

NIGHT OF THE LIVING DEAD™

LA NUIT DES MORTS VIVANTS



UN JEU

ZOMBICIDE

CHAPITRES

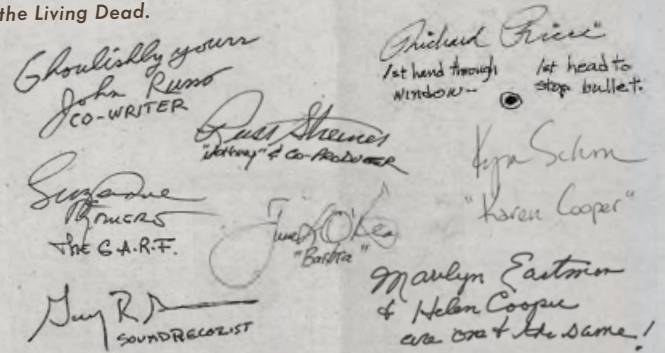
● 01	CONTENU DU JEU.....	3
● 02	NIGHT OF THE LIVING DEAD	5
● 03	MISE EN PLACE.....	6
● 04	PRÉSENTATION DU JEU	8
	PHASE DES JOUEURS.....	8
	PHASE DES MORTS-VIVANTS.....	8
	PHASE DE FIN DE ROUND	8
	GAGNER OU PERDRE	8
● 05	LES BASES.....	9
	DÉFINITIONS UTILES.....	9
	LIGNE DE VUE	10
	DÉPLACEMENT.....	11
	LIRE UNE CARTE ÉQUIPEMENT	12
	· TYPE DE MUNITIONS.....	12
	· DU MATÉRIEL POUR TUER DES MORTS-VIVANTS ET OUVRIR DES BARRICADES	13
	· CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT.....	13
	FICHES D'IDENTITÉ RECTO VERSO : LES MODES ROMERO ET ZOMBICIDE	14
	EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES	14
● 06	INVENTAIRE.....	16
● 07	LES MORTS-VIVANTS	17
	RÔDEUR.....	17
	CASSEUR	17
	BALÈZE.....	17
	PROCHE.....	17
● 08	PHASE DES JOUEURS	18
	DÉPLACEMENT.....	18
	FOUILLE	18
	ACTION DE PORTE.....	18
	ACTION DE BARRICADE	19
	RÉORGANISATION/ÉCHANGE	19
	ACTION DE COMBAT.....	20
	· ACTION DE MÊLÉE.....	20
	· ACTION À DISTANCE.....	20
	PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF.....	20
	NE RIEN FAIRE.....	20
	ACTIONS DE VOITURE.....	20
	· MONTER OU DESCENDRE DE VOITURE	20
	· CHANGER DE SIÈGE EN VOITURE	21
	· CONDUIRE UNE VOITURE.....	21
● 09	PHASE DES MORTS-VIVANTS.....	22
	ÉTAPE 1 : ACTIVATION.....	22
	· ATTAQUE.....	22
	· DÉPLACEMENT.....	23
	ÉTAPE 2 : INVASION	24
	CARTES OUVERTURE DE BARRICADE & DE PORTE	25
	PÉNURIE DE FIGURINES.....	25
● 10	COMBAT.....	26
	ACTION DE MÊLÉE	26
	ACTION À DISTANCE	27
	· ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES	27
	· DOMMAGES COLLATÉRAUX	28
	ATTAQUE DE VOITURE	28
● 11	TRAITS DES ARMES.....	28
	RECHARGEMENT	28
	SNIPER.....	28
● 12	ÉQUIPEMENT SPÉCIAL	29
	PÉTOIRE DE M'MAN.....	29
	MOLOTOV	29
	WINCHESTER À LUNETTE	29
	TORCHE.....	30
● 13	CHAMPS DE MAÏS ET BOIS.....	31
● 14	MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES	32
	MODE ULTRAROUGE.....	32
	AJUSTER LA DIFFICULTÉ.....	32
● 15	SCÈNES.....	33
● 16	COMPÉTENCES.....	46
● 17	INDEX.....	47
	CRÉDITS.....	47
	RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU.....	48

En 1967, nous étions tous jeunes, déterminés et débordants d'énergie. Faire du cinéma constituait un excellent moyen d'exprimer notre créativité et nous adorions ce que nous faisons. Être capables de concrétiser une idée et un script, réussir à faire passer un message qui nous était cher et qui touchait le public, étaient des choses qui comptaient énormément à nos yeux.

Lorsque vous avez raconté les histoires des autres pendant trop longtemps, vous ressentez le besoin de narrer les vôtres. C'est ainsi qu'est né *Night of the Living Dead*. Au départ, c'était juste un truc que nous rêvions tous de faire et dans lequel nous nous sommes lancés. Contre vents et marées, nous avons maintenu le cap pour que le film soit conforme à nos attentes. Le reste fait partie de l'histoire.

Jamais nous n'aurions imaginé l'impact que ce film allait avoir, qu'il serait à l'origine du genre et de la culture zombie, qui depuis n'ont jamais cessé d'évoluer et de « contaminer » toujours plus de monde. Aujourd'hui, c'est avec fierté et enthousiasme que nous voyons notre œuvre magnifiquement adaptée en jeu de plateau. Nous souhaitons la bienvenue à tous les joueurs qui verront le film pour la première fois grâce au jeu. Quant aux fans du film, nous sommes ravis qu'ils puissent se replonger dans l'histoire.

Un grand merci à tous, de la part des acteurs et de l'équipe de *Night of the Living Dead*.



01 CONTENU DU JEU

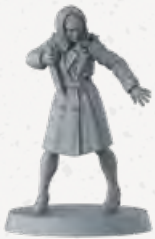
6 DALLES RECTO VERSO

6 FICHES D'IDENTITÉ RECTO VERSO



66 FIGURINES

12 Survivants



Barbara
(Mode Romero)



Ben
(Mode Romero)



Tom
(Mode Romero)



Harry
(Mode Romero)



Helen
(Mode Romero)



Judy
(Mode Romero)



Barbara
(Mode Zombicide)



Ben
(Mode Zombicide)



Tom
(Mode Zombicide)



Harry
(Mode Zombicide)



Helen
(Mode Zombicide)



Judy
(Mode Zombicide)

54 Morts-vivants



28 Rôleurs



12 Casseurs



12 Balèzes



2 Proches



CONTENU
CMON GRATUIT

Rendez-vous ici !



CMON.COM/Q/NLD001/R

RÈGLES • NIGHT OF THE LIVING DEAD : UN JEU ZOMBICIDE

111 CARTES

65 Cartes Équipement

7 Équipements de Départ

- Démonte-pneu.....x1
- Marteau de charpentierx1
- Pied de biche.....x1
- Pied de table.....x3
- Winchester 94.....x1

11 Équipements À Distance

- Canon scié.....x4
- Ithaca M37x2
- Smith & Wesson modèle 10x2
- Uzi.....x2
- Winchester 94.....x1

11 Équipements de Mêlée

- Batte de baseballx2
- Hachex1
- Katanax2
- Machette.....x4
- Tronçonneuse.....x2

24 Équipements Domestiques

- Balles en paillex3
- Bocal.....x2
- Cartouches en paillex3
- Karen ? Mon bébé...x4
- Lampe-torchex2
- Kérosène.....x2
- Lunettex2
- Planches.....x6

11 Équipements Spéciaux

- Molotovx2
- Pétoire de m'man.....x4
- Torche.....x3
- Winchester à lunettex2

1 Carte Référence des Voitures

46 Cartes Mort-vivant



25 PIONS

Barricade (ouverte/fermée) x11

Porte (ouverte/fermée)..... x5

Escaliers (ouverts/barricadés)..... x1

Invasion de Morts-vivants (rouge /rouge) ... x3

Invasion de Morts-vivants (rouge /violet) ... x1

Invasion de Morts-vivants (rouge/blanc) ... x1

Invasion de Morts-vivants (rouge /jaune) ... x1

Premier Joueur x1

Voiture (voiture de Johnny/
camionnette de Ben)..... x1



6 Dés

12 Socles de survivants colorés

48 Pointeurs

6 Tableaux de bord de survivant



02 NIGHT OF THE LIVING DEAD

Toutes les stations de radio et de télévision se sont regroupées pour couvrir l'ensemble du pays d'un réseau d'informations ininterrompu. Vu la gravité de la situation, nous émettrons 24 h sur 24, vous tenant au courant de tout fait nouveau. À l'heure qu'il est, nous avons enregistré une véritable épidémie de meurtres en série commis par une armée d'assassins non identifiés. Des agressions sont commises dans les villages, les villes, les universités, les hôpitaux sans aucune logique qui puisse orienter la police. Il s'agirait d'une explosion soudaine de meurtres de masse. Nous avons quelques descriptions des assassins.

Ils ont l'air normaux, mais certains d'entre eux ont l'air d'être en transe. Des témoignages qui nous sont parvenus, il ressort que la seule chose qui différencie ces assassins, c'est leur démarche. D'autres personnes les décrivent comme des monstres difformes. Actuellement, nous ne pouvons vous donner aucun moyen de protection efficace contre ces créatures. La police recherche la meilleure méthode pour agir rapidement et résoudre le conflit. Les forces de l'ordre, les hôpitaux et tous les services d'urgence sont littéralement submergés d'appels. Le pays est plongé dans le chaos. Les dirigeants de Pittsburgh, Philadelphie et de Miami, ainsi que les gouverneurs de plusieurs états de l'Est et du Middle West nous ont informés qu'il est possible que la Garde Nationale soit mobilisée très prochainement.

La seule consigne que le gouvernement vous donne à l'heure actuelle, c'est de ne pas quitter votre domicile et d'en bloquer toutes les issues jusqu'à ce que nous vous donnions des moyens de défense contre ces meurtriers. Restez à l'écoute, nous vous transmettrons les instructions nécessaires dès qu'elles nous parviendront. Des milliers de ouvriers, d'employés de bureau ont été priés de ne pas quitter leur lieu de travail, de ne rentrer chez eux sous aucun prétexte. Cependant, en dépit de ces conseils, les rues, les routes sont bloquées par des véhicules...

Je le répète : pour l'instant, restez où vous êtes.



Night of the Living Dead est un jeu coopératif dans lequel 1 à 6 participants endossent les rôles des protagonistes du film qui tentent désespérément de survivre à l'assaut des morts-vivants contrôlés par le jeu. Qu'auriez-vous fait dans une telle situation ?

Auriez-vous été capable de tenir toute la nuit et de vous comporter en héros ?

Les joueurs choisissent un scénario, appelé scène, et doivent accomplir les objectifs indiqués en éliminant le plus de morts-vivants possible. Plus la nuit avance, plus les monstres se font nombreux, et ils sont plus rusés qu'il n'y paraît. Ne vous reposez pas trop sur vos défenses, car vos barricades pourraient céder à tout moment !

Les survivants utilisent tout ce qui leur tombe sous la main pour affronter les morts-vivants et ralentir l'invasion. Les meilleures armes sont capables de faire des ravages, mais le carnage attire toujours plus de morts-vivants !

La coopération reste votre arme la plus efficace. Tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble, et ce n'est qu'en œuvrant de concert qu'ils pourront donner le meilleur d'eux-mêmes en débloquent de redoutables compétences et en récupérant de meilleures armes. La coopération est la clé de la survie et de la victoire !

ET SI ?

Classique du cinéma d'horreur, **Night of the Living Dead** est un film qui évoque la peur et la paranoïa qui gangrénèrent la société de la fin des années 60. Mais surtout, il s'agit du film qui a établi les bases du genre zombie tel que nous le connaissons aujourd'hui. Des histoires de gens ordinaires qui, encerclés par des hordes de morts-vivants cannibales, révèlent leur vraie nature dans l'adversité et deviennent eux-mêmes des monstres.

Le jeu de **Night of the Living Dead** permet à chaque participant d'endosser le rôle de son survivant préféré. Les scènes et éléments présentés dans cette boîte permettent de recréer l'atmosphère et les situations rencontrées dans le film. Vous pouvez aborder les scènes de différentes façons, soit en insistant sur l'ambiance horrifique, soit en optant pour une approche plus « musclée ». Comment les événements se seraient-ils déroulés si les survivants avaient choisi de se faire confiance les uns les autres dès le départ ? Et s'ils avaient tenté leur chance de leur côté, plutôt que d'écouter les consignes diffusées par la radio et la télévision ? Aujourd'hui, c'est vous qui décidez du script !

03 MISE EN PLACE

Une partie de *Night of the Living Dead* met en scène 6 survivants que les joueurs se répartissent à leur guise. Il est conseillé aux joueurs novices de ne prendre qu'un seul survivant chacun lors de leurs premières parties, afin d'assimiler plus facilement les règles du jeu. À l'inverse, rien n'empêche un joueur aguerri de diriger une équipe de 6 survivants et de les faire tenir toute la nuit !

1 Choisissez une scène.

2 Placez les dalles comme indiqué dans la scène.

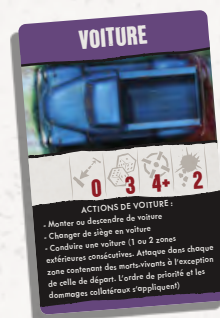
3 Placez les zones d'invasion, les pions et les figurines comme indiqué dans la scène.

4 Choisissez 6 survivants que les joueurs se répartissent à leur guise. Chacun reçoit les versions Romero et Zombicide de son survivant. Vous formez une seule équipe et vous devrez coopérer pour vaincre le jeu. Les joueurs s'assoient ensuite à la table dans l'ordre de leur choix.

5 Prenez 1 tableau de bord pour chacun de vos survivants et placez-y sa fiche d'identité, en **mode Romero** (noir et blanc), sauf indication contraire de la scène. Attachez ensuite un socle plastique de couleur à la figurine de chaque survivant afin de pouvoir l'identifier facilement. Prenez aussi les 8 pointeurs en plastique de la couleur correspondante.

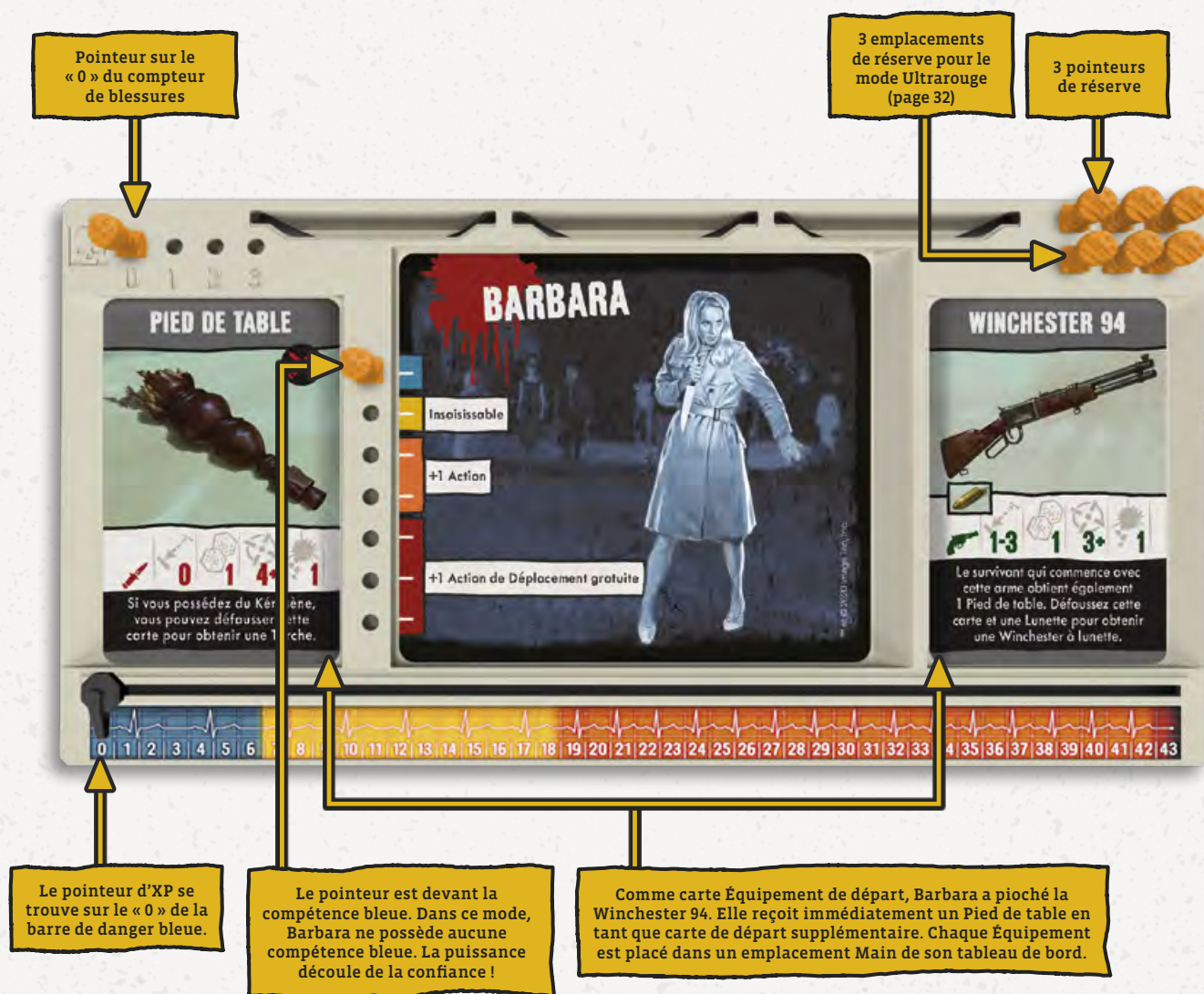
6 Triez les cartes Équipement suivantes en paquets individuels en fonction de leur catégorie, reconnaissable à la couleur du dos des cartes.

