



# The Walking Dead Zone-icide

Le cross-over de la mort

**ZOMBICIDE**



## Historique :

**V0.12** 26/06/14 : ajout de J0 version S1+TCM

**V0.13** 30/08/14 : ajouts de la Création de la planque, Ressources de départ, Génération de scénario, La campagne jour après jour, J0 version PO, corrections diverses

**V0.14** 30/09/14 : diverses corrections de fond, modifications du scénario J0, clarifications règles spéciales J0, explications sur le pack préconstruit, remerciements

**V0.15** 25/02/15 : diverses corrections, équilibrage scénario aléatoire, ajout de la couverture, ajout des scénarii J5, J7 et J10a version S1

**V0.16** 25/02/16 : corrections diverses, synoptique de campagne, modification des scénarii J0 (toutes versions) et ajout des scénarii J10b, J12 et J15a version S1

## À venir :

- Remporter et perdre la campagne
- Compagnons et compagnons chiens
- Survivants vulnérables
- Chapitre 1 campagne complet
- Mode ultra-rouge
- Modèles de fiches de suivi
- Commerce et troc entre joueurs
- Saison 3 Rue Morgue et Angry Neighbors

## Remerciements

L'auteur voudrait remercier *White Fox* (pour le système de **Zpts**), *Eren Histarion* (pour son magnifique site et le générateur de fiches) ainsi que les playtesteurs (pour leur patience), Chloé Leroux (pour ses retours et questions) et les gérants du bar à jeux « **Le Nid – Cocon Ludique** » à Paris.

Un grand merci tout particulier pour la relectrice, *Leia Tortoise*, avec tout plein de bisous baveux

## Crédits

**The Walking Dead**™ est une série télévisée basée sur le comic book écrit par Robert Kirkman, elle est la propriété de **AMC Network Entertainment LLC**.

**The Last Stand : Dead Zone** est un jeu de stratégie sur le thème de l'apocalypse zombie édité par **Artist Games Pty Ltd.** et disponible sur Facebook

**Zombicide**™ est un jeu de plateau coopératif créé par **Guillotine Games** et édité en France par **Edge Entertainment**.



# The Walking Dead Zone-icide

## Le cross-over de la mort

La fin du monde est arrivée mais personne ne l'a vraiment vue venir... Un jour tout allait bien puis, soudain, ce fut le chaos, les cris, les pleurs, le sang, les morts. La civilisation telle que nous la connaissions était belle et bien finie, morte et enterrée. Quelle en était l'origine ? Personne ne le savait et, à vrai dire, bien peu s'en souciaient réellement, en vérité. Le principal et le plus important, la seule chose qui comptait en fait, était de survivre jusqu'au lendemain. Tout le reste devenait secondaire.

### Eugène, au commencement

« The Walking Dead Zone-icide » est un ensemble de règles permettant de jouer une campagne "survie" entre différents groupes de survivants en reprenant les éléments suivants :

- De la série The Walking Dead : comme Rick s'est réveillé seul, chaque joueur débute la campagne avec un seul et unique survivant et devra se constituer son groupe au fil des parties.
- Du jeu Dead Zone : survivre est difficile après l'apocalypse, chaque joueur aura à gérer les ressources à la disposition de son groupe (matériaux, armements et nourriture)
- Avec Zombicide : l'ensemble de ces règles se basent sur le jeu de plateau Zombicide.

### Présentation

La campagne peut se jouer avec une boîte de base seule (saison 1, Prison Outbreak ou Rue Morgue) et n'importe quel nombre d'extensions et d'ajouts. Ainsi, différentes règles officielles seront optionnelles mais accessibles si les joueurs en conviennent ensemble (zombivants, chiens, zombies toxiques, berzerkers, skimmers ou seekers, armes ultra-rouges, etc...).

Les premiers chapitres décrivent comment gérer la campagne et les conditions initiales de chaque joueur, l'introduction des nouveaux joueurs, l'enchaînement entre chaque scénario puis les conditions de défaite et de victoire ainsi que plusieurs règles spécifiques. La suite traite de la campagne elle-même avec, en dernière partie, le pack de scénarii préconstruits formant l'ensemble de la campagne à travers différentes maps. Il est ainsi possible de jouer à TWDZ sans appliquer l'ensemble des règles présentées dans ces pages.





**Sommaire :**

Création du survivant personnalisé.....	5	Comment ça marche ?.....	33
Points de création.....	5	La chronologie.....	33
Répartition des points.....	5	Zombivants.....	33
Table d'équilibrage des compétences :.....	6	Point de départ.....	33
Création de la fiche du personnage.....	8	Les pions dans l'inventaire.....	33
Création de la planque.....	9	J0 – Le début de la fin.....	33
1 – Détermination de la taille.....	9	J5 – Au pire endroit au pire moment.....	34
2 – Tirage des dalles.....	9	J7 –C'était un accident.....	34
3 – Définition des fonctions.....	11	J10a – Le paquet.....	35
4 – Touches finales.....	11	J10b – Le Cobaye :.....	35
Ressources de départ.....	12	J12 – Et si... ?.....	35
Exemple : le Manoir.....	13	J15a – Une Solution Miracle !.....	35
Génération de scénario.....	15	J15b – Fils de... !.....	36
1 – Le plateau.....	15	J18a –.....	36
2 – Tirage des dalles.....	15	J18b –.....	36
3 – Touches finales.....	16	J21 –.....	36
4 – Types de scénario.....	17	J0 – Le début de la fin (S1).....	38
La campagne, jour après jour.....	19	J5 – Au pire endroit au pire moment (S1)..	40
J0 et au-delà.....	19	J7 – Euh... C'était un accident... (S1).....	42
Rejoindre la partie.....	19	J10a – Le Paquet (S1).....	44
Utilisation des compétences.....	19	J10b – Le Cobaye (S1).....	46
Suivre la chronologie.....	19	J12 – Et si... ? (S1).....	48
Le moral.....	20	J15a – Une Solution Miracle ! (S1).....	50
La bouffe.....	21	J15b – (S1).....	52
Les matériaux.....	22	J18a – (S1).....	54
Les armes.....	23	J18b – (S1).....	56
Table des armes et équipements.....	24	J21 – (S1).....	58
Les bagnoles.....	25	J0 – Le début de la fin (S1+TCM).....	60
Les blessures... et la mort.....	26	J0 – Le début de la fin (PO).....	62
Gérer sa planque.....	27		
Se faire griller.....	28		
Attaque de planque.....	29		
Remporter ou perdre la campagne.....	32		
Le pack préconstruit.....	32		
Matériel nécessaire.....	32		



## Création du survivant personnalisé

Chaque joueur commence la campagne avec un unique survivant personnalisé devant le représenter. Cet avatar est créé suivant les règles suivantes :

1 – détermination du nombre de points de création : suivant le degré d'héroïsme que vous voulez donner à votre survivant, ce nombre peut varier à votre convenance.

2 – répartition des points de création : les points déterminés à l'étape précédente sont répartis entre les niveaux bleu, orange et rouge suivant la table d'équilibrage.

3 – création de la fiche du personnage : suivant les choix de l'étape 2, la fiche est réalisée conformément aux standards des fiches de personnage Zombicide.

### Points de création

La première étape consiste à déterminer le nombre de points dont vous disposerez pour la création de votre personnage.

Les personnages existants se situent généralement entre 17 et 22 points, par conséquent, il est recommandé de rester dans cette fourchette ou de ne pas trop en sortir. Plusieurs méthodes sont possibles :

- Vous décidez entre vous d'un nombre de points fixe qui sera valable pour tous les joueurs sur toute la durée de la campagne.
- Vous laissez un peu faire le hasard en lançant 1D6. Le résultat du dé est additionné à une base de 16 (ou plus) pour donner un score entre 17 et 22 points (ou plus).
- Vous vous sentez en veine et vous lancez un dé pour chaque compétence. Le résultat du dé est la valeur en points de cette compétence. Plus risqué, cette méthode peut aussi donner naissance à des personnages très puissants.

### Répartition des points

Suivant la méthode choisie à l'étape précédente, vous disposez d'un capital de points à dépenser, que ce soit de manière globale ou pour chaque compétence.

Pour cela, il suffit de se référer à la table d'équilibrage suivante, une compétence au niveau bleu, deux pour le niveau orange et trois pour le niveau rouge, celle du niveau jaune étant toujours « +1 Action » :



*Au début, on est tous un peu perdus, c'est normal. Peu à peu, tu te découvres de nouvelles capacités, des compétences insoupçonnées et surtout, une volonté de vivre que tu pensais peut-être avoir perdue avant que tout cela n'arrive.*

*Là, tu en es à cette étape : la prise de conscience. Celle où tu réalises réellement que cette fois, c'est pour de vrai et que tu n'auras pas de seconde chance en appuyant sur START.*

*Eugène, au sujet des compétences*



## Table d'équilibrage des compétences :

Compétences	Origine	Bleu	Orange	Rouge
+1 Action A distance gratuite	TCM	4	3	3
+1 Action de Combat gratuite	S1	5	4	4
+1 Action de Déplacement gratuite	S1	5	4	4
+1 Action de Fouille gratuite	S1	5	2	1
+1 Action de Mêlée gratuite	TCM	4	3	3
+1 au résultat du dé : A distance	S1	5	4	3
+1 au résultat du dé : Combat	S1	5	4	4
+1 au résultat du dé : Mêlée	S1	5	4	3
+1 dé : A distance	S1	4	3	2
+1 dé : Combat	S1	4	4	3
+1 dé : Mêlée	S1	4	3	2
+1 dégât : A distance	TCM	5	4	3
+1 dégât : Combat	TCM	5	4	4
+1 dégât : Mêlée	TCM	5	4	3
+1 dégât avec [Equipement]	TCM	4	3	2
+1 Portée max	S1	5	3	2
+1 Zone par déplacement	S1	3	3	1
1 relance par tour	S1	4	3	2
2 Molotov valent mieux qu'un	TCM	4	3	3
2 Zones par Action de Déplacement	S1	4	2	2
A bout portant	PO	5	4	3
Ambidextre	S1	5	4	3
Ange Gardien	PO	5	4	4
As de la gâchette	S1	4	4	3
Barricades	TCM	5	4	1
Blitz	PO	4	3	2
Brêlage	TCM	3	3	1
Bruyant	S1	4	2	1
C'est tout ce que t'as ?	S1	4	3	2
Chanceux	S1	5	4	3
Charognard	S1	4	2	1
Chef-né	S1	5	4	4
Collectionneur : [type de zombie]	TCM	2	1	1
Coriace	S1	5	4	3
Cuirassé : Fatty	PO	4	3	2
Cuirassé : Runner	PO	5	5	5
Cuirassé : Walker	PO	4	3	2
Destinée	S1	4	2	1
Distributeur	PO	4	3	2
Double Détente	S1	3	2	2
Effraction	TCM	2	1	1
Faucheur : A distance	PO	4	3	2
Faucheur : Combat	PO	4	3	3
Faucheur : Mêlée	PO	4	3	2
Frénésie : A distance	PO	3	2	1
Frénésie : Combat	PO	3	3	1
Frénésie : Mêlée	PO	3	2	1
Immunité au Toxique	TCM	4	3	2
Insaisissable	S1	5	4	3
Les deux font la paire	S1	5	3	1
Lien Zombie	TCM	3	3	3
Maître d'Armes	S1	4	4	3



Compétences	Origine	Bleu	Orange	Rouge
<i>Medic</i>	S1	5	4	4
<i>Ninja</i>	S1	4	2	1
<b>Peut Commencer au [niveau de Danger]</b>	TCM	1	0	0
<i>Possède un Fusil à canon scié</i>	S1	2		
<i>Possède un Fusil à pompe</i>	S1	2		
<i>Possède un Katana</i>	S1	1		
<b>Possède un Lance-flamme</b>	TCM	2		
<i>Possède un Pied-de-biche</i>	S1	1		
<i>Possède un Pistolet</i>	S1	2		
<i>Possède un Pistolet mitrailleur</i>	S1	1		
<i>Possède une Batte de Baseball</i>	S1	1		
<i>Possède une Carabine</i>	S1	2		
<i>Possède une Hache</i>	S1	1		
<i>Possède une Lampe torche</i>	S1	2		
<i>Possède une Machette</i>	S1	1		
<i>Possède une Tronçonneuse</i>	S1	3		
<i>Poussée</i>	PO	3	2	3
<i>Précision Chirurgicale</i>	PO	5	4	3
<i>Profil bas</i>	TCM	3	2	2
<i>Provocation</i>	PO	3	2	2
<i>Putréfié</i>	TCM	3	2	2
<i>Régénération</i>	TCM	5	5	5
<i>Réserve</i>	S1	3	2	1
<i>Rigor Mortis</i>	TCM	3	2	1
<i>Sniper</i>	S1	5	4	4
<i>Soif de sang : A distance</i>	PO	3	2	1
<i>Soif de sang : Combat</i>	PO	3	3	2
<i>Soif de sang : Mêlée</i>	PO	3	2	1
<i>Super force</i>	TCM	5	4	4
<i>Sur un 6 : +1 dé A distance</i>	TCM	3	2	1
<i>Sur un 6 : +1 dé Combat</i>	TCM	3	3	2
<i>Sur un 6 : +1 dé Mêlée</i>	TCM	3	2	1
<i>Tacticien</i>	PO	3	4	3

Notes :

- La compétence Jaune des survivants est toujours « + 1 Action » et ne coûte pas de points
- S1 = Saison 1, TCM = Toxic City Mall, PO = Prison Outbreak



Bon, maintenant, tu sais à peu près de quoi tu es capable... C'est bien, il y a du progrès car connaître ses limites est indispensable pour survivre longtemps.

Il ne te reste plus qu'à bien noter tes choix et surtout, te rappeler que ce n'est utile que si tu penses à t'en servir au moment opportun.

Eugène, au sujet de l'usage des compétences



## Création de la fiche du personnage

Il existe probablement plusieurs applications ou aides à la création des fiches de personnages ou il reste toujours la méthode de se faire un montage avec des logiciels comme Photoshop, Paint et leurs équivalents.

Chacun a ses préférences mais au cas où vous n'auriez pas le bon outil sous la main, en voilà un très bien :

<http://zombicide.eren-histaron.fr/generateur-de-fiches-de-personnage/>

Ce « générateur de fiches de personnage » vous permet en quelques instants de créer la fiche de votre survivant en y entrant les éléments suivants :

- Nom du personnage
- Sélection de toutes les compétences
- Ajout du portrait
- Exportation du fichier image

Le seul point particulier est la compétence « possède [...] » qui a besoin d'être repris en retouche d'images pour avoir le bon texte. Pour cela, rien de compliqué : il faut remplacer le texte en utilisant une police Arial en gras de taille 16.

### Pas de zombivants ?

Bah non !

Pour une raison mystérieuse (immunité, coup de bol ou particularité génétique), votre avatar est immunisé au « virus » (Sélénium, Ankhou, Virus T ou le nom que vous voudrez lui donner).

Du coup, s'il meurt, il meurt pour de bon et vous avez... perdu ! Eh oui, c'est ainsi... Comme dans un jeu vidéo, si le personnage principal meurt, c'est toute l'équipe qui perd. Et puis après tout, c'est votre histoire, non ?

Bien sûr, vous pourrez continuer la campagne si les autres joueurs sont d'accord.

*Pendant que j'y pense, il y a un truc super important quand tu es un f\*cking survivant qui déchire : le style !*

*Soigne toujours ton style en commençant par choisir une photo très classe de ton survivant à mettre sur la fiche d'identité. Ok ?*

*Eugène, à propos du style*

### Le Générateur

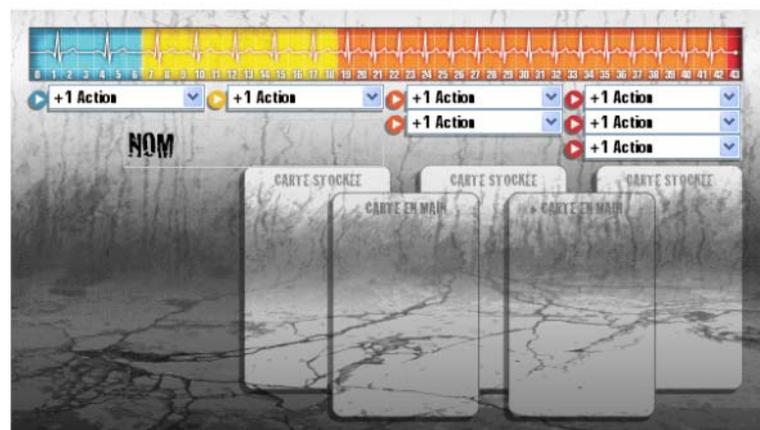
Ci-contre, le Générateur proposé ci-dessus.

Il a l'air simple à utiliser, et il l'est !

Les cases à cocher du bas permettent de définir pour quels modules du jeu vous désirez créer votre survivant.

L'option Zombivant est également proposée.

### Générateur de Fiches de Personnage





## Création de la planque

Après avoir créé votre survivant, vous pouvez créer sa « planque », son abri, son refuge. Si vous avez joué le scénario d'introduction, c'est l'endroit où votre personnage va se réfugier en quittant la zone de jeu.

La planque est entièrement créée en 4 étapes très simples :

- 1 – détermination de la taille
- 2 – tirage des dalles
- 3 – définition des fonctions
- 4 – touches finales



*C'est important d'avoir une bonne planque. Ouais. Avec des chiottes fonctionnelles et du papier toilette tout doux. Ouais. Mais le plus important, c'est de réussir à la planquer, sa planque. Apprendre à se barricader sans se montrer, c'est tout un art, j'vous dis. Et remplir son frigo sans se faire repérer aussi.*

*Eugène, à propos des planques*

### 1 – Détermination de la taille

La première étape consiste à déterminer aléatoirement la taille de la planque trouvée par votre survivant. Pour cela, il suffit de lancer 1D6 et de se reporter au tableau suivant.

Résultat	Dimensions	Qté Dalles
1	2x1	2
2 – 3	2x2	4
4 – 5	2x3	6
6	3x3	9

Gardez à l'esprit que votre planque peut se faire attaquer par les zombies mais également par d'autres survivants. Il peut être très intéressant d'avoir une grande planque mais en contrepartie, elle sera difficilement défendable, c'est le prix à payer.

### 2 – Tirage des dalles

Cette seconde étape permet de tirer les dalles qui formeront la planque. Pour cela, il faut d'abord sélectionner la table correspondant aux boîtes de jeu disponibles.

