survivants ne vont cesser de riposter tant qu'ils réussissent un Test de Réaction à un Tir, tant qu'ils leur restent des munitions, tant qu'ils ne touchent pas leur cible, qu'ils ne fuient pas ou qu'ils ne se mettent à couvert.

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

9.4 Test de Réaction pour Charger (Wanting to charge reaction test)

A chaque fois qu'un Survivant veut entrer dans un combat en corps à corps, il doit effectuer un Test de Réaction pour Charger. Les héros peuvent choisir leur réaction. Remarquez que les Survivants qui passent un Test de Réaction pour Charger peuvent le faire en Mouvement Rapide, cela **ne constitue pas** deux actions. Un Survivant ne peut jamais tenter un Test de Réaction pour Charger tant qu'il ne peut atteindre l'hexagone de sa cible avec un Mouvement Rapide.

TEST DE RÉACTION POUR CHARGER

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros n'y échappent pas !

2 succès	- Chargez !
1 succès	- Ceux qui possèdent une arme de tir vont finalement tirer. - Ceux qui n'ont pas d'arme de tir chargeront.
0 succès	- Reste à sa place.

10.0 Trouver des objets

La plupart du temps, dans **ATZ**, vous allez faire des découvertes. Quelques fois, de bonnes, 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

Vous ferez des découvertes en pénétrant dans un bâtiment, voici comment.

Lorsque vous entrez dans un bâtiment qui n'est marqué ni d'un marqueur Fouillé, ni d'un marqueur Entré, vous tirez une carte Zombie. Cette carte indique le nombre de Zombies qui se trouvent dans la maison. Les Zombies sont placés sur l'hexagone du Survivant. Ce sont des 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, lancez 1D6 auquel vous ajoutez le nombre de Zombies présents sur l'hexagone. 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 prend par surprise. Sinon, c'est l'inverse qui se produit.

Rappelez-vous que si le Survivant pénètre dans un bâtiment en Mouvement Rapide, il est toujours surpris.

Si le Survivant surprend les Zombies, il peut utiliser son arme de tir avant d'entrer en corps à corps, ou alors - usant de discrétion-, il peut quitter le bâtiment en retournant sur l'hexagone d'où il est venu. Si le Survivant choisit de tirer, un tel tir est résolu comme d'habitude, et les Zombies touchés sont retirés de l'hexagone avant que le corps à corps ne survienne. Si ce sont les Zombies qui surprennent le Survivant, alors on passe directement au corps à corps.

Si un bâtiment est marqué d'un marqueur Entré, il n'est pas nécessaire de tirer une carte Zombie. Le nombre de Zombie est déjà connu. Si un bâtiment couvre plusieurs hexagone, ne tirez pas une carte pour chaque case, mais seulement pour le premier hexagone dans lequel vous entrez. 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, placez un Survivant générique sur le même hexagone que le Survivant qui l'a découvert. Choisissez 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 Fiche de Survivant. 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 Rep. Le Survivant généré lance 1D6 à son tour et y ajoute sa propre Rep. 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 Survivant généré.
- +1 si l'arme en main du Survivant est un fusil à pompe, 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 corps à corps avec le Survivant du joueur. Au prochain tour, vous lancerez 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 corps à corps contre les Zombies ou les Survivants en présence.

S'il n'y a aucun ennemi en corps à corps, 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 munitions, 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 Survivants hostiles), et qu'il a encore une action à mener, il peut fouiller le bâtiment. Tirez une carte du paquet d'objets. Ce que vous voyez est ce que vous récupérez.

Après avoir fouillé un bâtiment placez-y un marqueur Fouillé. Le bâtiment peut toujours être visité et servir de couverture, mais ne peut plus être fouillé. De plus, un Survivant qui entre à nouveau dans ce bâtiment ne tirera pas de carte Zombies.

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 Zombies puisque ce bâtiment est signalé d'un marqueur Entré.

11.0 Générer des Zombies

A la fin de chaque tour, lancez 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 génère un nouveau Zombie sur le plateau. Prenez le nombre de Zombies requis du Conteneur de Zombies (CoZ). Placez-les dans la direction indiquée sur leur marqueur, à 6 hexagones du marqueur Tir les ayant générés. Si cela les fait sortir du plateau, alors placez-les sur le dernier hexagone du plateau, dans la direction indiquée. Retirez ensuite du plateau tous les marqueurs Tir.