- Équipement de départ (**gris**).
- Équipement À distance (**vert**).
- Équipement de Mêlée (**rouge**).
- Équipement Domestique (**marron**).
- Équipement Spécial (**bleu**).
- Placez la carte Référence des voitures en vue de tous les joueurs. Cette carte résume toutes les règles propres aux voitures. Elle n'est attribuée à aucun joueur en particulier.



Exemple de mise en place de la scène 1.

- 7 Prenez toutes les cartes Équipement de départ, à l'exception d'un des Pieds de table et répartissez-les au hasard entre les survivants. Chaque survivant doit commencer la partie avec 1 carte au minimum. Le survivant qui a reçu la Winchester 94 reçoit également le Pied de table mis de côté.
- 8 Mélangez séparément les cartes Équipement À distance, de Mêlée et Domestique et placez chaque paquet à proximité du plateau. Faites de même avec le paquet de cartes Mort-vivant.
- 9 Placez les figurines représentant les survivants dans la ou les zones de départ indiquées par la scène.
- 10 Disposez le tableau de bord de chacun de vos survivants devant vous. Assurez-vous que le pointeur d'XP coulisant de chaque tableau soit positionné sur le « 0 » de la barre de danger. Placez ensuite un pointeur dans l'emplacement « 0 » du compteur de blessures et un autre dans le premier emplacement de compétence (bleu), puis ceux qui restent dans les emplacements de réserve dans la partie supérieure du tableau de bord. La carte Équipement de départ est placée dans un des emplacements Main du tableau (page 16).
- 11 Le joueur qui a obtenu la Winchester 94 en Équipement de départ devient le premier joueur et reçoit le pion Premier Joueur.



04 PRÉSENTATION DU JEU

C'est quand même curieux de penser qu'on s'amusaient ici tous les deux. C'était exactement là, derrière. J'avais bondi devant le grand-père et il était rentré dans une colère noire. Il me montrait le poing en me criant « Mon garçon, tu seras damné ! »

Night of the Living Dead se déroule sur plusieurs rounds de jeu consécutifs qui sont divisés comme suit :



PHASE DES JOUEURS

Le joueur qui détient le pion Premier Joueur effectue son tour, activant successivement chacun de ses survivants, dans l'ordre de son choix. Chaque survivant dispose initialement de 3 Actions par tour. En cours de partie, il pourra cependant acquérir de nouvelles compétences lui permettant d'effectuer plus d'Actions. Le survivant utilise ses Actions pour tuer des morts-vivants, se déplacer sur le plateau et accomplir divers objectifs de la scène.

Une fois qu'un joueur a fini d'activer tous ses survivants, le joueur situé à sa gauche effectue son tour, activant ses propres survivants de la même façon.

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour, la phase des joueurs prend fin.

La phase des joueurs est détaillée page 18.

PHASE DES MORTS-VIVANTS

Tous les morts-vivants présents sur le plateau de jeu sont activés et dépensent 1 Action soit pour attaquer un survivant situé dans leur zone, soit pour se déplacer vers les survivants s'ils n'ont personne à attaquer.

Certains morts-vivants, appelés Casseurs, peuvent démolir les barricades au début de la phase des morts-vivants, ouvrant un chemin à la horde.

Une fois que tous les morts-vivants ont effectué leur Action, de nouveaux morts-vivants apparaissent dans toutes les zones d'Invasion actives du plateau.

La phase des morts-vivants est détaillée page 22.

PHASE DE FIN DE ROUND

Le pion Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Un nouveau round de jeu peut alors commencer.

GAGNER OU PERDRE

La partie est perdue dès qu'un survivant de départ est éliminé, quand les objectifs de la scène ne peuvent plus être remplis ou quand une condition de défaite spécifique est remplie.

La partie est immédiatement gagnée lorsque tous les objectifs de la scène ont été atteints.

Night of the Living Dead étant un jeu coopératif, tous les joueurs gagnent ou perdent de concert.



05 LES BASES

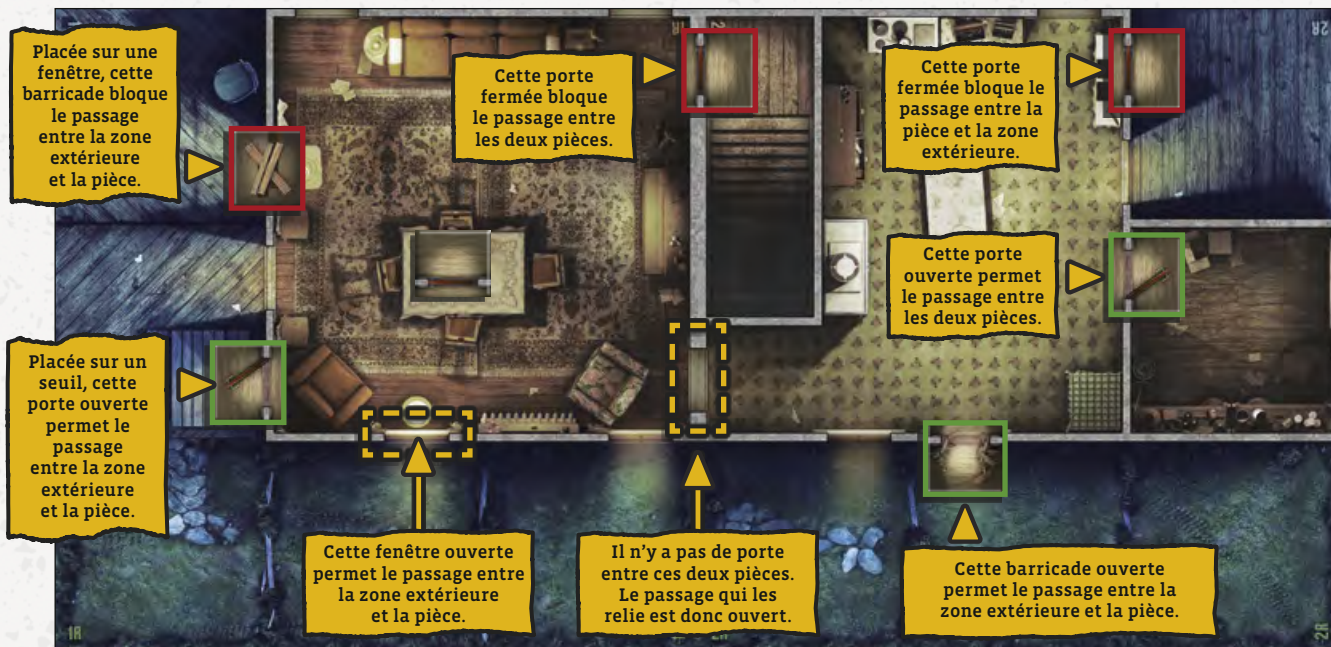
DÉFINITIONS UTILES

- Ils vont venir te chercher, Barbara.
- Arrête. Tu es aussi idiot qu'un gamin.
- C'est pour toi qu'ils viennent... regarde, en voilà un qui vient vers nous !
- Tais-toi. Il va entendre.
- Il approche. Je préfère fuir.
- Aaah ! Non ! Johnny...

Acteur : un survivant ou un mort-vivant.

Ouverture : une barricade ouverte, une porte ouverte (ou absente) ou une fenêtre ouverte qui permet le passage d'une zone vers une autre.

Zone : à l'intérieur d'un bâtiment, une zone est une pièce (à l'exception de la grange). À l'extérieur, une zone est délimitée par des marquages linéaires au sol, les murs des bâtiments et/ou le bord du plateau.



LIGNE DE VUE

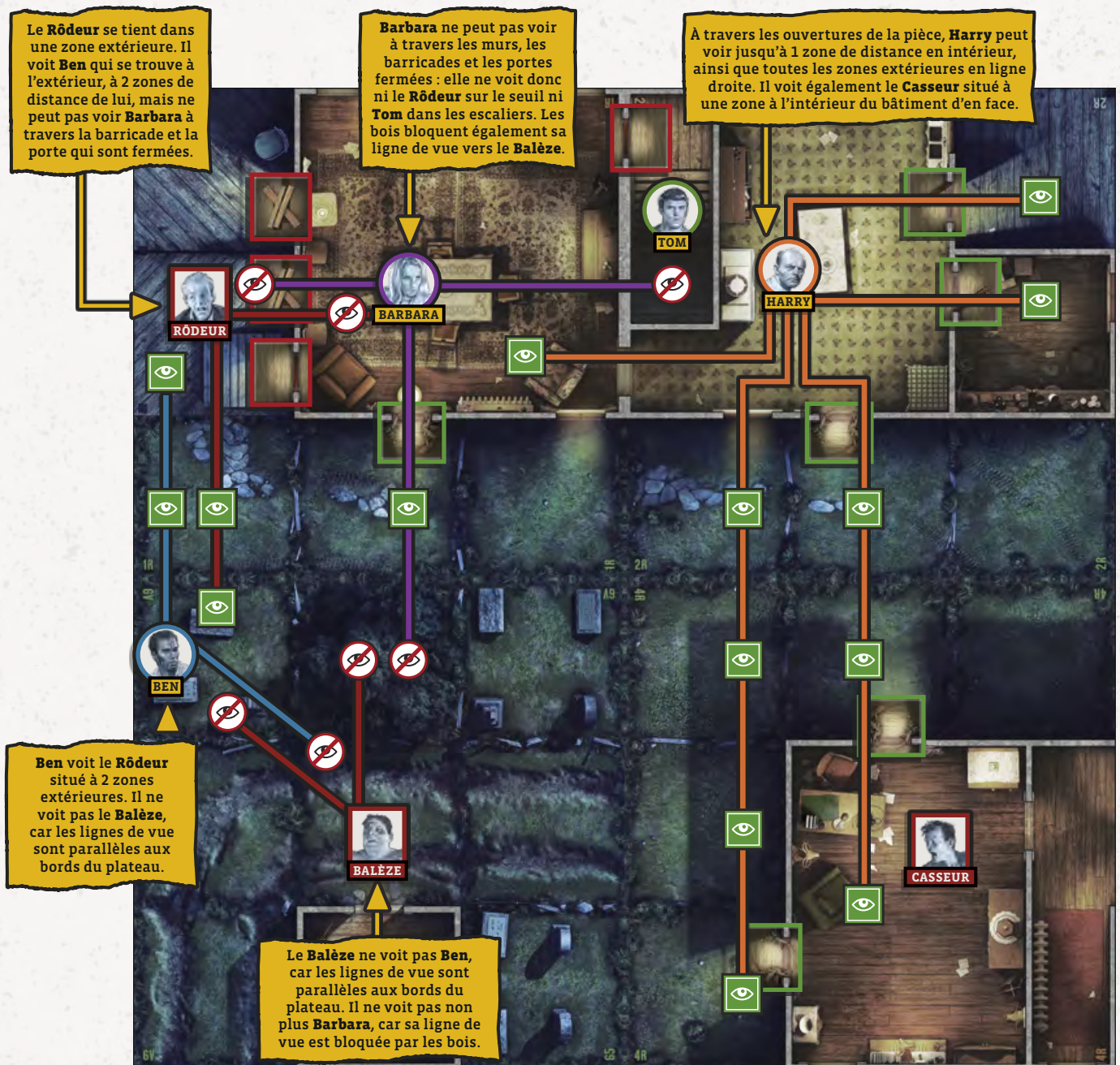
Les lignes de vue déterminent si un acteur en voit un autre, par exemple si un survivant peut voir un mort-vivant à travers une ouverture, d'une pièce à une autre, à l'autre bout d'un champ, etc.

Dans les zones extérieures, les acteurs voient en lignes droites parallèles aux bords du plateau. Les acteurs ne voient pas en diagonale. Leur ligne de vue traverse toutes les zones dans le même alignement tant qu'elle n'est pas bloquée par un mur ou le bord du plateau.

Dans les zones intérieures, un acteur voit toutes les zones qui partagent une ouverture avec la pièce dans laquelle il se trouve. S'il y a une ouverture, les murs ne bloquent pas la ligne de vue entre 2 zones. Cependant, en intérieur, la ligne de vue d'un acteur est limitée à 1 zone de distance.

Si un survivant regarde à l'extérieur depuis une pièce ou dans une pièce depuis l'extérieur, sa ligne de vue peut traverser n'importe quel nombre de zones extérieures, mais elle est limitée à une 1 zone à l'intérieur du bâtiment.

NOTE : Les barricades fermées et les portes fermées interrompent les lignes de vue. Les champs de maïs et les bois sont soumis à des règles de ligne de vue spéciales (voir page 31).

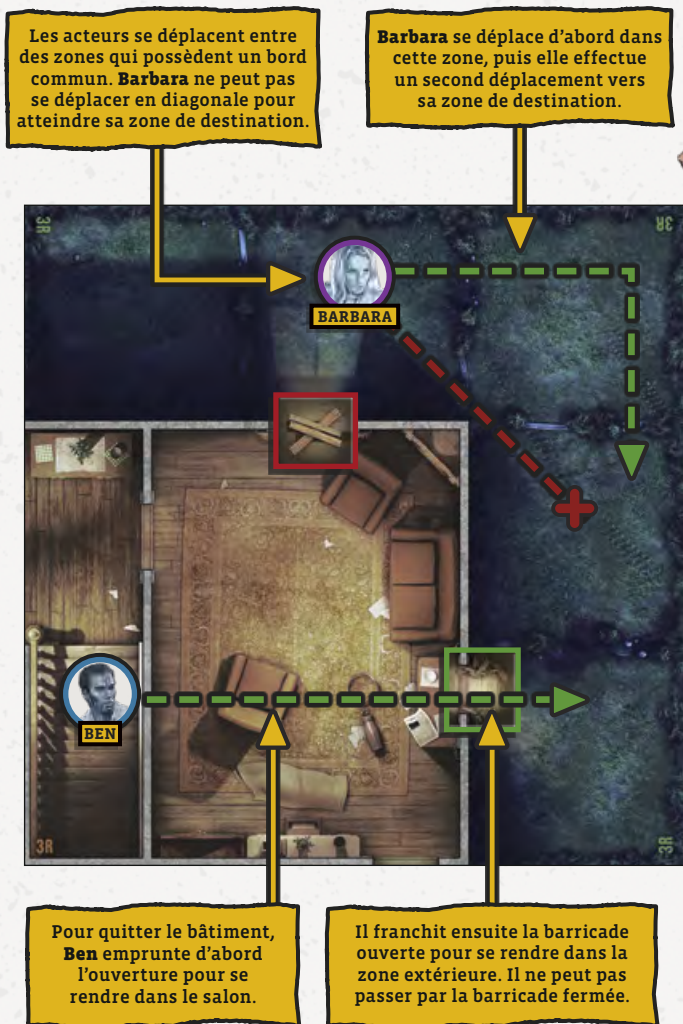


SE DÉPLACER

Les acteurs peuvent se déplacer entre deux zones tant que celles-ci possèdent au moins un côté commun. Les coins ne comptent pas. Aucun acteur ne peut se déplacer en diagonale.

Dans les zones extérieures, les déplacements entre deux zones s'effectuent sans restriction. Il est cependant nécessaire d'emprunter une porte (ou une ouverture) pour passer d'une zone intérieure à une zone extérieure et vice-versa.

Dans les zones intérieures, les déplacements s'effectuent entre deux zones tant que celles-ci partagent une ouverture (comme une porte ouverte ou une fenêtre ouverte). La position de la figurine et la disposition des murs n'ont pas d'influence du moment que les zones partagent une ouverture.



LIRE UNE CARTE ÉQUIPEMENT

*J'ai trouvé un fusil et des balles. Et puis, il y avait ça, aussi. *tend une vieille paire de chaussures**

Night of the Living Dead contient de nombreuses cartes Équipement. Celles que vos survivants vont utiliser pour massacrer les morts-vivants sont dotées de caractéristiques de combat au bas de la carte :



Les armes sont divisées en deux catégories : les armes de Mêlée et les armes À distance. Les symboles Mêlée et À distance sont utilisés pour différencier ces types.