#### Si seule :

Chaque dalle est déterminée aléatoirement par le jet simultané de 2D6. Lancez autant de paires de dés qu'il faut désigner de dalles. Le tableau suivant indique la combinaison correspondant à chaque valeur de tirage.

Si la dalle indiquée est indisponible ou inexistante, augmentez de 1 la valeur chiffrée puis passez à la lettre précédente si la nouvelle combinaison est indisponible ou inexistante. Renouvelez l'opération si nécessaire.

D1	Valeur	D2	Valeur
1	2	1	B
2	3	2	C
3	4	3	C
4	5	4	D
5	6	5	E
6	7	6	F

En comblant les trous de la numérotation, vous pourrez ainsi intégrer vos propres dalles à ce système sans aucune modification.

#### S1 + TCM :

Suivant la taille de la planque, la méthode diffère légèrement :

- 2 ou 4 dalles : lancez 1D6
- 6 ou 9 dalles : lancez 6 ou 9 fois 1D6

Qté Dalles	D6	Set	Dalle(s)
2	1 à 3	S1	2x S1
	4 à 6	TCM	1M, 2M
4	1 à 3	S1	4x S1
	4 à 6	TCM	4x 1D6M
6	1 à 3	S1	1x S1
	4 à 6	TCM	1x 1D6M
9	1 à 4	S1	1x S1
	5 – 6	TCM	1x 1D6M

\*x S1 : faites \* lancer(s) sur la table "S1 seule" dans la même catégorie de taille de planque

\*x 1D6M : faites \* lancer(s), le résultat est le numéro de la dalle TCM. Faites +1 au dé si la dalle est indisponible.



### PO seul :

La méthode diffère suivant la taille de la planque :

- 2 dalles : lancez 1D6
- 4 dalles : lancez 4 fois 1D6
- 6 dalles : additionnez 6 fois 2D6
- 9 dalles : lancez 9 fois 2D6 séparément.

Qté Dalles	D6	Dalle(s)
2	1 à 3	3P, 4P
	4 à 6	9P, 10P
4	1	5P
	2	6P
	3	7P
	4	8P
	5	9P
	6	10P
6	2	1P
	3	2P
	4	4P
	5	5P
	6	6P
	7	7P
	8	8P
	9	9P
	10	10P
	11	11P
	12	12P
	9	1 - 2 / 1
1 - 2 / 2		2P
1 - 2 / 3		3P
1 - 2 / 4		4P
1 - 2 / 5		5P
1 - 2 / 6		6P
3 - 4 / 1		7P
3 - 4 / 2		8P
3 - 4 / 3		9P
3 - 4 / 4		10P
3 - 4 / 5		11P
3 - 4 / 6		12P
5 - 6 / 1		13P
5 - 6 / 2		14P
5 - 6 / 3		15P
5 - 6 / 4		16P
5 - 6 / 5		17P
5 - 6 / 6		18P

Si la dalle indiquée est indisponible, renouvelez complètement le lancer.

### Le fond et la forme...

Ces tables de génération de planque représentent la diversité des architectures possibles. Seuls les murs représentés sont réellement importants alors que le fond devient secondaire.

Placer la planche des cellules au milieu de planches de boutiques pourrait ainsi représenter des toilettes publiques, des cabines téléphoniques ou des cabines de projection privée.

### PO + TCM :

Suivant la taille de la planque, la méthode diffère légèrement :

- 2 ou 4 dalles : lancez 1D6
- 6 ou 9 dalles : lancez 6 ou 9 fois 1D6

Qté Dalles	D6	Set	Dalle(s)
2	1 - 2	PO	3P, 4P
	3 - 4	PO	9P, 10P
	5 - 6	TCM	1M, 2M
4	1 à 3	PO	4x PO
	4 à 6	TCM	4x 1D6M
6	1 à 3	PO	1x PO
	4 à 6	TCM	1x 1D6M
9	1 à 4	PO	1x PO
	5 - 6	TCM	1x 1D6M

\*x PO : faites \* lancer(s) sur la table "PO seul" dans la même catégorie de taille de planque

\*x 1D6M : faites \* lancer(s), le résultat est le numéro de la dalle TCM. Faites +1 au dé si la dalle est indisponible.





## S1 + PO + TCM :

Suivant la taille de la planque, la méthode diffère légèrement :

- 2 dalles : lancez 1D6
- 4, 6 ou 9 dalles : lancez 4, 6 ou 9 fois 2D6

Qté Dalles	D6	Set	Dalle(s)
2	1 – 2	S1	2x S1
	3	PO	3P, 4P
	4	PO	9P, 10P
	5 – 6	TCM	1M, 2M
4	2	TCM	1x 1D6M
	3	PO	5P
	4	PO	6P
	5	PO	7P
	6 à 8	S1	1x S1
	9	PO	8P
	10	PO	9P
	11	PO	10P
6 / 9	12	TCM	1x 1D6M
	2	TCM	1x 1D6M
	3 – 4	PO	1x PO
	5 à 9	S1	1x S1
	10 – 11	PO	1x PO
	12	TCM	1x 1D6M

\*x S1 : faites \* lancer(s) sur la table "S1 seule" dans la même catégorie de taille de planque

\*x PO : faites \* lancer(s) sur la table "PO seule" dans la même catégorie de taille de planque

\*x 1D6M : faites \* lancer(s), le résultat est le numéro de la dalle TCM. Faites +1 au dé si la dalle est indisponible.



## Agencement du bouzin

Après avoir déterminé quelles dalles composent la planque, le joueur est libre de les agencer entre elles de la manière de son choix. Malgré l'urgence de la situation, le survivant choisit quand même le lieu où il va tenter de survivre pendant au moins quelques jours.

Ensuite, il faut en dresser le plan pour les étapes suivantes : lister les dalles utilisées et les esquisser sur une feuille ou créer le plan directement sur ordinateur grâce à un éditeur.

## 3 – Définition des fonctions

Dans cette troisième étape, le joueur va imaginer la vie à l'intérieur de sa planque et attribuer des « fonctions » aux différentes pièces qui la composent.

La disposition de ces fonctions interviendra en cas d'attaque de zombies ou de raid par d'autres survivants. Les uns se contenteront de tout détruire quand les autres se contenteront de tout piller mais dans un cas comme dans l'autre, il y a de la casse.

Dans la liste des fonctions à répartir dans votre planque, il y a :

- Le garde-manger
- Le stockage des matériaux
- L'armurerie
- Le dortoir avec le(s) couchage(s)

Vous trouverez de plus amples informations au chapitre suivant sur ces fonctions.

A cette première liste peut se rajouter des fonctions plus « utilitaires » comme des postes de garde, un poste de tir pour sniper, etc... Ils peuvent avoir une incidence sur la défense de votre planque mais n'ont aucune répercussion en termes de jeu en cas d'invasion.

Pour chacune de ces fonctions, il faut désigner sur quelle dalle et dans quelle pièce elle sera mise en œuvre. Il est possible de cumuler les fonctions dans une pièce à la seule condition que toutes les autres dalles en aient déjà au moins une.

La répartition des fonctions se fait à la discrétion du joueur qui peut les garder secrètes tant que sa planque ne subit aucune attaque.

## 4 – Touches finales

Pour finir, après avoir disposé les dalles au choix du joueur, il reste différents éléments à placer afin de compléter le plan.



## Des portes :

Il faut placer au moins 1 porte entre l'intérieur et l'extérieur par dalle comportant une zone extérieure. Vous pouvez en ajouter 1 par dalle. Vous pouvez également placer jusqu'à 1 porte intérieure par dalle pour représenter des portes renforcées. Vous pouvez ne pas en mettre. Chacune de ces portes renforcées coûtera des matériaux pour être efficace. Voir le chapitre sur les **matériaux**.

## Des zones d'invasion

Il faut placer 1 zone d'invasion (max) par dalle comportant au moins une zone extérieure. Néanmoins, leur total ne doit pas excéder les quantités suivantes :

Qté Dalles	Qté Zones
4	2
6	4
9	6

Aucune zone d'invasion n'est placée sur les zones intérieures, la planque est censée être sûre et sécurisée. Le joueur décide où sont placées les zones d'invasion réparties autour de sa planque.

## Des zones de départ et de sortie

La zone de départ par défaut est le dortoir. Définir la zone de sortie des survivants comme étant le point de fuite, la zone extérieure par où fuir la planque. Pour plus de renseignements, se référer à la mission « attaque de planque » dans le chapitre « la campagne, jour après jour ».

*En ces temps difficiles, vous comprendrez rapidement qu'il est plus facile de dépouiller les vivants que d'affronter les morts. Vous devez vous méfier de tout ce qui bouge encore, vivant ou non-mort. Alors gardez l'œil ouvert en permanence, les dangers sont trop nombreux pour se laisser aller.*

*Eugène, à propos de la vigilance*

## Ressources de départ

Vous avez créé votre survivant, avec son bagage de compétences, un nom et un portrait, et vous lui avez ensuite trouvé une planque, un endroit douillet pour se protéger et se reposer entre chacune des dures journées qui l'attendent. Il serait peut-être temps de se pencher sur ce qu'il a pu trouver dans cette planque à son arrivée...

## Les catégories

On peut regrouper toutes les ressources sous 3 grandes catégories : la **bouffe**, les **matériaux** et les **armes**.

Chacune de ces catégories de ressources a son propre stockage et elles ne sont pas mélangées entre elles (vous ne rangez ni vos outils ni vos clous rouillés dans le frigo, je pense ?).

## Les stockages

La création de la planque comporte une étape de définition de la fonction de certaines pièces. Trois d'entre elles sont des fonctions de stockage :

- Le **garde-manger**
- Le **stockage des matériaux**
- L'**armurerie**

Dans l'ordre ce sont les points de stockage **bouffe**, **matériaux** et **armes**, bien sûr.

Pour une question de simplification, la taille de la pièce n'a aucune incidence sur sa capacité de stockage, du moins, pour le moment...

## Les ressources

La planque récemment trouvée n'est pas entièrement vide à l'arrivée de votre survivant. Ce n'est pas non plus un supermarché (quoique...) où tout se trouve à profusion. Pour déterminer la quantité de ressources trouvées lors de l'installation, procédez comme suit :

- Bouffe : +1D6 par dalle
- Matériaux : +1D6 par dalle +1 par pièce
- Armes : +1D6 pour 2 dalles

Les joueurs peuvent dès à présent dépenser des **matériaux** pour renforcer des portes intérieures.

L'utilisation des ressources est décrite en détail dans le chapitre « La campagne, jour après jour ».



## Exemple : le Manoir

Dès les premiers jours, Eugène est parti à la recherche d'une zone défendable, d'un quartier tranquille ou d'une maison isolée d'où il verrait venir la menace de loin.

C'est ainsi qu'il a trouvé un hôtel particulier qu'il a baptisé « le Manoir ». Voilà comment s'est passé la création de sa planque.

### 1 - Détermination de la taille

Eugène est un veinard, il lance 1D6 et obtient 6 ! D'après le tableau, sa planque fait donc 3x3 dalles.

### 2 - Tirages des dalles

Pour la planque d'Eugène, nous disposons des dalles de la S1, de celles de PO mais également des dalles de TCM. Par conséquent, le manoir obtenu va être créé d'après la table « S1+PO+TCM ».

D'après le chapitre précédent, on voit qu'il faut lancer 9 fois 2D6. Eugène obtient : 4, 10, 7, 10, 6, 8, 5, 4 et 7.

On voit tout de suite les scores en double : 2 fois 4, 2 fois 10 et 2 fois 7. A cette étape-là, ce n'est pas un problème du tout puisque nous venons seulement de déterminer le set à utiliser et non la dalle.

Pour résoudre ces tirages, dressons un tableau :

2D6	Set	2D6	Dalle
4	PO	5-4	16P
10	PO	6-4	16P
7	S1	2-2	3C
10	PO	4-4	10P
6	S1	4-3	5C
8	S1	5-3	6C
5	S1	1-1	2B
4	PO	3-6	12P
7	S1	2-5	3E

On notera tout de suite l'absence de dalles issues de TCM dans la colonne « Set ».

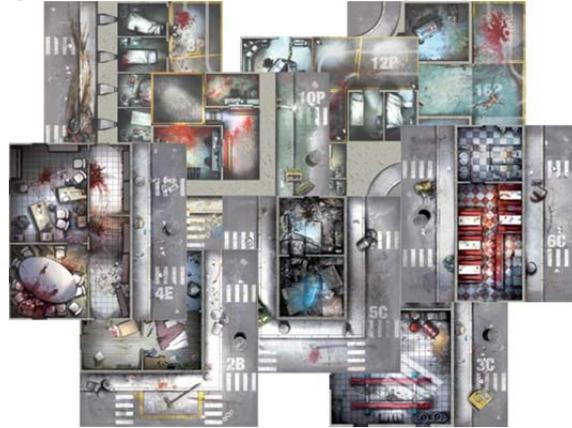
La colonne « Dalle » est intéressante, elle fait tout de suite apparaître la dalle 16P en double. Un nouveau tirage sur la table de « PO seul » donne la dalle 8P (4 et 2) en remplacement.

Dans les tirages S1, la dalle 3E n'existe pas. Par conséquent, on la remplace par la « suivante », la 4E, qui est existante et disponible.

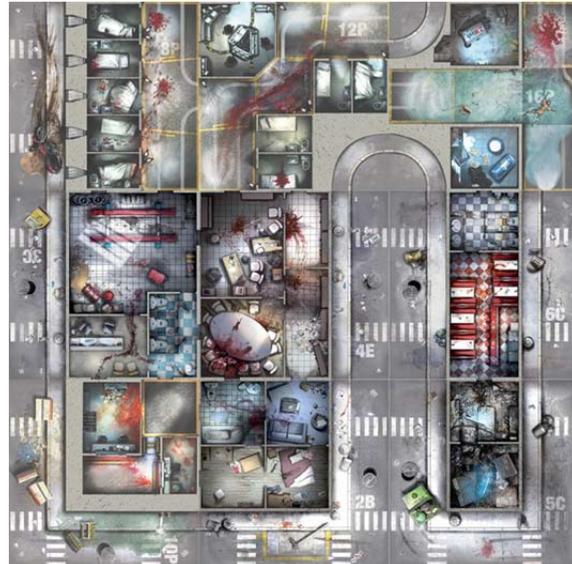
En appliquant les corrections, on obtient :

2D6	Set	2D6	Dalle
4	PO	5-4	16P
10	PO	4-2	8P
7	S1	2-2	3C
10	PO	4-4	10P
6	S1	4-3	5C
8	S1	5-3	6C
5	S1	1-1	2B
4	PO	3-6	12P
7	S1	2-5	4E

Nous connaissons maintenant toutes les dalles qui serviront à donner forme à la planque.



Différentes possibilités d'organisation s'offrent au joueur d'Eugène. Il choisit la disposition suivante :



On notera la difficulté à faire correspondre les dalles PO et S1 au niveau des changements de dalle. Le plus simple est de privilégier les (rares) ouvertures des dalles PO. Sur celles-ci, comme sur celles de TCM, la présence des « couloirs » imposent les points de passage existants ou non.



### 3 - Définition des fonctions

C'est à partir de ce plan que le joueur va définir les fonctions (les 3 stockages et le dortoir).

Il choisit de les disperser sur l'ensemble de la planque :

- Garde-manger : 12P
- Matériaux : 10P
- Armurerie : 4EP
- Dortoir : 3C

Il faut bien se rappeler que le dortoir est également la zone de départ des survivants.

### 4 - Touches finales

Il faut ensuite placer les portes (au moins 9 extérieures et jusqu'à 9 intérieures), les zones d'invasion (6), la zone de départ et celle de sortie.

Les portes intérieures et extérieures sont réparties sur les 9 dalles. Pour plus de clarté, les portes de cellule de PO sont utilisées pour représenter les portes intérieures.

Les 6 zones d'invasion sont placées tout autour de la planque, à raison d'une zone par dalle.

La zone de départ est ensuite placée sur la pièce ayant été désignée comme étant le dortoir.

Le joueur désigne enfin la zone de sortie comme étant, pour lui, la zone la plus facile à rallier. C'est par cette zone que ses survivants pourront fuir les lieux si la situation l'exigeait.

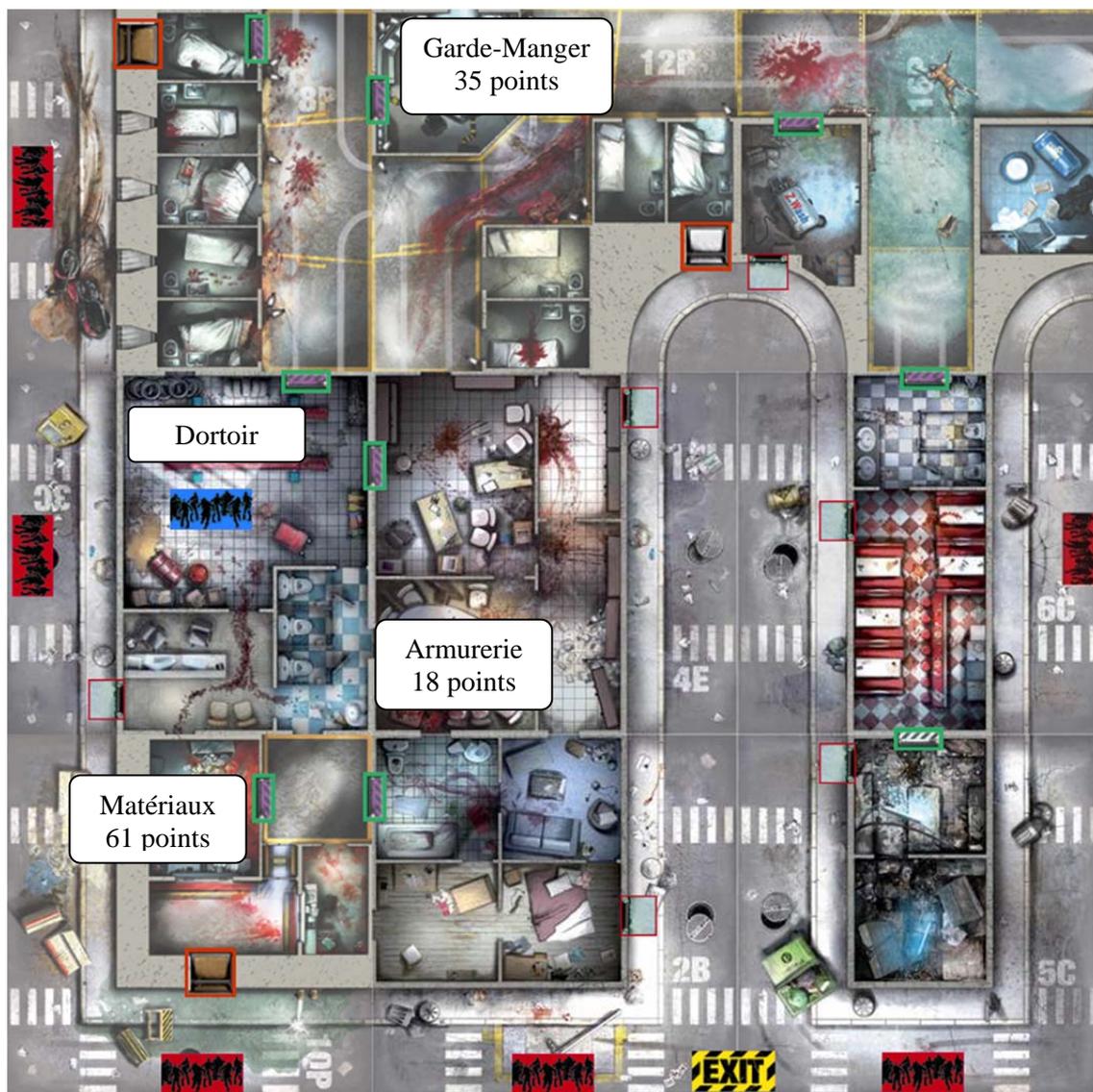
Voir « attaque de planque » dans le chapitre suivant.