Les Zombies peuvent être (bien souvent) 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, lancez 6D6 par Survivant et placez les Zombies comme indiqué dans le paragraphe précédent, avec les marqueurs Tir.

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** : mise en situation du scénario.
- **Les Survivants** : indique qui participe 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.

Parfois le scénario spécifiera un lieu sur le plateau de jeu. Dans ce cas, ce lieu est désigné sous la forme [Numéro de Plateau - Colonne hexagone - Ligne Hexagone]. Par exemple 4C15 signifie sur le plateau numéro 4, l'hexagone C15.

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

POUR QUELQUES BALLES DE PLUS

APOCALYPSE +26

Tonya et Beck avaient pour habitude de courir les night-clubs, recherchant dans les rues illuminées de Vegas un pigeon au porte-feuilles bien rempli. Désormais elles se contentent de simplement courir, à la recherche de nourriture, de munitions et d'armes. Deux femmes, n'ayant guère plus de compétences en karaté qu'un lémurien, ne peuvent pas espérer tenir longtemps au milieu d'une horde de Zombies ; et les pistolets 9mm qu'elles portent pour se défendre contre les agressions ne vont pas arrêter des morts-vivants insensibles et indifférents. Elles ont besoin de vrai matériel. Elles espèrent en trouver dans la petite ville de Last Chance, perdue dans le désert, un peu en dehors de Las Vegas.



Survivants :

Tonya : 1x pistolet, 1x Kit Médical

Beck : 1x pistolet, 1x munitions

Elles entrent depuis le bord Est du plateau 1

ZOMBIES :

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

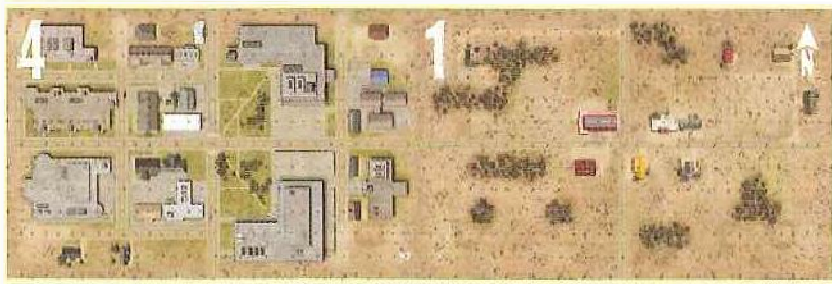
BUT DU SCÉNARIO :

Pour gagner, Tonya et Beck doivent trouver chacune 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

APOCALYPSE +29

Tonya et Beck ont trouvé les armes qu'elles cherchaient. Et elles ont aussi trouvé Bank et Sailor, deux des plus détestables compagnons imaginables. Malheureusement, les Zombies les ont eux aussi trouvés, et leur nombre augmente sans cesse. Peut-être à cause de l'odeur de la chair fraîche, ou le cliquetis de leurs armes. Et ils ont beau courir le plus vite possible, ou en tuer autant qu'il peuvent, les Zombies ne les lâchent pas d'une semelle. Tonya, reconnue comme leader du groupe, à cours d'idées, pense qu'il n'y a qu'une seule chose à faire : attirer les Zombies dans un piège et les exterminer tous.



Survivants :

Tonya, Beck, Bank et Sailor avec 12 points pour s'équiper en armes et matériel.

Trois des Survivants commencent le jeu à l'intersection 1G9 ou sur un hexagone adjacent. Placez un marqueur Entré sur tout bâtiment dans lequel un Survivant est mis en place, à l'exception de 4D5. Le Survivant peut toujours dépenser une action pour Fouiller le bâtiment. Le dernier Survivant, qui garde la planque de la bande, 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 cases (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 Tir sont placés normalement à 6 hexagones.

Si les Zombies sont activés, 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. Si les Zombies ne sont pas activés (5.2), aucun Zombie entre sur le plateau. Ces Zombies entrent de telle manière qu'il y en ait un par case. 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 entrants 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 hexagone adjacent (par exemple 4C4), 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 s'il est occupé, et peuvent fouiller la maison une fois qu'elle est libre d'ennemis.