Les armes de Mêlée portent le symbole Mêlée. Elles possèdent une valeur de Portée de 0 et ne peuvent donc être utilisées que dans la zone où se trouve le survivant. On les utilise lors d'Actions de Mêlée (page 20).



Le pied de table et la Batte de baseball sont des armes de Mêlée.



Les armes À distance portent le symbole À distance. Elles possèdent généralement une Portée de 1 ou plus. On les utilise lors d'Actions À distance (page 20). Attaquer à une Portée de 0 avec une arme À distance reste une Action À distance.



La Winchester 94 et le Canon scié sont des armes À distance.



• TYPE DE MUNITIONS

Pour éliminer les morts-vivants, **les armes À distance utilisent des munitions**. Chaque arme possède une capacité de munitions illimitée (profitez-en !), mais toutes n'utilisent pas le même type de munitions.



Les armes dotées du symbole **Balle** tirent des munitions de petit calibre. La carte Balles en pagaille permet de bénéficier de relances très pratiques pour ces armes.



Les armes dotées du symbole **Cartouche** tirent des munitions de gros calibre. La carte Cartouches en pagaille permet de bénéficier pour ces armes de relances utiles contre les cibles plus résistantes.

• **DU MATÉRIEL POUR TUER DES MORTS-VIVANTS ET OUVRIR DES BARRICADES**

Cet endroit est épouvantable. Tiens, regarde-moi ça. Y a des tas d'ouvertures partout.



Les Équipements qui permettent d'ouvrir des barricades (page 19) portent ce symbole.



Le Marteau de charpentier et le Démonte-pneu peuvent être utilisés pour ouvrir des barricades. À utiliser en cas d'urgence !

• **CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT**

Les armes possèdent des caractéristiques de combat qui permettent de massacrer les morts-vivants avec ingéniosité.

Dual (Paire). Si vous avez deux armes du même nom portant le symbole Dual dans les deux emplacements Main (page 16), vous pouvez les utiliser toutes les deux au prix d'une seule Action (elles doivent cibler la même zone).

PIED DE TABLE

Si vous possédez du Kopsène, vous pouvez utiliser cette carte pour obtenir une Torche.

Type d'Arme. Cet Équipement est une arme de Mêlée.

Dégâts. Les Dégâts qu'inflige chaque succès. Les Dégâts ne se cumulent pas en cas de succès multiples.

Portée. Le nombre minimal/maximal de zones que l'arme peut atteindre. 0 signifie que l'arme n'est utilisable que dans la zone du survivant.

Dés. Lorsque vous dépensez une Action de Mêlée pour utiliser l'arme, lancez le nombre de dés indiqué.

Précision. Chaque résultat de dé supérieur ou égal à cette valeur indique un succès. Les résultats inférieurs sont des échecs.

WINCHESTER 94

Le survivant qui mène avec cette carte obtient également 1 Pied de table. Écrivez cette carte et utilisez-la pour obtenir une Winchester à lutt.

Type de Munitions. Cet Équipement utilise des Balles.

Type d'Arme. Cet Équipement est une arme À distance.

Dégâts. Les Dégâts qu'inflige chaque succès. Les Dégâts ne se cumulent pas en cas de succès multiples.

Portée. Le nombre minimal/maximal de zones que l'arme peut atteindre. 1-3 signifie que l'arme peut être utilisée pour tirer à une distance de 1 à 3 zones, ni plus ni moins, et en ligne de vue.

Dés. Lorsque vous dépensez une Action À distance pour utiliser l'arme, lancez le nombre de dés indiqué.

Précision. Chaque résultat de dé supérieur ou égal à cette valeur indique un succès. Les résultats inférieurs sont des échecs.



FICHES D'IDENTITÉ RECTO VERSO : MODES ROMERO ET ZOMBICIDE

Écoutez, si on se met au travail tous les trois, je pense qu'on pourra faire pas mal de choses. Il y a beaucoup de matériel dans la maison.



Chaque survivant existe en deux versions : le mode Romero, plus dramatique et horrifique, et le mode Zombicide, plus orienté action.

Les fiches d'identité des survivants sont recto verso. Elles peuvent être retournées, d'un côté comme de l'autre, plusieurs fois au cours de la partie, quand la cohésion du groupe augmente ou si les survivants se trouvent confrontés à des Proches (page 17). Lisez les instructions de la scène choisie pour savoir quand les fiches passent d'un mode à l'autre.

Le **mode Romero** (côté en noir et blanc) présente le survivant tel qu'il apparaît dans le film. Vous incarnez un citoyen lambda confronté à de terribles événements et traqué par des morts-vivants cannibales. Afin d'assurer la survie de groupe, il vous faudra prendre des décisions cruciales. En qui pouvez-vous avoir confiance ?

Le **mode Zombicide** (côté en couleurs) présente une variante plus aguerrie du même survivant. Vous jouez un héros bien intégré au sein d'une équipe, dont le but est de massacrer le plus de morts-vivants possible, juste pour le fun ! Comment le film se serait-il déroulé si les protagonistes s'étaient comportés de la sorte ?

EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES

- Ils n'ont aucune force physique, je vous l'ai déjà dit. J'en ai tué trois que j'ai foutu dehors sans aucune difficulté.
- Ils ont renversé ma voiture, je te l'ai dit. Et ça aussi, ils l'ont fait sans aucune difficulté !
- Oui et alors ? Cinq hommes y suffiraient dans ce cas.
- C'est bien pour ça. Seulement ils ne seront pas cinq, ni même dix, mais ils seront vingt, trente, peut-être même une centaine à venir, et ils savent que l'on est là. Ils passeront en force pour nous envahir.

Pour chaque mort-vivant qu'il élimine, un survivant gagne 1 point d'expérience (XP) et avance son pointeur d'un cran sur sa barre de danger. Dans certaines parties, il est possible de gagner de l'expérience supplémentaire, par exemple en construisant des barricades.



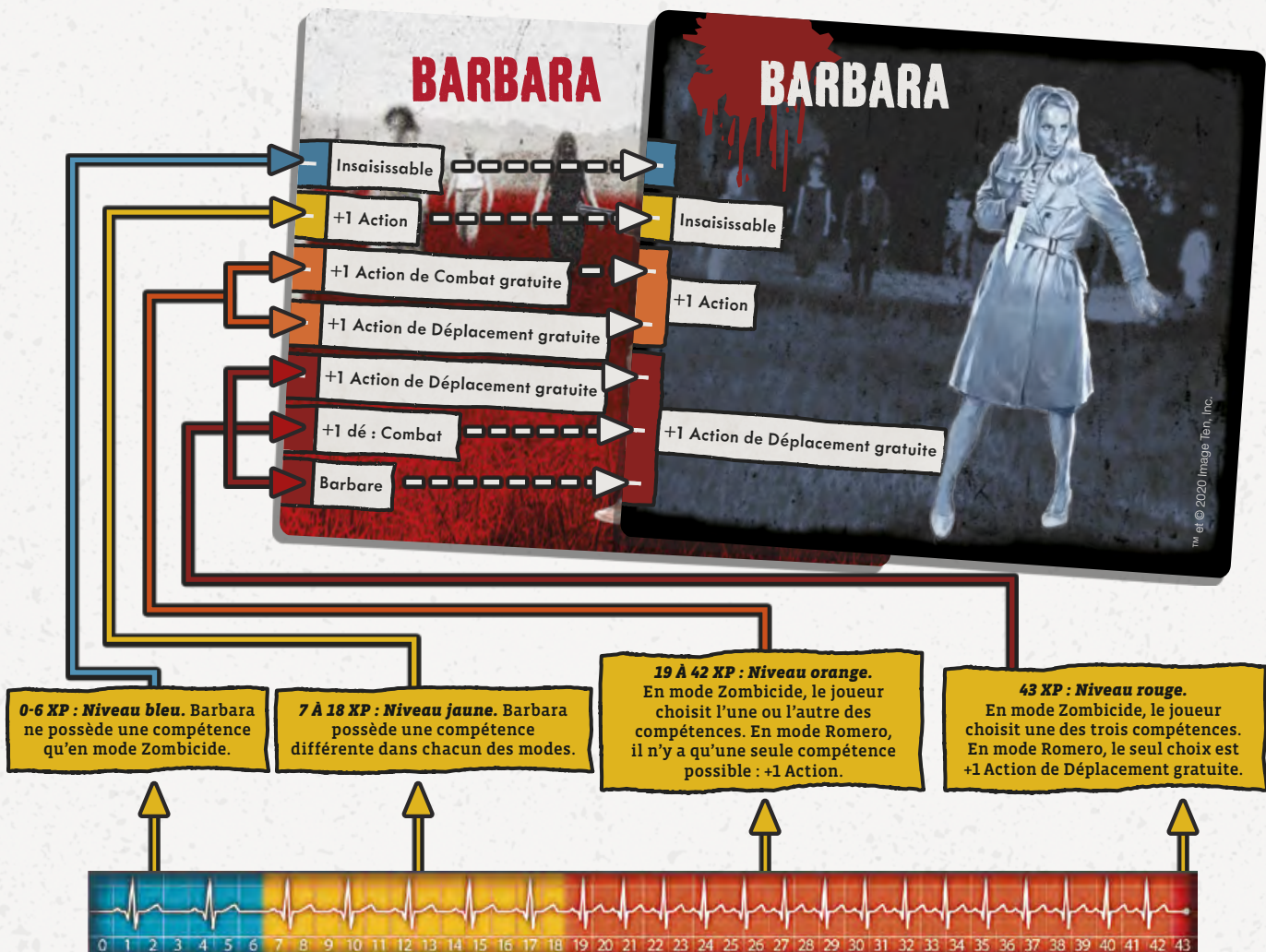
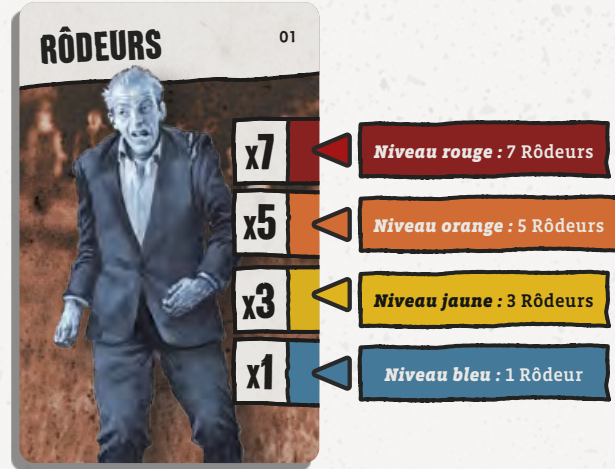
On distingue 4 niveaux de danger d'intensité croissante : bleu, jaune, orange et rouge. Chaque fois que son pointeur d'XP franchit un niveau de danger, un survivant gagne une nouvelle compétence (page 46) qui va lui servir pour le reste de la scène. Les compétences se cumulent d'un niveau de danger à l'autre.

En **mode Romero**, les survivants ne possèdent pas de compétence au niveau bleu. Ils en gagnent une au niveau jaune, une au niveau orange et une au niveau rouge.

En **mode Zombicide**, les survivants commencent avec une compétence au niveau bleu et gagnent la Compétence +1 Action au niveau jaune. En atteignant le niveau orange, ils choisissent 1 nouvelle compétence parmi les 2 disponibles à ce niveau. Au niveau rouge, les survivants obtiennent 1 compétence de leur choix parmi les 3 proposées.

Lorsqu'une compétence est débloquée, indiquez-le en plaçant un nouveau pointeur dans l'emplacement correspondant du tableau de bord du survivant. **Ces pointeurs ne sont pas retirés quand la fiche passe d'un mode à l'autre. Pensez donc à vérifier les compétences qui vous intéressent sur le côté Zombicide avant de placer les pointeurs !**

Le cumul d'expérience a toutefois un effet secondaire : **quand vous piochez une carte Mort-vivant, vous devez appliquer la ligne qui correspond au niveau de danger le plus élevé parmi les survivants en jeu** (voir Invasion des Morts-vivants, page 24). Plus votre survivant devient puissant, plus il y aura de morts-vivants.



06 INVENTAIRE



Regarde si tu trouves du bois, des planches, enfin quelque chose qui serve à nous barricader dans cette maison.

Chaque survivant peut transporter jusqu'à 5 cartes Équipement, réparties dans deux types d'emplacements sur son tableau de bord : 2 emplacements pour les Mains et 3 pour le Sac à dos. Vous pouvez défausser des cartes de l'inventaire de votre survivant à n'importe quel moment (même pendant le tour d'un autre joueur) pour y faire de la place, et ce gratuitement.

Chaque **emplacement Main** peut accueillir 1 carte Équipement. Les armes et autres objets placés dans un emplacement Main peuvent être utilisés normalement.

Le **Sac à dos** peut contenir jusqu'à 3 cartes Équipement. Les caractéristiques et les effets de jeu indiqués sur les cartes Équipement ne peuvent pas être utilisés tant que ces cartes n'ont pas été placées dans un emplacement Main. Les cartes qui portent la mention « Peut être utilisée depuis le Sac à dos » peuvent être utilisée indifféremment depuis un emplacement Main ou depuis le Sac à dos.

Les emplacements du Sac à dos permettent de stocker les armes dont la survivante n'est pas équipée. Helen ne peut pas utiliser son Marteau de charpentier tant qu'elle ne l'a pas placé dans l'un de ses emplacements Main.



La survivante bénéficie de l'effet de la carte « Cartouches en pagaille », qui porte la mention « Peut être utilisée depuis le Sac à dos ».



Les deux Mains sont utilisées pour le combat. Helen peut effectuer des Actions À distance avec son Ithaca M37 et des Actions de Mêlée avec la Hache.

07 LES MORTS-VIVANTS

Divers témoignages décrivant les assassins nous sont parvenus. Ils sont alternativement décrits comme des « gens ordinaires », des « monstres difformes », des « personnes en transe » ou des « créatures bestiales à forme humaine ». D'autres témoins parlent de « victimes déchiquetées ». Ces sinistres rumeurs ont commencé à se répandre il y a deux jours, à la suite du massacre d'une famille de sept personnes dans une maison de campagne des environs de Gulfport, en Louisiane. Depuis lors, de nouveaux meurtres ont été rapportés quotidiennement, faisant souffler un vent de panique sur les États de l'Est et du Middle West.

Il existe quatre types de morts-vivants dans *Night of the Living Dead*. Chaque mort-vivant ne dispose que d'une seule Action à dépenser chaque fois qu'il est activé. Un mort-vivant est éliminé dès qu'il est touché par une attaque dotée de la valeur de Dégâts minimale requise. L'attaquant gagne immédiatement 1 point d'expérience.

RÔDEUR

Il n'ont aucune force physique.



Il s'agit du type de mort-vivant le plus courant. S'ils ne constituent pas une grande menace individuellement, la force des Rôdeurs réside dans leur nombre.

Dégâts infligés : 1

Élimination : Valeur de Dégâts de 1

CASSEUR

Ils vont essayer d'entrer de toutes les manières.

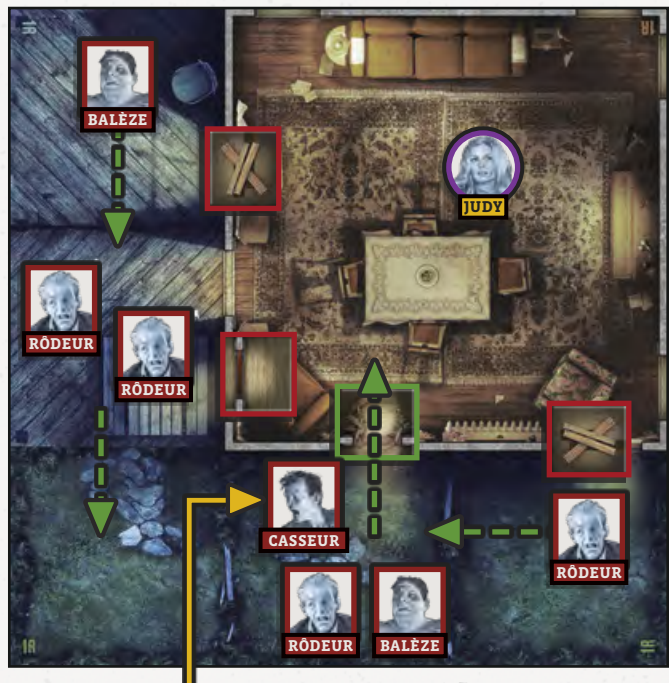


Briques, gourdins, pierres : les Casseurs utilisent tout ce qui leur tombe sous la main pour défoncer les barricades et ouvrir la voie à la horde.