### Ressources de départ

Une fois le plan terminé, on passe à la fouille des lieux. Eugene obtient :

- **Bouffe** :  $9D6 = 35$
- **Matériaux** :  $9D6 + 32 = 61$
- **Armes** :  $4D6 = 18$

La planque est maintenant entièrement créée.





## Génération de scénario

Avant tout, la première chose à faire est de déterminer et de décrire dans quel environnement va se dérouler la partie que vous allez jouer. Pour cela, il faut dimensionner le plateau puis tirer les dalles et les meubler.

### 1 - Le plateau

La première étape consiste à totaliser le nombre de survivants de tous les joueurs pour déterminer la taille de la zone de jeu :

Survivants	D6	Dalles	Dimensions
2 - 3	/	4	2x2
4 - 5	1 - 2	4	2x2
	3 - 5 6	6 9	2x3 3x3
6 - 9	1 - 2	6	2x3
	3 - 5	9	3x3
	6	12	3x4
9+	1 - 2 3 - 6	12 *	3x4 *

\* : A partir de 9 survivants, le plateau peut être agrandi démesurément. Il faut aligner autant de dalles qu'il y a de survivants +2 :

9+ Nbr Survivants +2 Dalles

La forme du plateau est alors décidée entre les joueurs en fonction de la place disponible et du nombre de dalles.

### 2 - Tirage des dalles

L'étape suivante est de déterminer chaque dalle du plateau d'après la table correspondant aux boîtes de jeu disponibles.

#### Méthode express !

Pour démarrer rapidement la partie sans passer par une longue phase de génération du plateau, la solution la plus simple est de mélanger les dalles disponibles et d'en tirer au hasard, sans les regarder, le nombre déterminé plus haut.

En les plaçant dans l'ordre de tirage, vous pourrez constituer très rapidement un plateau de jeu entier et lancer l'étape suivante.

### S1 seule :

Chaque dalle est déterminée aléatoirement par le jet simultané de 2D6. Lancez autant de paires de dés qu'il faut désigner de dalles. Le tableau suivant indique la combinaison correspondant à chaque valeur de tirage.

Si la dalle indiquée est indisponible ou inexistante, augmentez de 1 la valeur chiffrée puis passez à la lettre précédente si la nouvelle combinaison est indisponible ou inexistante. Renouvelez l'opération si nécessaire.

D1	Valeur	D2	Valeur
1	2	1	B
2	3	2	C
3	4	3	C
4	5	4	D
5	6	5	E
6	7	6	F

En comblant les trous de la numérotation, vous pourrez ainsi intégrer vos propres dalles à ce système sans aucune modification.

### S1 + TCM :

Chaque dalle est déterminée aléatoirement par le jet d'1D6. Lancez autant de fois le dé qu'il faut désigner de dalles. Le tableau suivant indique le set correspondant à chaque valeur de tirage.

D6	Set	Dalle(s)
1 à 3	S1	1x S1
4 à 6	TCM	1x 1D6M

1x S1 : lancez sur la table "S1 seule"

1x 1D6M : lancez 1D6, le résultat est le numéro de la dalle TCM. Faites +1 au dé si la dalle est indisponible.

### PO seul :

Chaque dalle est déterminée aléatoirement par le jet simultané de 2D6. Lancez autant de paires de dés qu'il faut désigner de dalles.

Le tableau suivant indique la combinaison correspondant à chaque valeur de tirage.

Si la dalle indiquée est indisponible ou inexistante, renouvelez simplement le lancer.





D1	D2	Dalle(s)
1 - 2	1	1P
	2	2P
	3	3P
	4	4P
	5	5P
	6	6P
3 - 4	1	7P
	2	8P
	3	9P
	4	10P
	5	11P
	6	12P
5 - 6	1	13P
	2	14P
	3	15P
	4	16P
	5	17P
	6	18P

2D6	Set	Dalle(s)
2	TCM	1x 1D6M
3 - 4	PO	1x PO
5 à 9	S1	1x S1
10 - 11	PO	1x PO
12	TCM	1x 1D6M

1x S1 : lancez sur la table "S1 seule"

1x PO : lancez sur la table "PO seul"

1x 1D6M : lancez 1D6, le résultat est le numéro de la dalle TCM.

Faites +1 au dé si la dalle est indisponible.

### 3 - Touches finales

Pour finir, après avoir disposé les dalles au choix des joueurs (retourner une dalle si nécessaire), il reste différents éléments à placer afin de compléter le plan.

### Des portes :

Il faut placer au moins 1 porte entre l'intérieur et l'extérieur de chaque dalle comportant une zone extérieure et vous pouvez en ajouter jusqu'à 2 par bâtiments. Ajoutez-en également sur les bordures des dalles PO.

### Des voitures

Vous pouvez placer 1 voiture pour 3 dalles dont le type peut être déterminé aléatoirement ou au choix des joueurs.

### Des zones d'invasion

Par défaut, placez 1 zone d'invasion par dalle dans la limite des quantités suivantes :

Qté Survivants	Qté Zones
2 - 3	2
4 - 5	3
6 - 9	4
9+	4 +1 pour 2 survivants

Les zones d'invasion doivent être placées en bordure des zones intérieures ou extérieures mais pas plus d'une zone par dalle.

### Une zone de sortie

Chaque joueur place la zone de sortie du groupe de survivants du joueur assis à sa gauche sur le pourtour du plateau de jeu. Chacune d'elles correspond à un seul et unique groupe de survivants.

Les survivants peuvent quitter le plateau depuis leur zone attirée à tout moment de leur tour de jeu sans dépenser d'action à la seule condition qu'il n'y ait aucun zombie présent dans la zone.

### PO + TCM :

Chaque dalle est déterminée aléatoirement par le jet d'1D6. Lancez le dé autant de fois qu'il faut désigner de dalles. Le tableau suivant indique le set correspondant à chaque valeur de tirage.

D6	Set	Dalle(s)
1 à 4	PO	1x PO
5 à 6	TCM	1x 1D6M

1x PO : lancez sur la table "PO seul"

1x 1D6M : lancez 1D6, le résultat est le numéro de la dalle TCM.

Faites +1 au dé si la dalle est indisponible.

### S1 + PO + TCM :

Chaque dalle est déterminée aléatoirement par le jet simultané de 2D6. Lancez autant de paires de dés qu'il faut désigner de dalles. Le tableau suivant indique le set correspondant à chaque valeur de tirage.





## Les zones de départ

Définir enfin la zone de départ de chaque survivant ou groupe de survivants comme étant les points d'entrée dans la zone. Chaque joueur désigne une zone du pourtour à l'opposé ou le plus loin possible de sa zone de sortie. Chaque joueur lance ensuite 1D6 afin de déterminer l'ordre du tour de jeu.

D6	Objectif	A poser
1-	J'me sens à poil...	RAS
2	Si j'avais un marteau...	Objectif
3	Un petit coup de main ?	Survivant
4	Il y en a trop, là...	Abo...
5	Petite balade de routine...	(spécial)
6+	J'ai faim !	RAS

## 4 - Types de scénario

Dans TWDZ, chaque survivant ou groupe de survivants possède ses propres objectifs. Autrement dit, chaque joueur doit déterminer pourquoi ses survivants se retrouvent à cet endroit à ce moment-là.

La première étape est donc de connaître ces objectifs de mission. Pour cela, chaque joueur commence par lancer 1D6 auquel s'appliquent les modificateurs suivants :

- 1 seul survivant : -1
- Stock **bouffe** faible (moins de 3 jours de rations) : +2 par survivant
- 0-1 barricade dans la planque : -1
- 20 points d'**armes** ou moins : -1

(« arme supplémentaire » désigne une arme qui n'est ni dans l'équipement de départ ni une arme liée à une compétence « Possède [...] »)

### Destinée

La compétence « Destinée » peut être utilisée au moment de déterminer l'objectif de mission.

Par survivant du groupe possédant cette compétence au niveau Bleu, ajoutez un D6 lors du tirage et conservez le résultat de votre choix.

Le résultat total (potentiellement négatif) indique l'objectif que s'est fixé le survivant ou le groupe de survivants du joueur.



### J'me sens à poil...

Votre (ou vos) survivant(s) a (ont) très envie de pouvoir se défendre efficacement. La poêle, c'est sympa mais ça a des limites. Il faut donc récupérer des **armes**.

**Objectif** : faire sortir un maximum de cartes d'armement. Chaque carte d'arme conservée rapporte 1 point d'expérience au(x) survivant(s) de cette équipe.

### Si j'avais un marteau...

Votre (ou vos) survivant(s) n'a (ont) qu'une idée : sécuriser la planque ! Il faut bâtir des barricades au plus vite et pour ça, il faut des **matériaux**. Faites placer autant d'objectifs **ROUGES** que vous avez de survivants dans votre groupe par les autres joueurs.

**Objectif** : faire sortir un maximum de pions objectifs. Chacun occupe un espace dans l'inventaire et rapporte 5 points d'expérience pour le survivant qui le possède, quel que soit le joueur. N'importe qui peut donc les ramasser par une action de fouille et gagner les points de **matériaux** en fin de partie.

### Un petit coup de main ?

Votre (ou vos) survivant(s) se sent(ent) peut-être seul(s) et le moment de recruter est peut-être venu ? Faites placer un objectif **NON-ROUGE** par un autre joueur dans une pièce d'un bâtiment fermé. Lors du placement à l'ouverture du bâtiment, cette pièce ne contient aucun zombie et l'objectif est remplacé par un survivant aléatoire. Si ce survivant ne dispose pas d'arme de départ, la première arme de la pioche lui revient. Avant chaque phase d'invasion, le dernier joueur le dirige et utilise toutes ses actions pour attaquer. Il ne bouge que s'il ne peut pas vaincre les zombies présents dans sa zone et se déplace alors d'une seule pièce avec la compétence « Insaisissable » sans quitter le bâtiment où il a débuté. Il ne gagne pas d'expérience tant qu'il n'a pas été recruté par un joueur.



**Objectif :** recruter ce survivant. Pour cela, une fois par tour et au prix d'une action, n'importe quel survivant présent dans la même pièce, vide de zombies, lance 1D6. Sur un résultat de 4+, le joueur peut contrôler la figurine. Par la suite, n'importe quel joueur peut tenter de le recruter à nouveau dès qu'il est isolé dans une zone sans zombies. Chaque nouvelle tentative augmente la difficulté de 1 point jusqu'à un maximum de 7. En fin de partie, le joueur ayant gardé le contrôle du survivant doit le convaincre de rester dans son équipe en lançant à nouveau 1D6. Sur un résultat de 4+, le joueur conserve la fiche et l'équipement transporté ainsi qu'1D6 points de **bouffe**.

### Chef-Né

La compétence « Chef-Né » peut être utilisée pour recruter un survivant. Le survivant qui la possède peut ajouter +1 au D6 pour convaincre le nouveau-venu.

Au recrutement, seul le survivant présent peut utiliser sa compétence. L'ensemble du groupe peut ensuite cumuler les bonus en fin de scénario pour le convaincre de rester.

### Il y en a trop, là...

Votre (ou vos) survivant(s) est (sont) paniqué(s) par la présence régulière d'un zombie plus monstrueux que la moyenne à proximité de leur planque. Faites placer une abomination par un autre joueur. La créature suit les règles normales qui la concernent.

Si vous possédez plusieurs types d'abominations, lancez 2D6 pour déterminer le type de celle que votre groupe a héroïquement décidé d'éliminer.

Base + TCM	S1 + PO + TCM	Type
2 - 4	2	Toxique
5 - 9	3 - 4	Berzerker
	5 - 9	Normale
10 - 12	10 - 11	Berzerker
	12	Toxique

**Objectif :** éliminer l'abomination et autant de zombies que possible. Pour cette équipe uniquement, l'élimination de l'abomination rapporte 5 points d'expérience supplémentaires au survivant qui l'élimine et 1 point aux survivants situés à moins de 3 zones de distance. De plus, les Fatties leur rapportent également 1 point d'expérience supplémentaire.

### Petite balade de routine

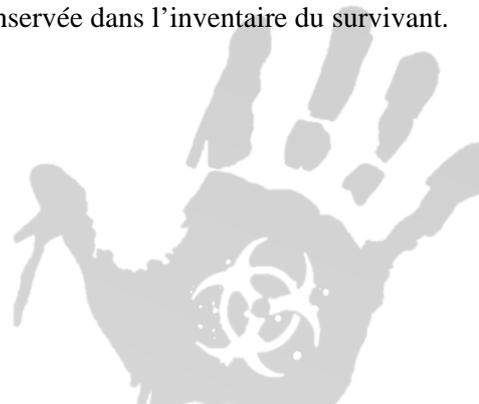
Tout se passe bien pour ce groupe/survivant. N'ayant aucun besoin particulier ni problème majeur à résoudre, il a été décidé qu'il était temps de faire une petite patrouille dans les environs, voire, pourquoi pas, se trouver quelques objets de confort ? Plusieurs possibilités pour réaliser ce scénario : faire placer deux fois plus d'objectifs qu'il y a de survivants dans le groupe, ou ajouter à la pioche de fouille le même nombre de cartes d'objets « inutiles » ou « confort » (tels que du papier toilette, un magazine, un ours en peluche, etc...).

**Objectif :** faire sortir un maximum de cartes ou de jetons. Chacun d'eux rapporte 5 points d'expérience au survivant qui les conserve et peut être échangé par une action standard d'échange. Chaque objet occupe une place dans l'inventaire et seuls les survivants de ce groupe peuvent en tirer un bénéfice, les autres étant trop préoccupés pour le moment. Perdre ou donner ces objets fait également perdre les points d'expérience associés. Si la règle du moral est utilisée, ces objets rapportent 1 point de moral pour chaque paire d'objets rapportée. Sinon, si la règle de moral n'est pas utilisée, ces objets rapportent 1D6 points de bouffe par paire d'objets.

### J'ai faim !

Votre (ou vos) survivant(s) est (sont) angoissé(s) à l'idée de risquer la famine. Il est donc impératif de se réapprovisionner en **bouffe**.

**Objectif :** faire sortir un maximum de cartes de conserves, d'eau ou de sac de riz. Pour cette équipe uniquement, chacune de ces cartes rapporte 3 points d'expérience tant qu'elle est conservée dans l'inventaire du survivant.



Bon, vous savez maintenant pourquoi vous êtes là et comment se présente la situation. Il faut maintenant tout mettre en place puis, surtout, survivre à cette nouvelle journée.



## La campagne, jour après jour

Quelques autres, comme toi, ont réussi à sauver leurs fesses en se trouvant un abri peinard où les planquer. Certains ont eu la chance de se trouver une belle petite forteresse et d'autres, celle d'un frigo bien rempli.

Mais ce qui est sûr, c'est que tout ce monde-là finira quand même par se retrouver tôt ou tard dans les rues en quête d'un truc... Ce sera peut-être à bouffer, de quoi se défendre ou de quoi se barricader, va savoir ! L'enfer, c'est les autres.

Eugène, un soir

Ce chapitre décrit les mécanismes de jeu qui permettent de lier les parties. Les rôles des ressources et de

la planque y seront également décrits ainsi que les particularités d'une attaque de planque. Diverses règles optionnelles seront également proposées dans ces pages. Elles traiteront du moral des survivants, de l'utilisation des ressources et de l'évolution en expérience des survivants. A vous de voir si vous voulez les utiliser ou non.

### J0 et au-delà

La campagne débute au J0, jour où l'apocalypse est déclarée, et permet aux joueurs de suivre la survie de leur groupe jour après jour.

Les règles qui suivent permettent de simuler les différentes recherches que mènerait un groupe aux prises quotidiennes avec des zombies : de la nourriture, des médicaments, des armes, d'autres survivants et de quoi se protéger des différents dangers de ce monde post-apocalyptique.

Dans la majorité des parties à venir après le J0, chaque groupe ne pourra que compter sur lui-même et devra se méfier des autres survivants. Les bandes de pillards sillonnant les ruines de l'ancien monde sont également une source de danger potentiel.

### Rejoindre la partie

Un joueur peut rejoindre ou reprendre la campagne à n'importe quel moment.

Après avoir créé son survivant, le nouveau joueur peut générer sa planque et tirer ses ressources de départ. On considèrera que le nouveau personnage était dans une planque bien fournie où il a pu rester caché jusqu'à maintenant.

#### Planqué !

Un survivant « planqué » qui rejoindrait une campagne bien avancée peut se sentir lésé par l'écart avec les autres joueurs.

Il est possible de donner aux nouveaux joueurs autant de points d'armes qu'en possède le joueur en ayant le moins.

De plus, si toutes les planques possèdent au moins une barricade, les nouveaux joueurs gagnent gratuitement une barricade.

### Utilisation des compétences

De nombreuses règles font appel aux compétences des survivants.

Pendant une partie, seules les compétences actives sont prises en compte. Entre les parties, elles peuvent toutes être utilisées sans restriction.

### Suivre la chronologie

Après le Jour 0, il est important de garder une trace de l'enchaînement des jours qui vont se succéder.