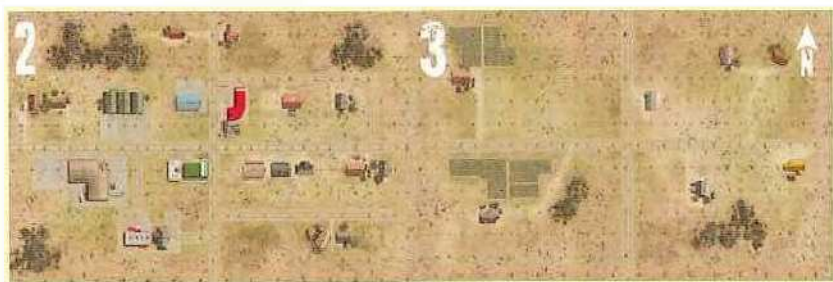
BUT DU SCÉNARIO :

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

CHERCHER ET DETRUIRE

APOCALYPSE +30

Tonya pleurait sur le cadavre de son amie. C'était un véritable cadavre, pas de ceux qui s'animent sans vie. Elle s'en est assurée en tranchant la tête avec un couteau de boucher suffisamment aiguisé pour faire le boulot sans avoir besoin de scier ... enfin presque. Elle aurait leur peau. Cette partie de la ville lui appartenait, et pas à cette vermine infestée d'asticots. C'était à leur tour maintenant de courir. Elle et ses gars allaient nettoyer chaque maison de cette ville, ou tout du moins mourir en essayant.



BUT DU SCÉNARIO :

Pour gagner, les Survivants doivent fouiller 7 bâtiments du plateau 2, y compris les deux bâtiments qui couvrent plusieurs hexagones (2H4 et 2E5) avant la fin du 20ème tour de jeu.

Survivants :

Tonya, Bank, Sailor, Buffy, Too Tall, Nick et 18 points pour s'équiper en armes et matériel.

Les Survivants entrent par le côté Est du plateau 3.

ZOMBIES :

Générés après l'entrée des Survivants, comme décrit en (11.0).

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune.

TIRS CROISES

APOCALYPSE +36

« Je ne le pense pas. »

Tonya reposa les jumelles sur le bord de la fenêtre tout en évitant de se couper les doigts sur les débris de verre. Se couper, signifiait s'infecter, et s'infecter, dans ce nouvel âge dépourvu de médecin à chaque coin de rue ou d'antibiotique, 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 jumelles. Il balaya du regard les bâtiments brûlés, les voitures détruites, la terre désolée du sud-ouest de Las Vegas. Sa recherche ne prit pas beaucoup de temps. Là-bas, à moins de 500 mètres, 4 Survivants lourdement armés. Ils s'arrêtaient devant chaque bâtiment, le fouillant, recherchant des provisions.

Bank rendit les jumelles à Tonya. « Tu crois qu'on devrait leur parler ? »

Les mots étaient à peine sortis de sa bouche qu'un hurlement fendit l'air. Tonya reprit brusquement les jumelles et vit une femme, une vraie, pas une version mort-vivante, courir hors d'une maison. Les 4 brutes qui venaient de disparaître dans la même maison, sortirent derrière la femme affolée.

Sans prévenir, une des poursuivantes - une rouquine en pardessus rouille - arma un UZI et lâcha une longue rafale, dans un bruit de papier déchiré. La femme bascula, roula puis s'immobilisa, plus du tout frénétique.

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

Elle frappa le sol de son arme. « Laisse Sailor surveiller notre merdier, va chercher Beck et suis moi. »

Survivants :

Tonya, Beck, Bank et 12 points pour s'équiper en armes et matériel.

Les Survivants entrent par le côté est du plateau 4.

Survivants HOSTILES :

Nick, Jimmy, Buffy et 15 points pour s'équiper en armes et matériel.

Les Survivants hostiles entrent en jeu par le côté ouest du plateau 2.

ZOMBIES :

Tonya et ses amis ont déjà nettoyé ce quartier de Las Vegas, mais ces saletés ont la mauvaise habitude de ressurgir comme de la mauvaise herbe. 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 Tir 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.



L'ANTIDOTE

APOCALYPSE +42

« Je n'y crois pas ».

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

Pendant un instant, Bank continua de nettoyer son fusil à pompe. Puis il dit : « Regarde les choses en face, Tonya, nous avons vu comment certains soit-disants humains procèdent pour trouver d'autres Survivants. Trouver, et tuer, si ce n'est pire. Comment savoir si ce n'est pas un piège ? »

Tonya s'assit sur le bord de la fenêtre. Les carreaux crasseux ne laissaient entrer qu'une lumière ténue. Pour la trentième fois cette heure-ci, elle jeta un coup d'oeil dehors, toujours méfiante. Dans le coin de la pièce, une petite radio crachotait. Elle soupira.

