



ZOMBICIDE

UNDEAD OR ALIVE



**RÈGLES
& MISSIONS**





CHAPITRES

MATÉRIEL	3	PHASE DES ZOMBIES	25
UNDEAD OR ALIVE	5	ÉTAPE 1 – ACTIVATION	25
ZOMBICIDE À TRAVERS L'ESPACE ET LE TEMPS.....	5	Attaque.....	25
MISE EN PLACE	6	Déplacement.....	25
PRÉSENTATION DU JEU	9	Séparation des Zombies.....	25
PHASE DES JOUEURS	9	Jouer les Forcenés.....	25
PHASE DES ZOMBIES	9	ÉTAPE 2 – INVASION	26
PHASE DE FIN DE ROUND	9	Types de Zones d'Invasion.....	27
GAGNER ET PERDRE	9	Cartes Activation Supplémentaire.....	30
LES BASES	9	Pénurie de Figurines.....	30
DÉFINITIONS UTILES	9	Pions Invasion d'Abomination.....	31
LIGNE DE VUE	10	COMBAT	32
DÉPLACEMENT	12	Attaque de Mêlée	32
LIRE UNE CARTE ÉQUIPEMENT	12	Attaque à Distance	32
Armes de Mêlée et à Distance.....	12	Ordre de Priorité des Cibles.....	33
Type de Munitions.....	13	Ordre de Priorité des Cibles Universel.....	33
Équipement Bruyant.....	13	Balles Perdues.....	34
Caractéristiques de Combat.....	14	TRAITS DE L'ÉQUIPEMENT	34
Bruit.....	15	Dynamite	34
ARMES DE PRIME	17	Volée de Plomb 6+	34
POINTS D'ADRÉNALINE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES ..	18	Eau Bénite	35
INVENTAIRE	19	Poignard	35
Trois Mains ?.....	19	Peut être utilisé depuis le sac à dos	35
LES ZOMBIES	20	Rechargement	35
Rôdeur	20	ZONES SPÉCIALES	36
Balèze	20	Balcons	36
Forcené	20	Cimetière, Mine et Zones d'Invasion d'Abomination ..	37
Abomination	20	Train	38
PHASE DES JOUEURS	21	Train Entrant sur le Plateau.....	40
Déplacement	21	Train se Déplaçant sur le Plateau.....	40
Fouille	21	Train Quitte le Plateau.....	41
Réorganisation/Échange	21	COMPAGNONS	42
Actions de Combat	21	Escorter un Compagnon	42
Action de Mêlée.....	21	Traits Généraux des Compagnons	42
Action à Distance.....	21	MODE ULTRAROUGE	43
Prendre ou Activer un Objectif	22	MISSIONS	44
Actions de Machine	22	M0 – Face aux Zombies (Tutoriel)	44
Chariot.....	22	M1 – Prendre le Train en Marche	45
Gatling.....	22	M2 – Train Zombie	46
Tonnerre Mécanique.....	22	M3 – Affaire de Famille	47
Faire du Bruit	22	M4 – Dégaîne ou Crève	48
Ne Rien Faire	22	M5 – Quitter la Ville	49
CLASSES & CAPACITÉS DE CLASSE	23	M6 – Faire sauter la Mine	50
Classe de Bagarreur	23	M7 – La Dernière Gare	51
Classe de Religieux	23	M8 – Gardiens de nos Frères	52
Classe de Pistolero	24	M9 – Se Retrousser les Manches	53
Classe de Citadin	24	M10 – Piliers de la Foi	55
		COMPÉTENCES	56
		INDEX	59
		CRÉDITS	59
		RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU	60

MATÉRIEL

9 DALLES
(RECTO VERSO)

73 FIGURINES DE ZOMBIES



40 Rôdeurs



16 Forcenés

16 Balèzes

1 Abomination
Chapeau Melon

3 DALLES DE TRAIN
(RECTO VERSO)



14 FIGURINES DE SURVIVANT AVEC LEUR FICHE D'IDENTITÉ



1 GATLING



120 MINI CARTES

80 cartes Équipement

• ARMES DE DÉPART X18

Poêle	x6
Springfield	x6
Vieille Pétoire	x6

• ÉQUIPEMENT CLASSIQUE X55

Balles en pagaille	x4
Canon scié	x2
Cartouches en pagaille	x4
Colt Peacemaker	x3
Double canon	x2
Dynamite	x6
Eau Bénite	x6
Eau	x6
Fusil de chasse	x2
Machette	x2
Pioche	x2
Poignard	x4
Remington	x3
Sabre	x2
Schofield	x3
Tomahawk	x2
Winchester	x2

• ARMES DE PRIME X7

Carabine Henry	x1
Colère du Manitou	x1
Colt Buntline	x1
Fusil de cocher	x1
Mauser C96	x1
Pistolet Volcanic	x1
Sabre de Cavalerie	x1

2 Cartes Référence

Chariot	x1
Gatling	x1

37 Cartes Zombie (1 à 37)



1 Carte Abomination



29 PIONS

Chariot x1



Sortie x1



Premier Joueur x1



Bruit (Bang!/BOOM!) x1



Vade Retro x2



9 Objectifs

Rouge/Rouge x7

Rouge/Bleu x1

Rouge/Vert x1



14 Invasion des Zombies

Zone d'Invasion de départ x1

Mobile x2

Abomination (Actif/Inactif) x2

Charnier (Actif/Inactif) x9



6 TABLEAUX DE BORD DE SURVIVANT



6 SOCLES COLORÉS DE SURVIVANT



6 DÉS



48 POINTEURS





UNDEAD OR ALIVE

Des tas de gens sont partis à la conquête de l'Ouest. Pour des tas de raisons. L'aventure. L'opportunité. La fuite. Et parfois même, juste histoire de se dégourdir les jambes et de voir le monde. Ouais m'sieur, c'était une terre vierge, pleine d'audace et de possibilités pour ceux qui étaient prêts à se remonter les manches et à bosser dur. Mais personne ne s'attendait à voir débarquer ces satanés zombies !

Va savoir ce qui a poussé les macchabées à se mettre à danser la gigue... une vague de folie ? Une épidémie ? Certains affirment que ce serait l'œuvre du Diable en personne. Qui peut dire ? Mais, quoi qu'il en soit, tous nos rêves et nos espoirs se sont transformés en un... cauchemar éveillé ! Cependant, tout n'est pas perdu ! Ah, ça non, m'sieur ! L'Ouest n'a jamais été un endroit pour les mauviettes et les gens du coin ne sont pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. Alors, prenez votre péttoire, rassemblez votre posse et préparez-vous au Zombicide !

Zombicide : Undead or Alive est un jeu coopératif dans lequel 1 à 6 participants font face à des hordes de zombies contrôlées par le jeu. Les joueurs prennent la direction d'un posse* de survivants de l'apocalypse dans un monde où les morts pourchassent les vivants.



Le but est de remplir les objectifs de la mission, de survivre et d'éliminer autant de zombies que possible ! Les zombies sont lents et prévisibles, mais ils sont nombreux. Méfiez-vous également des Abominations et des charniers !

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

Les survivants peuvent s'échanger de l'équipement et les joueurs doivent établir une stratégie commune. Ce n'est qu'en œuvrant de concert qu'ils pourront remplir les objectifs de la mission et survivre. Massacrer des zombies, c'est fun, mais les joueurs devront également sauver d'autres survivants, trouver de l'eau bénite afin de purifier les lieux impies depuis lesquels les zombies se relèvent d'entre les morts, ou encore monter à bord de trains à vapeur.

Après avoir survécu à *Undead or Alive*, votre posse sera composé des meilleurs tueurs de zombies de l'Ouest !

* NDT : au Far West, un posse était une bande d'individus plus ou moins assermentés.



ZOMBICIDE À TRAVERS L'ESPACE ET LE TEMPS

La gamme des jeux Zombicide permet aux joueurs de combattre les zombies dans de nombreux environnements et propose des ambiances différentes qui possèdent chacune leurs propres survivants, zombies et éléments spécifiques.

Utilisant le même corpus de règles, toutes les boîtes de base de Zombicide sont conçues pour servir de point d'entrée à la gamme. Rien ne vous empêche de mélanger des éléments des différentes époques (moderne, médiéval fantastique ou science-fiction) pour créer votre propre version du jeu !

La version « classique » de Zombicide dépeint l'apocalypse zombie dans le monde actuel. Les joueurs incarnent des survivants hauts en couleur qui évoluent dans une société en ruine.



Zombicide médiéval fantastique vous plonge au cœur d'un âge de ténèbres. Des armées de zombies ravagent le royaume pour satisfaire les plans diaboliques de nécromanciens déments. Combattez côte à côte avec les autres survivants afin de bâtir un avenir meilleur !

Zombicide science-fiction vous transportera sur PK-L7, une planète lointaine riche en ressources. Une espèce extra-terrestre, les Xénos, a été contaminée par un agent inconnu et massacre quiconque se dresse sur son chemin !



GRATUIT
CONTENU
BONUS

OBTENEZ-LE ICI !



ASMODEE-EXPERTS.FR/UNIVERS/COOL-MINI-OR-NOT/



MISE EN PLACE

Une partie d'*Undead or Alive* met généralement en scène 6 survivants que les joueurs se répartissent à leur guise. Afin d'assimiler plus facilement les règles du jeu, il est conseillé aux novices de ne prendre qu'un seul survivant chacun lors de leurs premières parties. À l'inverse, rien n'empêche un joueur aguerri de diriger un posse de 6 survivants et d'éradiquer tout seul les hordes de zombies !

Un posse de 3 ou 4 survivants peut combler ses rangs avec des compagnons (page 42) afin d'équilibrer ses chances contre les morts-vivants.

1. Choisissez une mission.
2. Placez les dalles de jeu.
3. Placez les zones d'invasion, les pions et les figurines comme indiqué dans la mission et sur les dalles. Les pions Objectif sont placés sur les caisses ouvertes imprimées sur les dalles, comme indiqué ci-dessous.



Note pour les joueurs aguerris : *Undead or Alive* ne contient pas de pion Porte Fermée.

4. Choisissez 6 survivants que les joueurs se répartissent à leur guise. 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.

Undead or Alive présente 14 survivants de l'apocalypse zombie. Les joueurs peuvent opter pour ceux de leur choix, ou les remplacer par d'autres, issus d'extensions (leur équipement de départ peut varier). Dans certaines missions, il ne sera pas possible de choisir votre survivant préféré, car les choix initiaux seront limités. Mais ne vous inquiétez pas : cela signifie généralement que vous allez pouvoir trouver votre survivant en cours de partie et le sauver !

5. Prenez 1 tableau de bord pour chacun de vos survivants et placez-y sa fiche d'identité. Attachez ensuite un socle en plastique coloré à la figurine de chaque survivant afin de pouvoir l'identifier facilement. Prenez aussi les 5 pointeurs en plastique de la couleur correspondante.
6. Triez les cartes suivantes en paquets individuels en fonction de leur catégorie, reconnaissable à la couleur du dos des cartes. Mélangez ces paquets et placez-les à côté du plateau, face cachée.

• **Équipement :** le matériel et les armes que les survivants pourront trouver en cours de jeu.



Voici une carte Équipement.

• **Zombie :** les adversaires que le posse va devoir affronter pendant la partie. Massacrer les zombies attirera des hordes toujours plus importantes de morts-vivants de tout poil.



Voici une carte Zombie.

• **Abomination :** *Undead or Alive* ne contient qu'une seule Abomination : l'Abomination Chapeau Melon, mais d'autres pourront être ajoutées grâce aux extensions. Chaque Abomination dispose d'une capacité spéciale destinée à pimenter le jeu. Chaque fois qu'une carte Abomination est piochée, une Abomination est sélectionnée au hasard.



Voici une carte Abomination.

• **Arme de prime :** le dos de chaque carte Arme de Prime décrit un exploit que le survivant va devoir accomplir afin d'acquies l'arme correspondante (page 17). Les cartes Arme de Prime sont mélangées et placées face cachée à proximité du plateau, à portée de tous les joueurs.



Les armes de prime sont rares et uniques. Pour les obtenir, accomplissez l'exploit qui figure au dos de la carte !

• Disposez les cartes **Équipement de départ**, les fiches d'identité non utilisées, ainsi que les cartes Référence du Chariot et de la Gatling à portée de tous les joueurs.



Voici les armes de départ disponibles pour chaque catégorie de survivant. Cherchez de meilleures armes dès que possible !

7. Chaque survivant possède un type d'équipement favori indiqué sur sa fiche d'identité (emplacement Arme favorite, page 19). Chacun reçoit une carte Équipement de départ du type correspondant :
 - **Révolver** : Vieille péttoire
 - **Arme de Mêlée** : Poêle
 - **Fusil** : Springfield
 - **Au choix** : le joueur choisit entre une Vieille péttoire, une Poêle ou un Springfield.

Si la compétence de départ d'un survivant indique qu'il commence avec un équipement, il prend la carte correspondante, indépendamment de l'équipement de départ qu'il vient de recevoir.



Hanna reçoit un Springfield en tant qu'équipement de départ. Concepción peut choisir entre la Vieille péttoire, le Springfield ou la Poêle.

8. Placez les figurines des survivants dans la ou les zones de départ de la mission. Sauf indication contraire dans le descriptif de la mission, placez le pion Bruit dans cette zone, face **Bang !** visible (si plusieurs zones de départ sont utilisées, choisissez-en une).
9. Disposez le tableau de bord de chacun de vos survivants devant vous. Assurez-vous que le pointeur coulissant de chaque tableau soit positionné sur le « 0 » de la partie bleue de la barre de danger. Placez ensuite un pointeur dans l'emplacement rouge situé le plus haut sur le compteur de blessures et un autre dans le premier emplacement de compétence (bleue), puis les 3 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 ou Arme favorite du tableau (page 19).
10. Choisissez le premier joueur. Il reçoit le pion Premier Joueur.

Dans *Undead or Alive*, on distingue 4 classes de survivant – Bagarreux, Religieux, Pistolero et Citadin. Les classes sont détaillées page 23.



Meg est une **Pistolero**. Carl est un **Bagarreux**. Jimmy est un **Citadin**. Concepción est une **Religieuse**.



Les **Bagarreux** peuvent se déplacer et frapper avec une arme de Mêlée lors de la même action. Ils sont également capables d'encaisser plus de blessures que les autres survivants.