Le tableau de la page suivante est un **exemple** de « tableau de bord » permettant de garder une trace des parties avec leurs objectifs et leurs résultats. Ce tableau de suivi peut être rempli en fin de partie ou progressivement avec le nombre de zombies tués, les niveaux d'expérience atteints, etc...

L'utilisation de la **bouffe**, des **armes** et des **matériaux** sera traitée plus loin dans ce chapitre.



Jour	Joueurs	Bouffe	Objectifs	Gains	Pertes	Notes
J1	Karine	2	A poil	Bouffe +6 Armes +25	/	
	Mathieu	2	J'ai faim !	Bouffe +4 Armes +15	/	
	Yves	2	Si j'avais...	Bouffe +5 Armes + 15 Matériaux +9	/	
...	...	...	...	...	...	...
J15	Jean	8	Il y en a trop	Bouffe +6 Armes +25	Wanda	Abo tuée
	Karine	6	J'ai faim !	Bouffe +20 Armes +15 Matériaux +11	/	Ils ne pensent qu'à bouffer...
	Mathieu	8	Si j'avais...	Bouffe +8 Armes +15 Matériaux +24	/	Barricade !!!
	Yves	10	Petite balade	Bouffe +7 Armes +25	Doug	Penser à changer mes dés. RIP Doug
...	...	...	...	...	...	...

## Le moral

La gestion du moral des survivants est une règle optionnelle inspirée de la série *The Walking Dead*.

Dans la situation de survie où se trouvent les personnages, il peut arriver que la peur, le découragement ou l'épuisement aient raison de nos vaillants combattants.

Pour le simuler facilement, attribuez 5 points de **moral** de départ à chaque survivant. Ensuite, faites-le évoluer ainsi en fonction des évènements :

Evènement	Effet
Par survivant recruté dans le groupe	+1
Par survivant décédé dans le groupe	-1
Par barricade montée (planque)	+1/Niv
Par barricade détruite (planque)	-1/Niv
Par zone d'invasion bloquée	+3
Planque attaquée	-2
Par suractivation sur la planque	-1
Par abomination détruite (a assisté)	+2
Par abomination détruite (a tué)	+3
Affronter 10+zombies sur une zone	-1
Vaincre 10+zombies en 1 tour	+2
Survivant <b>malade</b>	-3
Survivant <b>affamé</b>	-2
Survivant <b>affaibli</b>	-1
Survivant en <b>pleine forme</b>	+1
Planque pillée par des survivants	-2

Il est possible de pousser le principe jusqu'à prendre en compte l'état des stocks de ressources, les succès et défaites au terme des missions, etc... A vous de voir !

Le score de moral donne un niveau de moral :

- 0 ou moins : survivant **paniqué**
- 1 à 4 : survivant **démoralisé**
- 5 à 8 : survivant **confiant**
- 9 à 12 : survivant **sans-peur**
- 13 et plus : survivant **inébranlable**

Les effets de chaque niveau de moral sont à prendre en compte à chaque changement.

*C'est important de garder le moral en toutes circonstances, crois-moi. Au début, le plus dur, c'est d'accepter de devoir affronter ses anciens voisins, ses vieux amis et des gens qu'on a connu de leur vivant.*

*Mais après avoir écrasé la tête de sa femme à coups de batte et passé le motoculteur sur les corps agités de spasmes de ce qui étaient autrefois des enfants pleins de vie, on se rend compte que ce n'est pas facile.*

Eugène, souvenirs

V0.16 – 23/03/16



- **Paniqué** : le survivant n'a plus qu'une idée en tête, **fuir** le plus loin et le plus vite possible. A partir de maintenant, il consacre toutes ses actions dans des actions de déplacement et se déplace toujours vers la zone à portée comportant le moins de zombies. En cas de choix multiple, déterminez aléatoirement vers quelle zone fuira le survivant. S'il n'a pas assez d'actions pour changer de zones à cause de la présence de zombies, le survivant se trouve momentanément la capacité d'être presque **Insaisissable** pour se placer dans la zone adjacente. Mais « presque » seulement car sur 6+ sur 1D6, le survivant subit une blessure. Si le survivant est doté d'actions d'**attaques gratuites**, il ne s'en servira que pour fuir : chacune d'elles peut servir à relancer le D6 d'attaque des zombies.

- **Démoralisé** : le survivant a perdu toute combativité et courage. A partir de maintenant, le survivant **ne peut plus fouiller ni utiliser ses actions gratuites** exceptée l'action gagnée au niveau jaune.

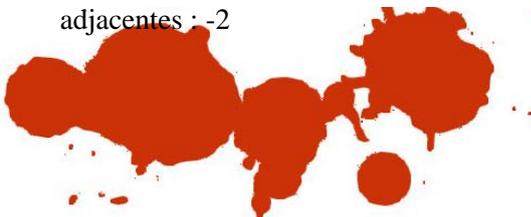
- **Confiant** : le survivant est libre de ses mouvements et peut agir normalement.

- **Sans-peur** : le survivant a un très bon moral et déborde d'un courage proche de la folie. Il gagne **+1 action de combat gratuite**.

- **Inébranlable** : le survivant se prend pour un super-héros invincible que rien ne peut arrêter. Il gagne **+ 1 action de combat gratuite** mais aussi **+1 à tous ses jets de combat** (cumulable avec **pleine forme** – voir « la bouffe »).

**Redonner confiance** : n'importe quel survivant peut dépenser une action pour tenter de redonner confiance à un autre survivant qui serait 1 niveau de moral plus bas que lui. Pour cela, il lance 1D6 et compare le résultat au seuil de difficulté calculé ainsi :

- Base : 3+
- Par niveau de moral d'écart : +1
- Par zone adjacente occupée par plus de zombies qu'il n'y en a dans la zone des survivants : +1
- Plus de survivants qu'il n'y a de zombies dans chacune des zones adjacentes : -1
- Plus de survivants qu'il n'y a de zombies dans **toutes** les zones adjacentes : -2



### Chef-Né

La compétence « Chef Né » peut être utilisée pour redonner confiance à un survivant. Les survivants qui la possèdent peuvent tous ajouter +1 au D6.

Tous les survivants dotés de cette compétence peuvent dépenser une action à leur tour et bénéficier du bonus apporté par les autres survivants la possédant également.

Si le jet est supérieur ou égal au seuil calculé, le survivant regagne suffisamment de points de **moral** pour revenir au niveau supérieur. S'il était **paniqué**, il est désormais **démoralisé** et un autre jet est nécessaire pour le ramener au

*On attaque ma partie préférée : la bouffe et les gros flingues ! Ouais, tu verras que ta vie se résumera rapidement à ces deux notions-là, ou à peine plus que ça, en fait.*

*A partir de maintenant, le contenu de ton frigo est à peine plus important que celui de ton armurerie et les deux sont devenus vitaux, ne l'oublie pas.*

*Eugène, vivre et laisser mourir*

niveau **confiant**.

### La bouffe

Il est toujours important de bien se nourrir pour partir à l'aventure et il en est de même pour vos survivants.

Ainsi, au début de chaque journée de jeu, avant le début de la (première) partie, chaque joueur doit déduire de ses réserves les rations consommées par ses survivants.

Pour chaque survivant dans le groupe, on peut consommer :

- 0 point : le survivant est **affamé**
- 1 point : le survivant est **affaibli**
- 2 points : le survivant est en **bonne condition**
- 3 points : le survivant est en **pleine forme**



### La sustentation

Certains joueurs pourraient trouver trop simpliste la gestion au jour le jour de l'état de sustentation des survivants.

Pour aller plus loin dans la gestion de leur état de santé intestinale, attribuez 3 points de **Satiété** à chaque survivant et faites-le évoluer ainsi :

- 0 point de bouffe : -2 points de satiété
- 1 point de bouffe : -1 point de satiété
- 2 points de bouffe : pas de changement
- 3 points de bouffe : +1 point de satiété

En procédant ainsi, l'état de fatigue dépend désormais de la satiété de la façon suivante :

- 0 point : **malade**
- 1 point : **affamé**
- 2 points : **affaibli**
- 3 points : en **bonne condition**
- 4 points : en **pleine forme**

Il n'est pas possible de dépasser 4 points de satiété et on notera que ce « point supplémentaire » est provisoire ; le score de satiété ne peut excéder 3 points en début de journée.

**Malade** : le survivant est fiévreux, affamé, affaibli et a perdu toute combattivité. **Il perd 1 action et a -1 à tous ses jets** pour la durée de la partie.

**Affamé** : le survivant n'a pas les idées claires, il est affaibli et a le moral dans les chaussettes. Pour le moment, **il perd 1 action** pour la durée de la partie.

**Affaibli** : le survivant n'est pas en grande forme et ressent les effets de la faim. Il subit un malus de **-1 à tous ses jets de dés** pour la durée de la partie.

**Bonne condition** : RAS.

**Pleine forme** : le survivant est au top, bien nourri et a un moral d'acier. Il gagne un bonus de **+1 à tous ses jets de dés** pour la durée de la partie.

Les points de **bouffe** se gagnent en rapportant à la planque des cartes de conserves, d'eau ou de sac de riz. Chacune d'elles rapporte un nombre de points variable calculé comme suit :

- **Conserves** : +1D6 + 3 points
- **Eau** : +1d6 points
- **Sac de riz** : +1d6 + 6 points

De plus, les survivants recrutés au fil des parties possèdent toujours 1D6 points de **bouffe** quand ils rejoignent le groupe.

### Les matériaux

Les points de **matériaux** représentent des planches, des barres de fer, des portières de voiture, etc... Bref, tout ce qui pourrait servir à bloquer une porte ou à monter une barricade suffisamment solide pour résister à une attaque de zombies.

Renforcer une porte intérieure coûte **10 points de matériaux** et doit être indiqué sur le plan de la planque. C'est la seule modification possible dès la création de la planque ! Les portes non renforcées ou bloquées peuvent être ouvertes par les zombies sans aucune pénalité. Les portes renforcées suivent les règles habituelles. Dresser une barricade coûte également **10 points de matériaux** et doit également être indiqué sur le plan de la planque.

### Des barricades plus solides

Les barricades montées dans les planques sont plus solides et mieux pensées que celles dressées en quelques minutes dans l'urgence d'une attaque imminente.

Par conséquent, voici une règle simple pour représenter la construction plus longue mais plus solide de celles-ci.

Chaque barricade possède un niveau de **barricade**, chaque niveau coûtant en matériaux supplémentaires le niveau à atteindre multiplié par 10.

Coût = niveau **barricade** x 10 **matériaux**  
Par exemple, passer du niveau 1 au niveau 2 coûtera 20 points. Passer ensuite au niveau 3 coûtera 30 points supplémentaires pour un total de 60 (10+20+30).

Il n'y a pas de limite au niveau d'une barricade tant que le groupe possède les ressources nécessaires.

Chaque destruction de la part des attaquants supprimera un niveau de **barricade** jusqu'à l'amener au niveau 0 (barricade détruite).

Les règles de destruction des barricades s'appliquent normalement. Si la règle optionnelle est utilisée, les barricades perdent un niveau à chaque fois qu'elles devraient être détruites.





Il est également possible de **bloquer les zones d'invasion** d'une planque. Que ce soit en creusant des tranchées, en construisant une palissade ou en déroulant des clôtures barbelées, la dépense de **100 points de matériaux** permet de bloquer une zone d'invasion. La zone doit être indiquée sur le plan de la planque.

Malheureusement, ce blocage n'est pas définitif. Il sera détruit si la planque subit deux suractivations dans le même tour. Si cela arrive, tous les blocages de toutes les zones d'invasion sont détruits.

Pour renforcer une porte, dresser une barricade ou bloquer une zone d'invasion, le groupe de survivants doit consacrer des efforts à assembler les matériaux stockés.

Après chaque jour de campagne, le joueur peut assigner ses survivants aux travaux suivants :

Travaux effectués	Nécessitent
Renforcer une porte intérieure	1 Survivant
Dresser un niveau de barricade	2 Survivants
Bloquer une zone d'invasion	4 Survivants

Ainsi, un groupe important sera en mesure d'effectuer des travaux importants.

Les points de **matériaux** se gagnent avec la mission « Si j'avais un marteau... » ou par le pillage de planques. Chaque pion objectif représente des matériaux permettant de renforcer une porte ou bâtir une barricade.

Chaque pion objectif rapporte **1D6+6 points de matériaux** au survivant qui le rapporte dans sa planque.

### Toujours plus de matériaux

Certaines armes pourraient clairement servir à renforcer des portes (pied de biche), compléter des barricades (bouclier anti-émeute) ou contribuer à bloquer des zones d'invasion (hache).

Pour le représenter, les joueurs peuvent sacrifier les points d'**armes** stockés pour obtenir le double de leur valeur en points de **matériaux**.

## Les armes

Chaque arme et équipement ramené par le groupe rejoint l'**armurerie** de la planque dans laquelle les survivants pourront venir puiser. Il n'est pas nécessaire de faire une liste exacte des armes accumulées, les points d'**armes** représentent un potentiel virtuel pouvant prendre la forme de n'importe quelle arme. Il est donc possible de s'équiper de n'importe quelle arme de la pioche.

Ce potentiel est constitué d'armes déchargées, endommagées voire cassées. C'est pourquoi il faut admettre les points suivants :

- Les armes à feu ont juste assez de munitions pour une seule partie et deviennent inutilisables après avoir quitté le plateau de jeu
- Les armes de mêlée et les équipements sont endommagés en fin de partie

Ne sont pas concernées les armes et équipements portés par un survivant possédant la compétence « Possède [équipement] » associée. On considérera que le survivant entretient son arme/équipement et a un moyen unique de se trouver des munitions si besoin.

Le **tableau des armes et équipements** de la page suivante donne la liste des armes et équipements avec le nombre de points d'**armes** gagnés (en les rapportant à la planque) ou à dépenser (pour les placer dans l'inventaire d'un survivant) pour chacun d'eux.





## Table des armes et équipements

Nom de l'Objet	Sets	Gain	Coût
.44 Magnum	TCM	5	20
911 Spécial	TCM	7	30
Balles à têtes creuses	TCM	3	12
Batte cloutée	PO	5	20
Batte de Baseball	S1+PO	3	14
Betty	TCM	7	31
Bouclier anti-émeute	PO	7	30
Bouteille	S1+PO	3	14
Carabine	S1+PO	5	21
Carburant	S1+PO	4	18
Clous	PO	1	4
Cookies	TCM	1	5
Evil Twin	S1	6	27
Flingue à Papa	TCM	5	23
Fusil à Canon Scié	S1+PO	4	13
Fusil à Pompe	S1+PO	5	20
Fusil automatique	PO	5	23
Fusil d'assaut	TCM	5	22
Gunblade	PO	8	35
Hache	S1+PO	3	15
Hachette	PO	4	17
Hachoir	PO	4	17
Jack & Jill	TCM	8	33
Katana	S1+PO	3	14
Kukri	PO	3	14
Lampe atomique	TCM	6	27
Lampe Torche	S1+PO	5	20
Lance-flammes	TCM	4	16
Machette	S1	3	14
Marteau	PO	4	18
Ma'ShotGun	S1	7	28
Masque à gaz	TCM	5	20
Masque de Hockey	S1	5	20
Munitions en Pagaille	S1+PO	2	10
Molotov	S1+PO	8	32
Petite monnaie	TCM	3	12
Pied de Biche	S1	3	12
Pistolet	S1+PO	4	17
Pistolet Mitrailleur	S1+PO	5	20
Poêle	S1+TCM	1	7
Pointeur laser	TCM	3	12
Rêve de Doug	TCM	9	37
Scie à béton	PO	5	23
Sweet Sisters	TCM	14	56
Tonfa	PO	2	11
Tronçonneuse	S1+PO	5	23
Visueur	S1+PO	2	10
Wakizachi	PO	4	16

La méthode de calcul est inspiré d'une version abandonnée des règles optionnelles de *White Fox* appelées les **Zpoints**. Elle se passe en 5 étapes pour les armes.

1 - Caractéristique	Points
Arme Silencieuse	+1
Capable d'ouvrir une porte	+1
Arme nécessitant un rechargement	-10
Arme Ultrarouge	-5
Armes Jumelées	+3
Arme Combinée	+10

2 - Portée	Points
Corps à Corps	+2
0 - 1 Zone	+6
1 - 2 Zones	+8
1 - 3 Zones	+10
0 - 2 Zones	+12

3 - Nombre de dés	Points
1 dé	+2
2 dés	+5
3 dés	+8
4 dés	+10
5 dés	+14
6 dés	+20
7 dés	+24
8 dés	+30

4 - Précision	Points
6+	+1
5+	+2
4+	+5
3+	+8
2+	+12

5 - Puissance	Points
1	+1
2	+4
3	+10

Le total de ces points donne le **coût** de l'objet. Pour déterminer le **gain**, ce coût est divisé par 4 puis arrondi à la valeur entière inférieure.

Le calcul est plus complexe pour les cartes d'équipement. Il repose sur l'utilité immédiate de l'objet et l'efficacité du bonus apporté.



## Les bagnoles

Les voitures sont très utiles si votre groupe de survivants parvient à en récupérer une (en état de marche). Tout d'abord, ramenées à la planque, elles rapportent les points suivants :

- **Voiture de police** : 2D6+3 points d'armes
- **Pimp-Mobile** : 1D6 points d'armes
- **Taxi** : 1D6 points d'armes +1D6 points de matériaux
- **Hippie-Mobile** : 1D6-3 points d'armes
- **Sportive** : 2D6 points de matériaux

Ensuite, chaque joueur doit décider de ce que les survivants vont faire de leur nouveau jouet. On peut simplifier en disant que la décision peut se ranger en deux catégories :

- 1 - Conserver
- 2 - Démontez

### 1 - Conserver

La voiture est maintenue en état de marche et peut emmener le groupe de survivants plus loin que les alentours immédiats de la planque mais a un nombre de places limitées. Chaque planque ne peut conserver qu'une seule voiture. En choisir une nouvelle remplace la précédente. Tout d'abord, il faut la représenter sur le plan de la planque, elle permettra éventuellement de fuir en cas d'attaque.

Ensuite, afin que le véhicule puisse faire l'aller-retour, il faut mettre du carburant (18 points d'armes) pour chaque sortie. Dans le cas contraire, le groupe qui part avec la voiture devra l'abandonner à moins de trouver une carte de carburant pendant la partie. Dans ce cas, la carte est sacrifiée et ne rapporte aucun point. Enfin, entretenir une voiture coûte cher. Ainsi, en plus de nécessiter des points d'armes pour fonctionner, chaque véhicule a besoin de réparations représentées par un investissement quotidien en points de matériaux.