Dégâts infligés : 1

Élimination : Valeur de Dégâts de 1

Règle spéciale : Les Casseurs peuvent détruire les barricades et les portes fermées qui les empêchent d'atteindre les survivants (page 22).



Les Casseurs détruisent les barricades et les portes fermées afin d'ouvrir la voie à la horde. Gardez-les à l'œil !

BALÈZE

Je devrais vous foutre dehors pour qu'ils vous bouffent !



Les défunts les plus robustes ont donné naissance aux Balèzes, véritables tanks parmi les morts-vivants. Insensibles à la plupart des attaques, ils sont capables de démembrer leurs victimes en quelques secondes. Leur masse imposante permet à leurs congénères de les utiliser comme boucliers.

Dégâts infligés : 2

Élimination : Valeur de Dégâts de 2

PROCHE

Johnny ! Non... non ! Aidez-moi ! Aidez-moi...



Les Proches sont des amis ou des parents transformés en morts-vivants. Leur apparition influe sur le moral des survivants et les plonge dans un profond désarroi.

Dégâts infligés : 1

Élimination : Valeur de Dégâts de 1

Règle spéciale : Tant qu'au moins 1 Proche se trouve sur le plateau, tous les survivants en mode Zombicide passent en mode Romero. Ces survivants repassent en mode Zombicide dès que le plateau ne contient plus aucun Proche. Notez que les compétences des survivants sont affectées par le changement de mode.

08 PHASE DES JOUEURS

Quand l'état d'urgence a commencé, radio et télévision avaient demandé à la population de ne pas sortir, de fermer toutes les issues chez eux. La situation ayant maintenant évolué, nous avons... nous pouvons vous communiquer d'autres consignes de sécurité.

En commençant par le premier joueur, chacun active ses survivants l'un après l'autre, dans l'ordre de son choix. Au niveau de danger bleu, chaque survivant peut effectuer 3 Actions (sans compter les éventuelles Actions gratuites octroyées par sa compétence de niveau bleu). Les Actions possibles sont les suivantes :

DÉPLACEMENT

Le survivant se déplace d'une zone à une autre, mais pas à travers les murs, les barricades ou les portes fermées.

- Un survivant doit dépenser 1 Action supplémentaire pour chaque mort-vivant présent dans la zone qu'il souhaite quitter.
- Entrer dans une zone contenant des morts-vivants met fin à l'Action de Déplacement du survivant (même si ce dernier dispose de la compétence Insaisissable (page 46) ou d'une compétence qui lui permet de se déplacer de plusieurs zones par Action de Déplacement).

EXEMPLE : Helen se trouve dans la même zone que 2 Rôdeurs. Pour la quitter, elle doit dépenser 1 Action de Déplacement, puis 2 Actions supplémentaires (1 par Rôdeur), pour un total de 3. Si 3 morts-vivants avaient occupé la zone, il aurait fallu à Helen un total de 4 Actions pour se déplacer (1 + 3).

FOUILLE

La Fouille est limitée aux zones intérieures qui ne contiennent pas de morts-vivants. Le joueur pioche une carte Équipement et peut soit la placer dans son inventaire (qu'il peut réorganiser gratuitement), soit la défausser immédiatement.

Un survivant ne peut effectuer qu'une seule Action de Fouille par tour (même s'il s'agit d'une Action supplémentaire gratuite).

- Les survivants en mode Romero ne peuvent piocher que dans le paquet Équipement Domestique.
- Les survivants en mode Zombicide peuvent piocher dans les paquets Équipement À distance, de Mêlée ou Domestique.

Lorsqu'un des paquets est épuisé, mélangez sa défausse pour en créer un nouveau.

NOTE : De nombreuses scènes comportent des règles spéciales pour la Fouille. Par exemple, il est possible que la Fouille d'Équipements À distance ou de Mêlée soit limitée à certaines zones spécifiques. Pensez à vérifier !

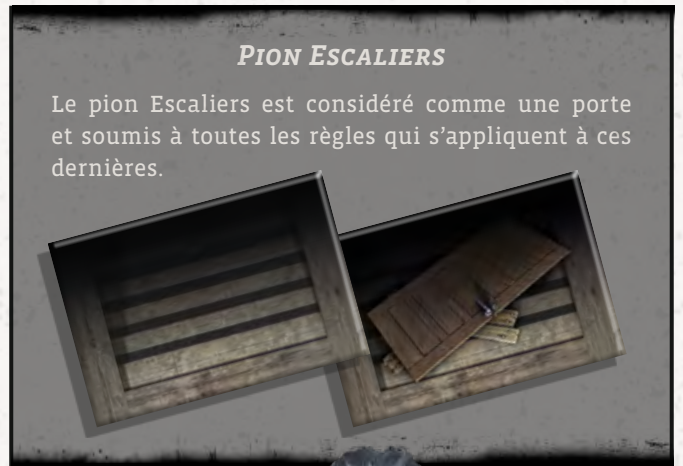
ACTION DE PORTE

Si la zone qu'il occupe ne contient pas de mort-vivant, le survivant peut ouvrir ou fermer une porte qui s'y trouve. Retournez le pion sur la face correspondante.

Fermer ou ouvrir une porte est susceptible de modifier le trajet qu'empruntent les morts-vivants pour atteindre les survivants (page 23).

PION ESCALIERS

Le pion Escaliers est considéré comme une porte et soumis à toutes les règles qui s'appliquent à ces dernières.



ACTION DE BARRICADE

Oui, je sais. Tu as eu terriblement peur. J'ai eu peur moi aussi. Mais il faut que nous nous protéjions avant tout. Je dois bloquer les portes, les fenêtres, c'est important. Tu comprends ? Il faut m'aider. Nous serons à l'abri dans cette maison s'ils ne peuvent entrer. Mais pour cela, il faut que nous travaillions ensemble.



Les Équipements qui permettent aux survivants d'ouvrir des barricades portent ce symbole.



Le survivant peut effectuer cette Action dans une zone qui contient une barricade, si aucun mort-vivant ne s'y trouve pour :

- **Construire** une barricade, si la scène l'autorise (voir les règles spéciales de la scène). Placez 1 pion Barricade fermée dans un passage ouvert.
- **Ouvrir** une barricade à l'aide d'un Équipement **doté du symbole Ouverture de Barricade**. Retournez le pion Barricade du côté ouvert.
- **Fermer** une barricade. Retournez le pion Barricade du côté fermé. Aucun Équipement particulier n'est requis.

Construire, fermer ou ouvrir une barricade est susceptible de modifier le trajet qu'empruntent les morts-vivants pour atteindre les survivants (page 23).



RÉORGANISATION/ÉCHANGE

Helen, il faut que j'arrive à lui prendre le fusil.

Un survivant peut réorganiser à sa guise les cartes dans son inventaire.

Il peut aussi échanger simultanément tout ou partie de son inventaire avec un seul autre survivant situé dans la même zone que lui. Cet autre survivant peut lui aussi réorganiser son inventaire gratuitement.

Une Action d'Échange ne doit pas forcément être équitable. Vous pouvez donner sans rien recevoir en retour, tant que les deux survivants sont d'accord !



ACTIONS DE COMBAT

On en a descendu une vingtaine depuis le début de la journée. Les trois derniers qu'on a eus essayaient d'entrer dans une baraque. Enfin, je suppose qu'ils croyaient qu'il y avait des gens à l'intérieur. On avait entendu des bruits, alors on est allés voir de plus près. On est arrivés et on les a descendus.

Les Actions de Combat permettent d'éliminer les morts-vivants et sont résolues à l'aide de cartes Équipement de Mêlée ou À distance.

• ACTION DE MÊLÉE



Le survivant utilise une arme de Mêlée qu'il tient en Main pour attaquer des morts-vivants situés dans la même zone que lui (voir Combat, page 26).

• ACTION À DISTANCE



Le survivant utilise une arme À distance qu'il tient en Main pour tirer dans une zone unique à Portée de son arme et dans sa ligne de vue (voir Combat, page 26). **Les survivants tirent dans une zone, pas sur des acteurs.** C'est particulièrement important pour déterminer l'ordre de priorité des cibles (page 27).

Attaquer à une Portée de 0 avec une arme À distance reste une Action À distance.

PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF

Le survivant prend ou active un Objectif de scène situé dans sa zone. Les effets de jeu sont détaillés dans le texte de la scène.

NE RIEN FAIRE

Le survivant ne fait rien et met fin prématurément à son tour de jeu. Il perd ses Actions restantes.

ACTIONS DE VOITURE



Conservez la carte Référence des voitures à portée de main !

Voyons, j'ai l'habitude de conduire les camions. Je connais aussi les pompes. Ben n'y connaît rien. C'est normal que j'aïlle avec lui.

Night of the Living Dead contient deux véhicules différents, chacun imprimé sur une face du pion Voiture. Dans certaines scènes, les survivants pourront conduire ces véhicules afin de se déplacer plus rapidement en écrasant les morts-vivants sur leur passage. Les deux voitures partagent les mêmes règles. Leurs caractéristiques sont indiquées sur la carte Référence des voitures.

Chacune des Actions de Voiture détaillées ci-après coûte 1 Action au survivant. Sauf indication spécifique, les compétences du survivant ne s'appliquent pas à la voiture ou aux attaques effectuées à l'aide de cette dernière.

Sauf indication spécifique, une voiture ne peut être ni attaquée ni détruite. Un survivant à l'intérieur d'une voiture peut être attaqué normalement, comme s'il se tenait dans la zone.

• MONTER OU DESCENDRE DE VOITURE

Un survivant peut **monter** à bord d'une voiture située dans sa zone si cette dernière ne contient pas de mort-vivant. Placez la figurine du survivant soit sur le siège du conducteur, s'il est libre, soit sur le pion, en tant que passager. **Une voiture peut accueillir un seul conducteur et jusqu'à 5 passagers.**

Descendre de voiture n'est soumis à aucune restriction.

● CHANGER DE SIÈGE EN VOITURE

Le survivant passe de la place du conducteur à celle d'un passager, ou inversement. Changez la position des figurines dans la voiture.

Changer de siège n'est pas une Action de Déplacement. Les règles relatives au déplacement ne s'appliquent pas.

● CONDUIRE UNE VOITURE

J'ai... alors, j'ai foncé, j'ai... vers eux, pour les écraser, mais... il ne bougeaient même pas. Ils restaient là... ils restaient là. Devant moi. Alors... j'aurais voulu que tout cela se termine... qu'ils disparaissent, qu'ils disparaissent, mais...

Seul le conducteur peut piloter la voiture, et uniquement si la scène le permet. Le survivant peut déplacer le véhicule de 1 ou 2 zones extérieures. **La voiture ne peut pas accéder aux zones intérieures, champs de maïs et zones de bois** (page 31).

Cette Action n'est pas une Action de Déplacement et elle n'est pas soumise aux modificateurs liés au déplacement : la voiture peut quitter ou traverser des zones occupées par des morts-vivants sans qu'il soit nécessaire de dépenser d'Actions supplémentaires ou de s'arrêter.

Chaque fois que la voiture **entre** dans une zone occupée par des morts-vivants (pas dans sa zone de départ, donc), effectuez une attaque de voiture. Une zone occupée par des morts-vivants peut subir plusieurs attaques de voiture si elle est traversée plusieurs fois à la suite d'Actions de Voiture consécutives. Pour résoudre une attaque de voiture, consultez les caractéristiques indiquées sur la carte Référence des voitures. L'ordre de priorité des cibles s'applique (page 27). Le conducteur gagne des points d'expérience pour tous les morts-vivants tués de la sorte.

Les attaques de voitures sont soumises aux règles de dommages collatéraux (page 28) pour les survivants situés à l'extérieur du véhicule. Soyez prudents lorsque vous traversez une zone qui contient à la fois des morts-vivants et des survivants à pied ! Si la zone traversée est uniquement occupée par des survivants à pied, il n'y a pas d'attaque de voiture.

1 Suivons le tour de Ben qui utilise la voiture. Ben se tient dans la même zone que Tom, sans morts-vivants. Ben dépense sa première Action pour monter dans la voiture à la place du conducteur.

2 Ben utilise sa deuxième Action pour traverser 2 zones avec la voiture. Il effectue une attaque de voiture dans chacune des zones qu'il traverse. Il élimine 2 Rôdeurs dans sa zone de destination.

3 Lors de sa troisième Action, Ben traverse 2 zones supplémentaires. Le Rôdeur situé dans la zone qu'il quitte n'est pas menacé, mais Ben effectue une attaque de voiture dans chacune des zones qu'il traverse. Il n'obtient qu'un seul succès. L'ordre de priorité des cibles (page 27) s'applique et c'est le Balèze qui est éliminé.

4 S'il n'y avait pas de mort-vivant dans la zone de Barbara, Ben aurait pu y conduire le véhicule avec sa quatrième Action. Cependant, la présence du Rôdeur expose Barbara aux dommages collatéraux (page 28). Ben choisit donc de n'avancer que d'une seule zone et de s'y arrêter.

Ben serait ravi d'écraser ce Casseur. Hélas, celui-ci se trouve dans une zone de bois (page 31). Les voitures ne peuvent pas traverser les bois ou les champs de maïs.

À moins que la scène ne le permette, il n'est pas possible de conduire une voiture dans une zone intérieure.

09 PHASE DES MORTS-VIVANTS

À l'heure où je vous parle, les représentants des forces de l'ordre sont incapables d'expliquer ces vagues de meurtres. Les seules consignes que nous sommes à même de vous communiquer sont celles données par le Chef Dunmore, shérif de Camden en Caroline du Nord : « Que les gens ne sortent pas de chez eux. Qu'ils s'enferment à double tour chez eux. Nous ne savons pas à quel genre de psychopathes nous avons affaire. »

Une fois que les joueurs ont activé tous leurs survivants, c'est au tour des morts-vivants d'être activés. Personne ne les dirige : ils se débrouillent très bien tous seuls, en effectuant les étapes suivantes dans l'ordre.

ÉTAPE 1 : ACTIVATION

Chaque mort-vivant est activé et dépense son Action en fonction de la situation, soit pour attaquer, soit pour se déplacer. On résout d'abord toutes les attaques sur les survivants (ou sur les barricades et portes fermées), puis tous les déplacements. Un mort-vivant ne peut faire que l'un **OU** l'autre lors de son Action.

• ATTAQUE

Les membres de la défense civile de Cumberland ont dit aux journalistes que les victimes de ces meurtres paraissent être à moitié dévorées par leurs assassins.

Chaque mort-vivant situé dans la zone d'un survivant porte une attaque. Une attaque de mort-vivant touche automatiquement, ne requiert aucun lancer de dés et inflige un nombre de blessures fixe, en fonction du type de mort-vivant :

- **Rôdeur, Casseur et Proche : 1 blessure**
- **Balèze : 2 blessures**

Les survivants présents dans la zone choisissent ensemble comment répartir les attaques des morts-vivants. Chaque attaque de mort-vivant inflige le montant de blessures indiqué sur son profil (page 17). Avancez le compteur de blessures de 1 par blessure subie. Un survivant est éliminé dès que son compteur de blessures atteint 3. Attention : la partie est perdue dès qu'un survivant est éliminé !



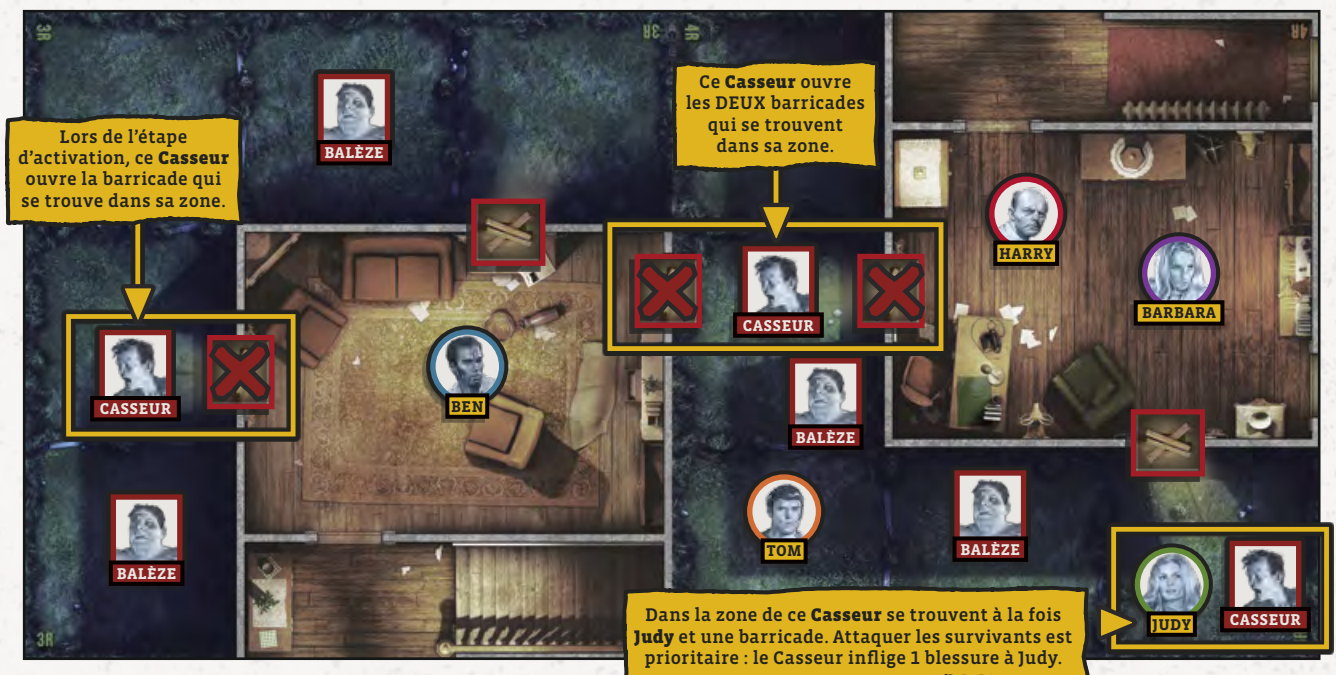
Chaque attaque de mort-vivant réussie inflige le montant de blessures indiqué sur son profil.