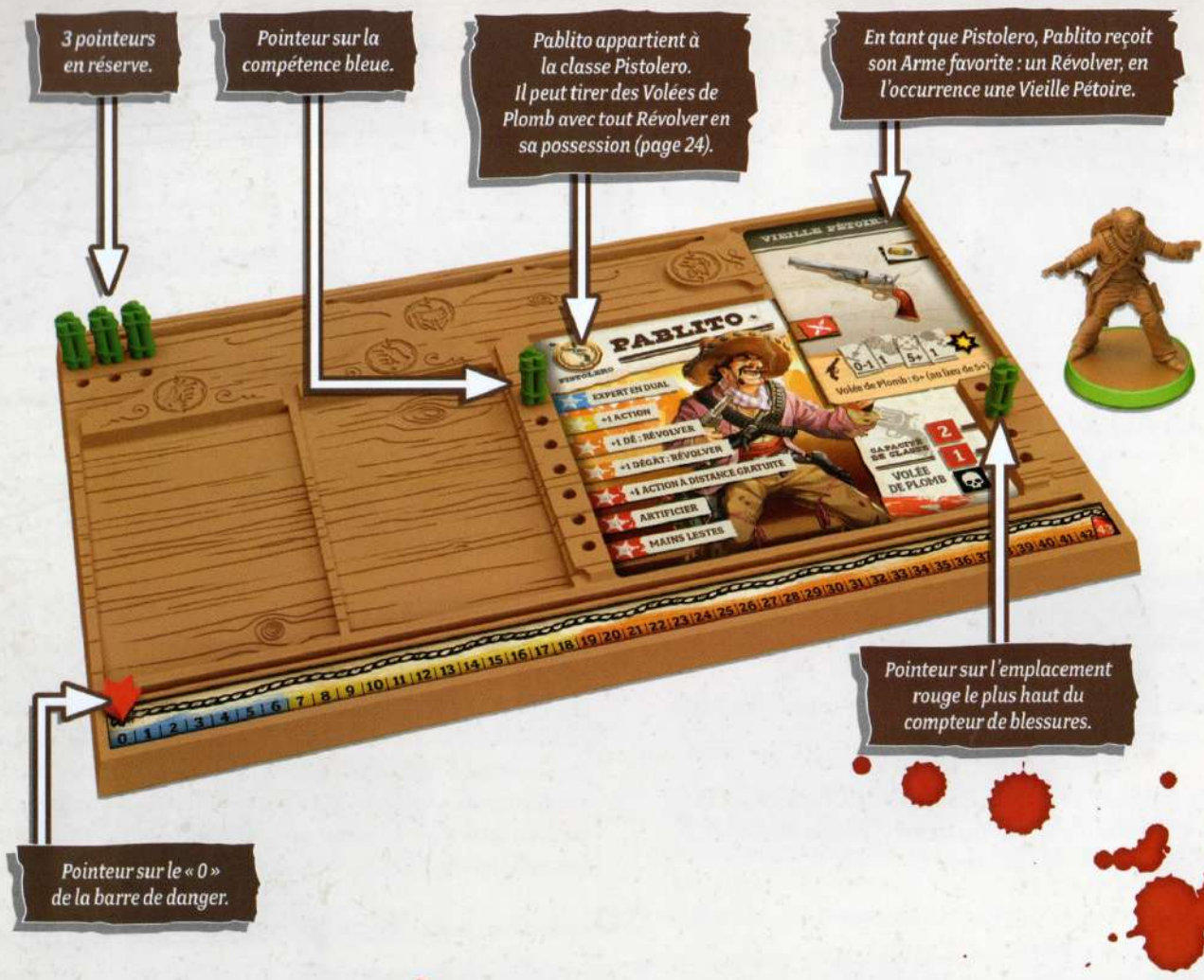
Les **Pistoleros** peuvent utiliser la capacité de classe Volée de Plomb (page 24) pour tirer en rafale avec leur Révolver, au détriment de la précision.



Les **Religieux** peuvent utiliser la capacité de classe Vade Retro (page 23) afin d'immobiliser temporairement des groupes de zombies par la force de leur foi. Ils peuvent également utiliser de l'eau normale comme s'il s'agissait d'Eau bénite pour détruire des zones d'invasion (page 27).



Les **Citadins** connaissent la ville comme leur poche. Ils trouvent facilement de l'équipement et brillent dans les combats en intérieurs. C'est avec des armes à longue portée comme les Fusils qu'ils donnent tout leur potentiel.





PRÉSENTATION DU JEU

Ouaip, y s'aurait bien qu'on soit encerclés.

BAMBAMBAMBAMBAM !!!!

En fait, non.

– Molly

Undead or Alive 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 zombies, se déplacer sur le plateau et accomplir divers objectifs de la mission. Certaines actions sont bruyantes, et le bruit attire les zombies !

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 et le train se déplace.

La phase des joueurs est détaillée page 21.

★ PHASE DES ZOMBIES

Tous les zombies présents sur le plateau de jeu sont activés et dépensent 1 action soit pour attaquer un survivant situé dans leur zone, soit, s'ils n'ont personne à attaquer, pour se déplacer vers des survivants visibles ou en direction de la zone la plus bruyante.

Certains zombies, appelés Forcenés, disposent de 2 actions, ce qui leur permet soit d'attaquer deux fois, soit de se déplacer et d'attaquer, soit de se déplacer deux fois. Une fois que tous les zombies ont effectué leurs actions, de nouveaux morts-vivants apparaissent dans toutes les zones d'invasion actives du plateau.

La phase des zombies est détaillée page 25.

★ PHASE DE FIN DE ROUND

S'il est sur sa face **BOOM !**, le pion Bruit est retourné sur sa face **Bang !** S'il se trouve déjà sur sa face **Bang !**, il est déplacé vers la zone qui contient le plus de survivants (en cas d'égalité, les joueurs choisissent). Le pion Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Un nouveau round de jeu peut alors commencer.

★ GAGNER ET PERDRE

La partie est perdue dès que :

- Un survivant, QUEL QU'IL SOIT, est éliminé (attention, les Compagnons sont des survivants, voir page 42).
- Les objectifs de la mission ne peuvent plus être atteints.
- Une 7^e zone d'invasion devient **ACTIVE** sur le plateau (attention aux zones d'invasion d'Abomination et aux charniers, voir page 27).

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

Undead or Alive étant un jeu coopératif, tous les joueurs gagnent ou perdent de concert.



LES BASES

- Planifions notre prochain mouvement.

- Nan.

- Non ?

- Nan, j'ai dit ! On va juste bouger, fracasser quelques crânes, et puis rebouger !

- Eh bien, j' imagine que c'est un plan. Tu ne vois pas d'inconvénient à ce que j'y inclue une fusillade ou deux ?

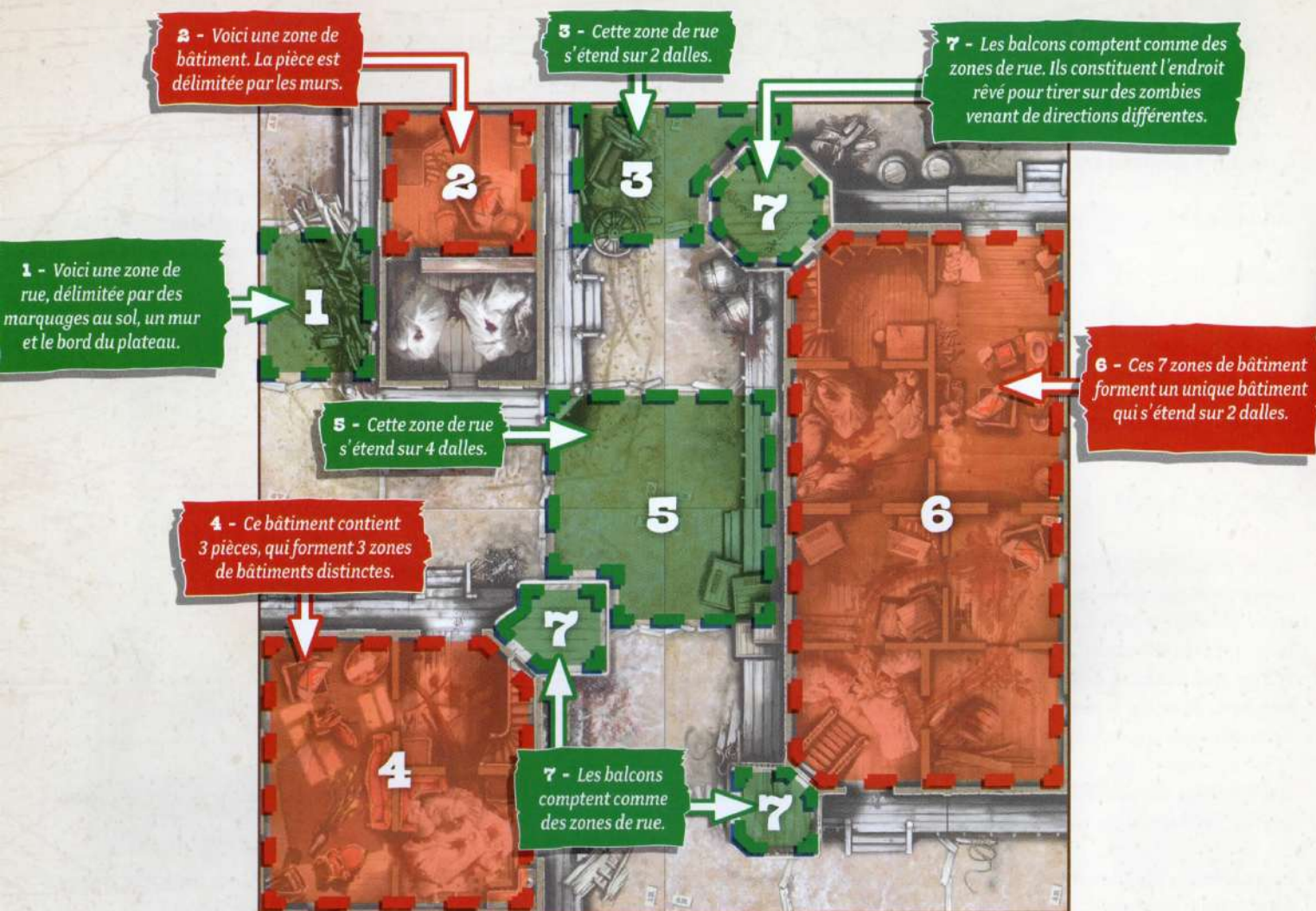
– Carl et Hanna

★ DÉFINITIONS UTILES

Acteur : un survivant ou un zombie.

Zone : à l'intérieur d'un bâtiment, une zone est une pièce. Dans la rue, une zone est délimitée par deux marquages linéaires au sol (ou un marquage au sol et le bord du plateau) et les murs de bâtiments qui longent cette rue. Les balcons comptent comme des zones de rue.





★ LIGNE DE VUE

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

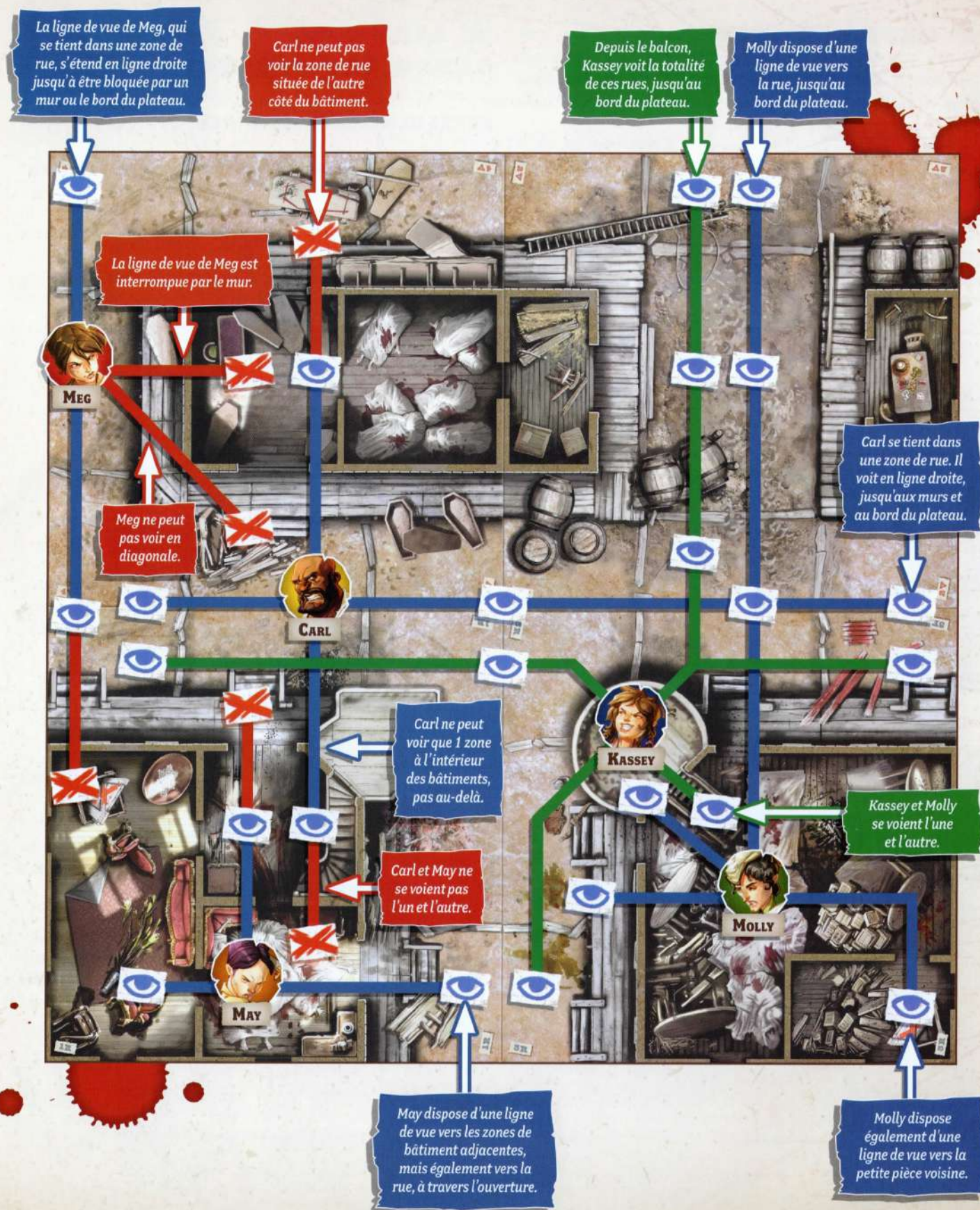
Dans les zones de rue, les acteurs voient en lignes droites parallèles aux bords du plateau. Les acteurs ne voient pas en diagonale. Leur ligne de vue traverse toutes les zones dans le même alignement tant qu'elle n'est pas bloquée par un mur ou le bord du plateau.

Les balcons s'étendent toujours sur plusieurs zones de rue en formant des angles. En ce qui concerne la détermination de la ligne de vue, un acteur qui se tient sur un balcon est considéré comme se trouvant dans chacune de ces zones de rue (le balcon reste une zone distincte). Les règles qui s'appliquent aux balcons sont détaillées page 36.

Dans les zones de bâtiment, 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 (sauf pour les Citadins, voir page 24).