Véhicule	Coût
Hippie-Mobile	10
Pimp-Mobile	15
Police	20
Sportive	15
Taxi	20

### 2 - Démontez

La voiture est entièrement utilisée dans la sécurisation de la planque, soit en étant immobilisée pour bloquer une zone d'invasion, soit en étant entièrement démontée pour en utiliser les éléments les plus utiles pour les barricades ou l'entretien d'une autre voiture.

Véhicule	Blocage	Matériaux
Hippie-Mobile	40	10
Pimp-Mobile	60	15
Police	90	20
Sportive	60	15
Taxi	80	20

Le choix entre « blocage » et « matériaux » est définitif et irréversible.

Il est possible de siphonner le réservoir d'une voiture démontée. Sur un 6 sur le jet d'1D6, le joueur peut prendre une carte « Carburant » ou prendre immédiatement les 4 points de matériaux correspondants.

### Chanceux

La compétence « Chanceux » permet de relancer le jet de dé correspondant à la fouille méthodique d'une voiture ramenée à la planque ou celui du siphonage de réservoir d'essence.

Comme toujours, le second résultat est définitif.

*Surtout, n'oublie pas une chose super importante : t'es tout seul, mec. Même si tu as pu croiser des gens sympas avant d'arriver jusqu'ici, garde bien à l'esprit qu'eux aussi ont faim et besoin d'un abri sûr.*

*Alors ne fais confiance à personne et reste discret. Ne dis à personne où tu crèches et fais en sorte que ça reste secret.*



*Eugène. la discrétion pour survivre*



### Les blessures... et la mort

Après chaque mission, les survivants défaussent une carte blessure. C'est aussi simple que ça.

Si votre survivant personnalisé se fait tuer pendant une mission, tout n'est peut-être pas perdu ! En effet, même s'il a été dit plus tôt que votre personnage est immunisé et ne se transformera pas en zombie, il reste une chance qu'il soit juste inconscient, laissé pour mort, et se remette de ses blessures. Pour le savoir, lancez 1D6 et consultez la table suivante :

Evènement	Bonus
Survivant au Niveau Bleu	-1
Survivant au Niveau Jaune	+1
Survivant au Niveau Orange	+2
Survivant au Niveau Rouge	+3
Seul en début de partie	-1
Survivant Coriace	+1
Dans un groupe de 3 survivants	+1
Dans un groupe de 6 survivants	+2
A recruté pendant cette partie	+1
A rempli son objectif de mission	+2

Si le total du résultat du D6 et des différents modificateurs est supérieur ou égal à 7, alors le survivant a survécu à ses blessures et rejoint la planque par ses propres moyens en fin de partie. Il ne gardera que quelques cicatrices et une carte de blessure de cette douloureuse expérience.

Si le résultat est inférieur à 7, le survivant a été déchiqueté et dévoré par les zombies et le joueur a malheureusement perdu ! Sans meneur, son groupe se disperse rapidement après s'être réparti les ressources, les armes et la bouffe.

### Ange Gardien

La compétence « Ange Gardien » permet de sauver un survivant laissé sur le carreau. Si le survivant possesseur de cette compétence est en vie à la fin de la partie, il permet de réussir automatiquement un jet de blessure pour un seul et unique autre survivant.

### Chanceux / Régénération

Les compétences « Chanceux » et « Régénération » permettent de relancer le dé de blessure. Comme toujours, le second résultat est définitif.

### Insaisissable / Ninja

Les compétences « Insaisissable » et « Ninja » permettent de réussir automatiquement le jet de blessure tant que l'Abomination n'est pas présente sur le plateau à la fin de la partie.

Si une (ou plusieurs) Abomination(s) est/sont présente(s) sur le plateau, le jet de blessure se fait normalement.

### Médecin

La compétence « Médecin » peut être utilisée pour défausser une carte de blessure supplémentaire ou donner un bonus de +2 au jet de blessure. Le bonus peut être appliqué après avoir lancé le dé.

### Allez, en sa mémoire !

La perte du survivant personnalisé, du meneur du groupe, peut sembler trop abrupte pour décider de la défaite d'un joueur. Si le groupe de joueurs l'accepte, vous pouvez suivre l'un des deux choix suivants :

- Si le groupe comprenait plusieurs membres ayant réussi à survivre au scénario, vous pouvez décider qu'ils restent soudés en mémoire de leur ancien leader.
- Si le survivant était seul ou si aucun de ses compagnons n'ont survécu, vous pouvez décider de créer un survivant « planqué » et de rejoindre la campagne en cours.

Si le survivant qui se fait tuer existe en version zombivante, ce n'est pas forcément une bonne nouvelle.

En effet, il parvient à se relever normalement de ses blessures mais son état de zombivante le rend aussi dangereux pour son ancien groupe que pour les zombies.

Relevez la figurine à la fin de la phase d'Invasion (en la permutant éventuellement avec sa version zombivante) et faites-la agir suivant les règles suivantes :





- **KIA** : le zombivant agit désormais après la phase d'invasion et avant le tour du premier joueur.
- **Moi vois, moi tue** : le zombivant n'a plus que vaguement conscience de son ancienne vie et de son ancien groupe. Sa destination et ses actions à chacun de ses tours se déterminent en fonction de la zone qui lui semble la plus attirante. Additionnez les points d'attrait tels que décrits ci-dessous et désignez la zone ayant le plus haut score comme la cible de la colère du zombivant. Si elle contient des zombies, il attaquera tous les zombies le séparant de sa cible et ignorera les Survivants. Si elle contient des Survivants, il attaquera tous les Survivants le séparant de sa cible et ignorera tous les zombies.

Éléments	Attrait
Par Walker/Runner	+1
Par Fatty	+2
Par Abomination	+3
Par Survivant	+2
Ligne de vue	+5
Par pion bruit	+1
Par zone de distance	-1

- **A demi-zombie** : le zombivant gagne les compétences « Insaisissable » et « Lien Zombie » s'il n'effectue aucune action hostile envers les zombies pendant son tour. La présence de Survivants nécessite la dépense d'actions supplémentaires pour quitter la zone.
- **A demi-humain** : le zombivant gagne les compétences « Coriace » et « Profil Bas » s'il n'effectue aucune action hostile envers les survivants pendant son tour. La présence de zombies nécessite la dépense d'actions supplémentaires pour quitter la zone.
- **L'un des nôtres** : un survivant peut tenter de raisonner le zombivant s'il n'y a plus aucun zombie dans la zone. Traitez-le comme un nouveau recrutement (voir la mission « Un petit coup de main ? ») avec une difficulté de 3+ au lieu de 4+ si aucun Survivant ne l'a attaqué pendant ce tour-ci. S'il est réussi, le zombivant ne suit plus ces règles mais passe sous le contrôle du joueur.

- **Maudit** : si un zombivant n'a pas été recruté ou éliminé avant la fin de la partie, il est fort possible qu'il vienne tambouriner à la porte de son ancienne planque et qu'il ne soit pas très content d'avoir été abandonné. Voir « Attaque de planque » pour plus d'informations.
- **Désolé, mec...** : un zombivant rapporte 1 point d'expérience par blessure infligée et 1 point supplémentaire pour la 5<sup>e</sup> et dernière blessure (soit un total de 6 points). Si la règle du **Moral** est utilisée, l'élimination d'un ancien partenaire est comme un décès et fait perdre 1 point aux membres de son ancien groupe. Mais elle rapporte aux membres des autres groupes autant de points de **Moral** qu'une Abomination, soit 2 ou 3 points.

## Chef-Né

La compétence « Chef Né » peut être utilisée au moment de raisonner un zombivant. Le survivant qui la possède peut ajouter +1 au D6. Seul le survivant présent peut utiliser sa compétence. L'ensemble du groupe peut ensuite cumuler les bonus en fin de scénario pour le convaincre de rester.

## Gérer sa planque

Après le Jour 0, il convient de suivre l'évolution des différents stocks et le développement de sa planque.

Le tableau de la page suivante est un **exemple** de « tableau de bord » permettant de noter toutes les informations relatives au groupe de survivants et à l'état général de la planque et de ses améliorations.





Joueur	Raoul	Planque	Le Manoir	Leader	Eugène
--------	-------	---------	-----------	--------	--------

Ressources	Bouffe	Matériaux	Armes
Stocks	31	40	27

Bagnole	Carburant	Matériaux
Police	Oui	20

Survivant	Blessure	Zombivant
Eugène	0	/
Doug	1	Non
El Cholo	0	Non
Nick	0	Non
Claudia	2	Oui
...	...	...

Défenses	Qté	Coût	Total
Porte Renforcée	9	x10	90
Barricade N1	0	x10	0
Barricade N2	2	x30	60
Barricade N3	2	x60	120
Blocage de zone	4	x100	400
Total			670

Bien sûr, il est possible de noter tous les renseignements que les joueurs estimeront utiles et d'étoffer peu à peu cette fiche de suivi. Le plus pointilleux pourraient vouloir suivre les entrées et sorties des ressources jour après jour, par exemple.

De plus, ce modèle ne tient pas compte des règles optionnelles de **Moral** et de **Satiété** présentées dans ce chapitre.

### Se faire griller

*La discrétion est la clé de la survie, tu peux me croire ! Et pas seulement envers nos amis putréfiés, ça non, mais également envers les « autres »... Je les vois bien, tous ces mecs qui passent parfois à proximité du Manoir. Ils me cherchent. Ils veulent me voler mon whisky. Je le sais bien !*

*Mais je suis plus malin qu'eux et ils ne m'auront pas comme ça.*

### Eugène et sa paranoïa... ou pas ?

S'il est vrai que faire du bruit sur le plateau, pendant une partie, attire les zombies, ça reste toujours vrai une fois que le groupe part réintégrer son abri, sa planque.

Un groupe trop bruyant peut attirer une horde capable de submerger un groupe de survivants aguerris. Et aux mouvements imprévisibles des zombies, il faut ajouter « l'autre risque ».

Cet « autre risque », ce sont les autres survivants, les pillards ou tout autre groupe pouvant désirer s'approprier les possessions ou l'abri d'une planque mal défendue. Bref, les vivants aussi constituent un risque potentiel.

C'est pourquoi il est nécessaire à chaque fin de partie de déterminer le niveau de discrétion de chaque groupe en additionnant les points listés ci-dessous. Le total reflète autant le manque de discrétion du groupe que la faisabilité d'une filature.

Éléments	Points
Par Survivant supplémentaire	+2
Survivant Ninja	-1
Zombivant	+1
Arrivée en voiture	+2
Départ en voiture	-5

### En voiture !

L'arrivée et le départ sont traités séparément et différemment car il est possible d'abandonner une voiture ou d'en trouver une pendant la partie.

De plus, si la voiture fait du bruit lors de l'arrivée, repartir à bord d'un véhicule ne facilite pas une poursuite à pied que ce soit par la horde ou par d'autres survivants.

Néanmoins, vous pouvez considérer que la simple possession de la voiture attire l'attention voire même qu'elle facilite les filatures. Dans cette optique, la voiture donne toujours 4 points.



Après avoir calculé le score de chaque groupe, déterminer le groupe le moins discret comme étant celui possédant le score le plus élevé. Seul ce groupe risque d'avoir une mauvaise surprise, les autres ayant fait profil bas en comparaison.

Des visiteurs ! Ok, mais de qui s'agit-il ? Pour le savoir, consulter la table suivante :

Total	Visiteurs	Esquive
6-	(personne)*	/
7 8	Début de horde	/**
9 10	Pillards isolés	4+
11 12	Horde moyenne	/**
13 14	Pillage !	6+
15+	Horde insurmontable	/**

\* personne n'est intéressé par votre groupe : le look miteux, c'est cool !

\*\* : voir l'encadré sur la compétence « Insaisissable »

Si la colonne « Esquive » contient un nombre, vous devez lancer 1D6 et égaliser ou dépasser ce nombre pour réussir à esquiver la filature, vous êtes sauvés. Si le résultat du lancer est inférieur, c'est dommage pour vous, ils savent maintenant où vous trouver.

## Ninja / Sniper

Les compétences « Ninja » et « Sniper » peuvent aider à repérer et fuir une filature. Chacune d'elles apporte un bonus de 1 sur le jet d'esquive.

## Insaisissable

La compétence « Insaisissable » permet de fuir les zombies sans difficulté. Elle peut donc permettre de semer une horde en formation ou de la diriger dans une mauvaise direction. Chaque possesseur de la compétence peut lancer 1D6.

Pour un début de horde, la difficulté est de 2+ puis de 4+ pour une horde moyenne et enfin, de 6+ pour une horde insurmontable. Si cette valeur est atteinte ou dépassée par le résultat du lancer, la horde est détournée... pour le moment !

Dans le cas contraire, vos survivants vont devoir se préparer à se défendre.

## Attaque de planque

Je me rappelle de cette bande d'abrutis que j'ai croisés une fois. Ils se prenaient pour les rois de la ville et faisaient un raffut à attirer tous les morts du quartier.

En tous cas, ils m'avaient attiré, moi. Et pendant ma sieste en plus !

Bref, ils étaient là avec leurs beaux fusils d'assaut, leurs beaux gilets en kevlar et des munitions pleins les sacs.

Oui, exactement, un gilet du modèle que je porte aujourd'hui. Jen ai d'autres si les tâches de sang ne vous dérangent pas...

Eugène, ce qui est à toi est à moi

Bon, ils sont là, à vos portes et il va peut-être falloir se défendre...

Comme vu précédemment, la planque court deux risques d'attaques : par les hordes de morts et par les vivants. Comment cela se passe-t-il ?

Tout d'abord, le fait de se faire attaquer dans sa planque va modifier la mise en place de la prochaine partie car la planque telle qu'elle est décrite va être la base du nouveau plateau de jeu. Si nécessaire, tirez et habillez des dalles supplémentaires tel que décrit dans le chapitre « Génération de scénario ».

Ensuite, référez-vous au paragraphe concernant le type d'attaque concerné pour en savoir plus.

## Attaques de horde

Bon, jusque-là, ça allait mais il va falloir faire quelque chose contre ces masses de zombies qui s'agglutinent à vos portes.

**Installation :** Placez vos survivants dans la zone de départ de la planque. Si d'autres joueurs veulent participer, ils placent leurs survivants sur la zone de sortie.



Si le plateau de jeu inclus d'autres dalles que celles de la planque, les zones de départ des autres joueurs doivent être placées sur ces dalles supplémentaires.

**Objectif :** pour le joueur attaqué, l'objectif est de tenir jusqu'à la destruction du dernier zombie de la horde... ou de fuir les lieux vers une nouvelle planque.

Le nombre de **phases d'invasion** dépend de la taille de la horde :

Taille de la horde	Invasions
Début de horde	1D6+6
Horde moyenne	2D6+12
Horde insurmontable	3D6+18

### Les hordes, méthode rapide

Si vous désirez ne pas jouer les attaques de hordes, voici une méthode rapide pour simuler le nettoyage de la zone autour de votre planque :

- Lancez 1D6 par survivant
- Ajoutez 1 au résultat pour chaque compétence de combat ou d'esquive que possède le survivant
- Ajoutez 4 au résultat pour un début de horde et 2 pour une horde moyenne

Si le résultat total est inférieur à 7, le survivant est mort (ou zombifié).

Si le résultat total est inférieur à 10, le survivant est blessé.

Un zombivant reçoit autant de blessures qu'il y a de points d'écart entre 12 et son résultat.

Pour les autres joueurs, déterminez un objectif de mission de la façon habituelle. Ils gagnent tous l'objectif du scénario « Pillage ! » en objectif secondaire.

### Attaques de pillards isolés

Vous ne savez ni pourquoi ni comment mais votre groupe a attiré l'attention d'une bande de pillards isolés.

**Installation :** Placez vos survivants dans la zone de départ de la planque. Si d'autres joueurs veulent participer, ils placent leurs survivants sur la zone de sortie.

Si le plateau de jeu inclus d'autres dalles que celles de la planque, les zones de départ des autres joueurs doivent être placées sur ces dalles supplémentaires.

Prenez autant de fiches de survivants officiels (ou non) qu'il y a de survivants présents. Vous pouvez les choisir ou les tirer au hasard. Déterminez ensuite aléatoirement la zone d'invasion par laquelle les pillards entrent sur le plateau.

**Objectif :** pour le joueur attaqué, l'objectif est de se débarrasser des pillards ou de fuir les lieux vers une nouvelle planque.

Pour les autres joueurs, déterminez un objectif de mission de la façon habituelle. Ils gagnent tous l'objectif du scénario « Pillage ! » en objectif secondaire.

Blessier un Pillard rapporte 1 point et son élimination rapporte 5 points d'expérience. Ils possèdent 2 PV et gagnent des points d'expérience comme des survivants normaux. Leur objectif principal est le même que celui du scénario « Pillage ! ». Ils agissent comme des survivants normaux juste avant le tour des zombies.

### Charognard

Un survivant possédant la compétence « charognard » peut utiliser sa compétence s'il tue un pillard. Il ne pourra pas l'utiliser contre un zombie pendant le même tour et il ne peut fouiller qu'une seule fois par tour.

### Un joueur « pillards »

Pour faciliter le tour des pillards, il est recommandé de laisser leur gestion à un joueur qui leur sera dédié.

Les pillards agissent comme un groupe de survivants et peuvent éventuellement se changer en zombivants.

Les pillards zombivants agissent comme décrit dans le chapitre « Les blessures... et la mort ».



### Pillage !

Votre groupe a attiré la convoitise d'un autre groupe de survivants et ces derniers ont décidé qu'il était temps de procéder au partage.



**Installation :** Placez vos survivants dans la zone de départ de la planque. Votre attaquant, déterminé aléatoirement, place ses survivants sur l'une des zones d'invasion. Si d'autres joueurs veulent participer, ils placent leurs survivants sur la zone de sortie.

Si le plateau de jeu inclus d'autres dalles que celles de la planque, toutes les zones de départ de ces autres joueurs doivent y être placées.

**Objectif :** pour le joueur attaqué, l'objectif est de se défendre face au groupe attaquant ou de fuir les lieux vers une nouvelle planque.

Pour le joueur attaquant, l'objectif est d'atteindre les zones de stockage et d'y faire au moins une fouille puis d'atteindre la sortie.

Pour les autres joueurs, déterminez un objectif de mission de la façon habituelle. Ils gagnent tous l'objectif du scénario « Pillage ! » en objectif secondaire.