« On n'en sait rien. Mais c'est trop important pour qu'on l'ignore. »

« Ouaip, quoi que. Je souhaiterais que nous n'ayons jamais trouvé de piles pour cette radi... »

Le crachotement cessa, et une voix rauque parla, comme elle le faisait toutes les heures depuis qu'ils avaient remis cette radio en marche.

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

Survivants :

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall et 20 points pour s'équiper en armes et matériel.

Les Survivants entrent par le côté est du plateau 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 hexagone 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.

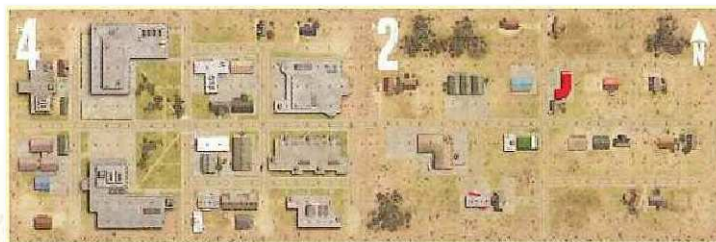
De plus, les Zombies sont générés comme expliqué en (11.0) suite à l'entrée des Survivants sur le plateau de jeu, ainsi que pour les marqueurs Tir en fin de tour, et lorsqu'on pénètre un bâtiment.

RÈGLES SPÉCIALES :

Le professeur ne porte pas d'arme, ne peut pas combattre en corps à corps (mais se défendra) et ne pourra quitter son bâtiment que lorsqu'une issue sera créée entre les Zombies par un autre Survivant. Les Zombies ne peuvent pas entrer dans le bâtiment du professeur, il est barricadé.

Une fois dans le jeu, au lieu de combattre un Zombie en corps à corps, le Professeur peut tenter de le guérir. Lancez 2D6 et comparez chaque résultat avec la Rep du Professeur. Si le professeur obtient au moins un succès, il soigne le Zombie. Remplacez le Zombie par un Survivant générique inutilisé. Cela met fin à le corps à corps.

Le Survivant guéri ne possède pas d'armes, mais peut en recevoir une plus tard. Le Survivant guéri reste dans la même case que le professeur, bougeant avec lui, jusqu'à la fin du scénario. Lorsqu'une corps à corps survient, le professeur et le Survivant guéri lancent 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 2 par le nord.

COURSE A L'HELICO

APOCALYPSE +44

« Merde, et tu le savais » cracha Tonya.

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

Il désigna la radio militaire posée sur la table en face de Tonya. « Les hommes à l'autre bout de cette ligne disent qu'ils ont les moyens de produire l'antidote en quantité nécessaire, et de sauver l'humanité, mais pour les rejoindre, nous devons atteindre l'héliport situé près de l'hôpital. »

Tonya regarda Bank qui fumait une cigarette appuyé au mur. « C'est peut-être une ruse. »

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

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

Survivants :

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall, Sailor, le Professeur et 24 points pour s'équiper en armes et matériel.

Les Survivants entrent par le côté Est du plateau 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 y parvenir, ils doivent sortir à l'ouest du plateau 3. Le tour qui suit la sortie de TOUS les Survivants, ils entrent du côté Est du plateau 2. Tous les Survivants reçoivent une activation 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 deuxième 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 2, ils entrent par l'est du plateau 4. Chaque Survivant reçoit une activation durant ce tour. Les Zombies sont ensuite générés comme en (11.0), et ceux qui se trouvaient sur le plateau 2 à la sortie des Survivants reviennent par l'est du plateau 4. Le premier posé en G, le deuxième en H, le suivant en F et ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient posés.

Lorsque les Survivants sont adjacents à l'héliport (le bâtiment marqué d'un H encerclé), lancez 1D6 ajoutez 4 et placez sur l'héliport le nombre de Zombies ainsi obtenus.

BUT DU SCÉNARIO :

Tous les Survivants doivent être dans l'héliport avant la fin du 24ème tour. Au moins 4 Survivants et le Professeur doivent survivre.