- Si un survivant regarde des zones de rue depuis une zone de bâtiment, sa ligne de vue peut traverser n'importe quel nombre de zones de rue en ligne droite.
- Si un survivant regarde dans une zone de bâtiment depuis une zone de rue, sa ligne de vue est limitée à 1 zone à l'intérieur du bâtiment.



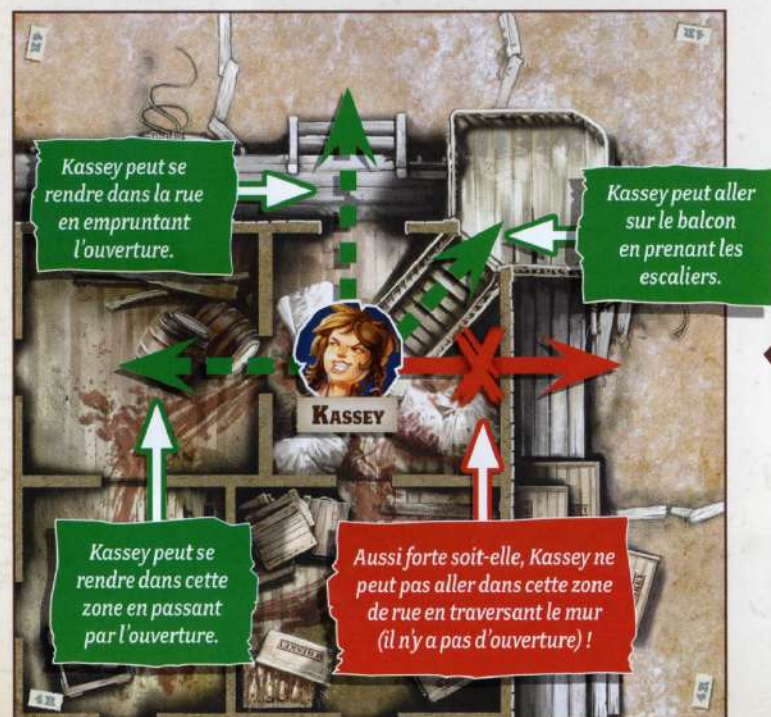
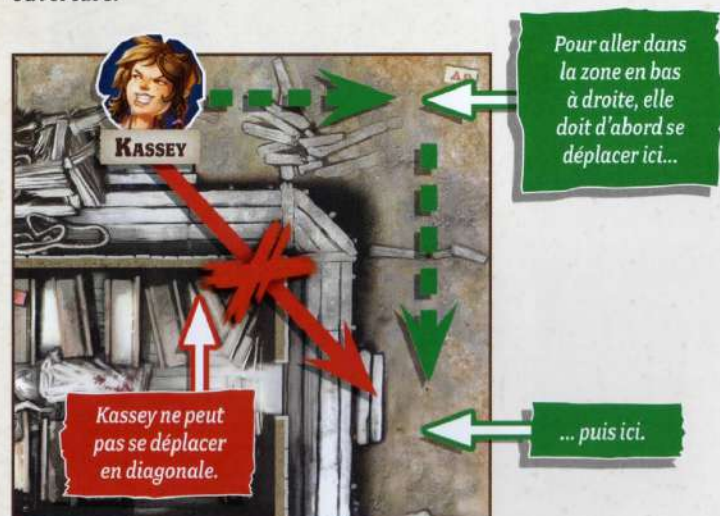


★ DÉPLACEMENT

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 la rue, les déplacements entre deux zones s'effectuent sans restriction. Il est cependant nécessaire d'emprunter une ouverture pour passer d'une zone de bâtiment à une zone de rue et vice-versa.

Dans un bâtiment, les déplacements s'effectuent entre deux zones tant que celles-ci partagent une ouverture (comme un pas-de-porte ou des escaliers vers un balcon). 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

ARMES DE MÊLÉE ET À DISTANCE

Donnez-moi une Winchester et je montrerai à ces zombies ce qu'est vraiment l'apocalypse.

– Thomas

Undead or Alive contient de nombreuses cartes Équipement. Celles que les survivants vont utiliser pour massacrer les zombies sont dotées de caractéristiques de combat dans leur partie inférieure :



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 21).



La Poêle et la Pioche 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 21). Attaquer à une Portée de 0 avec une arme à Distance reste une action à Distance.



La Winchester et le Colt Peacemaker sont des armes à Distance.
La Winchester est un Fusil, le Colt Peacemaker est un Révolver.

TYPE DE MUNITIONS

Pour éliminer les zombies, la plupart des armes à Distance utilisent des munitions. Leur capacité de munitions est illimitée (profitez-en !), mais toutes n'utilisent pas le même type de munitions.



Les armes dotées du symbole **Balle** tirent des balles, quel que soit leur calibre.



La Winchester et le Colt Peacemaker tirent des Balles.



Les armes dotées du symbole **Cartouche** tirent des cartouches, quel que soit leur calibre.



Le Fusil de chasse et le Fusil de cocher tirent des cartouches.

ÉQUIPEMENT BRUYANT

L'inconvénient quand tu tires sur un zombie, c'est que ça fait un boucan d'enfer ! L'avantage, outre le fait de le descendre, c'est que ce boucan, c'est comme de la musique !

– Meg

Certains équipements sont bruyants, et leur utilisation affecte le pion Bruit. Le bruit attire les zombies !

Les règles de bruit sont détaillées page 15.



Une carte Équipement peut posséder un **symbole Bang !** ou **BOOM !** Lorsqu'une action est dépensée pour l'utiliser, placez le pion Bruit sur la face correspondante. Si le pion Bruit se trouve déjà sur le plateau, déplacez-le dans la zone où l'action a été effectuée (à l'exception de la Dynamite, voir page 15).

NOTE : un BOOM ! est plus fort qu'un Bang ! Si le pion BOOM ! se trouve déjà sur le plateau, ignorez tout Bang ! produit. Jusqu'à la phase de fin de round, seul un autre BOOM ! peut déplacer le pion Bruit. La détonation d'un Colt ne peut rivaliser avec l'explosion d'une Dynamite !

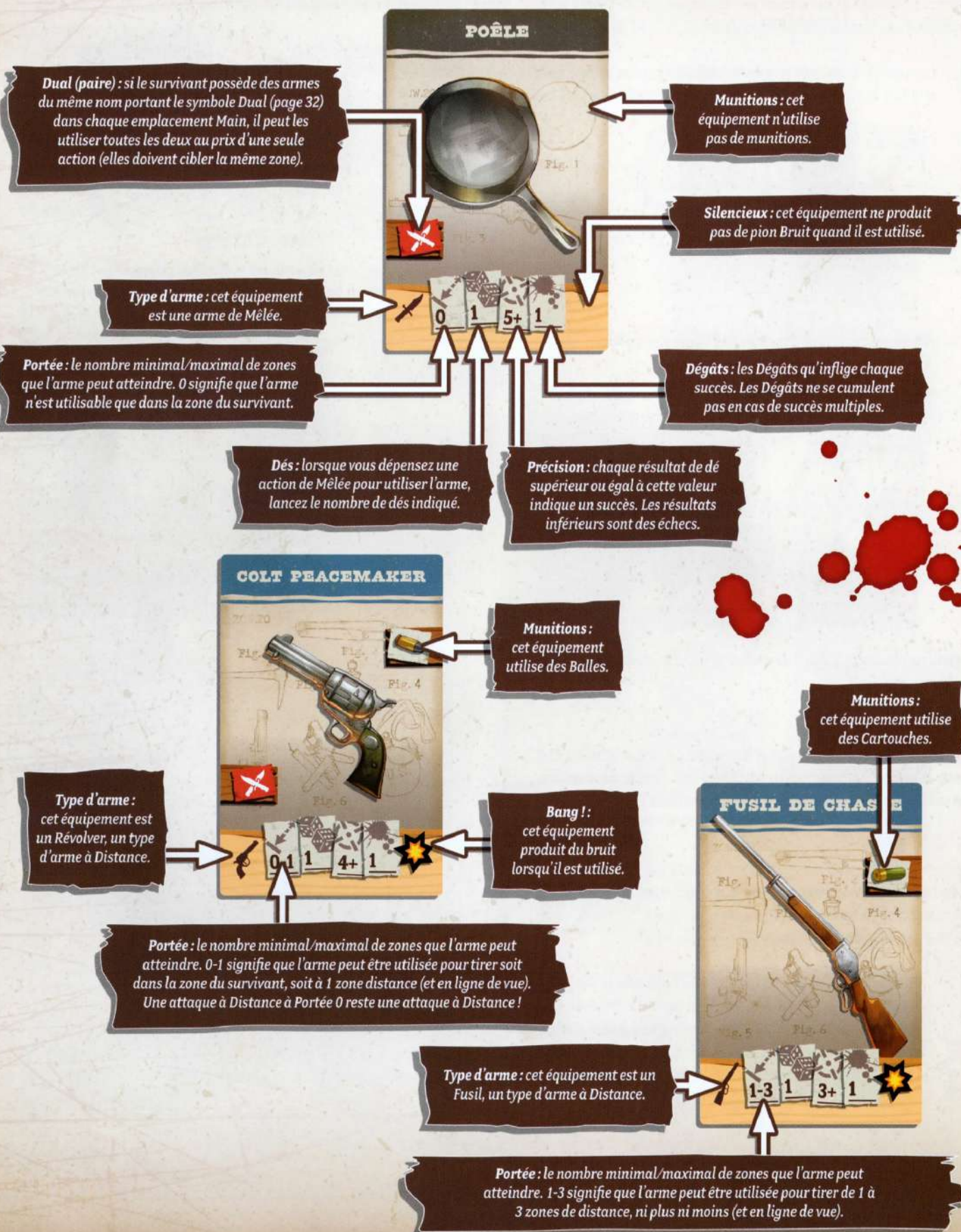


Le Poignard est une arme silencieuse. Le Double canon et le Colt Peacemaker produisent un Bang ! en tirant. Le Colt Peacemaker produira un BOOM ! s'il est utilisé pour tirer une Volée de Plomb (page 24).



CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT

Les armes possèdent des caractéristiques de combat qui permettent de massacrer les zombies avec ingéniosité.



BRUIT

- Les zombies sont attirés par le bruit, comme des mouches par une bouse. Attends-toi à les voir débouler dès que tu vas commencer à arroser.

- Vraiment ?

Bang ! Bang !

- Ouh ouh, les zombies !



Voici les faces Bang ! et BOOM ! du pion Bruit.

Tirer au Fusil de chasse ou faire péter une Dynamite, ça fait du bruit. Et le bruit, ça attire les zombies ! Le bruit est représenté par le pion Bruit recto verso :

- La face **Bang !** représente un bruit modéré, tel que celui produit par les survivants ou par un coup de feu. La routine de l'Ouest, en somme.
- La face **BOOM !** indique un bruit important, tel que tirer une Volée de Plomb au Révolver, canarder à la Gatling ou faire exploser une Dynamite. Le genre de vacarme que l'on peut entendre depuis l'autre bout de la ville

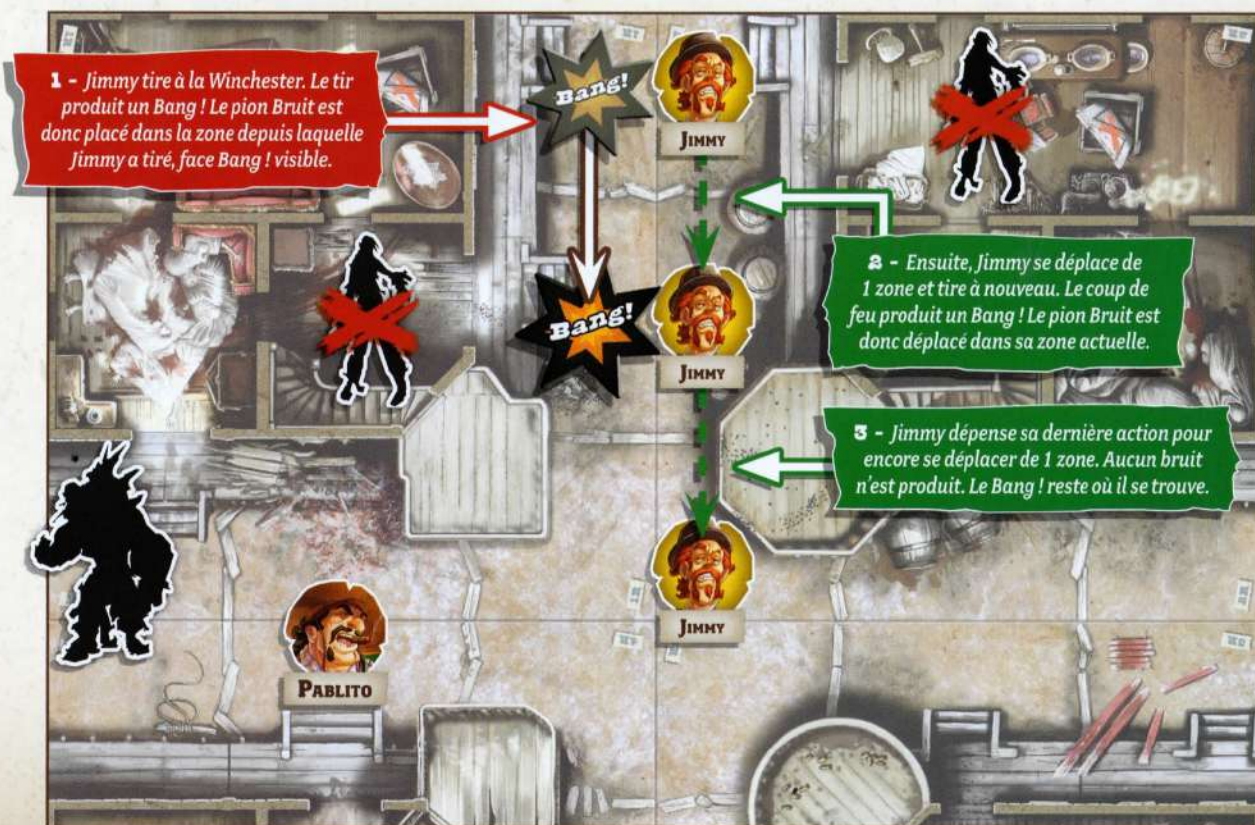


En règle générale, un **BOOM!** est plus fort qu'un **Bang!**

Lors de la mise en place (page 6), le pion Bruit est placé dans la zone de départ des survivants, face *Bang !* visible. Le pion est déplacé sur le plateau chaque fois qu'un bruit d'une intensité **supérieure ou égale** est produit. Placez le pion dans la zone d'origine du bruit, sur la face qui correspond au type de bruit émis.

NOTE : le pion Bruit reste dans la zone où il a été émis, même si le survivant responsable se déplace.