L'objectif principal permet de gagner 3 points d'expérience à chaque fouille de l'une des zones de stockage du joueur attaqué. L'objectif secondaire permet de gagner 1 point pour la même action.

## Zombivants

Et les zombivants ? Les « maudits » rejetés par leurs anciens camarades ?

*Je me souviens bien de Marco. C'était un gars bien. Puis, un jour, des pourris nous sont tombés dessus quand nous avons pénétré la réserve d'une épicerie de quartier. On n'a rien pu faire pour lui à part le remercier de les occuper pendant qu'on fuyait les lieux.*

*Je ne pensais pas le revoir un jour. Et surtout, je ne pensais pas que ce serait devant ma porte.*

## Eugène à propos de Marco

Si des survivants ont été tués précédemment et laissés à l'état de zombivants en fin de partie, lancez 1D6 pour chaque zombivant issu du groupe attaqué. Sur un résultat de 5+, placez le zombivant sur une zone d'invasion vide après le placement de tous les survivants.

Il agit comme décrit précédemment dans le chapitre « Les blessures... et la mort ». Sa destruction devient un objectif principal pour le groupe attaqué et un objectif secondaire pour les autres joueurs.

En tant qu'objectif principal, l'élimination d'un zombivant rapporte 5 points d'expérience supplémentaire à TOUS les membres du groupe auquel le zombivant appartenait de son vivant quel que soit le survivant lui donnant le coup de grâce.

## Règles concernant la planque

Les parties se déroulant dans ou autour des planques des joueurs suivent un certain nombre de règles particulières. La raison principale en est que les lieux sont censés avoir été sécurisés et fouillés/explorés par ses habitants et que les règles habituelles ne pourraient pas s'appliquer logiquement.

- **C'est quoi ici ?** la constitution du plateau de jeu lors de l'attaque d'une planque suit quelques règles supplémentaires :
  - Commencer par mettre en place la planque attaquée telle qu'elle est décrite sur son plan (portes, barricades, voiture, etc...).
  - Consulter le tableau du chapitre « Génération de scénario » pour définir la taille du plateau de jeu et ajouter des dalles si nécessaire.
  - Si des dalles supplémentaires sont placées, la zone de sortie de la planque doit rester au bord du plateau de jeu. Les zones d'invasion de la planque peuvent être déplacées sur celles-ci.
- **Home sweet home :** les environs immédiats de la planque ont déjà été nettoyés de toute présence hostile. En-dehors des attaques de hordes, les invasions se font toujours au niveau bleu, quel que soit le niveau des survivants.
- **Un zombie dans le placard :** si des zombies se trouvent dans une zone de stockage sans aucun survivant dans la même zone, il pourrait y avoir de la casse. Lancez 1D6 par zombie présent dans la zone et ignorez tous les 5 et les 6 obtenus. Le total des dés restants est le nombre de points perdus dans la ressource concernée, rendue inutilisable d'une façon ou d'une autre par les zombies.



- **Une place pour chaque chose :** les lieux ont déjà été explorés et vidés, les fouilles à l'intérieur des planques ne suivent pas les règles habituelles. L'actuel locataire n'est pas obligé de révéler à l'avance où se trouvent les différents stockages. Mais si un survivant d'un autre groupe rentre dans l'un d'eux, il est obligé de le signaler à son joueur.
  - Fouiller le Garde-Manger permet de piocher dans la pioche jusqu'à trouver une carte de *conserves*, *eau* ou *sac de riz*. Défaussez toutes les cartes d'armes. Une carte « Aaargh ! » stoppe la fouille et fait apparaître un walker.
  - Fouiller le stockage des Matériaux permet de prendre un pion objectif **ROUGE** qui doit être traité comme ceux de la mission « Si j'avais un marteau... ». Quand un survivant réalise une action de fouille, lancez 1D6. Sur un résultat de 2+, placez un pion objectif dans son inventaire. Sur un résultat de 1, placez un walker dans la pièce.
  - Fouiller l'Armurerie permet de piocher comme s'il s'agissait d'une voiture de police.
- **En mon for(t) intérieur :** les portes intérieures peuvent être ouvertes ou fermées gratuitement par n'importe quel acteur. Les **portes intérieures bloquées** et les **portes extérieures** peuvent être ouvertes ou fermées au prix d'une action par les locataires mais doivent être forcées normalement par les autres survivants.
- **Faut qu'j'me pose un peu :** l'attaque de la planque se situe entre deux parties « normales ». Les survivants ne sont pas en mesure de se reposer ou de se soigner entièrement. Par conséquent, les blessures ne sont pas défaussées à la fin de cette partie.
- **Tirons-nous d'ici !** Un survivant présent sur sa zone de sortie peut quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de son tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent.

## Rempporter ou perdre la campagne

(à venir : conditions optionnelles de défaite et de victoire, options d'évolution des survivants)

## Le pack préconstruit

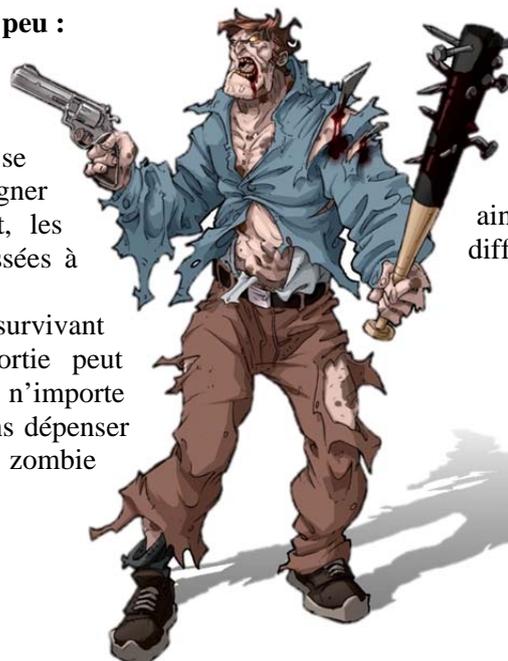
Le pack préconstruit a pour objectif d'être une application du système présenté dans ce livret mais il peut également être joué sans en tenir compte.

Dans cette campagne, vous suivrez les mésaventures d'un groupe de survivants qui va tenter de se trouver un abri sûr et pérenne en affrontant les nouveaux périls du quotidien : autant les vivants que les morts. C'est dans cette ambiance festive que certains seront amenés à faire de surprenantes découvertes.

## Matériel nécessaire

La campagne TWDZ est prévue pour pouvoir être jouée avec la boîte de base (S1) mais le système accepte également les boîtes additionnelles en tous genres.

A terme, la campagne sera également accessible pour les détenteurs de **Prison Outbreak** et/ou de **Toxic City Mall**. Toutes les maps présentées seront ainsi déclinées en différentes versions.





## Comment ça marche ?

Vous pouvez jouer la campagne de deux façons différentes :

- A la suite : vous jouez les différentes parties à la suite les unes après les autres dans l'ordre chronologique
- La totale : vous jouez toute la chronologie de la campagne, les jours de jeu sont tous joués et vous suivez l'évolution de vos groupes suivant les règles des chapitres précédents

## La chronologie

Le code de chaque scénario (Jx) correspond au numéro du jour où il doit être joué si vous optez pour la campagne totale.

Dans ce cas, vous ne créez pas de plateau de jeu aléatoire mais vous générez vos objectifs personnels, ceux du scénario préconstruit devenant des objectifs secondaires.

Certains scénarii portent le même code-jour car ils correspondent à des branches différentes de la campagne.

## Zombivants

La campagne TWDZ propose une nouvelle approche du problème des zombivants. Ainsi, les parties se veulent plus difficiles car même si la mort n'est pas définitive, les joueurs ne gagnent rien à « sacrifier » leurs personnages.

Cette règle maison est totalement optionnelle mais permet une nouveauté : pour chaque apparition d'Abomination, vous pouvez placer un zombivant à la place. Vous pouvez le choisir ou le désigner aléatoirement, vous êtes totalement libre.

Rendez-vous aux chapitres « Les blessures... et la mort » et « Attaques de planque » pour en savoir plus sur les zombivants.

## Point de départ



: Sauf indication contraire, tous les survivants débutent dans la zone indiquée sur le plan. Au début de chaque partie, chaque joueur doit lancer 1D6. L'ordre décroissant des lancers détermine l'ordre du tour de jeu.

Les équipes de survivants restent hors-jeu jusqu'au début de leur premier tour, moment où les figurines sont placées en jeu.

## Les pions dans l'inventaire

Si un pion objectif du scénario en cours doit occuper un espace de l'inventaire des survivants ou est indispensable au succès du scénario en cours, sauf mention contraire, il suit les règles suivantes :

- Si sa possession est assortie de points d'expérience, les points sont transférés avec le pion
- Il est échangeable avec les autres survivants comme n'importe quel équipement



- Si le survivant portant le pion vient à mourir, il lâche celui-ci dans la zone où il se trouve où un autre survivant pourra le ramasser si la

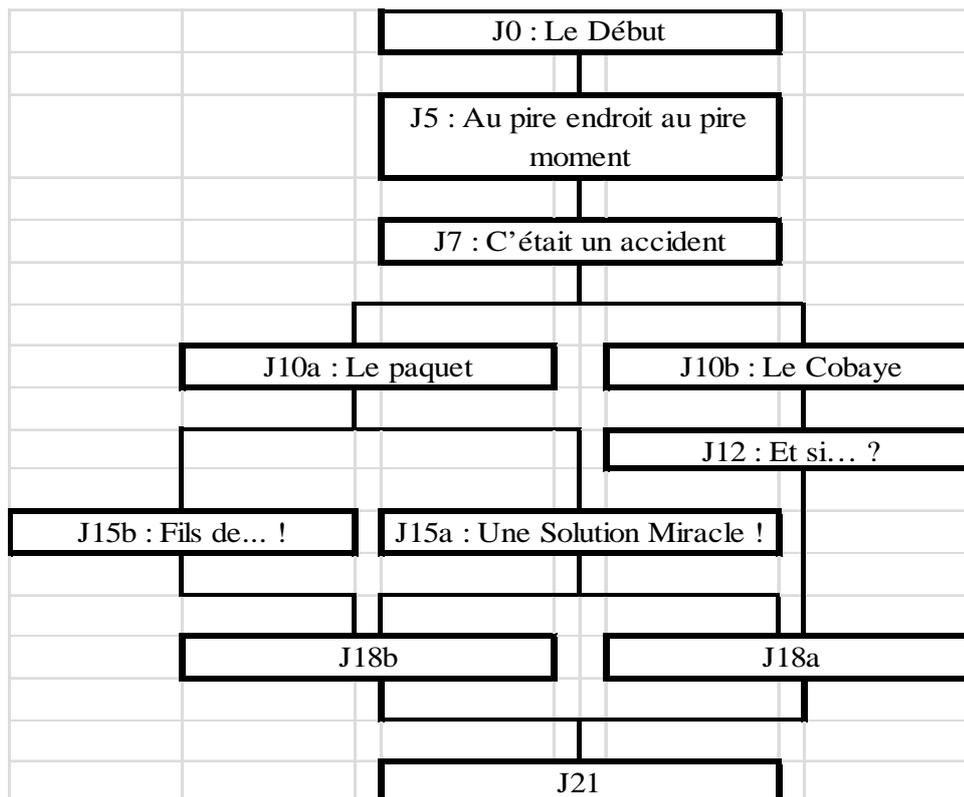
zone est exempte de zombies (même dans la rue, ce n'est pas une vraie fouille même si c'est compté comme une fouille).

- Si le survivant portant le pion devait se transformer en zombivant, il l'emmène avec lui. Le seul moyen de reprendre le pion est alors d'abattre le zombivant. Le zombivant ne gagne aucun point d'expérience par la possession d'un pion objectif, les points correspondant sont donc perdus pour lui.

## J0 - Le début de la fin

Ce scénario d'introduction a pour but de lancer la campagne TWDZ. L'apocalypse zombie est toute récente et les rues sont jonchées de cadavres et de voitures abandonnées.

Les survivants qui parviennent à fuir les lieux pourront générer les planques où ils pourront ensuite s'installer. Les joueurs qui n'auraient pas réussi à quitter la zone ont deux possibilités : soit retenter leur chance, soit poursuivre la partie avec un nouveau survivant.



**Le Conseil d'Eugène :** pour réussir ce scénario, il est conseillé aux joueurs de coopérer. Une bonne coordination permet de rapidement faire sortir tous les survivants. La gestion des sirènes et du bruit permet ensuite de contrôler les flux de zombies, n'hésitez pas à éteindre ou rallumer des sirènes si nécessaire.

### Survivre au J0 :

En fin de partie, calculez les gains de chacun des survivants ayant réussi à fuir la zone :

- **Bouffe :** voir « la bouffe », la caisse « yapluka » rapporte 1D6+6 points
- **Matériaux :** la caisse « yapluka » rapporte 1D6 points,
- **Armes :** voir « les armes », la caisse « yapluka » rapporte 1D6+6 points
- **Voiture(s) :** voir « les voitures », peut uniquement rapporter de l'essence

### J5 - Au pire endroit au pire moment

Ce scénario se joue 5 jours de jeu après l'introduction. En toute logique, les survivants ont commencé à s'installer dans leur planque et à visiter leur nouveau voisinage. C'est à cette

occasion qu'ils arrivent près d'un bâtiment où résonnent des tirs d'armes. La principale difficulté de ce scénario est de réussir à éviter le groupe commando tout en réussissant à leur voler la mallette.

**Le Conseil d'Eugène :** à nouveau, il est conseillé de coopérer afin de faire un front uni face aux zombies et au commando. Néanmoins, les joueurs les plus fourbes préféreront peut-être utiliser les autres survivants comme leurres ou comme boucliers humains avant de voler le butin et de s'enfuir.

### Survivre au J5 :

En fin de partie, le joueur contrôlant le survivant possédant le pion objectif **BLEU** peut noter sur sa feuille de « Suivi de la Planque » qu'il possède la mallette blindée.

Si en fin de partie, personne ne possède le pion objectif **BLEU**, la mallette est perdue.

### J7 - C'était un accident...

Si les survivants ont pu récupérer la mallette, il ne leur faut pas longtemps pour comprendre où aller ensuite. C'est là qu'ils vont rencontrer et recruter Ned, planqué et barricadé. Malgré son



apparence hirsute, il prétend être un scientifique en mesure d'aider le groupe auquel il se joindra.

**Le Conseil d'Engène :** il est évidemment conseillé d'ouvrir la porte verte au plus vite. Pour la suite, le recrutement de Ned peut se faire d'un commun accord ou au plus rapide, à vous de voir. Evitez juste de l'abattre !

### Survivre au J7 :

En fin de partie, Ned conduira son groupe à une cache d'armes où le joueur peut récupérer :

- **Bouffe :** 2D6 points
- **Matériaux :** 3D6 points
- **Armes :** 1D6+6 points

### J10a – Le paquet

Ce scénario ne peut être joué que si Ned a survécu jusque-là. Dans le cas où Ned aurait été tué et/ou ne ferait partie d'aucune équipe, vous devez jouer le scénario J10b.

**Le Conseil d'Engène :** pour réussir ce scénario, il est recommandé de couper l'alarme ET de récupérer l'objectif le plus vite possible. Dans les premiers tours, le faible nombre de zombie peut faire oublier que l'alarme attire de plus en plus. Il ne faut pas oublier non plus que seul Ned peut prendre et conserver l'objectif.

### Survivre au J10a :

En fin de partie, les documents n'apportent aucun avantage direct. Néanmoins, leur possession permet de jouer le scénario J15a.

### J10b – Le Cobaye :

Jouez ce scénario si Ned n'a pas survécu jusque-là. Dans le cas où Ned serait vivant et ferait partie d'une équipe, vous devez jouer le scénario J10a.

**Le Conseil d'Engène :** le moyen le plus efficace est de balancer un cocktail Molotov après avoir regroupé l'Abomination et ses copains devant la porte. Plus facile à dire qu'à faire, me direz-vous ? Oui, peut-être... mais c'est le jeu !

### Survivre au J10b :

En fin de partie, les joueurs lancent 1D6 par pion objectif sorti du plateau par ses survivants :

- 1-2 : **Bouffe** 1D6+6 points
- 3-4 : **Matériaux** 2D6 points
- 5-6 : **Armes** 1D6+6 points

De plus, si la règle optionnelle du moral est utilisée, le contenu du butin fait immédiatement gagner 3 points à chaque survivant. Les groupes n'ayant sorti aucun pion objectif ne bénéficient pas de ce bonus.

### J12 – Et si... ?

Ce scénario suit directement le scénario J10b. Si vous avez joué le scénario J10a, vous devez jouer le scénario J15a ou J15b.

**Le Conseil d'Engène :** la clé bleue est la plus facile à acquérir et la plus proche du bureau. Néanmoins, pour réussir à s'en sortir face aux hordes de zombies que contient le bâtiment, je recommande de faire diversion et de les attirer sur le côté opposé. Faites également attention à ne pas multiplier les divisions de groupe qui risquent de faire augmenter la menace.

### Survivre au J12 :

L'objectif est de nettoyer le bureau de toute présence hostile et d'y trouver des indices. Comme pour le scénario précédent, pas d'avantage direct mais la possibilité de jouer le scénario J18a.

### J15a – Une Solution Miracle !

Jouez ce scénario si vous êtes parvenus à récupérer les documents pendant le scénario J10a. Si vous n'avez pas pu prendre l'objectif, jouez le scénario J15b.

**Le Conseil d'Engène :** pour réussir ce scénario

### Survivre au J15a :



## J15b – Fils de... !

Jouez ce scénario si vous n'êtes pas parvenus à récupérer les documents pendant le scénario J10a. Si vous avez pu prendre l'objectif, vous devez jouer le scénario J15a.

**Le Conseil d'Eugène :** pour réussir ce scénario

## Survivre au J15b :

## J18a –

Jouez ce scénario si vous êtes parvenus à pendant le scénario J15a ou si vous avez joué le scénario J12. Sinon, jouez le scénario J18b.

**Le Conseil d'Eugène :** pour réussir ce scénario

## Survivre au J18a :

## J18b –

Jouez ce scénario si vous n'êtes pas parvenus à pendant le scénario J15a ou si vous avez joué le scénario J15b. Sinon, jouez le scénario J18a.