Les morts-vivants combattent en groupe. Tous les morts-vivants activés dans la même zone qu'un survivant se joignent à l'attaque, même s'ils sont assez nombreux pour tuer leur victime plusieurs fois.

Les Casseurs qui n'ont pas attaqué de survivant dépensent leur Action pour s'en prendre aux barricades et portes fermées dans leur zone. Ouvrez toutes les portes et les barricades dans la zone concernée.

Lors de son activation, un Casseur peut ouvrir plusieurs portes et barricades situées dans sa zone.

Les autres morts-vivants qui n'ont pas attaqué pourront emprunter, lors de leur déplacement qui survient juste ensuite, les ouvertures ainsi créées par les Casseurs !



• DÉPLACEMENT

Ça ira. Bien, maintenant il faut nous protéger. S'ils s'aperçoivent qu'on est ici, ils vont se ramener en force.

Les morts-vivants qui n'ont pas attaqué utilisent leur Action pour se déplacer de 1 zone vers les survivants.

1- Les morts-vivants choisissent leur zone de destination.

- Ils choisissent en priorité la zone en ligne de vue qui contient le plus de survivants.
- Si aucun survivant n'est visible, ils choisissent la zone qui contient le plus de survivants.

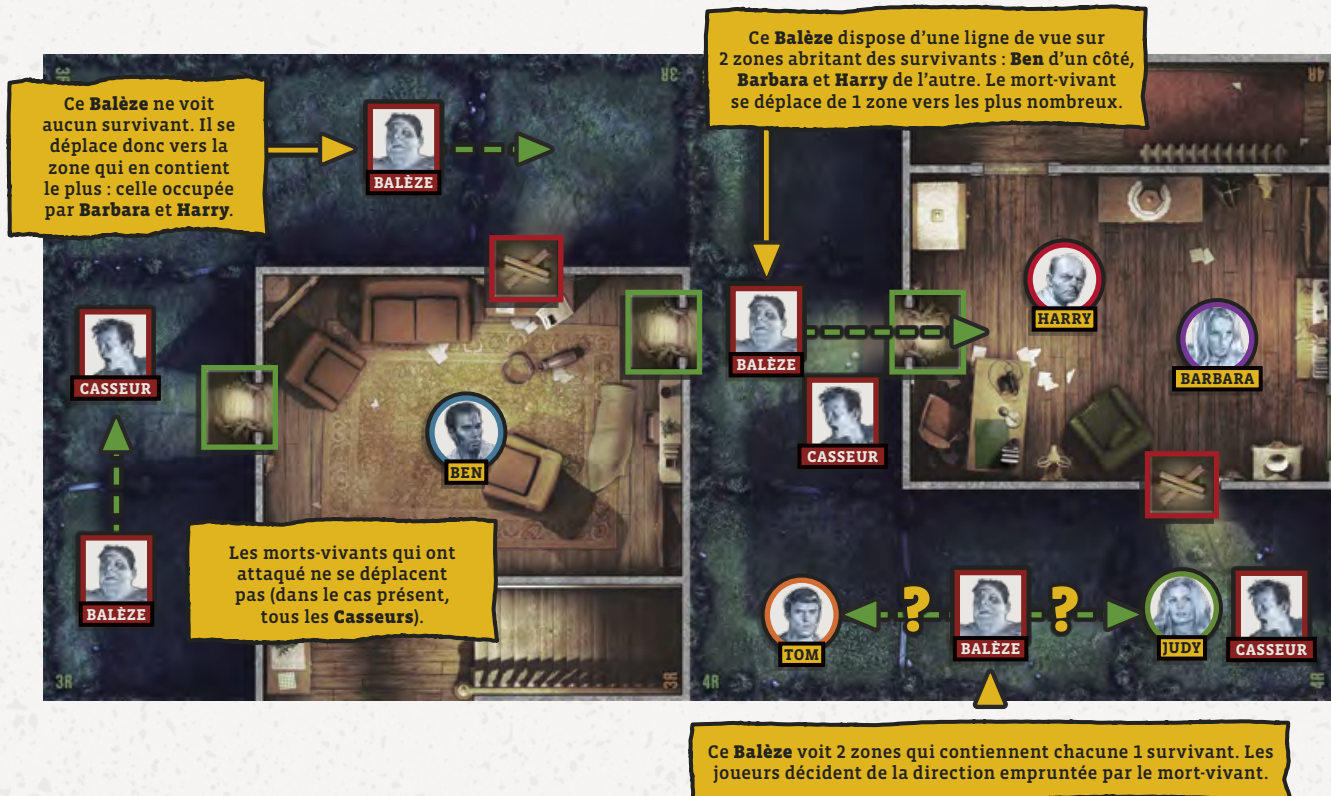
Dans les deux cas, la distance n'est pas prise en compte. Un mort-vivant va toujours se diriger vers la zone qui contient le plus de survivants qu'il peut voir.

2- Les morts-vivants se déplacent de 1 zone vers leur zone de destination, en empruntant le chemin disponible le plus court.

S'il n'existe aucun chemin ouvert vers leur zone de destination, les morts-vivants prennent le chemin le plus court et s'amassent derrière la première barricade ou porte fermée qui se dresse sur leur trajet.

Si plusieurs trajets d'égale longueur s'offrent à eux, les morts-vivants se séparent en autant de groupes de taille égale que nécessaire pour suivre toutes les routes possibles. Ils se séparent également si plusieurs zones contiennent le même nombre de survivants.

S'ils sont en nombre impair, les morts-vivants se séparent de la même façon. Décidez quel groupe va recevoir le mort-vivant surnuméraire et quelle direction va emprunter chacun de ces groupes. Dans le cas d'un unique mort-vivant face à plusieurs chemins possibles, les joueurs décident de la direction qu'il emprunte.



ÉTAPE 2 : INVASION

Ils sont de plus en plus nombreux.



Les plans des scènes indiquent les endroits où les morts-vivants apparaissent à la fin de chaque phase des morts-vivants : ce sont les zones d'invasion.



Les pions Invasion servent à indiquer les zones d'invasion. La zone d'invasion qui contient le pion blanc est toujours la première à générer des morts-vivants.

Repérez le pion Invasion **blanc**, puis piochez et résolvez une carte Mort-vivant : notez le type de mort-vivant généré et appliquez la ligne de la carte qui correspond au niveau de danger du survivant le plus expérimenté en jeu (bleu, jaune, orange ou rouge) ; placez le type et la quantité de morts-vivants indiqués dans la zone d'Invasion blanche. Le pion Invasion blanc est toujours le premier à générer des morts-vivants.

Il est possible qu'une zone d'Invasion contienne plusieurs pions Invasion. Piochez une carte Mort-vivant pour chacun d'entre eux.

Répétez cette opération pour chaque zone d'invasion, en commençant dans la zone qui contient le pion Invasion blanc et en progressant dans le sens horaire.

Quand le paquet Mort-vivant est épuisé, mélangez sa défausse pour constituer une nouvelle pioche.

EXEMPLE : Tom a 5 points d'expérience. Il est donc toujours au niveau de danger bleu. Judy en a 12, ce qui la place au niveau Jaune. Pour déterminer combien de morts-vivants sont générés, appliquez le résultat jaune des cartes Mort-vivant, correspondant au niveau de Judy, la survivante la plus expérimentée.

PIONS INVASION COLORÉS

Par défaut, les pions Invasion sont rouges (blanc pour la zone d'invasion de départ). Toutefois le jeu contient également des pions Invasion dotés d'une face d'une couleur différente, comme jaune ou violet. Ces pions sont utilisés de façon spécifique lors de scènes spéciales. Sauf indication contraire, les zones où ils sont placés ne génèrent pas de morts-vivants jusqu'à ce qu'un événement spécifique se produise et les active.



BALÈZES ← Cette carte Mort-vivant génère des Balèzes.

x7	Niveau rouge : 7 Balèzes
x5	Niveau orange : 5 Balèzes
x1	Niveau jaune : 1 Balèze
x1	Niveau bleu : 1 Balèze



CARTES OUVERTURE DE BARRICADE & DE PORTE

Mesdames et messieurs, nous vous prions de bien vouloir nous excuser, notre émission ayant subi une interruption indépendante de notre volonté.

Quand une carte Ouverture de Barricade & de Porte est révélée, ne placez pas de morts-vivants dans la zone d'invasion désignée. Ouvrez à la place toutes les portes et barricades dans les zones occupées par le type de mort-vivant indiqué.

Notez que ces cartes n'ont aucun effet au niveau de danger bleu !

PÉNURIE DE FIGURINES

- Dis donc, il reste des bonbons ?
- Non.

Parfois, lorsque des morts-vivants doivent être générés, il arrive que les joueurs n'aient plus assez de figurines du type indiqué à placer sur le plateau. Dans ce cas, les morts-vivants restants du type désigné sont placés (s'il en reste), puis tous les morts-vivants de ce type bénéficient immédiatement d'une activation supplémentaire (voir Étape 1 : Activation, page 22). Des activations en chaîne peuvent survenir lors de circonstances particulièrement désastreuses. Surveillez le nombre de morts-vivants en réserve !

1 C'est l'étape d'invasion et le niveau de danger est jaune. On commence l'invasion par le pion blanc, qui indique la zone de départ. Une carte Mort-vivant est piochée. Elle indique qu'au niveau jaune, 3 Rôdeurs doivent être placés dans cette zone.

2 L'invasion se poursuit dans le sens horaire. Une deuxième carte Mort-vivant est piochée, révélant un Balèze.

3 Une carte Mort-vivant est piochée pour cette troisième et dernière zone d'invasion. Elle indique d'ouvrir toutes les barricades et les portes dans les zones qui contiennent des Rôdeurs ! La sécurité des deux abris des survivants se retrouve brusquement compromise.

10 COMBAT

- Chef, j'aimerais savoir, s'il y en avait six ou sept autour de moi, est-ce que j'aurais quand même une chance de m'en tirer ?
- Bah, y a pas de problème. Si vous avez un fusil, vous visez la tête, c'est le moyen le plus sûr de les tuer. Si vous n'avez pas de fusil, un gourdin et vous tapez dessus. Ou bien encore une torche pour les brûler.



Lorsqu'un survivant effectue une Action de Mêlée, À distance ou de Voiture pour attaquer des morts-vivants, lancez autant de dés que la valeur de Dés indiquée sur la carte de l'arme ou de la voiture utilisée.



Si le survivant actif possède 2 armes identiques dotées du symbole Dual en Main, il peut utiliser les deux simultanément au prix d'une seule Action. Les deux armes doivent viser la même zone.



EXEMPLE : Harry est équipé d'un Uzi dans chaque Main. Cette arme est dotée du symbole Dual. Harry peut donc utiliser les deux au cours d'une même Action, ce qui lui permet de lancer 6 dés (3 par Uzi) lors d'une même Action À distance.



Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à la valeur de Précision de l'arme indique un succès.



Chaque succès inflige à une cible donnée autant de Dégâts que la valeur de Dégâts de l'arme. Si toutes les cibles sont éliminées, les succès restants sont perdus.

- Une valeur de Dégâts de 1 suffit à éliminer les **Rôdeurs**, **Casseurs** et **Proches**.



- Une valeur de Dégâts de 2 ou plus est nécessaire pour éliminer les **Balèzes**. Les armes dotées d'une valeur de Dégâts de 1 n'ont aucun effet sur eux, quel que soit le nombre de succès obtenus.

ACTION DE MÊLÉE

Le centre de survie du Pentagone nous informe à l'instant que l'on peut abattre ces êtres avec une balle dans la tête ou un violent coup sur le crâne. Il faut donc que le cerveau soit détruit pour anéantir ces êtres.



Les armes de Mêlée sont indiquées par le symbole de Mêlée.

Un survivant possédant une arme de Mêlée en Main peut attaquer des morts-vivants situés dans la même zone que lui. Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à la valeur de Précision de l'arme indique un succès. Le joueur répartit à sa guise les succès entre les cibles potentielles dans la zone.

Lors des Actions de Mêlée, les échecs ne provoquent pas de dommages collatéraux (page 28).

EXEMPLE : Barbara et Helen se trouvent dans une zone occupée par 1 Balèze, 1 Casseur et 1 Rôdeur. Helen attaque avec son Katana et obtient « 2 » et « 4 », soit 1 succès. La valeur de Dégâts de 1 du Katana n'étant pas suffisante pour tuer le Balèze, Helen attribue son succès au Casseur et l'élimine. Bien qu'un échec ait été obtenu, c'est une Action de Mêlée : Barbara ne risque pas d'être touchée par les moulinets d'Helen.

ACTION À DISTANCE

Un survivant possédant une arme À distance en Main peut tirer dans une zone située dans sa ligne de vue (page 10) et dans la Portée de son arme.

RAPPEL :

- Dans les zones intérieures, la ligne de vue depuis une pièce est limitée aux zones adjacentes qui partagent une ouverture avec cette pièce.
- Dans les zones extérieures, les lignes de vue s'étendent en lignes droites parallèles aux bords du plateau avant d'être bloquées par un mur ou le bord du plateau.
- Les tirs ratés peuvent provoquer des dommages collatéraux (page 28). Sachez évaluer les risques !



La Portée d'une arme est indiquée sur sa carte par la valeur de Portée. Elle représente le nombre de zones jusqu'auquel l'arme peut tirer.



Les armes À distance sont indiquées par le symbole À distance.

La première des deux valeurs indique la Portée minimale. L'arme ne peut pas tirer dans des zones situées en deçà de ce minimum. Dans certains cas, cette valeur est de 0, ce qui signifie que le survivant peut tirer sur des cibles se trouvant dans la même zone que lui (cela reste une Action À distance).

La seconde valeur indique la Portée maximale. Une arme ne peut pas tirer dans une zone se trouvant au-delà de sa Portée maximale.

EXEMPLE 1 : La Winchester 94 possède une valeur de Portée de 1-3. Elle peut tirer jusqu'à 3 zones de distance, mais ne peut pas être utilisée dans la zone où se tient le tireur.

EXEMPLE 2 : Le Canon scié a une Portée de 0-1. Il peut tirer dans la zone où se tient le tireur et dans une zone adjacente, pas plus.



Ignorez les acteurs qui se trouvent dans les zones entre le tireur et la zone ciblée. Les survivants peuvent ainsi tirer à travers des zones occupées sans affecter les autres survivants ou les morts-vivants. Un survivant peut même tirer dans une autre zone alors que des morts-vivants sont présents dans la sienne !

• ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES



Un survivant qui utilise une arme À distance ne choisit pas librement les cibles qu'il touche, même à une Portée de 0. Les succès sont attribués aux acteurs dans la zone ciblée selon l'ordre de priorité suivant :

1 - Balèze

2 - Rôdeur, Casseur ou Proche (au choix du tireur)

Les succès sont attribués aux cibles arrivant en premier dans l'ordre de priorité, jusqu'à ce qu'elles aient toutes été éliminées. Ils sont ensuite attribués à celles du degré de priorité suivant jusqu'à ce qu'elles aient aussi été éliminées, et ainsi de suite. Si plusieurs cibles partagent le même ordre de priorité, le tireur choisit lesquelles sont touchées.

RAPPEL : L'ordre de priorité ne s'applique pas aux Actions de Mêlée.