Le pion Bruit est en permanence sur le plateau, sur l'une ou l'autre de ses faces. Si un effet de jeu retire le pion Bruit (par exemple, s'il se trouve sur le train et que celui-ci quitte le plateau), placez-le dans la zone qui contient le plus de survivants, face *Bang !* visible. En cas d'égalité, les joueurs choisissent.



Pablito lance une Dynamite dans la zone voisine. La Dynamite produit un BOOM ! Le pion Bruit est retiré de l'endroit où il se trouvait pour être placé dans la zone de l'explosion, face BOOM ! visible.



Ensuite, Pablito dépense 2 actions pour se déplacer de 2 zones, puis il tire avec son Fusil de chasse. Tirer au Fusil produit un Bang ! Un BOOM ! est plus fort qu'un Bang ! Donc, en dépit du bruit émis, le pion Bruit n'est pas déplacé. Si Pablito avait utilisé un Révolver et sa capacité de classe Volée de Plomb à la place, il aurait produit un BOOM ! et le pion aurait été déplacé dans sa zone.

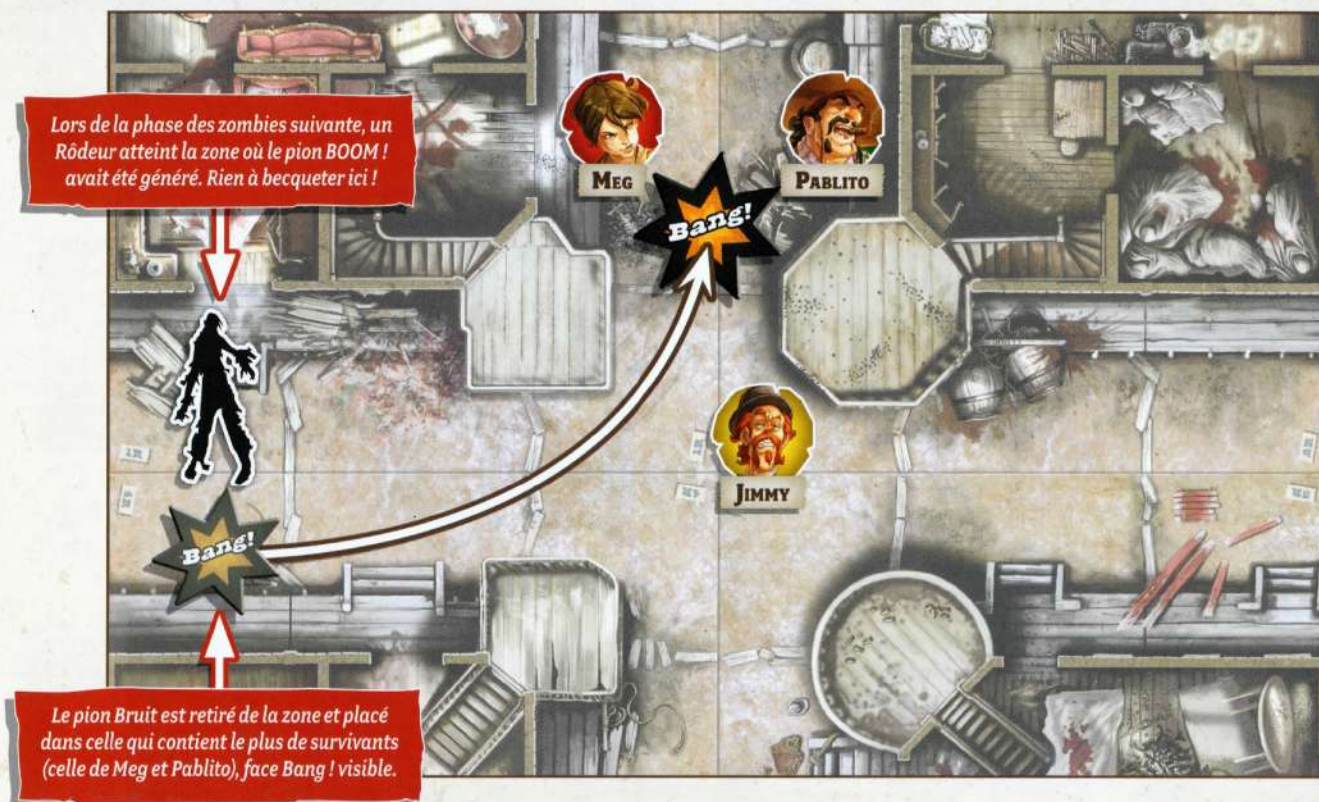
Lors de chaque phase de fin de round, le bruit diminue :

- Si le pion Bruit était sur sa face BOOM !, il est retourné sur sa face Bang !
- Si le pion Bruit était sur sa face Bang !, il est déplacé dans la zone qui contient le plus de survivants. En cas d'égalité, les joueurs choisissent.

À la fin du round, lors de la phase de fin de round, l'intensité du BOOM ! produit par Pablito baisse et devient un Bang ! Le pion Bruit est retourné sur sa face Bang !



Dès que des zombies atteignent la zone du pion Bruit (voir phase des zombies, page 25), celui-ci est retiré pour être placé dans la zone qui contient le plus de survivants, sur sa face **Bang!** En cas d'égalité, les joueurs choisissent.



★ ARMES DE PRIME

Les armes de prime sont des équipements spéciaux qui possèdent leur propre paquet. Leurs caractéristiques de combat sont généralement supérieures à celles de leurs homologues ordinaires.

Il existe 2 façons d'acquérir une arme de prime :

- Elles peuvent être obtenues en tant que récompense pour avoir rempli un objectif de mission.
- Le survivant peut accomplir l'exploit indiqué au dos de la première carte du paquet. Dès que l'exploit est résolu, le survivant reçoit l'arme de prime. **Le survivant peut alors réorganiser son inventaire gratuitement.**

Les armes de prime sont acquises dans l'ordre, une après l'autre, en partant du sommet du paquet Arme de Prime.

Les exploits sont résolus l'un après l'autre. Une même action ne peut donc permettre l'acquisition que d'une seule arme de prime. Cependant, il est possible d'acquérir plusieurs armes de prime au cours d'un même tour.



EXEMPLE 1 : Jimmy grimpe sur un balcon et tire 3 fois à la Winchester, éliminant 5 zombies. Il a accompli l'exploit du Mauser C96 et reçoit immédiatement l'arme de prime. L'exploit de l'arme de prime suivante est « Tuez au moins 3 zombies avec un Fusil au cours d'un même tour ». Même si Jimmy a également accompli cet exploit, il ne reçoit pas la seconde arme de prime. Chaque performance ne compte que pour l'acquisition d'une seule arme de prime.

★ POINTS D'ADRÉNALINE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES

De la pratique, des tripes et la volonté de vivre. C'est tout ce qu'il vous faut. Les flingues et les balles, ça va ça vient, mais il ne faut jamais perdre espoir. Pour ce qui est de la pratique, avec les zombies, il y a de quoi faire.

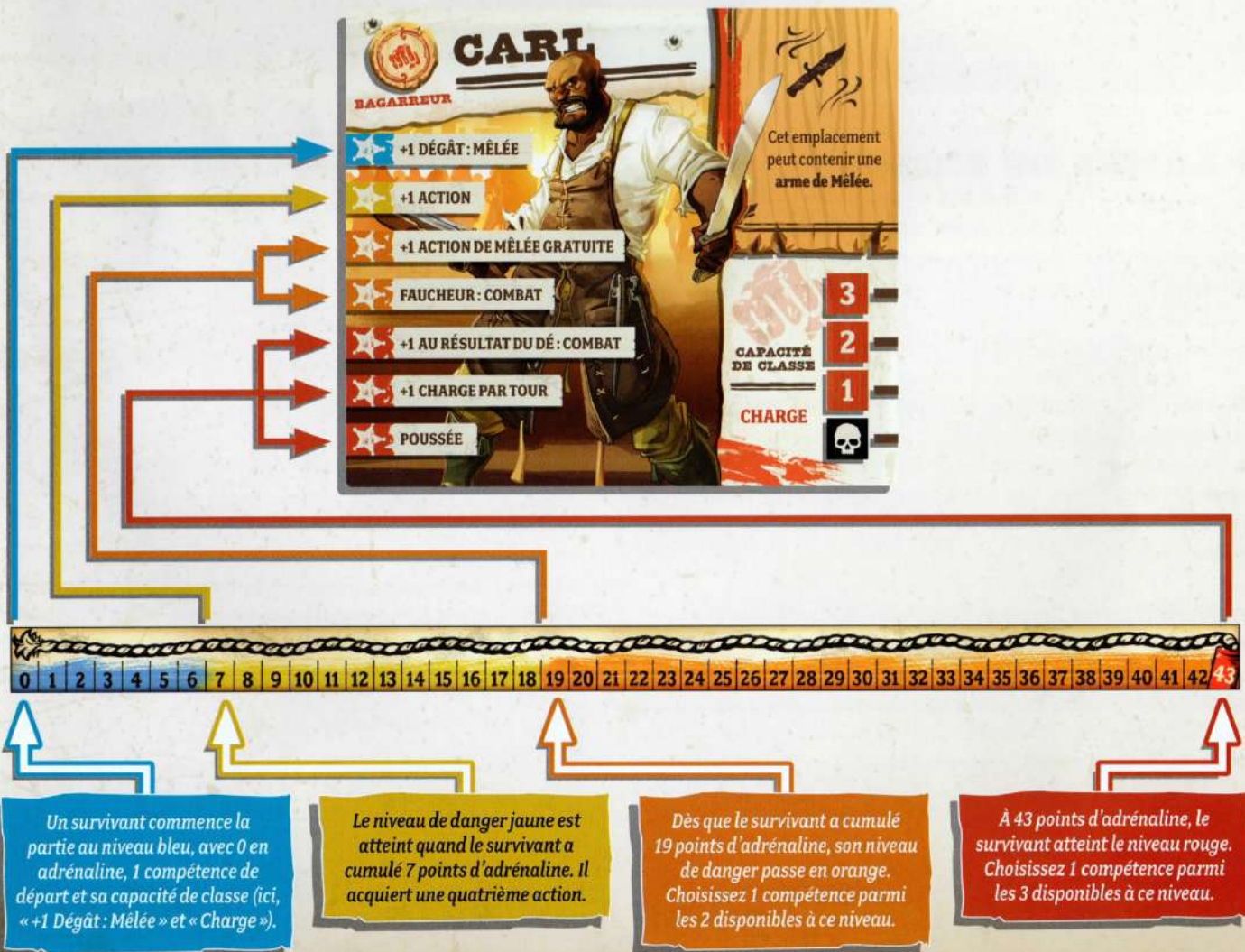
– Turner

Pour chaque zombie qu'il élimine, un survivant gagne 1 point d'adrénaline (PA) et avance son pointeur d'un cran sur sa barre de danger. Certains objectifs de mission, ainsi que le fait d'éliminer des Abominations et de retirer ou déplacer des zones d'invasion, procurent des points d'adrénaline supplémentaires.

On distingue 4 niveaux de danger d'intensité croissante : bleu, jaune, orange et rouge. À chaque niveau de danger franchi, un survivant gagne une nouvelle compétence (p.56) qu'il pourra utiliser lors de la mission. Les compétences se cumulent d'un niveau à l'autre. Au niveau rouge, un survivant possédera donc 4 compétences (1 pour chaque niveau de danger), plus sa capacité de classe. Lorsqu'une compétence est déblocuée, indiquez-le en plaçant un nouveau pointeur dans l'emplacement correspondant du tableau de bord du survivant.

Ce cumul d'adrénaline a toutefois un effet secondaire : quand vous piochez une carte Zombie, vous devez en appliquer la ligne qui correspond au niveau de danger le plus élevé parmi les survivants en jeu (voir Invasion des Zombies, p.26).

Plus votre survivant est fort, plus il y a de zombies.





INVENTAIRE

Hé ! J'ai trouvé un Schofield ! On échange ? Mon Schofield contre ta Winchester ? Je rajoute une poignée de bastos... et ce poignard ! Le troc, c'est la base de toute civilisation.

– Jeb

Chaque survivant peut transporter jusqu'à 6 cartes Équipement, réparties dans 3 types d'emplacements sur son tableau de bord : 2 emplacements pour les Mains, 1 d'Arme favorite 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 utilisé depuis le Sac à dos » peuvent être utilisées indifféremment depuis un emplacement Main ou depuis le Sac à dos.



L'emplacement Arme favorite ne peut accueillir qu'une arme du type indiqué. Par exemple, un emplacement affichant le symbole de Mêlée peut accueillir une Machette ou une Pioche. Aucun autre type d'arme ne peut être placé dans cet emplacement.

Si l'emplacement Arme favorite indique **une arme au choix**, vous pouvez y placer n'importe quelle arme, y compris de la Dynamite. Les cartes Équipement qui ne sont pas des armes (comme Eau bénite ou Cartouches en pagaille) ne peuvent pas être stockées dans cet emplacement. Les armes équipées dans l'emplacement Arme favorite sont considérées comme étant en Main et peuvent être utilisées normalement.

TROIS MAINS ?

En plaçant l'Équipement adéquat dans l'emplacement Arme favorite, un Survivant peut effectivement être considéré comme ayant trois cartes équipées en Main. Choisissez une combinaison de deux au choix parmi les trois avant de résoudre toute Action ou tout lancer de dés avec ce Survivant.



Emplacements Main : les deux Mains sont surtout utilisées pour le combat. Les cartes qui comportent les symboles Mêlée, Révolver ou Fusil ne peuvent être utilisées que depuis cet emplacement.



LES ZOMBIES

Holà, m'sieur l'zombie ! Laissez-moi vous présenter ma bonne amie, madame Pioche.

– Henry, tentant une nouvelle (et infructueuse) approche

Il existe quatre types de zombies dans *Undead or Alive*. La plupart ne disposent que d'une seule action à dépenser chaque fois qu'ils sont activés. Un zombie est éliminé dès qu'il est touché par une attaque infligeant la valeur de Dégâts minimale requise. Le survivant qui inflige le coup fatal gagne immédiatement les points d'adrénaline indiqués.



★ RÔDEUR

Ni rapides ni coriaces. Juste nombreux. Mes préférés.

- Dégâts infligés : 1
- Élimination : valeur de Dégâts de 1
- Adrénaline gagnée : 1 point

★ BALÈZE

Durs à tuer, toujours devant.

- Dégâts infligés : 1
- Élimination : valeur de Dégâts de 2
- Adrénaline gagnée : 1 point

★ FORCENÉ

À la fois rapides et mortels.

- Dégâts infligés : 1
- Élimination : valeur de Dégâts de 1
- Adrénaline gagnée : 1 point
- Règle spéciale : les Forcenés disposent de 2 actions chaque fois qu'ils sont activés (page 25).