**Le Conseil d'Eugène :** pour réussir ce scénario

## Survivre au J18b :

## J21 –

**Le Conseil d'Eugène :** pour réussir ce scénario

## Survivre au J21 :

(à venir : J15a, J15b, mode « à-la-suite », options de campagne, difficulté croissante des scénarii)





## J0 – Le début de la fin (S1)

FACILE/4+ SURVIVANTS/150 MINUTES

Les infos ont parlé d'une épidémie pendant des semaines avant que la panique ne devienne réelle. Et maintenant, c'est le chaos, la folie. Les retransmissions ont cessé depuis des heures que ce soit à la télé ou à la radio. Nous sommes seuls. Seuls et abandonnés. A travers les cloisons, j'entends mes voisins se barricader dans leurs appartements minables aux murs de papier. Je sais que je ne dois pas rester là, je dois partir, rejoindre un véritable abri.

Mais d'abord, faut que j'aille chier.

Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 2C, 4B, 4C, 5E, 5F

### OBJECTIFS

- Les survivants doivent tout faire pour rejoindre la zone de sortie, si possible, avec du ravitaillement (armes, nourriture, etc...)
- Un (ou plusieurs) survivant(s) peu(ven)t partir avec la Pimp-Mobile mais pour ça, il faut en avoir les clés (voir règles spéciales)



### REGLES SPECIALES

- **Vite, une planque !** Chaque joueur lance 1D6. Le résultat détermine l'ordre du jeu dans le sens décroissant et le point de départ de chaque survivant, solidement barricadé dans ce qui fut leur appartement.

- **Tirons-nous d'ici !** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent.
- **Jamais là quand on a besoin d'eux :** Les voitures de police sont immobilisées et bruyantes ! Elles ont toutes la sirène en fonctionnement qui génère 3 pions de bruit. Un survivant peut consacrer une action pour arrêter la sirène de la voiture de sa zone. Celle-ci ne produira alors plus aucun pion bruit jusqu'à ce qu'un survivant ne consacre à nouveau une action pour remettre la sirène en marche. Elles répondent aux règles normales de fouille des voitures de police.
- **Pas chouette ma caisse ?** La Pimp-Mobile est verrouillée : et ne peut être ni fouillée ni utilisée tant que la clé n'a pas été récupérée sur le corps de votre ancien voisin. Seul le porteur de l'objectif **VERT** peut fouiller et utiliser la Pimp-Mobile suivant les règles normales.
- **Mais où est la clé ?** La clé de la Pimp-Mobile est représentée par l'objectif **VERT**, détenu par un Fatty qui se déplace suivant les règles normales de déplacement. Le pion objectif se déplace en même temps que la figurine du Fatty. Fouiller le Fatty permet de placer le pion dans son inventaire. Sa possession rapporte 5 points d'expérience.
  - **A la bouffe !** L'objectif **BLEU** représente un carton préparé par un survivant prévoyant mais peu chanceux. Il contient tout ce qu'il faut pour survivre quelques temps... Le survivant qui dépense une action peut en prendre possession. Il rapporte 5 points d'expérience et occupe une place dans l'inventaire.
    - **Fais pas le radin !** Les pions objectifs (**VERT** et **BLEU**) peuvent être échangés comme n'importe quel équipement. Les points d'expérience associés sont transférés avec le pion.



	Tirage du dé déterminant la position de départ de chaque survivant
	Présence d'un Fatty porteur de l'objectif <b>VERT</b> (
	Carton de ravitaillement complet « Yapluka »
	Pimp-Mobile (utilisation suivant la possession de l'objectif <b>VERT</b> )
	Voiture de police : peuvent être fouillées mais pas conduites
	Zones d'invasion des zombies
	Zone de sortie des survivants

### Trop facile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Ils arrivent, ils arrivent !!! :** l'invasion a déjà commencé quand les survivants se sont barricadés au hasard des portes ouvertes. Par conséquent, avant le premier tour de jeu, on procède à l'invasion puis à un tour de zombies avant que le premier joueur ne commence à jouer.
- **Faut se tirer d'ici :** il est obligatoire de prendre la voiture pour quitter la zone. Par conséquent, seule la Pimp-Mobile (et ses occupants) peut quitter le plateau depuis la zone de sortie.

### Trop difficile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Les clés de Fort Boyard :** les survivants peuvent sortir librement des appartements où ils se sont barricadés. On considère qu'ils sont en mesure de déverrouiller/débloquer les portes de l'intérieur.
- **Vraoum ! :** toutes les voitures peuvent être conduites et sont utilisables pour quitter la zone.
- **I've shot the sheriff :** la Pimp-Mobile peut être utilisée sans l'objectif vert mais reste la seule voiture fonctionnelle.



## J5 – Au pire endroit au pire moment (S1)

MOYEN/6+ SURVIVANTS/150 MINUTES

Les jours se succèdent, l'un derrière l'autre avec chacun leur lot de galères. Puis un jour, un jour qui paraissait semblable aux autres, tu sens un truc différent dans l'air. Un peu comme si l'histoire était en marche mais surtout, tu as le sentiment que le rouleau compresseur de sa réalité va te passer dessus, là, sans trop prévenir.

Et parfois, ce sentiment commence par le ricochet d'une balle tirée par un mec en noir.

Un mec avec un gros fusil et une grosse armure anti-émeutes.

Un mec qui te fait comprendre que tu aurais mieux fait de rester couché ce matin.

Puis, il y avait cette mallette...

Dalles requises : 2B, 2C, 3B, 4B, 4C, 4E

### OBJECTIFS

- Les survivants doivent tenter de survivre au commando et tout faire pour rejoindre la zone de sortie avec l'objectif **BLEU**.
- Le commando n'est pas venu pour discuter. Abattez-les tous !

### REGLES SPECIALES

- **Hey, z'êtes là aussi ?** Chaque joueur lance 1D6. Le résultat détermine l'ordre du jeu dans le sens décroissant mais également le point de départ de chaque survivant de 6 à 1.



- **Par ici la sortie...** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent.
- **J'ai trouvé un truc !** Mélangez les pions objectifs sans les regarder après y avoir ajouté le pion **BLEU**. Les objectifs **ROUGES** sont traités comme des pions de **Matériaux**. Ils peuvent tous être ramassés par une action de fouille, occupent un espace dans l'inventaire et leur possession rapportent 5 Points d'Expérience. Le joueur qui ramasse l'un de ces pions **n'est pas obligé** de révéler sa couleur aux autres joueurs.
- **C'est peut-être important :** L'objectif **BLEU** est une grosse mallette verrouillée et apparemment solide. Elle a surtout l'air d'être très importante. Le pion occupe un espace dans l'inventaire, donne 5 points d'expérience au survivant qui le possède et peut être échangé comme n'importe quel équipement.
- **C'est qui ces mecs ?** Le commando est composé d'autant de membres qu'il y a de survivants parmi tous les joueurs et possède le même niveau que le plus haut niveau des survivants. Lancé à la recherche de l'objectif **BLEU**, il fouillera toutes les pièces abritant un pion objectif avant de quitter la zone par la zone d'invasion bleue. Le Premier joueur les fait agir juste avant le tour des zombies. Il n'hésitera pas à ouvrir le feu sur les survivants si ceux-ci se trouvent sur le chemin. Ses membres ne gagnent pas de points d'expérience, ne fouillent pas, ne prennent que l'objectif **BLEU**, meurent à la 3<sup>e</sup> blessure sans se transformer en zombivants et ne perdent pas d'équipement avec les deux premières blessures.
  - **En voiture !** Les voitures de police et la Pimp-Mobile suivent les règles normales et peuvent permettre de quitter la zone.
  - **Fais pas le radin !** Le pion objectif **BLEU** peut être échangé comme n'importe quel autre équipement. Les 5 points d'expérience associés sont transférés avec le pion.



- Tirage du dé déterminant la position de départ de chaque survivant
- Objectif représentant des **Matériaux** ou... autre chose () !
- Mallette aussi solide qu'étrange
- Véhicules : suivez les règles normales
- Zones de départ du Commando (voir ci-dessous)
- Zones d'invasion des zombies
- Zone de sortie du Commando
- Zone de sortie des survivants



## J7 – Euh... C'était un accident... (S1)

MOYEN/6+ SURVIVANTS/150 MINUTES

La mallette contient tout un tas de bazar et de papiers techniques. La seule chose que tu y comprends, c'est une adresse où se rendre « en cas de problème majeur ».

On peut sans doute considérer qu'une apocalypse zombie est « un problème majeur ».

Fallait y aller. Là-bas, tu trouves une sorte de laboratoire de recherches où un gus s'est retrouvé enfermé après la coupure de courant. Il propose d'aider celui qui l'aidera à sortir.

Mais pour ça, il faut d'abord trouver la clé du local technique et remettre le courant pour ouvrir cette foutue porte blindée.

Les serrures électriques devraient être interdites !

Dalles requises : 1B, 2B, 2C, 3C, 4B, 4D, 4E, 5C, 7B

### OBJECTIFS

- Trouver la clé **VERTE** du local électrique.
- Remettre le courant avec l'objectif **BLEU**
- Recruter Ned et le faire sortir vivant

### REGLES SPECIALES

- **Encore vous !** Chaque joueur lance 1D6. Le résultat détermine l'ordre du jeu dans le sens décroissant mais également le point de départ de chaque survivant de 6 à 1.
- **Pas encore...** La zone d'invasion **BLEUE** est inactive en début de partie.



- **Faut se barrer !** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent dans la zone.

- **C'est là !** Seul le porteur de l'objectif **VERT** peut ouvrir la porte **VERTE**. Cette porte ne peut pas être forcée.

- **J'ai la clé !**

La clé de la porte du local technique est représentée par l'objectif **VERT**. Fouiller la pièce permet de placer le pion dans son inventaire. Sa possession rapporte 5 points d'expérience.

- **Solide et blindée :** La porte **BLEUE** est blindée et ne peut pas être forcée. Elle ne peut être ouverte que par la prise de l'objectif **BLEU**.
- **Shlack !** Prendre l'objectif **BLEU** en dépensant une action rapporte 5 points d'expérience et ouvre la porte bleue. Placez la figurine de Ned à l'emplacement indiqué sans piocher de carte d'invasion. La zone d'invasion bleue est activée.
- **Viens avec moi si tu veux vivre...** Pour convaincre Ned de se joindre au survivant qui entre dans sa zone, le joueur doit lancer un dé et obtenir un score de 4+ avant d'ajouter la fiche de Ned devant lui. La compétence « Chef-Né » et être le survivant qui a remis le courant donnent un bonus de +1 au dé. La compétence « Destinée » permet de lancer un dé supplémentaire et d'en choisir un et la compétence « Chanceux » permet de relancer et de conserver le second résultat.
- **Viens avec moi si tu ne veux pas mourir...** Tout autre survivant peut également tenter de convaincre Ned de le rejoindre dès qu'il est dans la rue. Si aucun zombie n'est présent dans la zone, le joueur qui veut recruter Ned doit obtenir un score supérieur à celui du joueur qui le contrôle sur 1D6. Les modificateurs et compétences du point précédent s'appliquent également sur ce lancé.
- **Fais tourner, mec !** Le pion objectif **VERT** peut être échangé comme n'importe quel équipement. Les points d'expérience associés sont transférés avec le pion.



 Tirage du dé déterminant la position de départ de chaque survivant

 Clé permettant l'ouverture de la porte **VERTE** ()

 Ouvre la porte **BLEUE** () et active la zone **BLEUE** ()

 Véhicules : suivez les règles normales

 Zones d'invasion des zombies

 Zone d'invasion active après prise de l'objectif **BLEUE** ()

 Zone de sortie des survivants



## J10a – Le Paquet (S1)

MOYEN/4+ SURVIVANTS/150 MINUTES

Ned a raconté comment tout ça serait arrivé. D'après lui, c'est un projet de vaccin contre Ebola qui a mal tourné. Les essais se sont tous bien passés mais les injections aux militaires volontaires ont provoqué une mutation des divers agents pathogènes utilisés.

Avec beaucoup de termes compliqués, il explique que le mélange de vaccins et de vitamines destinés aux militaires est devenu un super-virus mortel avant de devenir le virus Z.

Il prétend pouvoir terminer la formule qui tuera le virus s'il peut avoir accès aux derniers résultats.

De retour au centre de recherches, Ned déclenche une alarme en forçant l'entrée de la cafétéria.

Sa faim est proche...

Dalles requises : 1B, 2C, 3C, 4B, 4D, 4E, 5C, 5F, 6B

### OBJECTIFS

- Prendre et faire sortir l'objectif **BLEU**
- Ned doit rester vivant

### REGLES SPECIALES

- **On est mal...** La porte de la cafétéria vient d'être ouverte, faites un tirage normal des cartes d'invasion avant le tour du premier joueur.
- **Pas encore...** La zone d'invasion **BLEUE** est inactive en début de partie.

- **Faites-la taire !** L'alarme déclenchée par Ned produit 5 pions de bruit. Pour l'arrêter, il faut d'abord localiser le clavier par une action de fouille (sans piocher de carte) puis trouver la combinaison. Pour cela, lancer 5D6 en dépensant une action. En dépensant une action supplémentaire, relancer n'importe quel nombre de dés. L'alarme est coupée sur n'importe quel carré (4 chiffres identiques). La compétence « **Destinée** » permet de lancer un dé supplémentaire, « **Chanceux** » permet de relancer chaque action de lancer de dés et « **Effraction** » permet de réussir automatiquement.
- **Ils arrivent ! Ils arrivent !** La sirène attire des zombies venus de très loin. Lors du premier tour d'invasion, piocher une seule carte pour l'une des 4 zones désignée aléatoirement. Pour chacun des tours suivants, si la sirène est en fonction, piochez une carte de plus qu'au tour précédent, le même nombre si elle est arrêtée. Répartissez aléatoirement les cartes piochées entre les différentes zones.
- **On prend ma caisse ?** Les véhicules sont utilisables suivant les règles normales.
- **J'ai trouvé !** Ned (et seulement lui) doit dépenser une action de fouille pour prendre l'objectif **BLEU**. Il représente un ensemble de documents à l'apparence très sérieuse et rapporte 5 points d'expérience. La zone d'invasion **BLEUE** est activée dès la fin du tour. A partir de cet instant, il faut piocher une carte de plus pendant la phase d'invasion.
- **Non, c'est à moi !** Le pion objectif **BLEU** n'est pas échangeable pour cette partie. Seul Ned peut le posséder.
- **Fini pour moi...** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent dans la zone.





	Zone de départ des survivants
	Documents à l'apparence très sérieuse à récupérer
	Zone d'invasion active après prise de l'objectif <b>BLEU</b> (
	Véhicules : suivez les règles normales
	Zones d'invasion des zombies
	Zone de sortie des survivants



## J10b – Le Cobaye (S1)

FACILE/4+ SURVIVANTS/90 MINUTES

*A force de toujours côtoyer les mêmes personnes, il était apparu qu'il était possible de se coordonner.*

*Quelqu'un avait parlé d'une petite clinique privée où il aurait été possible de trouver des fournitures diverses, des médicaments, de la bouffe, voire, des armes.*

*On y est allé, on s'y est retrouvé et ce que nous y avons trouvé nous a laissé sans voix... avant de vouloir nous y laisser sans vie !*

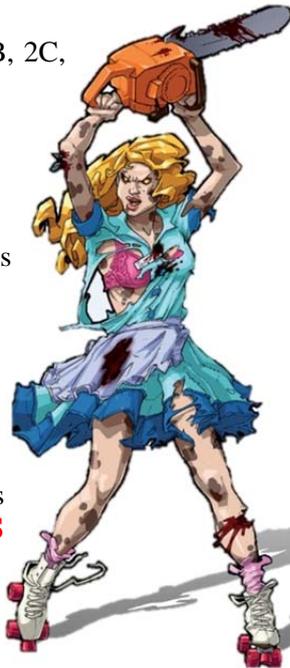
Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 2C, 4B, 4D, 5C, 5E, 5F

### OBJECTIFS

- Ramasser tous les objectifs rouges
- Tuer l'Abomination

### REGLES SPECIALES

- **J'ai trouvé quelque chose !** Les pions objectifs **ROUGES** rapportent 5 points d'expérience au survivant qui dépense une action de fouille. Chaque pion occupe un espace dans l'inventaire du survivant.
- **Let's get a ride !** Les véhicules sont fonctionnels et peuvent être fouillés conformément aux règles. Les survivants peuvent s'en servir pour quitter la zone.
- **Cékoistruc !?** Tirez des cartes d'invasion normalement au moment de la révélation du bâtiment avant d'ajouter une Abomination à l'endroit indiqué. S'il y a déjà une Abomination en jeu, remplacez-la par un Zombivant de votre choix, une deuxième Abomination ou supprimez la première.



- **Tavulataïdestruc !?** L'Abomination (ou le Zombivant qui le remplace) est déjà très mal en point et peut être tué « facilement ». Pour cela, il suffit de cumuler 5 touches avec une arme de puissance 2 minimum sur un ou plusieurs tours. Un Molotov produit l'effet habituel.
- **Reste donc pas les mains vides** Les pions objectifs **ROUGES** sont échangeables comme des cartes d'équipement. Les points d'expérience sont transférés avec le jeton.
- **On y va !** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent dans la zone.