EXEMPLE : Armé d'un Ithaca M37 (Dégâts 2), Ben effectue une Action À distance dans une zone contenant 1 Balèze, 1 Proche et 2 Rôdeurs. La présence d'un Proche contraint Ben à jouer en mode Romero. Ben obtient «» et «» lors de sa première Action. La valeur de Précision de l'Ithaca M37 est de 4+, ce qui signifie 2 succès. En suivant l'ordre de priorité des cibles, le premier succès est attribué au Balèze qui est éliminé (Dégâts 2). Le Proche et les 2 Rôdeurs partagent le même ordre de priorité : Ben peut donc attribuer son second succès comme il le souhaite. Il opte pour le Proche et l'élimine, ce qui lui permet de repasser en mode Zombicide.

NOTE : Les Balèzes arrivent en premier dans l'ordre de priorité des cibles et sont insensibles aux armes dotées d'une valeur de Dégâts de 1. Tous les Rôdeurs, Casseurs et Proches situés dans leur zone sont par conséquent à l'abri des Actions À distance dotées d'une valeur de Dégâts de 1, car les Balèzes doivent être éliminés avant qu'eux-mêmes puissent être touchés.

ORDRE DE PRIORITÉ	NOM	ACTIONS	DÉGÂTS MIN. POUR ÉLIMINATION	EXPÉRIENCE GAGNÉE
1	Balèze	1	2	1
2	Rôdeur Casseur Proche	1	1	1



• DOMMAGES COLLATÉRAUX

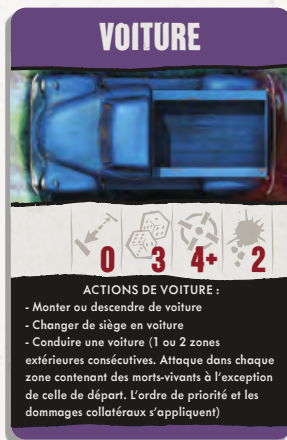
Vas-y. Tu vises bien la tête, entre les deux yeux.
Beau carton. Ça va, allez-y, il est mort. Allez le chercher et vous pourrez aussi le foutre au feu.

Un survivant ne peut pas être touché par ses propres attaques. Cependant, dans des situations désespérées, il peut arriver qu'une Action À distance ou de Voiture cible une zone occupée à la fois par des morts-vivants et des survivants.

Dans ce cas, tous les résultats ratés de l'attaque touchent les survivants dans la zone ciblée. Les dommages collatéraux sont attribués à la convenance des joueurs et les Dégâts sont appliqués normalement (par exemple, les armes dotées d'une valeur de Dégât de 2 infligent 2 blessures).

Rappel : Les Actions de Mêlée ne provoquent pas de dommages collatéraux.

EXEMPLE : Helen tire avec son Canon scié dans une zone où se trouvent Harry et 1 Rôdeur. Elle obtient « <<■>> et « <<■>>, soit 1 succès... et 1 échec. Le succès élimine le Rôdeur. L'échec, cependant, touche Harry et lui inflige 1 Dégât. Harry subit 1 blessure.



ATAQUE DE VOITURE

L'attaque de voiture est détaillée dans la section Actions de Voiture (page 21). Pour rappel, les attaques de voiture sont soumises à l'ordre de priorité des cibles et peuvent provoquer des dommages collatéraux. Les attaques de voitures ne sont pas des Actions de Combat.

11 TRAIT DES ARMES

Vous commandez en bas, c'est d'accord. Mais ici, c'est moi.

RECHARGEMENT



Les armes à rechargement sont dotées d'une puissance de feu dévastatrice, mais doivent être rechargées avant de pouvoir tirer de nouveau.

Les armes dotées du trait Rechargement nécessitent d'être rechargées en utilisant une Action entre chaque tir si vous voulez tirer plusieurs fois au cours du même round. Lors de la phase de fin de round, le rechargement se fait automatiquement. Elles sont toujours considérées comme chargées au début du round.

- Si vous passez une telle arme à un autre survivant sans l'avoir rechargée, il devra le faire avant de pouvoir s'en servir.
- Si vous êtes équipé de deux armes à rechargement Dual identiques, une seule Action permet de recharger les deux.
- Il est possible de tirer avec une seule arme à rechargement Dual dans une zone et de dépenser ensuite une nouvelle Action de Combat À distance pour tirer dans une autre zone avec la deuxième arme.

SNIPER



Le survivant bénéficie de la compétence Sniper (page 46) quand il effectue une Action À distance avec une arme dotée du trait Sniper. Il ignore l'ordre de priorité des cibles et peut choisir librement sa cible. Sniper annule également le risque de provoquer des dommages collatéraux !

Votre meilleur ami lorsqu'il s'agit de se débarrasser des morts-vivants.

12 ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Les cartes Spéciales ne sont pas piochées dans l'un des paquets Équipement lors d'Actions de Fouille, mais découvertes lors de circonstances particulières ou assemblées en combinant plusieurs Équipements. Ce sont souvent les cartes les plus efficaces du jeu.

Combiner de l'Équipement n'est pas sorcier : défaussez gratuitement les cartes demandées depuis l'inventaire de votre survivant. Prenez ensuite la carte d'Équipement Spécial correspondante. Votre survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.

Cette opération n'est pas réversible. L'Équipement Spécial ne peut plus être reconverti en ses composants d'origine.

LA PÉTOIRE DE M'MAN

Quand ma mère a-t-elle créé son premier flingue custom ? Dans les années 60, je crois. Elle ne m'a jamais vraiment dit pourquoi, ceci dit...

– Ned, survivant de Zombicide



MACHETTE + CANON-SCIÉ = PÉTOIRE DE M'MAN

Obtenu en combinant une Machette et un Canon-scié, la Pétoire de m'man peut être utilisée à la fois comme arme de Mêlée et À distance.

Toutefois, comme il s'agit d'une arme iconique de Zombicide (sauf que maintenant, elle est Dual !), seuls les survivants en mode Zombicide peuvent effectuer des Actions de Combat avec la Pétoire de m'man. Les survivants en mode Romero ne peuvent pas l'utiliser !

NOTE : Le trait **Rechargement** ne s'applique que pour son Action À distance.

MOLOTOV

Il faut que les cadavres puissent être brûlés. C'est la meilleure solution pour les détruire.



KÉROSÈNE + BOCAL = MOLOTOV

Obtenu en combinant un Bocal avec du Kérosène, le Molotov est une arme extrêmement redoutable, mais à usage unique. Le feu élimine les morts-vivants présents dans la zone ciblée et empêche les autres de s'approcher. Très utile lorsque les survivants ont besoin de se frayer un chemin pour atteindre l'objectif d'une scène !

Un survivant équipé d'un Molotov peut le défausser et effectuer une Action À distance qui cible une zone extérieure (hors de question de mettre le feu à votre abri !):

- Tous les acteurs situés dans la zone ciblée sont éliminés.
- Tout pion Invasion se trouvant dans la zone ciblée peut être déplacé vers une autre zone d'invasion. Cet effet n'est plus applicable s'il ne reste qu'une seule zone d'invasion en jeu.

WINCHESTER À LUNETTE

Placez une Lunette sur la Winchester 94 et vous obtiendrez une arme indispensable à votre survie ! Grâce à sa longue Portée et à son trait Sniper (page 28), la Winchester à lunette vous permet de rapidement éliminer les Proches et peut servir à couvrir vos camarades empêtrés dans un corps à corps.



WINCHESTER 94 + LUNETTE = WINCHESTER À LUNETTE

RÈGLES • NIGHT OF THE LIVING DEAD : UN JEU ZOMBICIDE



TORCHE

Pour l'instant, ils ont encore un peu peur, mais après... tout ce que je sais, c'est qu'ils doivent craindre le feu.



PIED DE TABLE + KÉROSÈNE = TORCHE + KÉROSÈNE

Les morts-vivants ont peu de points faibles, mais ils sont vulnérables au feu. Ils s'embrasent facilement et craignent donc instinctivement les flammes. Les Torches constituent des armes redoutables contre ces êtres et elles sont faciles à créer : il suffit de combiner un Pied de table avec un peu de Kérosène.

La quantité de Kérosène à fournir est si dérisoire, que **le survivant n'a pas à défausser la carte Équipement correspondante lorsqu'il assemble l'arme** (ce qui constitue une exception à la règle). Fouillez rapidement dans le paquet Équipement Domestique et faites feu de tout bois !



13 CHAMPS DE MAÏS ET BOIS



CHAMPS DE MAÏS



En Pennsylvanie, où se déroule *Night of the Living Dead*, l'agriculture constitue l'industrie principale. Pour cette raison, de nombreuses zones extérieures du plateau contiennent des champs de maïs. **Les champs de maïs bloquent les lignes de vue.**

- Aucune ligne de vue ne peut les traverser ou y pénétrer.
- À l'intérieur d'un champ de maïs, la ligne de vue est limitée à la Portée 0. Les acteurs ne peuvent pas tracer de ligne de vue au-delà de leur propre zone.
- Les acteurs peuvent se déplacer normalement à l'intérieur des champs de maïs. Par contre, les voitures ne peuvent pas y accéder.

BOIS



- Les bois bloquent les lignes de vue des acteurs qui se trouvent à l'extérieur de ceux-ci. Aucune ligne de vue ne peut les traverser ou y pénétrer.
- Les acteurs qui se trouvent à l'intérieur d'une zone de bois peuvent tracer des lignes de vue partant de leur propre zone.
- Les acteurs peuvent se déplacer normalement à l'intérieur des bois. Par contre, les voitures ne peuvent pas y accéder.



14 MODES JEU SUPPLÉMENTAIRES

MODE ULTRAROUGE

Nous nous demandons, pourquoi consulte-t-on les experts spatiaux pour un problème purement terrestre ?

Le mode Ultrarouge permet à vos survivants de gagner des points d'expérience au-delà du niveau de danger rouge et de bénéficier de compétences supplémentaires. Grâce à ce mode, vous battrez des records de massacre et vous pourrez jouer des scènes de grande envergure.

Mode Ultrarouge : Lorsque votre survivant atteint le niveau de danger rouge, remplacez le pointeur d'XP sur 0, puis faites-le avancer, le cas échéant, du nombre de points d'expérience gagnés au-delà de ceux qui vous ont permis d'atteindre le niveau rouge. Votre survivant est toujours au niveau rouge et conserve ses compétences. Comptabilisez les points d'expérience comme d'habitude et choisissez une compétence non acquise à chaque nouveau niveau de danger atteint.

Si un survivant a acquis toutes les compétences possibles sur sa fiche d'identité, il peut choisir d'acquérir n'importe quelle compétence de la liste lorsqu'il atteint à nouveau les niveaux orange et rouge.

EXEMPLE : Barbara vient de gagner son 43^e point d'expérience, atteignant ainsi le niveau rouge. En mode Zombicide, elle possède les compétences suivantes : *Insaisissable* (bleu), *+1 Action* (jaune), *+1 Action de Déplacement gratuite* (orange) et *Barbare* (rouge).

Le joueur remplace le pointeur d'XP sur 0 et la scène reprend. Barbara reste cependant au niveau rouge et continue à gagner des points d'expérience en massacrant des morts-vivants.

Barbara n'obtient pas de compétence supplémentaire en atteignant les niveaux bleu et jaune pour la seconde fois. Elle possède déjà toutes les compétences pour ceux-ci. En atteignant de nouveau le niveau orange, elle gagne *+1 Action de Combat gratuite*, sa deuxième compétence de ce niveau. En atteignant le niveau rouge pour la seconde fois, le joueur choisit une nouvelle compétence parmi les 2 restantes de ce niveau de danger ; il prend *+1 dé : Combat*. Le pointeur d'XP retourne sur 0.

Au cours de son troisième passage sur la barre de danger, Barbara n'obtient aucune compétence supplémentaire aux niveaux bleu, jaune et orange, car elle les possède déjà toutes. En atteignant le niveau rouge pour la troisième fois, elle obtient la dernière compétence de ce niveau : *+1 Action de Déplacement gratuite*. Le pointeur d'XP est à nouveau remplacé sur 0.

À partir de ce moment, Barbara continue toujours à gagner des points d'expérience. Elle gagnera une compétence au choix du joueur chaque fois qu'elle atteindra le niveau orange, puis une autre chaque fois qu'elle atteindra le niveau rouge.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

- Dis donc, Bill, on devrait contacter la station.
- D'accord, Steve, tu leur dis que je continue, et aussi que ça s'arrange et que bientôt nous les contrôlerons.



Vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté de vos parties de *Night of the Living Dead* en vous servant des numéros des cartes.

Annonciateurs de la chute de l'humanité, les morts-vivants constituent une menace à la fois familière et inconnue. Mais il peut parfois arriver que le jeu soit trop facile ou trop difficile, selon le groupe de joueurs. Dans un tel cas, triezy vos cartes Mort-vivant en fonction de leur numéro.

- Les cartes Mort-vivant 1 à 21 forment la partie la plus facile de l'invasion. Les Casseurs et les Proches apparaissent moins souvent.
- Les cartes 22 à 42 constituent la partie la plus difficile. Les morts-vivants apparaissent en plus grand nombre, notamment aux niveaux de danger les plus bas. Elles sont réservées à des joueurs de Zombicide plus expérimentés.
- Les numéros 43 à 46 sont des cartes Ouverture de Barricade & de Porte. Elles peuvent se révéler dangereuses dans les scènes orientées sur la défense de l'abri, mais permettent de souffler dans les scènes se déroulant en extérieur (car il n'y a ni barricade ni porte à ouvrir). Ajoutez-les ou retirez-les pour ajuster la difficulté de votre partie.

Vous pouvez mélanger ces éléments à votre guise afin de créer une expérience de jeu adaptée à votre groupe !



15 SCÈNES



S1 QUE S'EST-IL PASSÉ, ICI ?

Facile / 45 minutes

Au restaurant Chez Beekman, Ben a été attaqué par une horde de morts-vivants. Il a pu s'enfuir de justesse à bord d'un véhicule, mais il n'a presque plus d'essence. Il a trouvé une pompe, hélas verrouillée. Gardant son sang-froid, Ben remarque la maison voisine et décide d'y entrer, dans l'espoir de trouver la clé de la pompe. Il y découvre Barbara, encore sous le choc des horreurs dont elle a été témoin. À l'étage, nos survivants font une macabre découverte : le cadavre de la précédente occupante de la maison, qui a connu un destin funeste.

Peu après, Harry, Helen, Judy et Tom sortent de la cave dans laquelle ils s'abritaient. Une brève dispute éclate sur le meilleur plan à suivre. Un accord est finalement trouvé : il faut barricader la maison afin d'empêcher les morts-vivants d'entrer.



Dalles requises : 1R, 2R, 3R, & 4R.

4R	3R
1R	2R

-  **1** Aire de départ des survivants 1 et 2
-  **2** Aire de départ des survivants 1 et 2
-  Portes ouvertes/fermées
-  Portes ouvertes/fermées
-  Fenêtre à barricader
-  Escaliers fermés
-  Barricade ouverte
-  Zones d'invasion
-  Zone de Fouille : Mêlée
-  Zone de Fouille : À distance

● OBJECTIFS

Barricadez la maison. Vous gagnez la partie quand les deux conditions suivantes sont remplies simultanément :

- Toutes les fenêtres indiquées sont bloquées à l'aide de barricades (voir règles spéciales).
- Il n'y a aucun mort-vivant dans la maison.

● RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Les survivants commencent en mode Romero (côté Romero de leur fiche d'identité visible).
- Barbara et Ben commencent sur l'aire de départ 1. Harry, Helen, Judy et Tom sont placés sur l'aire de départ 2.
- Placez des pions Barricade ouverte aux endroits indiqués. Ils représentent des portes ouvertes entre deux zones.
- Retirez la Winchester 94 de l'Équipement de départ. À la place, distribuez un Pied de table. Placez la Winchester 94 dans la zone indiquée. Un survivant qui fouille cette zone peut choisir de prendre l'arme plutôt que de piocher. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement.

- **Confiance réciproque.** Un survivant qui effectue une Action de Réorganisation/Échange pour donner l'Équipement de départ Winchester 94 à un de ses compagnons peut passer en mode Zombicide.

- **Planques de matériel.** Les paquets Équipement de Mêlée et À distance ne sont accessibles qu'aux survivants en **mode Zombicide** qui fouillent la zone correspondante.

- **Le cadavre de la propriétaire.** La première fois qu'un survivant se rend dans la zone de l'escalier de la dalle 3R, tous les survivants en mode Zombicide repassent en mode Romero. Un survivant dans cette zone peut dépenser 2 Actions pour ôter le cadavre, sans quoi la zone qui se trouve au-delà ne peut pas être fouillée.

- **Barricades de fortune.** Les pions Barricade ouverte représentent des morceaux de bois jonchant les ouvertures et qui peuvent être utilisés pour barricader les fenêtres. Chaque pion Barricade chevauche 2 zones. Un survivant qui se trouve dans l'une ou l'autre de ces zones peut dépenser une Action pour prendre le pion. Un survivant peut transporter plusieurs pions Barricade à la fois. Ils n'occupent pas d'emplacement dans l'inventaire et peuvent être échangés normalement.