Undead or Alive permet aux joueurs d'ajouter toute une ribambelle d'Abominations à leurs parties. Elles sont générées aléatoirement grâce au paquet Abomination lorsqu'une carte Abomination est piochée dans le paquet Zombie. Cependant, il ne peut y avoir qu'une seule Abomination à la fois sur le plateau.

★ ABOMINATION



Tant que l'Abomination se trouve sur le plateau, toutes les zones d'invasion d'Abomination sont actives. C'est l'apocalypse, bébé !



Le monstre le plus laid et le plus coriace qu'il m'ait été donné de voir. Il ne se balade jamais seul, alors gaffe à ses potes.

- Dégâts infligés : 1
- Élimination : valeur de Dégâts de 3 (ou Dynamite)
- Adrénaline gagnée : 5 points
- Règle spéciale :
 - Éliminer une Abomination nécessite une Dynamite ou une arme capable d'infliger 3 Dégâts. Or, la boîte d'*Undead or Alive* ne contient pas d'arme dotée d'une telle valeur. Elle peut toutefois être obtenue par le biais de certaines compétences (comme « +1 Dégât », page 56), ou grâce à des règles spéciales de mission.
 - Chaque fois qu'une carte Zombie qui génère une Abomination est piochée, résolvez les effets suivants :
 - S'il n'y a pas d'Abomination en jeu, piochez une carte du paquet Abomination. Générez ensuite l'Abomination correspondante dans la zone requise. De plus, retournez tous les pions Invasion d'Abomination sur leur face active (page 27).
 - S'il y a déjà une Abomination en jeu, elle bénéficie d'une activation supplémentaire.



PHASE DES JOUEURS

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 dépense une action pour se déplacer d'une zone à une autre, mais pas à travers les murs des bâtiments.

- Un survivant doit dépenser 1 action supplémentaire pour chaque zombie présent dans la zone qu'il souhaite quitter.
- Entrer dans une zone contenant des zombies met fin à l'action de Déplacement du survivant (même s'il dispose d'une compétence lui permettant de franchir plusieurs zones en une seule action).

EXEMPLE 1 : Meg 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 zombies avaient occupé la zone, il aurait fallu à Meg un total de 4 actions pour se déplacer (1 + 3).

★ FOUILLE

Oh oh ! Le bureau du shérif ! C'est ici que sont planqués tous les flingues ! Aujourd'hui, c'est notre jour de chance !

La fouille est limitée aux zones de bâtiment qui ne contiennent pas de zombies. Le survivant dépense une action pour piocher la première carte du paquet Équipement et peut soit la placer dans son inventaire, soit la défausser immédiatement. Après une fouille, le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement. **À l'exception des Citadins, un survivant ne peut effectuer qu'une seule action de Fouille par tour (même s'il s'agit d'une action supplémentaire gratuite).** N'oubliez pas que les survivants peuvent, gratuitement et à tout moment, défausser des cartes de leur inventaire pour y faire de place.

Quand le paquet Équipement est épuisé, remélangez toutes les cartes Équipement défaussées afin d'en créer un nouveau (à l'exception des cartes Équipement de départ et Arme de Prime).

NOTE : les Citadins peuvent effectuer autant d'actions de Fouille qu'ils le souhaitent (et qu'ils le peuvent).

★ RÉORGANISATION/ÉCHANGE

En dépensant une action, un survivant peut réorganiser à sa guise les cartes Équipement 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 (et inversement), tant que les deux survivants sont d'accord !

★ ACTIONS DE COMBAT

Les actions de Combat permettent d'éliminer les zombies et sont résolues à l'aide de cartes Équipement de Mêlée ou à Distance. Les règles de combat sont détaillées page 32.

ACTION DE MÊLÉE



Le survivant utilise une arme de Mêlée qu'il tient en Main (ou dans son emplacement Arme favorite) pour attaquer des zombies situés dans la même zone que lui.

ACTION À DISTANCE



Le survivant utilise une arme à Distance qu'il tient en Main (ou dans son emplacement Arme favorite) pour tirer dans une zone unique à Portée de son arme et dans sa ligne de vue. Les survivants tirent dans une zone, pas sur des acteurs. C'est particulièrement important pour déterminer l'ordre de priorité des cibles (page 33).

Attaquer à une Portée de 0 avec une arme à Distance reste une attaque à Distance.

★ PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF

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

★ ACTIONS DE MACHINE



Le Chariot et la Gatling sont des machines. Vous pouvez dépenser des actions pour vous en servir !

Undead or Alive contient 2 machines : le Chariot et la Gatling. Leurs cartes Référence respectives détaillent leurs capacités.

Les machines ne sont pas des acteurs. Pour utiliser une machine, un survivant doit dépenser un nombre d'actions donné d'un seul coup.

CHARIOT

Y a pas de chevaux ! Qu'est-ce qu'on à faire d'un chariot ? Attends ! C'est pas une Gatling que je vois, là ?

– Kassey



• Déplacer le Chariot Coût de l'action : 3

Un survivant situé dans la zone du Chariot (mais pas à l'intérieur de celui-ci) peut dépenser 3 actions pour le déplacer. Le survivant, le Chariot et son contenu sont déplacés de 1 zone. Cette action est soumise aux règles de déplacement, mais ne bénéficie pas des compétences, capacités de classe ou autres effets de jeu liés aux actions de Déplacement.

• Monter ou Descendre du Chariot

Coût de l'action : 1

Un survivant situé dans la zone du Chariot peut dépenser 1 action pour y monter ou en descendre. Les pénalités liées au déplacement s'appliquent (voir Déplacement, page 21). Si un survivant termine son déplacement dans la zone du Chariot, il peut y monter en action gratuite. Un survivant à l'intérieur du Chariot est toujours considéré comme se trouvant dans la zone de celui-ci. Un Chariot peut accueillir un nombre indéfini de survivants. Les zombies ne peuvent pas monter dans le Chariot, mais peuvent attaquer normalement les survivants qui s'y trouvent.

GATLING

C'est... de la TRICHE ! J'adore ça !

– Turner



• Déplacer la Gatling Coût de l'action : 3

Le survivant et la Gatling se déplacent de 1 zone. Cette action est soumise aux règles de déplacement, mais ne bénéficie pas des compétences, capacités de classe ou autres effets de jeu liés aux actions de Déplacement.

• Tirer à la Gatling Coût de l'action : 1

Le survivant tire avec la Gatling. Cette action est soumise aux règles des actions à Distance (page 21) et utilise les caractéristiques de la Gatling, ainsi que sa compétence (voir Intensification : à Distance, page 57). La Gatling ne bénéficie que de ses propres capacités. Les compétences, capacités de classe ou autres effets de jeu liés aux actions à Distance ne s'appliquent pas (comme la carte Balles en pagaille).

TONNERRE MÉCANIQUE

Dans certaines missions, la Gatling est directement montée sur le Chariot. Dans cette configuration, la Gatling ne peut pas être déplacée toute seule, mais avance en même temps que le Chariot. Un survivant à l'intérieur de Chariot peut tirer avec la Gatling.

★ FAIRE DU BRUIT

Le survivant dépense 1 action pour faire du bruit dans le but d'attirer les zombies. Placez le pion Bruit dans sa zone, face *Bang !* visible. Cette action ne peut pas être utilisée si le pion *BOOM !* se trouve sur le plateau.

★ NE RIEN FAIRE

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



CLASSES & CAPACITÉS DE CLASSE

Dans *Undead or Alive*, chaque survivant appartient à une classe : Bagarreur, Religieux, Pistolero ou Citadin. Chaque classe possède des capacités qui lui sont propres, à l'instar de la capacité Volée de Plomb du Pistolero.



★ CLASSE DE BAGARREUR

Des spécialistes du corps-à-corps qui abattent des zombies à l'aide d'armes de mêlée.

- **Capacité de classe : Charge.** Une fois par tour, le survivant peut dépenser 1 action pour se déplacer de 2 zones maximum jusqu'à une zone qui contient au moins 1 zombie. Il effectue ensuite 1 action de Mêlée gratuite.

Les pénalités liées au déplacement s'appliquent. Par exemple, il faut dépenser une action supplémentaire pour quitter une zone occupée par un zombie et entrer dans une zone contenant un zombie met fin à l'action de Déplacement du survivant.

- **Capacité de classe : commence avec une santé de 3.** Les Bagarreurs peuvent encaisser une blessure de plus que les autres classes.

NOTE : les compagnons Bagarreurs ne donnent pas cette santé supplémentaire à leur leader (voir Compagnons, page 42).

★ CLASSE DE RELIGIEUX

Des survivants qui puisent dans leur foi pour paralyser les zombies et détruire leurs nids.



Utilisez le pion Vade Retro pour indiquer la zone où les zombies ont été arrêtés par le Religieux.

- **Capacité de classe : Vade Retro (V.R.).** Une fois par tour, le Religieux peut dépenser 1 action pour placer un pion Vade Retro dans une zone en ligne de vue qui contient des zombies. Lorsque les zombies dans la zone ciblée sont activés, retirez tous les pions Vade Retro qui s'y trouvent : ces zombies perdent toute leur activation (Les Forcenés, par exemple, perdent leurs 2 actions). Une fois qu'un groupe de zombies a perdu son activation, les autres morts-vivants qui entrent dans la zone ciblée ne sont pas affectés.

Les pions Vade Retro sont automatiquement retirés si la zone où ils se trouvent ne contient plus aucun zombie.

- **Capacité de classe : peut utiliser de l'Eau comme de l'Eau bénite.** Lorsqu'il s'agit de retirer ou de déplacer des pions Invasion (page 27), le Religieux peut considérer les cartes Équipement Eau comme étant de l'Eau bénite. Dans un tel cas, il gagne la récompense de 5 PA pour avoir détruit le pion Invasion à la place de celle de 3 PA pour avoir défaussé la carte Eau.

EXEMPLE : Concepción dépense 1 action pour utiliser sa capacité de classe et place un pion Vade Retro dans une zone contenant 2 Rôdeurs, 2 Forcenés et 1 Abomination. La phase des zombies commence. Le pion est retiré. Les 2 Rôdeurs, les 2 Forcenés et l'Abomination ne vont résoudre AUCUNE de leurs actions. Les Forcenés perdent leurs 2 actions ! Au début de la phase, 3 autres Forcenés se trouvent à 1 zone de distance du pion Vade Retro. Lors de leur étape de déplacement, ils traversent la zone du Vade Retro sans être affectés.

Lors de l'étape d'invasion, les joueurs piochent une carte Activation Supplémentaire pour les Forcenés. Tous les Forcenés sur le plateau sont activés, y compris ceux qui occupent la zone précédemment affectée par le pion Vade Retro. La carte suivante est une Abomination : l'Abomination en jeu est activée, car sa zone ne contient plus de pion Vade Retro.

NOTE : si, lors de l'utilisation de Vade Retro, les 2 pions Vade Retro se trouvent déjà sur le plateau, les joueurs choisissent l'un des 2 pions en jeu et le déplacent dans la nouvelle zone.

★ CLASSE DE PISTOLERO

Des as de la gâchette capables de déverser une pluie de balles à courte portée.

- **Capacité de classe : Volée de Plomb.** Le Pistolero utilise un (et un seul) Révolver équipé en Main pour effectuer une action à Distance déversant une pluie de balles à une vitesse folle. Pour cette action, les caractéristiques du Révolver sont modifiées comme suit :
 - **Portée :** inchangée.
 - **Dés :** 6. Cette valeur peut être modifiée normalement (par exemple, avec la compétence +1 dé : à Distance).
 - **Précision :** 5+. Cette valeur peut être modifiée normalement (par exemple, avec la compétence +1 au résultat du dé : à Distance).
 - **Dégâts :** inchangés.
 - **BOOM ! :** la Volée de Plomb produit un BOOM ! (page 15).
 - **Rechargement :** après une Volée de Plomb, le Révolver gagne le trait Rechargement (page 35) jusqu'à ce qu'il soit rechargé. Le survivant peut dépenser 1 action pour recharger l'arme. Le Révolver est automatiquement rechargé, gratuitement, lors de la phase de fin de round.



Rechargement

EXEMPLE : Meg effectue une action à Distance pour tirer une Volée de Plomb avec son Colt Peacemaker. L'arme ne peut plus être utilisée ce round-ci, à moins d'être rechargée. Meg dépense 1 action pour recharger son Révolver. Elle tire ensuite normalement, sans utiliser sa capacité de classe Volée de Plomb. Cette nouvelle action à Distance ne subit pas l'effet de Rechargement. Elle peut tirer plusieurs fois sans avoir à recharger.

NOTE : la Volée de Plomb est toujours effectuée avec un seul Révolver, même si le survivant est équipé de Révolvers en Dual. S'il dispose de suffisamment d'actions, un survivant peut tirer une Volée de Plomb avec son premier Révolver, puis faire de même avec le second. Il peut même en tirer une autre avec une troisième action, s'il possède un Révolver dans son emplacement Arme favorite !



TURNER

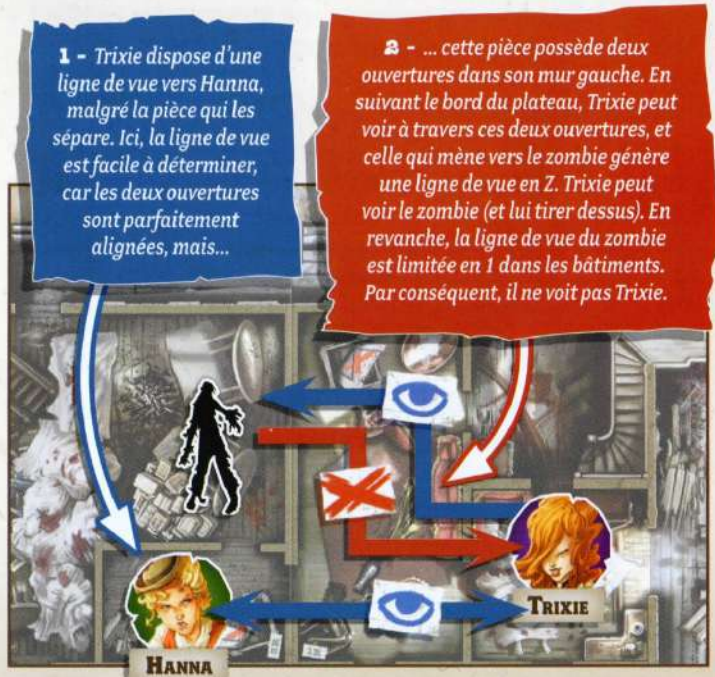
★ CLASSE DE CITADIN

Les Citadins sont passés maîtres dans l'art du combat urbain. Ils savent où fouiller pour trouver ce dont ils ont besoin afin d'éliminer les zombies.

- **Capacité de classe : peut fouiller plusieurs fois.** Les Citadins ne sont pas limités à une seule action de Fouille par tour. Ils peuvent dépenser autant d'actions de Fouille qu'ils le souhaitent (et dont ils disposent).
- **Capacité de classe : Défenseur Urbain.** Les Citadins ignorent les restrictions de ligne de vue dans les zones de bâtiment. Leur ligne de vue n'est pas limitée à une seule zone en intérieur. Elle doit toutefois passer par des ouvertures et demeurer parallèle aux bords du plateau.