### Trop facile ?

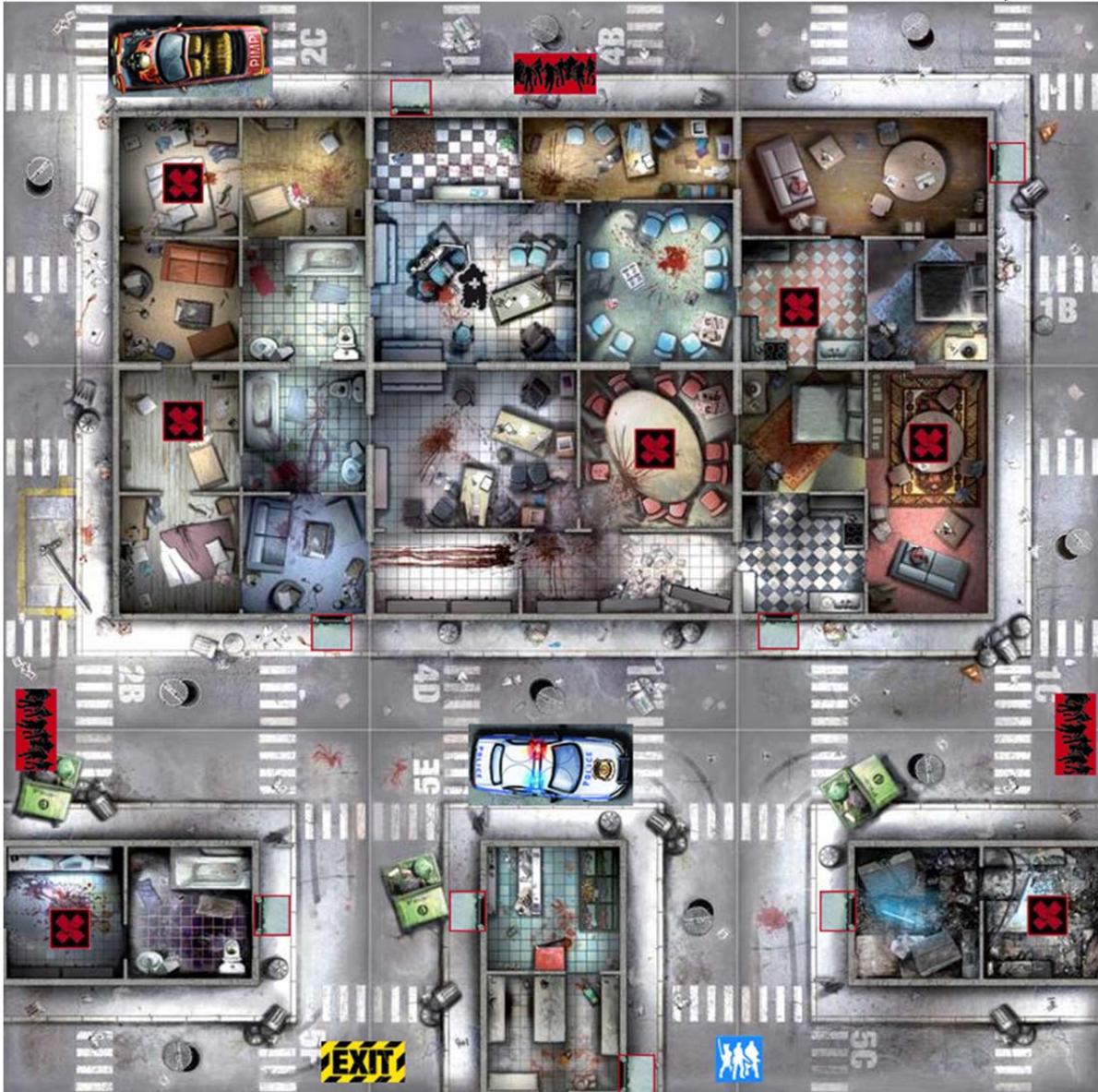
Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Oh la grosse bête :** L'Abomination (ou le Zombivant) ne peut être tuée qu'avec un cocktail Molotov.
- **Pas si vite !** Il est impossible de quitter le plateau avant d'avoir rempli TOUS les objectifs.

### Trop difficile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Hey, ça va ?** L'Abomination (ou le Zombivant) est si amoché qu'une arme faisant 2 dégâts peut suffire.
- **Dans ma poche...** Les objectifs ne prennent plus d'emplacement dans l'inventaire.



	Zone de départ des survivants
	Objectif représentant des <b>Matériaux</b> ou... autre chose...
	Véhicules : suivez les règles normales
	Zones d'invasion des zombies
	Zone de sortie des survivants



## J12 – Et si... ? (S1)

Moyen/6+ SURVIVANTS/90 MINUTES

C'était une sacré bestiole et il y avait un truc qui nous chiffonnait : qu'elle ait été salement amochée avant notre arrivée était possible mais il était évident que ses blessures n'étaient pas « naturelles ».

Quelqu'un ou quelque chose avait pratiqué des opérations sur elle avant de l'abandonner là. Ces fumiers n'avaient même pas pris la peine de refermer la plaque fixée sur son crâne. Dégueu !

J'avais déjà vu le logo brodé sur sa poitrine et je savais où aller pour en savoir plus. Juste le temps de se préparer et on y est tous allés.

Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 2C, 4B, 4C

### OBJECTIFS

- Ouvrir le bureau verrouillé et survivre à ses occupants.

### RÈGLES SPÉCIALES

- **Occupé !** Malgré (ou à cause de ?) les portes ouvertes, le bâtiment est occupé par quelques zombies. Tirez les cartes en début de partie comme si les portes venaient juste d'être ouvertes.
- **Let's get a ride !** Les véhicules sont fonctionnels et peuvent être fouillés conformément aux règles. Les survivants peuvent s'en servir pour quitter la zone.
- **J'ai la clé !** Les objectifs **BLEU** et **VERT** représentent les clés du bureau. Il suffit d'ouvrir l'une ou l'autre des deux portes pour pouvoir y entrer. Les ramasser en dépensant une action de fouille fait gagner 5 Points d'Expérience.

- **Une vraie colonie de vacances là-dedans...** Tout le personnel survivant s'est retranché dans ce dernier bastion avant d'y succomber de faim et de leurs blessures. Tirez une carte pour deux survivants au lieu d'une seule au moment de révéler son contenu.
- **Va donc ouvrir pour moi...** Les pions objectifs **BLEU** et **VERT** sont échangeables comme des cartes d'équipement. Les points d'expérience sont transférés avec le jeton.
- **On y va !** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent dans la zone.

### Trop facile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Crevez tous !** L'objectif est maintenant de tuer tous les zombies présents dans le bâtiment.
- **Pas si vite !** Il est impossible de quitter le plateau avant d'avoir terminé l'objectif.

### Trop difficile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **C'est à la cool...** Le bâtiment est vide en début de scénario, ne pas tirer de cartes d'invasion.
- **C'est tout ?** Placez un fatty et deux walkers dans le bureau verrouillé au lieu de tirer les cartes d'invasion.



-  Zone de départ des survivants
-  Clé ouvrant la porte **BLEUE** () ou **VERTE** ()
-  Portes ouvertes au début de scénario
-  Véhicules : suivez les règles normales
-  Zones d'invasion des zombies
-  Zone de sortie des survivants





## J15a – Une Solution Miracle! (S1)

DIFFICILE/6+ SURVIVANTS/90 MINUTES

Après avoir passé trois jours à les étudier, Ned nous affirmait que les informations trouvées au centre de recherches devaient lui permettre de fabriquer un sérum capable de nous immuniser contre le virus mais également de nous débarrasser de la menace Z une bonne fois pour toutes. Evidemment, pour cela, il lui fallait du matos professionnel, et du lourd. Heureusement, il connaissait un labo disposant de l'équipement nécessaire à la préparation de son petit cocktail et pouvait nous y conduire.

Malheureusement, la préparation lui prendrait un certain temps sans aucune garantie de succès.

Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 2C, 4C, 4E, 5B, 5D, 7B

### OBJECTIFS

- Réaliser toutes les actions « Recherches » avec Ned
- Réussir le sérum (optionnel)

### REGLES SPECIALES

- **Silence!** Ned a besoin de temps pour réaliser toutes les opérations nécessaires à la fabrication de son sérum. Pour cela, il doit se rendre dans toutes les zones pourvues d'un objectif rouge et utiliser son action de fouille. Chaque action de fouille dépensée ainsi permet de prendre l'objectif de la zone, de gagner 2 points d'expérience et de lancer 1D6 dont il faut noter le résultat. Il n'y a pas d'ordre à respecter, juste l'obligation de prendre tous les objectifs.

- **J'suis un peu occupé là...** Ayant besoin de concentration, Ned ne peut pas attaqué s'il a réalisé une action de « Recherches » pendant ce tour et ne peut pas mener de « Recherches » s'il a attaqué.
- **A moi la clé!** Les objectifs **BLEU** et **VERT** représentent les clés des portes associées. Les ramasser en dépensant une action de fouille fait gagner 5 Points d'Expérience.
- **Vite, la clé!** Les pions objectifs **BLEU** et **VERT** sont échangeables comme des cartes d'équipement. Les points d'expérience sont transférés avec le jeton.
- **En avant!** Les véhicules sont fonctionnels et peuvent être fouillés conformément aux règles. Les survivants peuvent s'en servir pour quitter la zone.
- **Tirons-nous d'ici!** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent dans la zone.
- **Alors, ça marche?** Après avoir quitté le plateau de jeu, additionnez tous les résultats des D6 lancés à l'occasion des actions de « Recherches » de Ned. Si le score total est inférieur à 35, quelque chose s'est mal passé et le sérum est inefficace. Si le score totale est supérieur ou égal à 35, le sérum est un succès.



### Trop facile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Vite!** La préparation inachevée est instable. Déduisez 1 point du total pour chaque tour intermédiaire sans lancer de dés de « Recherches ».
- **Mince...** La formule est plus difficile que prévu, le sérum est inefficace si le total n'atteint pas 40 points.



	Zone de départ des survivants
	Zone de recherche et de préparation pour Ned
	Clé ouvrant la porte <b>BLEUE</b> () ou <b>VERTE</b> ()
	Véhicules : suivez les règles normales
	Zones d'invasion des zombies
	Zone de sortie des survivants

**Trop difficile ?**  
 Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Facile !** Le total à atteindre pour réussir le sérum est descendu à 23.
- **Ça suffira :** Il n'est pas nécessaire de passer par toutes les étapes de « Recherches » si le total des résultats au D6 est jugé suffisant



## J0 – Le début de la fin (S1+TCM)

FACILE/4+ SURVIVANTS/150 MINUTES

Les infos ont parlé d'une épidémie pendant des semaines avant que la panique ne devienne réelle. Et maintenant, c'est le chaos, la folie. Les retransmissions ont cessé depuis des heures que ce soit à la télé ou à la radio. Nous sommes seuls. Seuls et abandonnés. A travers les cloisons, j'entends mes voisins se barricader dans leurs appartements minables aux murs de papier. Je sais que je ne dois pas rester là, je dois partir, rejoindre un véritable abri.

Mais d'abord, faut que j'aille chier.

Dalles requises : 1B, 2C, 5B, 5C, 1M, 2M, 3M, 4M

### OBJECTIFS

- Les survivants doivent tout faire pour rejoindre la zone de sortie, si possible, avec du ravitaillement (armes, nourriture, etc...)
- Un (ou plusieurs) survivant(s) peu(ven)t partir avec la Pimp-Mobile mais pour ça, il faut en avoir les clés (voir règles spéciales)

### REGLES SPECIALES

- **Vite, une planque !** Chaque joueur lance 1D6. Le résultat détermine l'ordre du jeu dans le sens décroissant et le point de départ de chaque survivant, solidement barricadé dans ce qui fut leur appartement.



- **Tirons-nous d'ici !** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent.
- **Jamais là quand on a besoin d'eux :** Les voitures de police sont immobilisées et bruyantes ! Elles ont toutes la sirène en fonctionnement qui génère 3 pions de bruit. Un survivant peut consacrer une action pour arrêter la sirène de la voiture de sa zone. Celle-ci ne produira alors plus aucun pion bruit jusqu'à ce qu'un survivant ne consacre à nouveau une action pour remettre la sirène en marche. Elles répondent aux règles normales de fouille des voitures de police.
- **Pas chouette ma caisse ?** La Pimp-Mobile est verrouillée : et ne peut être ni fouillée ni utilisée tant que la clé n'a pas été récupérée sur le corps de votre ancien voisin. Seul le porteur de l'objectif **VERT** peut fouiller et utiliser la Pimp-Mobile suivant les règles normales.
- **Mais où est la clé ?** La clé de la Pimp-Mobile est représentée par l'objectif **VERT**, détenu par un Fatty qui se déplace suivant les règles normales de déplacement. Le pion objectif se déplace en même temps que la figurine du Fatty. Fouiller le Fatty permet de placer le pion dans son inventaire. Sa possession rapporte 5 points d'expérience.
- **A la bouffe !** L'objectif **BLEU** représente un carton préparé par un survivant prévoyant mais peu chanceux. Il contient tout ce qu'il faut pour survivre quelques temps... Le survivant qui dépense une action peut en prendre possession. Il rapporte 5 points d'expérience et occupe une place dans l'inventaire.
- **Fais pas le radin !** Les pions objectifs (**VERT** et **BLEU**) peuvent être échangés comme n'importe quel équipement. Les points d'expérience associés sont transférés avec le pion.



	Tirage du dé déterminant la position de départ de chaque survivant
	Présence d'un Fatty porteur de l'objectif <b>VERT</b> ()
	Carton de ravitaillement complet « Yapluka »
	Pimp-Mobile (utilisation suivant la possession de l'objectif <b>VERT</b> )
	Voiture de police : peuvent être fouillées mais pas conduites
	Zones d'invasion des zombies
	Zone de sortie des survivants



### Trop facile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Ils arrivent, ils arrivent !!! :** l'invasion a déjà commencé quand les survivants se sont barricadés au hasard des portes ouvertes. Par conséquent, avant le premier tour de jeu, on procède à l'invasion puis à un tour de zombies avant que le premier joueur ne commence à jouer.
- **Faut se tirer d'ici :** il est obligatoire de prendre la voiture pour quitter la zone. Par conséquent, seule la Pimp-Mobile (et ses occupants) peut quitter le plateau depuis la zone de sortie.

### Trop difficile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Les clés de Fort Boyard :** les survivants peuvent sortir librement des appartements et boutiques où ils se sont barricadés. On considère qu'ils sont en mesure de déverrouiller/débloquer les portes de l'intérieur.
- **Vraoum ! :** toutes les voitures peuvent être conduites et sont utilisables pour quitter la zone.
- **I've shot the sheriff :** la Pimp-Mobile peut être utilisée sans l'objectif vert mais reste la seule voiture fonctionnelle.



## J0 – Le début de la fin (PO)

FACILE/4+ SURVIVANTS/150 MINUTES

Les infos ont parlé d'une épidémie pendant des semaines avant que la panique ne devienne réelle. Et maintenant, c'est le chaos, la folie. Les retransmissions ont cessé depuis des heures que ce soit à la télé ou à la radio. Nous sommes seuls. Seuls et abandonnés. Nous avons fui vers la prison désertée et à travers les parois, j'entends mes voisins se barricader de leur côté. Je sais que je ne dois pas rester là, je dois partir, rejoindre un véritable abri.

Mais d'abord, faut que j'aille chier.

Dalles requises : 1P, 2P, 5P, 6P, 7P, 9P, 10P, 16P

### OBJECTIFS

- Les survivants doivent tout faire pour rejoindre la zone de sortie, si possible, avec du ravitaillement (armes, nourriture, etc...)
- Un (ou plusieurs) survivant(s) peu(ven)t partir avec la Pimp-Mobile mais pour ça, il faut en avoir les clés (voir règles spéciales)

### RÈGLES SPÉCIALES

- **Vite, une planque !** Chaque joueur lance 1D6. Le résultat détermine l'ordre du jeu dans le sens décroissant et le point de départ de chaque survivant de 6 à 1.
- **Pimp my piaule !** Les survivants peuvent fouiller les cellules où ils débutent la partie (uniquement).



- **Tirons-nous d'ici !** Les survivants présents sur la zone de sortie peuvent quitter le plateau de jeu à n'importe quel moment de leur tour sans dépenser d'action s'il n'y a aucun zombie présent.
- **Jamais là quand on a besoin d'eux :** Les voitures de police sont immobilisées et bruyantes ! Elles ont toutes la sirène en fonctionnement qui génère 3 pions de bruit. Un survivant peut consacrer une action pour arrêter la sirène de la voiture de sa zone. Celle-ci ne produira alors plus aucun pion bruit jusqu'à ce qu'un survivant ne consacre à nouveau une action pour remettre la sirène en marche. Elles répondent aux règles normales de fouille des voitures de police.
- **Désolé, j'suis en pause...** La voiture de taxi n'est pas en état de rouler mais elle peut être fouillée suivant les règles normales.
- **Pas chouette ma caisse ?** La Pimp-Mobile est verrouillée : et ne peut être ni fouillée ni utilisée tant que la clé n'a pas été récupérée sur le corps du gardien. Seul le porteur de l'objectif **VERT** peut fouiller et utiliser la Pimp-Mobile suivant les règles normales.
- **Mais où est la clé ?** La clé de la Pimp-Mobile est représentée par l'objectif **VERT**, détenu par un Fatty qui se déplace suivant les règles normales de déplacement. Le pion objectif se déplace en même temps que la figurine du Fatty. Fouiller le Fatty permet de placer le pion dans son inventaire. Sa possession rapporte 5 points d'expérience.
- **A la bouffe !** L'objectif **BLEU** représente un carton préparé par un gardien prévoyant mais peu chanceux. Il contient tout ce qu'il faut pour survivre quelques temps... Le survivant qui dépense une action peut en prendre possession. Il rapporte 5 points d'expérience et occupe une place dans l'inventaire.
  - **Fais pas le radin !** Les pions objectifs (**VERT** et **BLEU**) peuvent être échangés comme n'importe quel équipement. Les points d'expérience associés sont transférés avec le pion.



	Tirage du dé déterminant la position de départ () de chaque survivant
	Interrupteurs ouvrant les portes <b>VIOLETTE</b> et <b>BLANCHE</b>
	Interrupteur commandant le sas de sécurité (). L'activation prend une action et permet de le faire tourner de 90° dans le sens de son choix.
	Présence d'un Fatty porteur de l'objectif <b>VERT</b> ()
	Carton de ravitaillement complet « Yapluka »
	Pimp-Mobile (utilisation suivant la possession de l'objectif <b>VERT</b> )
	Voiture de police : peuvent être fouillées mais pas conduites
	Taxi : peut être fouillé mais pas conduit
	Zones d'invasion des zombies
	Zone de sortie des survivants

### Trop facile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Ils arrivent, ils arrivent !!!** : l'invasion a déjà commencé quand les survivants se sont barricadés au hasard des portes ouvertes. Par conséquent, avant le premier tour de jeu, on procède à l'invasion puis à un tour de zombies avant que le premier joueur ne commence à jouer.
- **Faut se tirer d'ici** : il est obligatoire de prendre la voiture pour quitter la zone. Par conséquent, seule la Pimp-Mobile (et ses occupants) peut quitter le plateau depuis la zone de sortie.

### Trop difficile ?

Alors voici quelques règles optionnelles :

- **Les clés de Fort Boyard** : les survivants peuvent sortir librement des cellules où ils se sont barricadés. On considère qu'ils sont en mesure de déverrouiller/débloquer les portes de l'intérieur.
- **Vraoum !** : toutes les voitures peuvent être conduites et sont utilisables pour quitter la zone.
- **I've shot the sheriff** : la Pimp-Mobile peut être utilisée sans l'objectif vert mais reste la seule voiture fonctionnelle.

# Chronologie des faits

Jour	Joueurs	Bouffe	Objectifs	Gains	Pertes	Notes