Un survivant peut défausser une carte Planches pour recevoir un pion Barricade (aucun gain d'XP). Un survivant qui transporte un pion Barricade peut dépenser 1 Action pour bloquer une fenêtre située dans sa zone. Retirez le pion Barricade de l'inventaire du survivant et placez-le, côté fermé visible, sur la fenêtre. **Le survivant gagne 5 XP.**



S2 EST-CE QUE TU AS LA CLÉ ?

Facile / 45 minutes

Les nouvelles sont alarmantes. De plus en plus nombreux, les morts-vivants massacrent et dévorent leurs victimes. La horde de Chez Beekman est arrivée jusqu'ici et encercle la maison. En dépit de leurs différends, les survivants cherchent les clés de la pompe tout en essayant de repousser les morts-vivants. Il se pourrait bien que la camionnette garée dehors soit leur unique planche de salut.

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, & 4R.

• OBJECTIFS

Cherchez les clés de la pompe. La partie est gagnée dès que le paquet Équipement Domestique est épuisé. Les survivants ont enfin trouvé les clés de la pompe !

La partie est perdue si à la fin d'une phase des joueurs, il y a 1 mort-vivant ou plus dans la maison.

• RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Les survivants commencent en **mode Romero** (côté Romero de leur fiche d'identité visible).
- **Confiance réciproque.** Un survivant qui effectue une Action de Réorganisation/Échange pour donner l'Équipement de départ Winchester 94 à un de ses compagnons peut passer en mode Zombicide.
- **Planques de matériel.** Les paquets Équipement de Mêlée et À distance ne sont accessibles qu'aux survivants en **mode Zombicide** qui fouillent la zone correspondante.

4R	3R
1R	2R



S3 ILS DOIVENT CRAINdre LE FEU

Facile / 45 minutes

Les survivants ont trouvé les clés de la pompe. Les morts-vivants amassés à l'extérieur de la maison peuvent parvenir à entrer à tout moment. Il n'y a plus à tergiverser. Le seul moyen d'atteindre la pompe et de refaire le plein de la camionnette, c'est de tenter une percée, quels que soient les risques encourus.

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, & 4R.

• OBJECTIFS

Brisez le siège. La partie est gagnée dès que les deux conditions suivantes sont remplies simultanément.

- Il n'y a plus aucun mort-vivant sur le plateau.
- Tous les pions Invasion sont rassemblés dans une seule zone.

Rappel : Tout pion Invasion situé dans une zone ciblée par un Molotov peut être déplacé vers une autre zone d'invasion. Cet effet ne s'applique plus quand il ne reste plus qu'une seule zone d'invasion.

• RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Les survivants commencent en mode Romero (côté Romero de leur fiche d'identité visible).
- Répartissez à votre convenance les survivants sur les différentes aires de départ, en vous assurant que chacune reçoive au moins 1 survivant.

• **Confiance réciproque.** Un survivant qui effectue une Action de Réorganisation/Échange pour donner l'Équipement de départ Winchester 94 à un de ses compagnons peut passer en mode Zombicide.

• **Planques de matériel.** Les paquets Équipement de Mêlée et À distance ne sont accessibles qu'aux survivants en **mode Zombicide** qui fouillent la zone correspondante.

4R	3R
1R	2R



Aire de départ des survivants

Barricade fermée **Escaliers ouverts**

Portes ouvertes/fermées

Zone de Fouille : Mêlée

Zone de Fouille : À distance

Zones d'invasion



S4 BON MAINTENANT, ALLONS-Y !

Moyen / 60 minutes

Les survivants ont pu faire une percée, mais le vacarme a attiré tous les morts-vivants à la ronde. Malgré la bataille qui fait rage, nos héros doivent remplir le réservoir du véhicule. Attention au feu, cependant ! Il ne faudrait pas faire exploser la camionnette ou la pompe.

Dalles requises : 1R, 2V, 3R, 4R, 5R, & 6R.



• OBJECTIFS

Faites le plein de la camionnette. La partie est gagnée dès que les deux conditions suivantes sont remplies simultanément.

- La camionnette se trouve dans la zone de la pompe indiquée sur le plan.
- Il n'y a plus aucun mort-vivant sur la dalle 5R.

La partie est perdue si, à la fin d'une phase des joueurs, il y a 1 mort-vivant ou plus dans la maison.

• RÈGLES SPÉCIALES

• **Mise en place.** Les survivants commencent en **mode Romero** (côté Romero de leur fiche d'identité visible).

• **Confiance réciproque.** Un survivant qui effectue une Action de Réorganisation/Échange pour donner l'Équipement de départ Winchester 94 à un de ses compagnons peut passer en **mode Zombicide**.

• **Planques de matériel.** Les paquets Équipement de Mêlée et À distance ne sont accessibles qu'aux survivants en **mode Zombicide** qui fouillent la zone correspondante.

• **Attention à la pompe !** Les zones de la dalle 5R ne peuvent pas être ciblées par des Actions À distance.

S5 LA NUIT DES MORTS-VIVANTS

Moyen / 60 minutes

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, & 4R.

• OBJECTIFS

Tenez toute la nuit, coûte que coûte. La partie est gagnée dès que les deux conditions suivantes sont remplies simultanément.

- Tous les survivants ont atteint le niveau de danger orange (ou plus).
- Chaque survivant a tué au moins 1 Proche.

La partie est perdue si à la fin d'une phase des joueurs, il y a 1 mort-vivant ou plus dans la maison.

• RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Les survivants commencent en mode Romero (côté Romero de leur fiche d'identité visible).

Rebondissement 1

Le plan a échoué. La camionnette a explosé et la pompe est hors d'état de marche. Les survivants n'ont d'autre choix que de se replier dans la maison et d'essayer de tenir jusqu'à l'aube. Afin de s'en sortir, ils devront apprendre à se faire confiance les uns les autres, trouver les meilleures armes possible et affronter leurs pires peurs.

- **Confiance réciproque.** Un survivant qui effectue une Action de Réorganisation/Échange pour donner l'Équipement de départ Winchester 94 à un de ses compagnons peut passer en mode Zombicide.

- **Planques de matériel.** Les paquets Équipement de Mêlée et À distance ne sont accessibles qu'aux survivants en **mode Zombicide** qui fouillent la zone correspondante.

4R	3R
1R	2R

Aire de départ des survivants

Barricade fermée

Portes ouvertes/ fermées

Escaliers ouverts

Zones d'invasion

Zone de Fouille : Mêlée

Zone de Fouille : À distance



S6 EN ROUTE POUR WILLARD

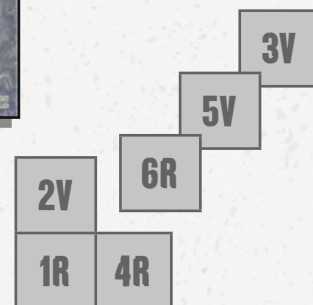
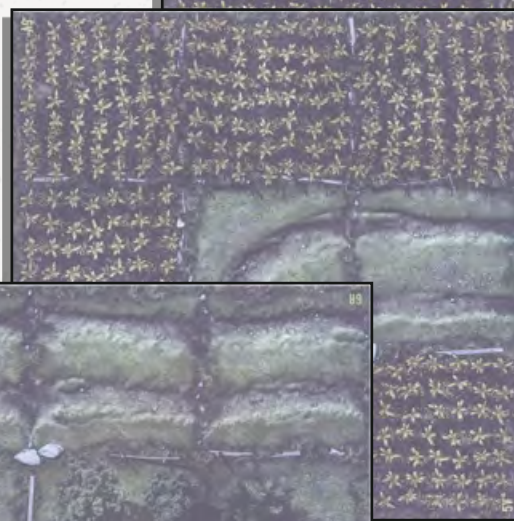
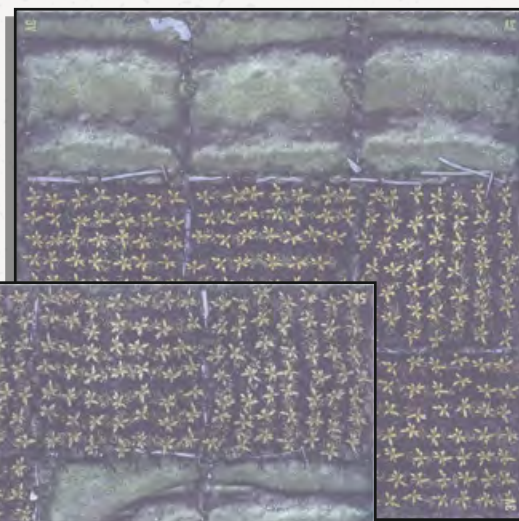
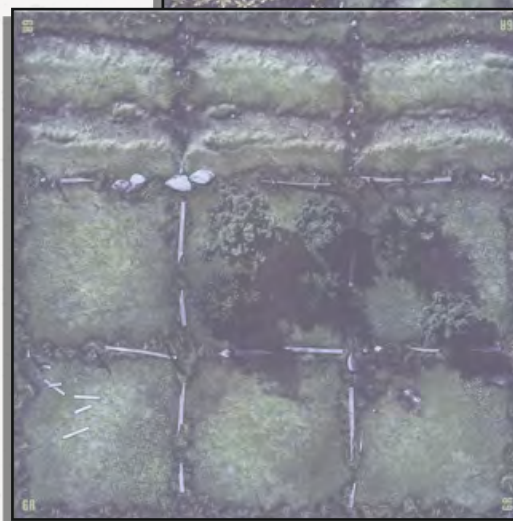
Moyen / 60 minutes

Rebondissement 2

La télévision parle d'un centre de secours à proximité de Willard. Les survivants s'équipent et décident de s'y rendre. Ils sont plus rapides et plus malins que les morts-vivants. Le trajet s'annonce éprouvant, mais si tout le monde reste vigilant, il est possible de s'en sortir.

Dalles requises :

- Plateau de départ : 1R, 2V, & 4R.
- Mises de côté : 3V, 5V, & 6R.



• OBJECTIFS

Atteignez Willard. La partie est gagnée dès que tous les survivants se trouvent sur la dalle 2V à la fin d'une phase des joueurs, après avoir traversé la campagne en enchaînant les dalles 6R, 5V, 3V, 1V, 4V, pour finalement atteindre la 2V (voir règles spéciales).

• RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Les survivants commencent en mode Zombicide (côté Zombicide de leur fiche d'identité visible).
- Mettez les dalles 3V, 5V et 6R de côté. Elles forment la pile de voyage. Les dalles 1V, 2V et 4V y seront ajoutées en cours de partie (voir « Un long voyage »).

• **Armurerie.** Un survivant qui effectue une Action de Fouille peut piocher dans le paquet Équipement de son choix (Domestique, Mêlée ou À distance).

• **Oh oui, bien sûr, je veux m'en sortir.** La maison ne peut plus être fouillée dès qu'une porte ou une barricade a été ouverte.

• **Se frayer un chemin à travers la horde.** Dès qu'une dalle est occupée par au moins 1 survivant, les zones **extérieures** d'angle sont considérées comme des zones d'invasion. Choisissez une zone d'invasion de départ lors de chaque étape d'invasion et continuez dans le sens horaire.

Les zones intérieures d'angle ne génèrent pas de morts-vivants de cette façon.

• Un long voyage.

- La première fois qu'un survivant entre sur la dalle 2V, placez la dalle 6R à côté de celle-ci (comme vous le souhaitez) de façon à créer une route vers Willard. Il n'est pas nécessaire que le plateau soit linéaire.

- Dès lors, toute dalle qui ne contient aucun survivant durant la phase de fin de round est retirée du plateau. Les morts-vivants qui se trouvent sur ces dalles sont également retirés (pas de gain d'XP). **N'appliquez pas cette règle si elle crée des « trous » dans le plateau qui sépareraient les survivants.**

- Continuez à agrandir le plateau en ajoutant les dalles suivantes dans l'ordre : 6R, 5V, 3V, 1V, 4V, pour finalement atteindre la 2V.



S7 ALLONS CHERCHER JOHNNY !

Moyen / 45 minutes

Rebondissement 3 (1^{re} partie)

“ Votre frère est mort ! ”

Barbara a beau avoir le cœur brisé, elle est courageuse et sait ce qu'elle a à faire. Elle fait partie du groupe et nous sommes là pour elle. Par respect envers Johnny, nous devons veiller à ce qu'il trouve le repos éternel. Il était dans le cimetière lorsqu'il a succombé. Il s'y trouve probablement encore, sous la forme d'un mort-vivant.

Dalles requises : 1V, 2R, 3R, 4V, 5V, & 6V.

• OBJECTIFS

Repose en paix, Johnny. La partie est gagnée dès qu'un Proche est éliminé dans la zone d'invasion blanche. Sachez utiliser les Molotov à bon escient sur les zones d'invasion afin de vous faciliter la tâche !

• RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Les survivants commencent en mode Zombicide (côté Zombicide de leur fiche d'identité visible).
- **Planques de matériel.** Les paquets Équipement de Mêlée et À distance ne sont accessibles qu'aux survivants qui fouillent la zone correspondante.
- **C'est là qu'était Johnny.** Le pion Invasion blanc ne peut pas être retiré.



2R	3R
5V	4V
6V	1V



S8 LA VOITURE DE JOHNNY

Difficile / 60 minutes

Rebondissement 3 (2^e partie)

Johnny a enfin trouvé le repos. En fouillant ses poches, nous avons trouvé son cadeau d'adieu pour Barbara : les clés de sa voiture. Elle se souvient l'avoir emboutie dans un arbre avant de s'enfuir jusqu'à la maison. Il y a des chances qu'elle soit encore en état de rouler et que Johnny nous ait offert une planche de salut pour échapper à l'horreur.

Dalles requises :

- Plateau de départ : 5R.
- Mises de côté : 1V, 2V, 3V, 4V, & 6V.

• OBJECTIFS

Récupérez la voiture de Johnny et nettoyez le cimetière.

La partie est gagnée dès que les trois conditions suivantes sont remplies simultanément.

- Tous les survivants se trouvent sur la dalle 6V à la fin d'une phase des joueurs.
- Il n'y a aucun mort-vivant sur la dalle 6V.
- Il y a un conducteur dans la voiture de Johnny.

• RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Les survivants commencent en mode Zombicide (côté Zombicide de leur fiche d'identité visible).
- Mettez les dalles 1V, 2V, 3V et 4V de côté. Mélangez-les et formez une pile de voyage. Mettez également la dalle 6V de côté, mais pas dans la pile de voyage.
- À la fin de la mise en place, piochez une dalle au hasard dans la pile de voyage et placez-la à côté de la 5R de façon à créer une route. Il n'est pas nécessaire que le plateau soit linéaire.
- **Armurerie.** Un survivant qui effectue une Action de Fouille peut piocher dans le paquet Équipement de son choix (Domestique, Mêlée ou À distance).

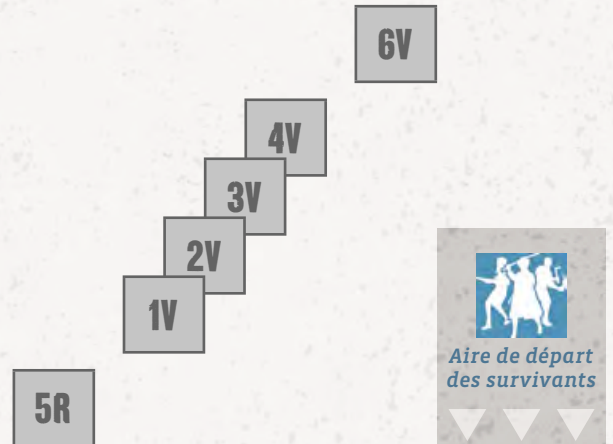


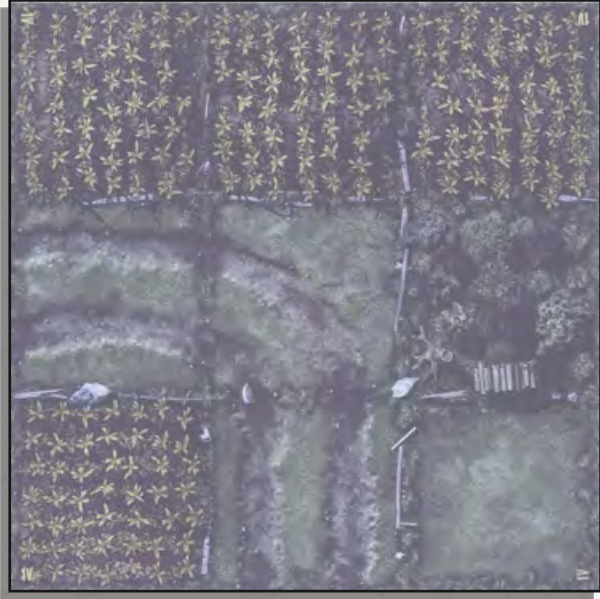
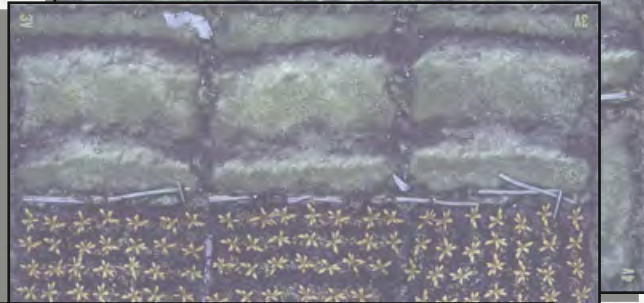
- **Se frayer un chemin à travers la horde.** Dès qu'une dalle est occupée par au moins 1 survivant, les zones **extérieures** d'angle sont considérées comme des zones d'invasion. Choisissez une zone d'invasion de départ lors de chaque étape d'invasion et continuez dans le sens horaire.