13.0 Le mode Campagne

Vous avez joué les 6 scénarios, et vous êtes devenu un joueur brillant ? Ce qu'on devient tous tant qu'on ne passe pas notre temps à végéter devant la énième rediffusion de la petite maison dans la prairie. Vous avez remarqué que ces scénarios se suivaient, et donc qu'ils racontaient une histoire. Le mode campagne est l'occasion pour vous et vos amis de vivre cette histoire, de vous immerger dedans, recrutant vos propres Survivants, amassant des armes et écrivant votre propre épopée. Voici comment :

Commencez par le premier scénario, en jouant Tonya et Beck comme décrit, avec l'équipement proposé, et jouez dans l'ordre les scénarios 1 à 6. En mode campagne, chaque bâtiment fouillé et chaque Zombie tué rapporte de Points de Gloire (GPs).

Les Points de Gloire sont distribués ainsi :

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

Entre les scénarios, ces GPs peuvent être dépensés pour acheter de l'équipement, recruter des Survivants, et soigner des Survivants (2 GPs pour une blessure). Gardez une trace de ces achats sur une feuille de papier durant la campagne.

Dans les scénarios suivants, seulement Tonya, Beck et les Survivants recrutés peuvent y prendre part, avec le matériel acheté.

Gagner ? Si vous amenez le Professeur jusqu'à l'héliport à la fin du 6ème scénario, et que 4 des membres de votre équipe survit, vous gagnez.

Bonne chance !

14.0 Le mode Escarmouche

Parfois, vous voudrez juste tuer des Zombies ou jouer rapidement sans devoir vous occuper de lire la description d'un scénario. Nous avons pensé à vous. C'est le mode Escarmouche.

1. Choisissez au hasard 2 plateaux de jeu. Placez les aléatoirement l'un contre l'autre. Choisissez au hasard 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. Achetez des Survivants, des armes et du matériel comme décrit ci dessous :

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

3. Déterminez si la découverte de nouveaux Survivants est autorisée. Si ça l'est, lancez 1D6, le résultat donne le chiffre qui, lorsqu'il apparaît sur une carte Zombie, indique la création d'un nouveau Survivant à la place d'un Zombie.

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 à pompe. Je prends avec moi un simple combattant, 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 1 et 3 placés bout à bout.

On entre sur le plateau par le côté ouest et avançons 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 place comme indiqué sur leur marqueur. C'est le moment d'entamer le premier tour.

Je 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 hexagones. 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 hexagones. C'est la fin du tour, et je relance les dés d'initiative.

Je fais un 6, tandis que les Zombies obtiennent 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 nos hexagones, prêt à en découdre en corps à corps.

Je suis un héros (Nick) donc je choisis ma réaction plutôt que de subir un Test de Réaction à une Charge.

Je choisis de tirer à distance, puis de combattre en corps à corps. Je lance 6D6 avec mon fusil à pompe : 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 touches ! Un résultat qui tue sans problème les Zombies, et je place un marqueur Tir-6 sur mon hexagone.

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 que 1 succès, et il ne peut donc pas tirer à distance. C'est le moment de combattre en corps à corps. 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 Tir-6 et je génère 2 Zombies supplémentaires tirés 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 nous. C'est donc à nous de jouer. J'entre dans un bâtiment. Jimmy reste à côté, 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 quand 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 Tir-6 sur mon hexagone, et Nick est prêt pour le corps à corps. J'obtiens 1 succès, mais le dernier Zombie aussi. Il y a donc égalité, et nous restons sur la case en corps à corps. 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 hexagone tandis que je vide mon chargeur sur l'ennemi. Je tue le dernier et place un marqueur Tir-6 sur mon hexagone.

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 flopée de Zombies à moins de 8 hexagones 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 Mouvement Rapide et lance 2D6, obtenant un 5 et 6 pour 1 Points de Mouvement supplémentaire. Jimmy obtient 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 à une Charge et obtient 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 Tir-4 sur son hexagone. Le Zomble est mort.

Et ainsi de suite...

16.0 Credits

CONCEPTION DU JEU

Ed Teixeira

DÉVELOPPEMENT DU JEU

Mark H Walker

DESSIN

Lohran

Marc von Martial

DESSIN DU PLATEAU DE JEU

Paul Kime

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE

Marc von Martial

CONCEPTION GRAPHIQUE ADDITIONNELLE

Guillaume Ries

TESTEURS

Greg Porter

Mark H Walker

Janice Walker

Jessica Walker

Denver Walker

Ayron Walker

Ed Teixeira

TRADUCTION ET MISE EN PAGE VF

Stéphane "Paplouf" Edieux

RELECTURE VF

Sébastien "PaireDodue" Hémond

17.0 Aide de Jeu (recto)

TEST DE RÉACTION EN VUE

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros n'y échappent pas !