Il est parfois difficile de définir une ligne de vue. Comme tous les acteurs, les Citadins tracent ces lignes parallèles aux bords du plateau. Toutefois, lorsque les ouvertures ne sont pas alignées, ils sont autorisés à les tracer en Z.





PHASE DES ZOMBIES

Une fois que les joueurs ont activé tous leurs survivants, c'est au tour des zombies d'être activés. Personne ne les dirige : ils agissent par eux-mêmes en effectuant les étapes suivantes dans l'ordre.

★ ÉTAPE 1 – ACTIVATION

Bang !-Bang !-Bang !-Bang !-Bang !

Il en arrive encore ? Ils sont encore plus collants que ce gars à San Pedro qui... nan, oublie ça.

– Meg

Chaque zombie 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, puis tous les déplacements.

ATTAQUE

Chaque zombie situé dans la zone d'un survivant porte une attaque. Une attaque de zombie touche automatiquement, ne requiert aucun lancer de dés, et inflige 1 blessure.

Les survivants présents dans la zone choisissent ensemble comment répartir les blessures, quitte à ce qu'un seul survivant les subisse toutes.

Faites descendre le pointeur de blessures de 1 par blessure subie. Un survivant est éliminé dès que son pointeur atteint le dernier emplacement du compteur de blessures (en général après avoir subi 2 blessures pour un survivant classique et 3 blessures pour un Bagarreux). Si cela se produit, la partie est perdue !



Chaque attaque de zombie inflige 1 blessure.

DÉPLACEMENT

Les zombies qui n'ont pas attaqué utilisent leur action pour se déplacer de 1 zone vers les survivants.

1 - Les zombies choisissent leur zone de destination, en suivant l'ordre ci-dessous :

- a) La zone en ligne de vue qui contient un ou plusieurs survivants et le pion Bruit (que ce soit un *Bang !* ou un *BOOM !*).
- b) La zone en ligne de vue qui contient le plus de survivants, mais pas le pion Bruit.
- c) Si aucun survivant n'est visible, ils vont vers la zone qui contient le pion Bruit.

Dans tous les cas, la distance n'est pas prise en compte.

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

SÉPARATION DES ZOMBIES

Si plusieurs trajets d'égale longueur s'offrent à eux, les zombies se séparent en autant de groupes de taille et de types égaux que nécessaire pour suivre toutes les routes possibles. S'ils sont en nombre impair, les zombies se séparent de la même façon. Décidez quel groupe va recevoir le zombie surnuméraire et quelle direction va emprunter chacun de ces groupes. Dans le cas d'un unique zombie face à plusieurs chemins possibles, les joueurs décident de la direction qu'il emprunte.

EXEMPLE : un groupe de 4 Rôdeurs, 3 Balèzes et 1 Forcené se déplace en direction des survivants. Les zombies disposent de 2 chemins d'égale longueur, ils se séparent donc en 2 groupes.

- 2 Rôdeurs vont dans une direction, 2 vont dans l'autre.
- 2 Balèzes empruntent l'une des routes. Le dernier prend l'autre (au choix des joueurs).
- Les joueurs choisissent la direction prise par le Forcené.

JOUER LES FORCENÉS

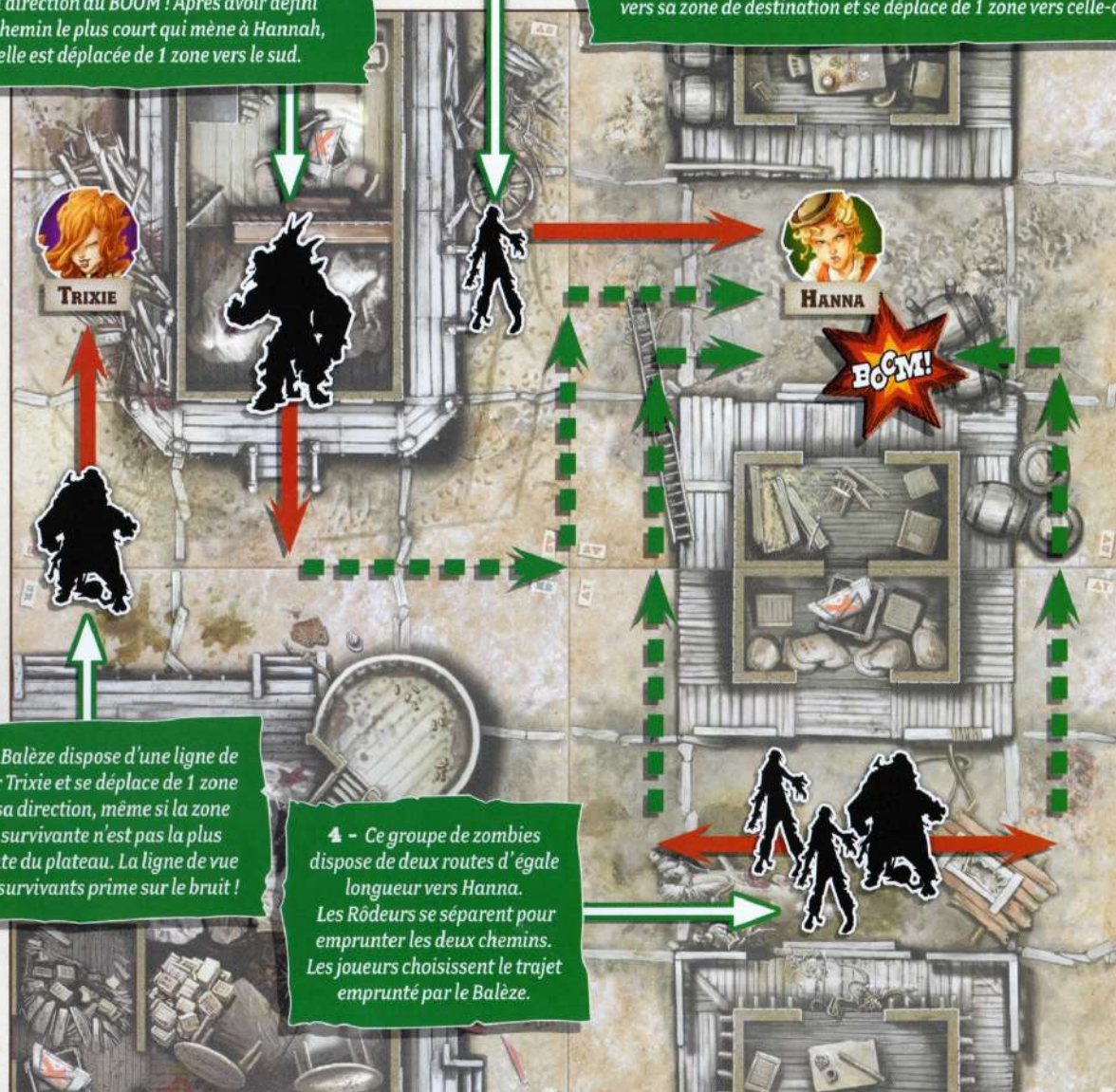
Les Forcenés disposent de deux actions par activation. Une fois que tous les zombies (Forcenés compris) ont effectué l'étape d'activation et résolu leur première action, les Forcenés refont leur étape d'activation, utilisant leur seconde action pour attaquer des survivants dans leur zone ou se déplacer s'ils n'ont personne à attaquer.

EXEMPLE 1 : au début de la phase des zombies, un Forcené se trouve dans la même zone qu'un survivant. Le zombie dépense sa première action pour attaquer le survivant et lui inflige 1 blessure. Le Forcené effectue ensuite sa seconde action, attaquant de nouveau pour 1 blessure.

EXEMPLE 2 : un groupe de 2 Forcenés et 1 Balèze se trouve dans une zone adjacente à un survivant. Étant donné qu'ils n'ont personne à attaquer, les zombies utilisent leur première action pour se déplacer dans la zone du survivant. Les 2 Forcenés résolvent alors leur seconde action : puisqu'ils sont sur une zone occupée par un survivant, ils attaquent, infligeant chacun 1 blessure.

2 - L'Abomination ne dispose d'aucune ligne de vue sur les survivants et choisit donc d'aller en direction du BOOM ! Après avoir défini le chemin le plus court qui mène à Hannah, elle est déplacée de 1 zone vers le sud.

1 - La zone d'Hanna est la plus bruyante du plateau (elle contient le pion BOOM !) Ce Rôdeur dispose d'une ligne de vue vers sa zone de destination et se déplace de 1 zone vers celle-ci.



3 - Le Balèze dispose d'une ligne de vue sur Trixie et se déplace de 1 zone dans sa direction, même si la zone de la survivante n'est pas la plus bruyante du plateau. La ligne de vue sur les survivants prime sur le bruit !

4 - Ce groupe de zombies dispose de deux routes d'égale longueur vers Hanna. Les Rôdeurs se séparent pour emprunter les deux chemins. Les joueurs choisissent le trajet emprunté par le Balèze.

★ ÉTAPE 2 - INVASION

Sur le plan de la mission, les pions Invasion indiquent où se situent les zones d'invasion qui génèrent de nouveaux morts-vivants à la fin de chaque phase des zombies.



Les pions Invasion indiquent les zones d'invasion. La zone d'invasion de départ (celle avec un 1 jaune) est toujours la première à générer des zombies.

Commencez toujours par la zone d'invasion de départ, puis progressez dans le sens horaire. Pour chaque pion Invasion dans la zone, piochez une carte Zombie. Notez le type de zombie généré et appliquez la ligne de la carte qui correspond au niveau de danger du survivant qui possède le plus d'adrénaline (bleu, jaune, orange ou rouge), puis placez le type et la quantité de zombies indiqués dans la zone d'invasion.

Répétez cette opération pour chaque pion Invasion actif (détails pages suivantes).

Générer une Abomination lors de cette étape peut causer l'activation de 1 ou 2 zones d'invasion d'Abomination (page 27), soit dans la zone d'invasion de départ, soit dans le cimetière, soit dans la mine (en fonction des dalles utilisées). Si un tel cas se produit, continuez l'invasion dans le sens horaire : si les joueurs ont déjà passé les zones d'invasion nouvellement activées, celles-ci ne génèrent pas de zombies.

Quand le paquet Zombie est épuisé, mélangez sa défausse pour constituer une nouvelle pioche.



Niveau rouge : 10 Forcenés

Niveau orange : 8 Forcenés

Niveau jaune : 4 Forcenés

Niveau bleu : 2 Forcenés

EXEMPLE : Pablito a 5 PA. Il est donc toujours au niveau de danger bleu. May en a 12, ce qui la place au niveau jaune. May étant la survivante qui possède le plus de PA, on applique le niveau jaune pour savoir combien de zombies sont générés.

TYPES DE ZONES D'INVASION

On distingue 4 types de zones d'invasion, reconnaissables à la couleur de leur pion Invasion : de départ, mobile, d'Abomination et de Charnier.

Un survivant qui déplace ou détruit un pion Invasion avec de l'Eau bénite (ou de l'Eau, quand il s'agit d'un Religieux) gagne 5 PA.

RAPPEL : si 7 pions Invasion sont actifs en même temps (quel que soit leur type), la mission s'achève immédiatement sur une défaite.



- **Zone d'invasion de départ :** le pion Invasion de départ est TOUJOURS le premier à générer des zombies. Même si d'autres pions Invasion sont ajoutés par la suite, commencez toujours par celui-ci et progressez dans le sens horaire.

Sauf indication contraire de la mission, le pion Invasion de départ ne peut jamais être déplacé.

La zone qui contient le pion Invasion de départ peut également contenir d'autres pions Invasion. Ils génèrent des zombies dans l'ordre suivant :

- Pion Invasion de départ
- Pions Invasion mobiles
- Pions Invasion d'Abomination.



Les pions Invasion mobiles génèrent toujours des zombies, mais ils peuvent être déplacés dans la zone d'invasion de départ avec de l'Eau bénite. Les Religieux peuvent également utiliser de l'Eau pour y parvenir !

- **Zone d'invasion mobile :** les pions Invasion mobiles peuvent être déplacés, mais pas désactivés ou détruits (sauf indication contraire de la mission). Un survivant situé à une portée de 0-1 et en ligne de vue d'une telle zone peut défausser une carte Eau bénite pour déplacer tout pion Invasion mobile qui s'y trouve dans la zone d'invasion de départ. À partir de ce moment, la zone d'invasion de départ reçoit 1 carte Zombie pour son propre pion, plus 1 pour chaque pion Invasion mobile qui y a été déplacé.



Les pions Invasion d'Abomination ne sont actifs que lorsqu'une Abomination est en jeu.

- **Zone d'invasion d'Abomination :** au début de la partie, les pions Invasion d'Abomination sont placés sur leur face inactive. Ils peuvent être déplacés, mais pas détruits, sauf indication contraire de la mission.
 - Dès qu'une Abomination est générée, retournez ces pions sur leur face active. Ils peuvent immédiatement générer des zombies si les joueurs ne les ont pas déjà passés lors de l'étape d'invasion (page 26).
 - Dès que l'Abomination est éliminée, retournez ces pions sur leur face inactive. Ils ne génèrent plus de zombies jusqu'à l'apparition d'une nouvelle Abomination.

Un survivant situé à une portée de 0-1 et en ligne de vue d'une telle zone peut défausser une carte Eau bénite pour déplacer tout pion Invasion d'Abomination (actif ou non) qui s'y trouve dans la zone d'invasion de départ. À partir de ce moment, la zone d'invasion de départ reçoit 1 carte Zombie supplémentaire lorsque le pion Invasion d'Abomination est actif. Cet effet est cumulatif.