Les zones **intérieures** d'angle ne génèrent pas de morts-vivants de cette façon.

• En route pour le cimetière.

- La première fois qu'un quelconque survivant entre sur la dalle prise au hasard, placez une autre dalle aléatoire à côté de celle-ci (comme vous le souhaitez) de façon à créer une route vers Willard. Il n'est pas nécessaire que le plateau soit linéaire.
- Dès lors, toute dalle qui ne contient aucun survivant durant la phase de fin de round est retirée du plateau. Les morts-vivants qui se trouvent sur ces dalles sont également retirés (pas de gain d'XP). **N'appliquez pas cette règle si elle crée des « trous » dans le plateau qui sépareraient les survivants.**
- Continuez à agrandir le plateau dès que les survivants passent sur une nouvelle dalle. Lorsque la pile de voyage est épuisée, posez la dalle finale 6V **et placez la voiture de Johnny dans sa zone centrale.** La voiture peut être utilisée.





SCÈNES • NIGHT OF THE LIVING DEAD : UN JEU ZOMBICIDE

S9 LES SECOURS

Difficile / 90 minutes

Rebondissement 4

Nous avons réussi à nous échapper. Les morts-vivants émergent de tous les coins de rue. Nous ne sommes pas encore tirés d'affaire. Il va falloir du temps pour que le gouvernement reprenne la situation en main et nous avons tous un rôle à jouer. Il y a peut-être d'autres gens coincés chez eux, comme nous l'étions il y a peu. Maintenant que nous savons comment combattre ces morts-vivants, il est temps d'aller sauver d'autres survivants !



Dalles requises : 1V, 2R, 3R, 4R, 5V, & 6R.

• OBJECTIFS

Cherchez d'autres survivants. La partie est gagnée dès que chaque zone intérieure a été fouillée au moins une fois.

• RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Les survivants commencent en **mode Zombicide** (côté Zombicide de leur fiche d'identité visible).
- Les survivants commencent à bord de la voiture. Choisissez le conducteur après la distribution de l'Équipement de départ.

• **Armurerie.** Un survivant qui effectue une Action de Fouille peut piocher dans le paquet Équipement de son choix (Domestique, Mêlée ou À distance).

• **Invasion des maisons.** Ouvrir une maison fermée révèle tous les morts-vivants qui occupent chacune des pièces (une maison comprend toutes les pièces reliées par des ouvertures). Désignez une par une les zones de la maison, dans l'ordre de votre choix, et piochez 1 carte Mort-vivant pour chacune. Placez les morts-vivants ainsi générés dans la zone désignée.

Si vous piochez une carte Ouverture de Barrière & de Porte, résolvez-la immédiatement.

2R	6R
1V	5V
3R	4R



S10 BON POUR LE BÛCHER

Difficile / 90 minutes

Est-ce la fin ?

Nous avons rejoint Willard, mais nous n'avons pas aimé ce que nous y avons découvert. La ville a été envahie par les morts-vivants et a sombré dans le chaos. La nuit des morts-vivants nous a permis de découvrir qui nous étions vraiment. Nous comptons bien mettre cette force nouvellement acquise à profit afin de sécuriser la ville.

Et si... tout le pays était envahi ?
toute la planète ?

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, & 6V.

6V	5R	3R
1R	2R	4R

• OBJECTIFS

Nettoyez le quartier. La partie est gagnée dès que tous les pions Invasion sont rassemblés dans la zone d'invasion blanche et qu'un Molotov y est ensuite lancé.

Rappel : Tout pion Invasion situé dans une zone ciblée par un Molotov peut être déplacé vers une autre zone d'invasion. Cet effet ne s'applique plus quand il ne reste plus qu'une seule zone d'invasion.

• RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Les survivants commencent en **mode Zombicide** (côté Zombicide de leur fiche d'identité visible).
- Les survivants commencent au niveau de danger jaune.
- Les survivants commencent à bord de la voiture. Choisissez le conducteur après la distribution de l'Équipement de départ.
- **Armurerie.** Un survivant qui effectue une Action de Fouille peut piocher dans le paquet Équipement de son choix (Domestique, Mêlée ou À distance).
- **Cimetière contaminé.** Le pion Invasion blanc ne peut pas être retiré.



16 COMPÉTENCES

Chaque survivant de *Night of the Living Dead* possède ses propres compétences dont les effets sont décrits dans ce chapitre. En cas de conflit avec les règles générales, c'est la règle des compétences qui l'emporte.

Les effets des compétences et/ou des bonus suivants sont immédiats et peuvent être utilisés durant le tour de leur acquisition. Cela signifie que si une Action permet à un survivant de progresser d'un niveau (**ou de changer de mode**) et d'acquérir une nouvelle compétence, il peut l'utiliser immédiatement avec les Actions qu'il lui reste (le survivant peut aussi utiliser toute Action supplémentaire accordée par la compétence).

+1 Action - Le survivant dispose de 1 Action supplémentaire qu'il peut dépenser à sa guise.

+1 Action [Action] gratuite - Le survivant dispose de 1 Action supplémentaire gratuite du type spécifié (À distance, Combat, Déplacement, Fouille ou Mêlée). Cette Action ne peut être utilisée que pour résoudre des Actions du type spécifié.

+1 au résultat du dé : [Action] - Le survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre ses Actions du type spécifié (Combat, Mêlée ou À distance). Le résultat maximum est toujours 6.

+1 dé : [Action] - Le survivant lance 1 dé supplémentaire lors de ses Actions du type spécifié (Combat, Mêlée ou À distance) avec chacune de ses armes. Les armes Dual gagnent chacune +1 dé, pour un total de +2 dés par Action de Combat Dual.



Ambidextre - Le survivant considère toutes les armes comme étant dotées du symbole Dual.

Barbare - Lorsqu'il résout une Action de Mêlée, le survivant peut remplacer la valeur de Dés de chacune des armes de Mêlée qu'il utilise par le nombre de morts-vivants présents dans sa zone. Les compétences qui affectent la valeur de Dés, comme +1 dé : Mêlée, s'appliquent.

Harcèlement - Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement immédiatement après avoir résolu une Action de Mêlée ou À distance ayant éliminé au moins 1 mort-vivant. Il peut alors résoudre 1 Action de Déplacement gratuite. Si des morts-vivants se trouvent dans sa zone, le survivant ne dépense pas d'Actions supplémentaires pour effectuer cette Action de Déplacement gratuite.

Insaisissable - Le survivant ne dépense pas d'Actions supplémentaires lorsqu'il effectue une Action de Déplacement pour sortir d'une zone occupée par les morts-vivants. Entrer dans une zone occupée par les morts-vivants met fin à l'Action de Déplacement du survivant.

Œil de lynx - Les lignes de vue du survivant s'étendent à une Portée de 1 à travers les barricades et les champs de maïs, ce qui peut lui permettre d'effectuer des Actions À distance à travers de tels obstacles.

Poussée - Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement une fois durant chacun de ses tours. Sélectionnez une zone se trouvant à une Portée de 1 de votre survivant. Les 2 zones doivent partager un chemin ouvert. Aucune ligne de vue n'est requise. Tous les morts-vivants situés dans la zone du survivant sont repoussés dans la zone ciblée. Ce n'est pas un déplacement.

Provocation - Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement une fois durant chacun de ses tours. Choisissez une zone située à une Portée de 2 maximum et disposant d'un chemin ouvert vers votre survivant (pas de murs ni de barricades ou portes fermées). Aucune ligne de vue n'est requise. Tous les morts-vivants se trouvant dans la zone ciblée gagnent immédiatement une activation supplémentaire : ils essaient d'atteindre le survivant qui les provoque par tous les moyens. Les morts-vivants provoqués ignorent tous les autres survivants : ils ne les attaquent pas et quittent si besoin la zone qu'ils occupent pour atteindre le survivant qui les provoque.

Sniper - Le survivant peut choisir ses cibles librement lorsqu'il effectue une Action À distance. Il ne provoque pas de dommages collatéraux.

Soif de sang : Mêlée - Le survivant peut utiliser cette compétence une fois durant chacun de ses tours. Le survivant dépense 1 Action : il se déplace de 1 ou 2 zones dans une zone contenant au moins 1 mort-vivant. Il gagne ensuite 1 Action de Mêlée gratuite à utiliser immédiatement. Les règles normales de déplacement s'appliquent.



17 INDEX

Acteur.....	9
Action À distance.....	20, 27
Action de Mêlée.....	20, 26
Actions.....	18
Activation des morts-vivants.....	22
Activation supplémentaire.....	25
Arme À distance.....	12
Arme de Mêlée.....	12, 26
Attaque des morts-vivants.....	22
Balèze.....	17
Barricades.....	19
Bois.....	31
Casseur.....	17
Champ de Maïs.....	31
Combat.....	20, 26
Compétence.....	14, 46
Dégâts.....	13, 26
Déplacement des morts-vivants.....	23
Déplacement.....	18
Dés.....	13
Domages collatéraux.....	28
Dual.....	26
Emplacement Main.....	16
Équipement de départ.....	7
Équipement spécial.....	29
Équipement.....	12
Expérience.....	14
Fiches d'Identité.....	14
Fouille.....	18
Grange.....	9
Invasion.....	24
Inventaire.....	16
Ligne de vue.....	10
Mise en place.....	6
Mode Romero.....	14
Mode Ultrarouge.....	32
Mode Zombicide.....	14
Morts-vivants.....	17
Munitions.....	12
Niveau de danger.....	14
Objectifs.....	20
Ordre de priorité des cibles.....	27
Ouverture des barricades.....	13, 25
Phase de fin de round.....	8
Phase des joueurs.....	8, 18
Phase des morts-vivants.....	8, 22
Portée.....	13
Portes.....	18
Précision.....	13, 26
Proche.....	17
Rechargement.....	28

Réorganisation/Échange.....	19
Rôdeur.....	17
Sac à dos.....	16
Scènes.....	33
Se déplacer.....	11
Survivant.....	14
Tableau de bord.....	7, 16
Voiture.....	20, 28
Zone extérieure.....	9, 31
Zone.....	9

CRÉDITS

Conçu par Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

Direction de Conception : Eric M. Lang

Illustration de couverture : Karl Kopinski

Illustrations : Karl Kopinski, Henning Ludvigsen et Filipe Pagliuso

Conception Artistique : Mathieu Harlaut

Sculpture : David Camarasa, RN Estudio et Aragorn Marks

Ingénierie des Sculptures : Vincent Fontaine

Rendus 3d : Edgar Ramos

Direction des Figurines : Mike McVey

Responsable de Production : Safuan Tay

Production : Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie et Ana Theodoro

Licence : Geoff Skinner

Responsable de Licence ImageTen : Jim Cirronella et Gary Streiner

Relecture : Alexandru Olteanu et Fábio Cury

Éditeur : David Preti

Adaptation Française : Edge Entertainment

Traduction : Hervé Daubet

Relecture VF : Shan Deraze et Gregory Penne

Merci à tous ceux qui ont permis à ce jeu de voir le jour !

© 2020 Image Ten, Inc. Tous droits réservés. Night of the Living Dead est TM de Image Ten, Inc. Utilisé sous licence. Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont TM de Guillotine Press. CMON et le logo CMON sont TM de CMON Global Limited. Distribution par Funforge, 24 rue Charlot, 75003 Paris, France. support@funforge.fr. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Les figurines et éléments en plastique sont livrés non peints. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU

CHAQUE ROUND DE JEU COMMENCE PAR

01 PHASE DES JOUEURS

Le premier joueur active tous ses survivants, l'un après l'autre dans l'ordre de son choix. Vient ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens horaire. Chaque survivant dispose de trois Actions à dépenser, choisies dans la liste suivante. Sauf indication contraire, chaque Action peut être accomplie plusieurs fois par activation.

• DÉPLACEMENT :

Déplacez-vous de 1 zone (dépensez des Actions supplémentaires si des morts-vivants occupent la zone de départ).

• FOUILLE (UNE FOIS PAR TOUR) :

Uniquement dans une zone intérieure sans morts-vivants. Piochez une carte Équipement. Les survivants en mode Romero piochent dans le paquet Équipement Domestique. Les survivants en mode Zombicide piochent, au choix, dans le paquet Équipement Domestique, À distance ou Mêlée (sauf indication contraire de la scène).

• ACTION DE PORTE :

Ouvrir ou fermer une porte dans une zone sans morts-vivants (pion Escaliers compris).

• ACTION DE BARRICADE :

- Construire une barricade, si la scène le permet : placez 1 pion Barricade fermée dans un passage ouvert.
- Ouvrir une barricade : retournez le pion Barricade côté ouvert en utilisant une arme équipée dotée du symbole Barricade.
- Fermer une barricade : retournez le pion Barricade côté fermé.

• RÉORGANISER/ÉCHANGER :

Échanger de l'Équipement avec un autre survivant se trouvant dans la même zone. L'échange ne doit pas nécessairement être équitable : vous pouvez échanger ce que vous voulez.

• ACTION DE COMBAT :

- **Action de Mêlée** : Le survivant doit être équipé d'une arme de Mêlée.
- **Action À distance** : Le survivant doit être équipé d'une arme À distance.

• PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF dans la zone du survivant.

• NE RIEN FAIRE : Toutes les Actions restantes sont perdues.

• ACTIONS DE VOITURE :

- Un survivant peut utiliser une voiture qui se trouve dans sa zone. Les compétences du survivant ne s'appliquent pas à la voiture.
- **Monter ou Descendre de Voiture** : Pas de morts-vivants dans la zone pour monter dans la voiture. Pas de restriction pour en descendre.
- **Changer de Siège en Voiture** : Le survivant devient soit conducteur, soit passager.
- **Conduire une Voiture** : Déplacez le véhicule de 1 ou 2 zones extérieures. Effectuez une attaque de voiture chaque fois que la voiture **entre** dans une zone occupée par des morts-vivants.

QUAND TOUS LES JOUEURS ONT FINI

02 PHASE DES MORTS-VIVANTS

• ÉTAPE 1 - ACTIVATION : ATTAQUE OU DÉPLACEMENT

TOUS LES MORTS-VIVANTS DÉPENSENT 1 ACTION POUR ACCOMPLIR L'UNE DES TÂCHES SUIVANTES :

- Les morts-vivants attaquent les survivants situés dans leur zone.
- Les Casseurs qui n'ont pas attaqué de survivants s'en prennent aux barricades et aux portes. Ouvrez toutes les barricades et portes fermées situées dans leur zone.
- Les morts-vivants qui n'ont pas attaqué se déplacent.

Les morts-vivants privilégient les survivants visibles. Choisissez le chemin le plus court, en ignorant les portes fermées. Si plusieurs chemins de même longueur s'offrent à eux, séparez les morts-vivants en autant de groupes égaux en taille et en type (choisissez le groupe du dernier mort-vivant s'ils sont en nombre impair).

• ÉTAPE 2 - INVASION

- Piochez une carte Mort-vivant pour chaque zone d'invasion, toujours dans le même ordre, dans le sens horaire, en commençant par le pion Invasion blanc.
- Utilisez le niveau de danger le plus élevé parmi les survivants.
- Pénurie de figurines du type demandé : placez les figurines disponibles, puis tous les morts-vivants du type désigné bénéficient d'une activation supplémentaire.

03 PHASE DE FIN DE ROUND

- Le joueur suivant dans le sens horaire reçoit le pion Premier Joueur.

ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES

Lorsque plusieurs cibles partagent le même ordre de priorité, les joueurs choisissent celles qui sont éliminées en premier.

ORDRE DE PRIORITÉ	NOM	ACTIONS	DÉGÂTS MIN. POUR ÉLIMINATION	EXPÉRIENCE GAGNÉE
1	Balèze	1	2	1
2	Rôdeur Casseur Proche	1	1	1