2 succès - Ceux qui peuvent doivent tirer.
- Les autres vont tenter de charger (Test Réaction pour Charger)

1 succès - Les deux Survivants lancent 1D6 et ajoutent leur Rep. 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 la Table de Combat à Distance).
- Ceux qui ne sont pas armés d'une arme de tir se mettent à couvert.

0 succès - Ne peut pas tirer, et reste sur place.

TEST DE RÉACTION A UN TIR

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros peuvent choisir leur résultat

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

1 succès - Ceux qui chargent poursuivent leur charge.
- Ceux qui se trouvent en terrain difficile ou bâti doivent riposter s'ils le peuvent.
- Les autres peuvent se mettre à couvert.

0 succès - Ceux qui chargent se mettent à couvert. Ceux qui se trouvent en terrain difficile ou bâti se mettent à couvert.
- Les autres fuient.

TEST DE RÉACTION A UNE CHARGE

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros peuvent choisir leur résultat

2 succès - Permet de tirer pour ceux qui le peuvent, puis de se battre en corps à corps.
- Ceux qui ne peuvent pas tirer, ne combattent qu'en corps à corps.

1 succès - Ceux en terrain difficile ou bâti peuvent tirer à distance, puis combattre en corps à corps.
- Ceux en terrain découvert, chargés par 3 Zombies au moins, fuient.
- Les autres ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en corps à corps.

0 succès - Ceux en terrain accidenté ou bâti ne peuvent pas tirer à distance, mais combattent en corps à corps.
- Ceux en terrain découvert fuient.

TEST DE RÉACTION POUR CHARGER

- Par le biais d'un Test de Réputation
- Les héros n'y échappent pas !

2 succès - Chargez !

1 succès - Ceux qui possèdent une arme de tir vont plutôt tirer.
- Ceux qui n'ont pas d'arme de tir chargeront.

0 succès - Reste à sa place.

18.0 Aide de Jeu (verso)

TABLE DE COMBAT A DISTANCE

#	Résultat
3 - 7	- Tir raté.
8	- Si la cible est sur terrain difficile ou bâti, le tir est raté. - Les tirs instinctifs sont ratés. - Si la cible est un Survivant à au moins 5 hexagones de distance, le tir est raté. - Si la cible porte un gilet pare-balles, le tir est raté. - Les deuxième ou troisième cibles comptent comme un tir raté. - Tous les autres cas sont des tirs réussis.
9	- Si la cible est sur un terrain difficile ou bâti, le tir est raté. - La troisième cible compte comme un tir raté. - Tous les autres cas sont des tirs réussis.
10 +	- Tirs réussis.

TABLE DE CORPS A CORPS

#	Cible Zombie	Cible Survivant
Survivant obtient plus de succès que l'ennemi	Un Zombie est tué. Si d'autres Zombies survivent, tous restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, le Survivant peut choisir de fuir ou de combattre à nouveau en corps à corps. Les Zombies restent toujours en corps à corps.	Le Survivant hostile est blessé. Les deux Survivants restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, chaque Survivant pourra choisir de fuir ou de poursuivre le corps à corps.
L'ennemi obtient plus de succès que le Survivant	Le Survivant reçoit une blessure. Si le Survivant ne meurt pas, tous restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, le Survivant peut choisir de fuir, ou de combattre à nouveau en corps à corps. Les Zombies restent toujours en corps à corps.	Le Survivant reçoit une blessure. Les deux Survivants restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, chaque Survivant pourra choisir de fuir ou de poursuivre le corps à corps.
Les deux camps obtiennent le même nombre de succès	Tous restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, le Survivant peut choisir de fuir, ou de combattre à nouveau en corps à corps. Les Zombies restent toujours en corps à corps.	le corps à corps continue. Les deux Survivants restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, chaque Survivant pourra choisir de fuir ou de poursuivre le corps à corps.
Si au moins 4 Zombies sont dans la case et qu'ils obtiennent au moins 3 fois plus de succès que le Survivant	Le Survivant reçoit 2 blessures. Si le Survivant ne meurt pas, tous restent sur la case jusqu'à leur prochaine activation. A ce moment, le Survivant peut choisir de fuir, ou de combattre à nouveau en corps à corps. Les Zombies restent toujours en corps à corps.	