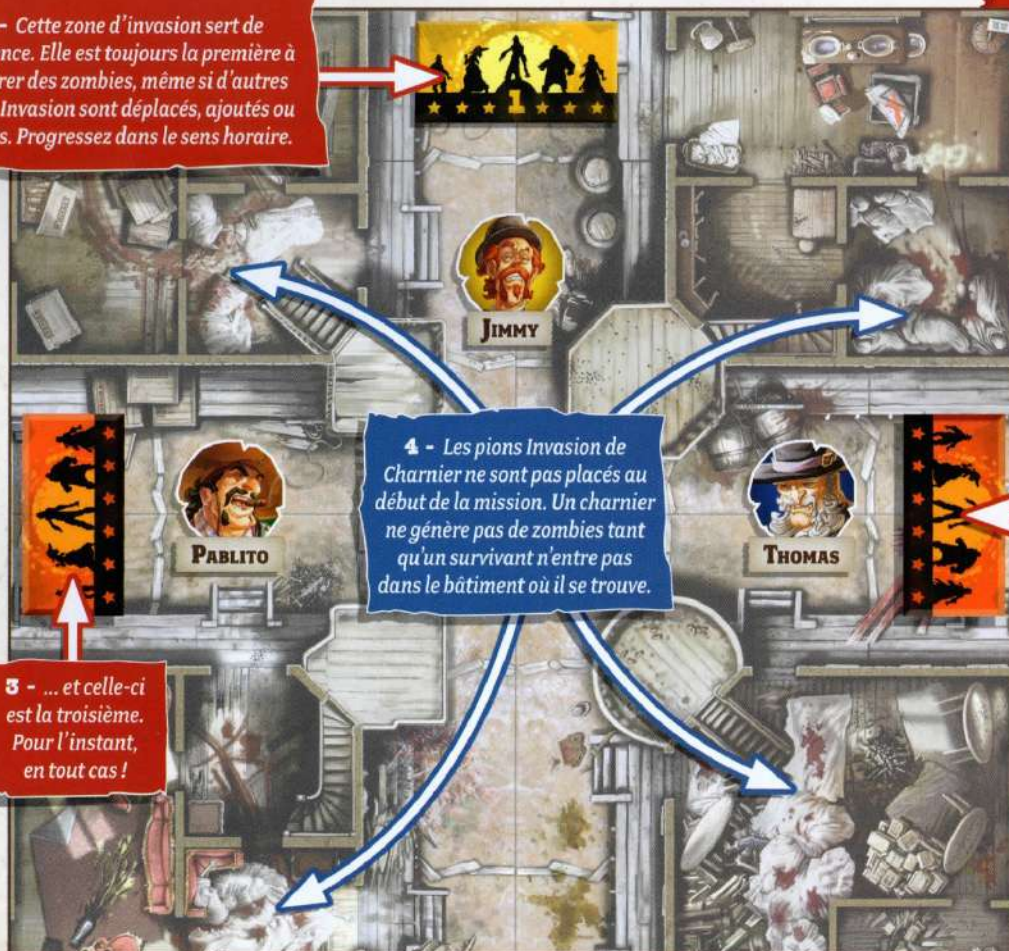




On trouve des charniers dans la plupart des maisons. L'Eau bénite vous permettra de vous en débarrasser et d'offrir le repos éternel à ces âmes en peine.

- **Zone d'invasion de charnier** : les pions Invasion de Charnier ne sont pas disposés sur le plateau lors de la mise en place. Ce sont les dalles qui prédéfinissent la position de ces pions. Ils peuvent être détruits, mais pas déplacés.
- La première fois qu'un survivant entre dans un bâtiment qui contient un charnier, placez un pion Invasion de Charnier, sur sa face active, à l'endroit correspondant sur la dalle. Il s'agit désormais d'une zone d'invasion active ! **Les compagnons (page 42) placés dans un bâtiment au début de la partie ne provoquent pas le placement de pions Invasion de Charnier.**
- Un bâtiment peut s'étendre sur plusieurs dalles et contenir plusieurs charniers. Dans un tel cas, seul le charnier (s'il y en a un) présent sur la dalle occupée par le survivant qui entre dans le bâtiment est activé. Les autres charniers du bâtiment ne le seront que lorsqu'un survivant entrera sur leur dalle.
- Un survivant situé à une portée de 0-1 et en ligne de vue d'une telle zone peut défausser une carte Eau bénite pour retourner le pion Invasion de Charnier sur sa face inactive. Sauf indication de la mission, la zone est sécurisée et ne génère plus de zombies jusqu'à la fin de la partie.

1 - Cette zone d'invasion sert de référence. Elle est toujours la première à générer des zombies, même si d'autres pions Invasion sont déplacés, ajoutés ou retirés. Progressiez dans le sens horaire.



4 - Les pions Invasion de Charnier ne sont pas placés au début de la mission. Un charnier ne génère pas de zombies tant qu'un survivant n'entre pas dans le bâtiment où il se trouve.

3 - ... et celle-ci est la troisième. Pour l'instant, en tout cas !

2 - Cette zone d'invasion mobile est la seconde à être résolue...



1 - Lors de son tour, Pablito a utilisé une carte Eau bénite pour déplacer le pion Invasion mobile dans la zone d'invasion de départ.

2 - Au début de la mission, il s'agissait du dernier pion Invasion actif dans le sens horaire. Maintenant qu'il a été déplacé, il sera le deuxième à être activé, juste après le pion Invasion de départ.



1 - Jimmy entre dans le bâtiment, qui est visité pour la première fois.

2 - Le charnier devient actif, se transformant en une zone d'invasion qui va générer des zombies jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Elle s'insère dans l'ordre d'invasion, arrivant désormais en troisième position, juste après le pion Invasion de départ et le pion Invasion mobile.





CARTES ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRE

Quand un joueur pioche une carte Activation supplémentaire, aucun zombie n'apparaît dans la zone concernée. À la place, tous les zombies du type indiqué bénéficient immédiatement d'une activation (voir Activation, page 25). Notez que ces cartes n'ont aucun effet au niveau de danger bleu.



PÉNURIE DE FIGURINES

La boîte d'*Undead or Alive* contient suffisamment de zombies pour envahir la ville. Cependant, lorsque des zombies doivent être générés, il peut arriver que les joueurs n'aient plus assez de figurines du type indiqué à placer sur le plateau. Dans ce cas, les zombies restants du type désigné sont placés (s'il en reste), puis les joueurs génèrent une Abomination. Si une Abomination se trouve déjà sur le plateau, elle bénéficie d'une activation supplémentaire (page 25).

Surveillez le nombre de zombies en jeu sous peine de voir une Abomination charger la position des survivants en un clin d'œil !





PIONS INVASION D'ABOMINATION

Les pions Invasion d'Abomination sont placés sur les dalles du cimetière et de la mine.



Ils deviennent actifs dès qu'une Abomination entre en jeu. Si aucune de ces dalles n'est utilisée, placez 1 pion Invasion d'Abomination sur la zone d'invasion de départ au début de la mission.

Les pions Invasion d'Abomination actifs sont considérés comme des zones d'invasion normales au cours de l'étape d'invasion (page 26). Durant cette étape, les zones d'invasion génèrent des zombies dans le sens horaire, zones d'invasion d'Abomination comprises. Si les joueurs ont déjà passé la position d'une zone d'invasion d'Abomination lorsqu'elle est activée, celle-ci est ignorée et ne génère pas de zombies lors de cette étape d'invasion. Quand l'Abomination est tuée, retournez tous les pions Invasion d'Abomination sur leur face inactive.





COMBAT



Lorsqu'un survivant effectue une action de Mêlée ou à Distance pour attaquer des zombies, lancez autant de dés que la valeur de Dés de l'arme utilisée.



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



EXEMPLE : Pablito est équipé d'un Colt Peacemaker dans chaque Main. Cette arme est dotée du symbole Dual. Pablito peut donc tirer simultanément avec les deux, ce qui lui permet de lancer 2 dés (1 par Révolver) 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 (ou plus) suffit à éliminer les Rôdeurs et les Forcenés.
- 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.
- Une valeur de Dégâts de 3 (ou plus) est nécessaire pour éliminer les Abominations. Sinon, une bonne Dynamite, ça marche aussi (page 34) !



★ ATTAQUE DE MÊLÉE



Les armes de Mêlée portent le symbole de Mêlée.

Un survivant possédant une arme de Mêlée en Main peut attaquer des zombies situés dans la même zone que lui. 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 balles perdues (page 34). Elles ne sont pas soumises à l'ordre de priorité des cibles (page 33).

EXEMPLE : May et Meg se trouvent dans une zone occupée par 1 Balèze, 1 Rôdeur et 1 Forcené. May attaque avec sa Colère du Manitou et obtient 2 succès. La valeur de Dégâts de 1 du Colère du Manitou n'étant pas suffisante pour tuer le Balèze, May attribue un succès au Forcené et l'autre sur le Rôdeur, éliminant ainsi les deux.

★ ATTAQUE À DISTANCE



Les armes à Distance portent un symbole à Distance (Révolver ou Fusil).

Un survivant ayant 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.

IMPORTANT : les tirs ratés peuvent provoquer des balles perdues (page 34). Sachez évaluer les risques !



Symbole de Portée

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

Le premier chiffre 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 attaque à Distance).

Le second chiffre indique la Portée maximale. Une arme ne peut pas tirer dans une zone se trouvant au-delà de sa Portée maximale.

EXEMPLE 1 : 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 loin. Tirer à une Portée de 0 reste une attaque à Distance !

EXEMPLE 2 : le Fusil de chasse a une Portée de 1-3. Il peut tirer jusqu'à 3 zones de distance, mais ne peut pas être utilisé dans la zone où se tient le tireur.

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 zombies.

Un survivant peut même tirer dans une autre zone alors que des zombies 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 ou Abomination (au choix du tireur)
- 2 – Rôdeur
- 3 – Forcené

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.

Ordre de priorité	Nom	Action	Dégâts min. pour éliminer	Adrenaline gagnée
1	Balèze/ Abomination	1	2/3	1/5
2	Rôdeur	1	1	1
3	Forcené	2	1	1



EXEMPLE : armé d'une Winchester (Dégâts 2), Jimmy effectue une attaque à Distance dans une zone contenant 1 Balèze, 2 Rôdeurs et 2 Forcenés.

- Jimmy obtient 2 succès lors de sa première action. La valeur de Précision de la Winchester 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. Le second succès est attribué à un Rôdeur qui est lui aussi abattu (1 succès = 1 cible).
- Jimmy tire une seconde fois et obtient 2 succès, soit 2 succès.
- L'ordre de priorité indique que le Rôdeur est touché en premier. Il est donc éliminé. Le second succès est attribué à un Forcené et le fauche en pleine course. Il ne reste qu'un seul Forcené.



ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES UNIVERSEL

L'ordre de priorité des cibles ne prend pas en compte les sous-espèces de zombies. Les zombies Standard d'*Undead or Alive* et ceux issus d'autres extensions partagent le même ordre de priorité, en fonction de leur type (Balèze/Abomination, Rôdeur et Forcené). Si plusieurs cibles de sous-espèces différentes partagent le même ordre de priorité, les joueurs choisissent qui est touché en premier !

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 et les Forcenés 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. Il en va de même pour les Abominations, qui nécessitent une valeur de Dégâts de 3 pour être éliminées.

BALLES PERDUES

Je sais que l'erreur est humaine, mais chuis pas un zombie, que diable !

– Carl

Un survivant ne peut pas être touché par ses propres attaques. Cependant, dans des situations désespérées, il peut arriver qu'une action à Distance cible une zone occupée à la fois par des zombies et des survivants.

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

RAPPEL : les balles perdues ne s'appliquent pas aux actions de Mêlée.



EXEMPLE : Hanna tire avec son Fusil de cocher dans une zone où se trouvent Carl et 2 Rôdeurs. Elle obtient et soit 2 succès... et 1 échec. Chaque succès élimine un Rôdeur. L'échec, cependant, touche Carl et lui inflige 1 Dégât. Carl subit 1 blessure.



TRAITS DE L'ÉQUIPEMENT

Certaines cartes Équipement sont dotées d'effet de jeu spéciaux, provenant soit de leur nature intrinsèque, soit de mots-clés dont elles disposent.



★ DYNAMITE



Rien de tel que de la Dynamite pour réduire toute opposition dans une zone à néant.

Effectuez une attaque à Distance avec la Dynamite. Il n'est pas nécessaire d'avoir la carte en Main. Défaussez la carte, et boum !

- Tous les acteurs situés dans la zone sont éliminés. Le survivant qui a utilisé la Dynamite gagne tous les points d'adrénaline associés.
- Placez le pion Bruit, face BOOM ! visible, dans la zone ciblée.

★ VOLÉE DE PLOMB 6+



Même si elles restent fiables, les Vieilles pétaires sont vétustes.

Trouvez-vous un meilleur Révolver dès que possible !

Un Pistolero qui résout une attaque à Distance avec un Révolver doté de ce trait peut utiliser sa capacité de classe Volée de Plomb (page 24), mais la valeur de Précision passe à 6+ au lieu de 5+.



★ EAU BÉNITE



L'Eau bénite sert à détruire des zones d'invasion et offre le repos éternel à ces âmes en peine.

Un survivant peut défausser de l'Eau bénite pour la lancer dans une zone en ligne de vue, à une Portée de 0-1. Tous les pions Invasion situés dans la zone ciblée sont soit déplacés, soit détruits :

- Les pions Invasion mobiles ou d'Abomination (actifs ou non) sont déplacés dans la zone d'invasion de départ. Ils conservent leur statut.
- Les pions Invasion de Charnier sont détruits. Retournez le pion sur sa face inactive. Il ne génère plus de zombies.

Dans les deux cas, le survivant gagne 5 PA.

★ POIGNARD



Se pointer à une fusillade avec un poignard n'est pas une si mauvaise idée, en fin de compte.

Lorsqu'un Poignard est placé dans un emplacement Main, toute attaque de Mêlée effectuée avec une autre arme de Mêlée équipée gagne un bonus de +1 dé. Ce bonus ne s'applique pas à deux armes utilisées en Dual, à l'exception des Poignards, qui se donnent le bonus l'un à l'autre !

EXEMPLE : May a une Pioche équipée dans son emplacement Arme favorite et un Poignard dans chacun de ses emplacements Main.

Elle peut utiliser sa Pioche avec un bonus de +1 dé, pour un total de 3 dés.

Elle peut également attaquer avec ses deux Poignards. Les deux armes sont identiques, dotées du symbole Dual et chacune donne à l'autre un bonus de +1 dé. Elle lance donc un total de 4 dés pour une telle attaque.

★ PEUT ÊTRE UTILISÉ DEPUIS LE SAC À DOS



Certains équipements peuvent être utilisés même lorsqu'ils ne sont pas en Main. Ils procurent une aide précieuse !

Ces cartes Équipement n'ont pas à être placées dans un emplacement Main pour être utilisées. La carte Balles en pagaille, par exemple, permet au survivant de relancer des dés même lorsqu'elle est rangée dans le Sac à dos.

★ RECHARGEMENT



Les armes à Rechargement possèdent une puissance de feu dévastatrice, mais elles doivent être rechargées entre chaque tir.

Les armes dotées du trait Rechargement doivent être rechargées au prix d'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 d'un round.

- Si après avoir tiré, vous passez une telle arme à un autre survivant sans l'avoir rechargée, il devra le faire avant de pouvoir s'en servir au cours du même round.
- 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, puis de tirer dans une autre zone avec la deuxième arme en dépensant une seconde action.



ZONES SPÉCIALES

Certaines zones spécifiques d'*Undead or Alive* sont soumises à des règles particulières.

★ BALCONS

Hé ! J'vois ma maison, d'ici ! Et aussi tout un tas de zombies qui foncent vers nous !