19.0 Fiche Récapitulative des Compétences des Survivants

LE PROFESSEUR (PROFESSOR)

Une fois par partie, plutôt que de combattre en corps à corps avec un Zombie, le professeur peut tenter d'en guérir un. LanceZ 2D6, s'il obtient 2 succès, le Zombie est guéri. Voir Scénario "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 corps à corps, elle peut exiger que son adversaire relance 1D. Elle doit accepter le nouveau résultat.

NICK

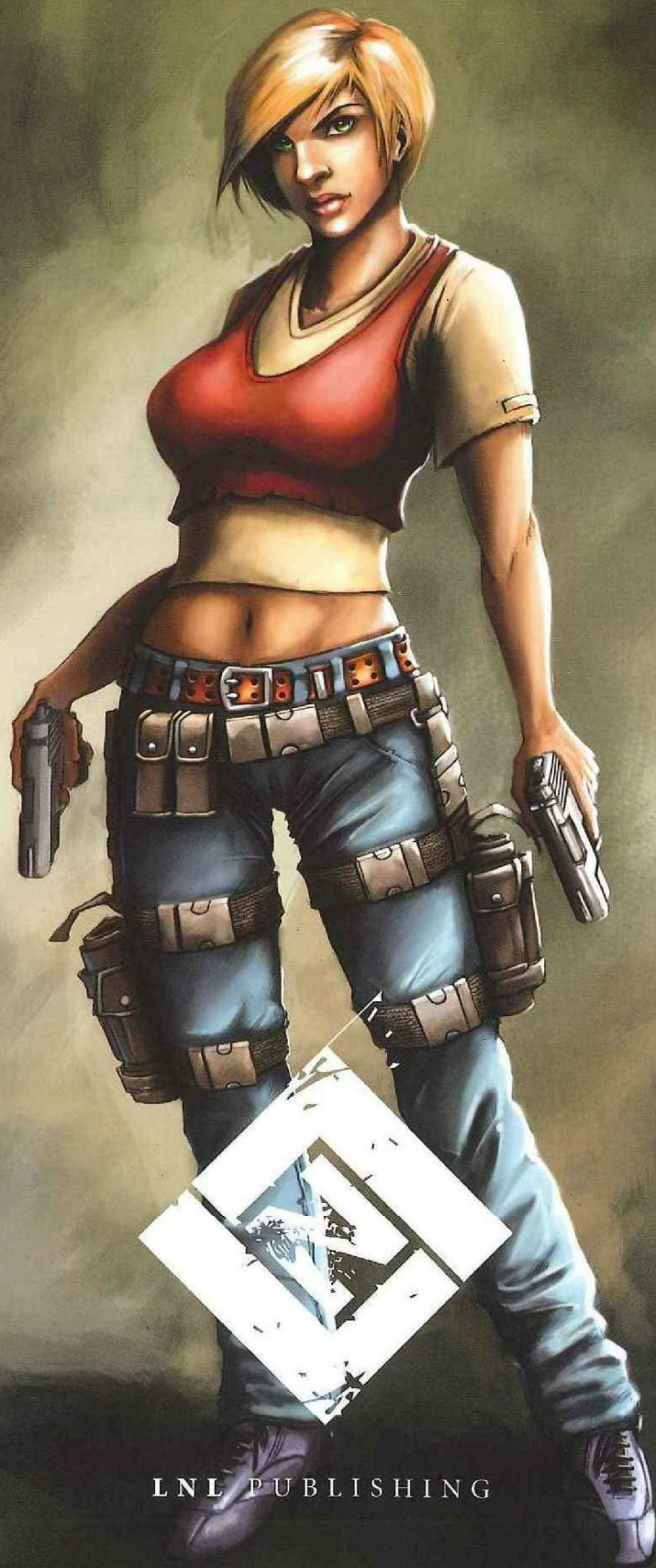
Si une blessure est sur le point de le tuer, lanceZ 2D6 contre sa Réputation. S'il obtient au moins 1 succès, il vit !

BUFFY

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

SAILOR

Si Sailor supprime tous les ennemis sur son hexagone, il peut bouger sur une case adjacente et repartir en corps à corps.



LNL PUBLISHING

© 2009 Lock 'n Load Publishing, Inc.