Surplombant les rues, les balcons offrent des postes de tir rêvés. Ils peuvent également servir à attirer les zombies. Attention, cependant : ils ne disposent que d'un seul accès !

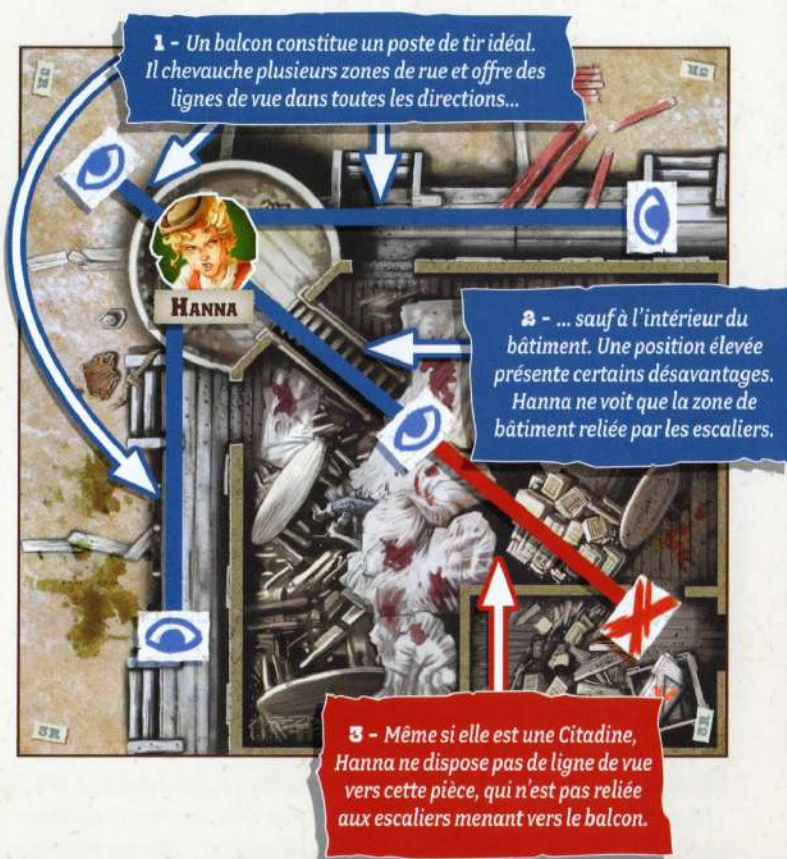
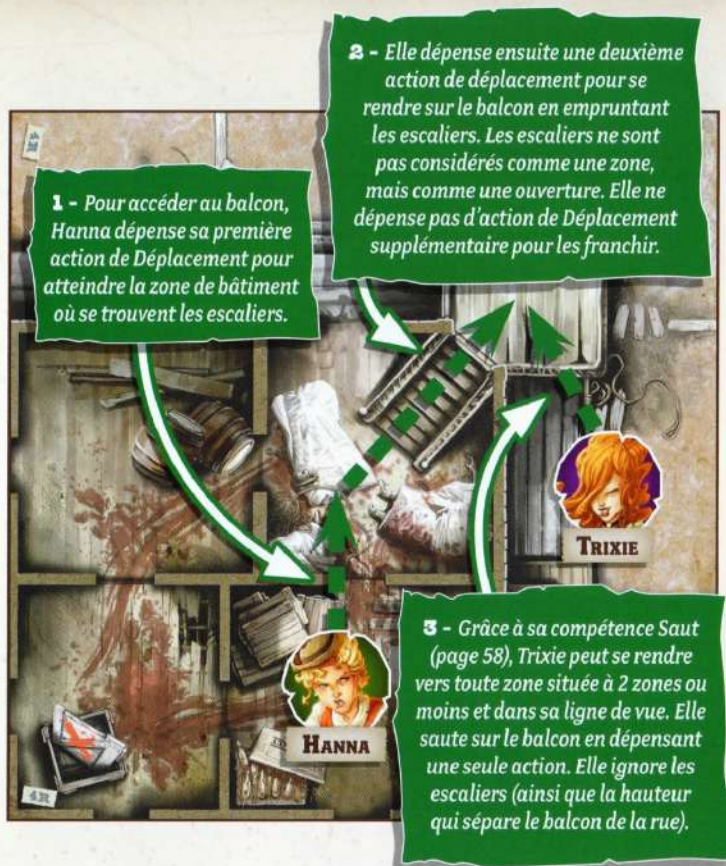
Les balcons sont des **zones de rue**. Pour se rendre sur un balcon, un acteur doit effectuer une action de Déplacement en empruntant les escaliers qui y mènent.

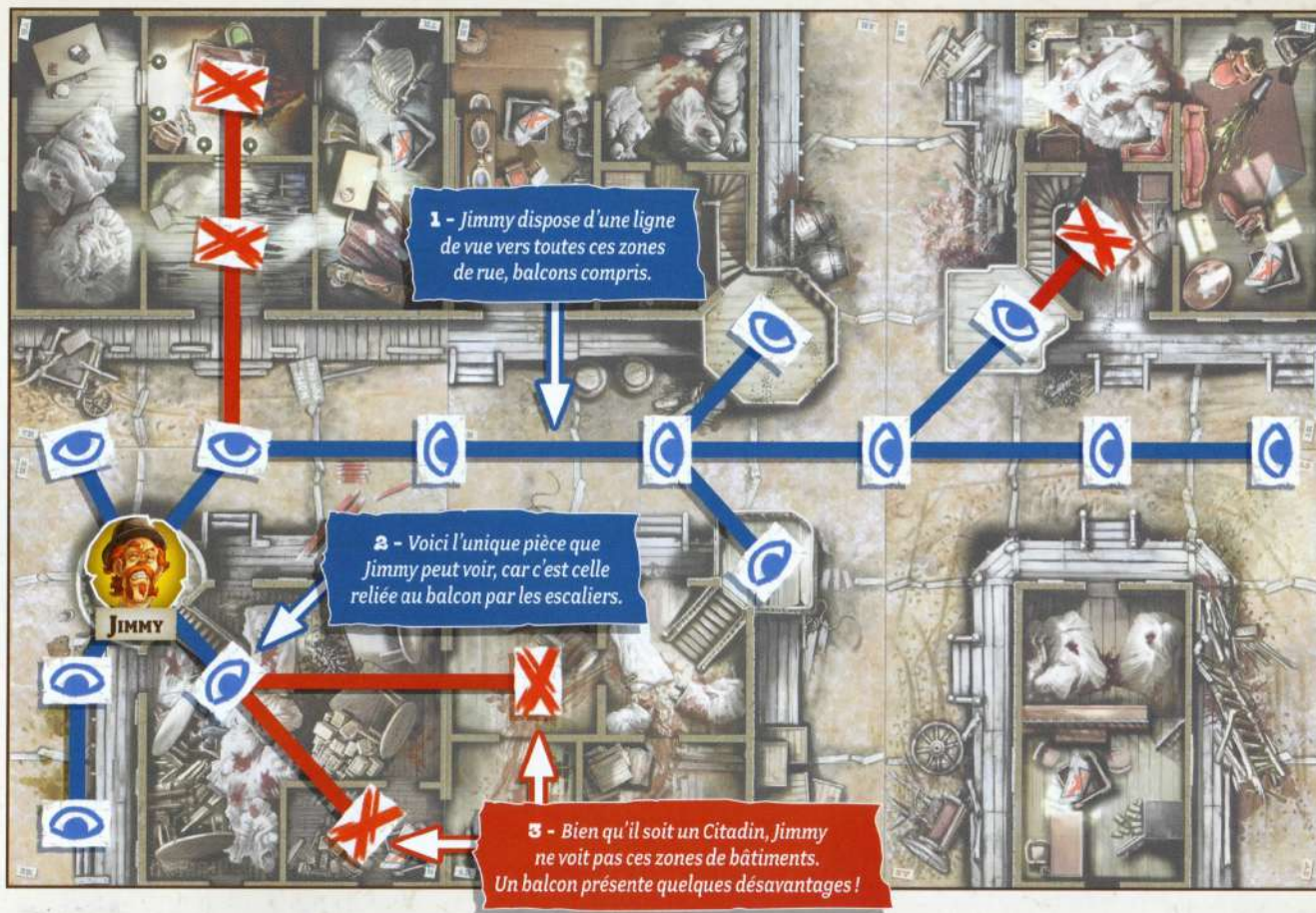
Certaines compétences (comme Saut, page 58) ou règles spéciales détaillées dans le texte des missions peuvent permettre aux acteurs d'accéder à un balcon par d'autres moyens.

NOTE : les escaliers indiquent le passage existant entre la zone de bâtiment et le balcon. Les escaliers sont considérés comme des ouvertures et ne constituent pas une zone.

Les balcons sont soumis à des règles spéciales en ce qui concerne la ligne de vue :

- Pour la détermination des lignes de vue, un acteur qui se tient sur un balcon compte comme se trouvant dans toutes les zones de rues chevauchées par le balcon. La Portée reste toutefois définie depuis (et vers) le balcon lui-même.
- L'acteur dispose également d'une ligne de vue vers la zone de bâtiment reliée au balcon par les escaliers.
- L'acteur ne dispose pas de lignes de vue vers les autres zones de bâtiment (y compris avec la capacité de classe des Citadins).

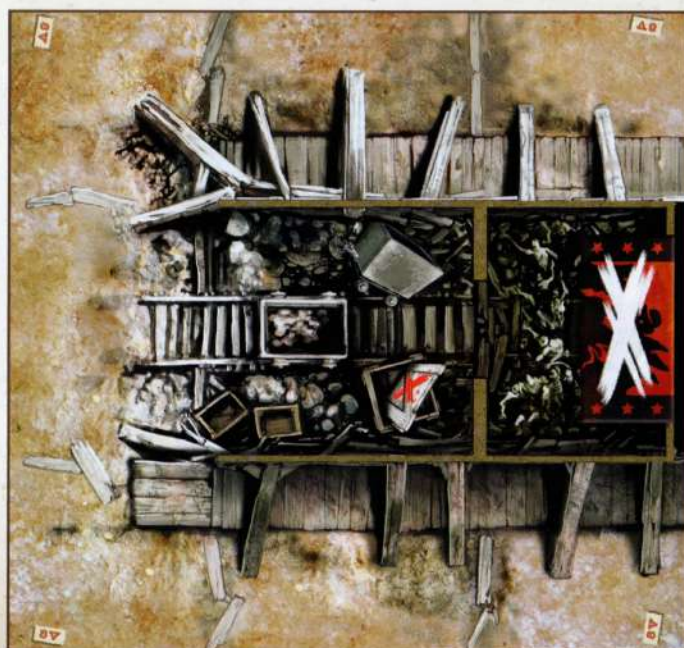




★ CIMETIÈRE, MINE ET ZONES D'INVASION D'ABOMINATION

Le cimetière et la mine abritent un pion Invasion d'Abomination inactif (page 27). Ce pion devient actif chaque fois qu'une Abomination est générée et redevient inactif lorsqu'elle est éliminée.

Les pions Invasion d'Abomination peuvent être déplacés dans la zone d'invasion de départ en utilisant de l'Eau bénite ou grâce à tout autre effet décrit dans le texte de la mission. Ils conservent leur état, actif ou inactif, en fonction de la présence ou non d'Abominations.



★ TRAIN

Nos bons vieux canassons ont été les premiers à servir de casse-croûte aux zombies. Dans cette contrée sauvage, le train est devenu le seul moyen de déplacement pour se rendre d'une ville à une autre. Nous devons entretenir les locomotives et les lignes à tout prix !

Le train est représenté par 3 dalles spéciales recto verso, numérotées 10, 11 et 12. Chacune montre une partie du train au recto, et la voie ferrée au verso. Les zones de train sont des zones de bâtiment. Les zones de voie ferrée sont des zones de rues.

Le train est soit **immobile**, soit **mobile**.

Un train **immobile** est placé comme indiqué sur le plan de la mission. Il ajoute des zones de rue ou de bâtiment à l'environnement du jeu.

Dalle 10 en tête, un train **mobile** va traverser le plateau et suivre la voie ferrée jusqu'à ressortir du plateau.

VOIE FERRÉE :

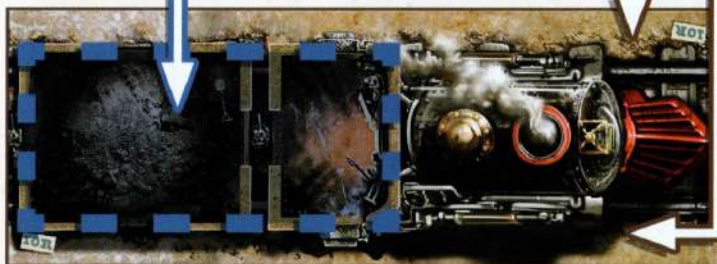


Les voies ferrées fusionnent avec les zones de rue qui les jouxtent. Les marquages blancs permettent de délimiter ces zones de rues nouvellement formées, qui peuvent chevaucher plusieurs dalles.

LOCOMOTIVE (10R) :

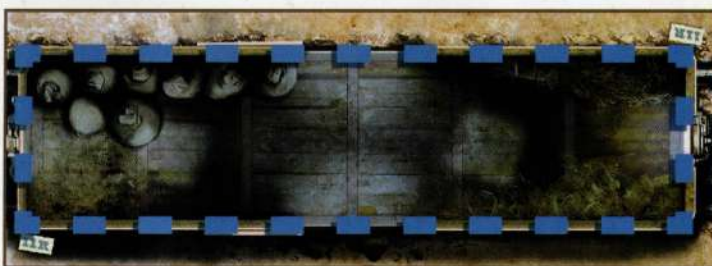
CABINE ET TENDER :
La cabine de la locomotive et le tender constituent un seul et unique bâtiment comprenant deux zones.

ZONES DE RUE PARTIELLES À L'EXTÉRIEUR DU TRAIN :
Ces petites sections sont considérées comme faisant partie des zones de rues avec lesquelles elles fusionnent de chaque côté du train. Si elles ne se raccordent pas à une zone de rue, elles sont ignorées.



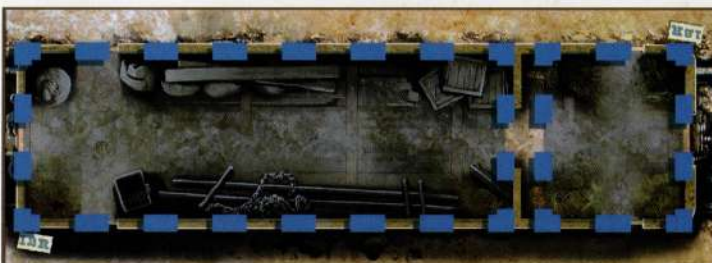
La locomotive constitue un obstacle dans lequel il est impossible d'entrer et qui bloque les lignes de vue (il n'est pas possible de passer par-dessus avec la compétence Saut, page 58).

WAGON (11R) :

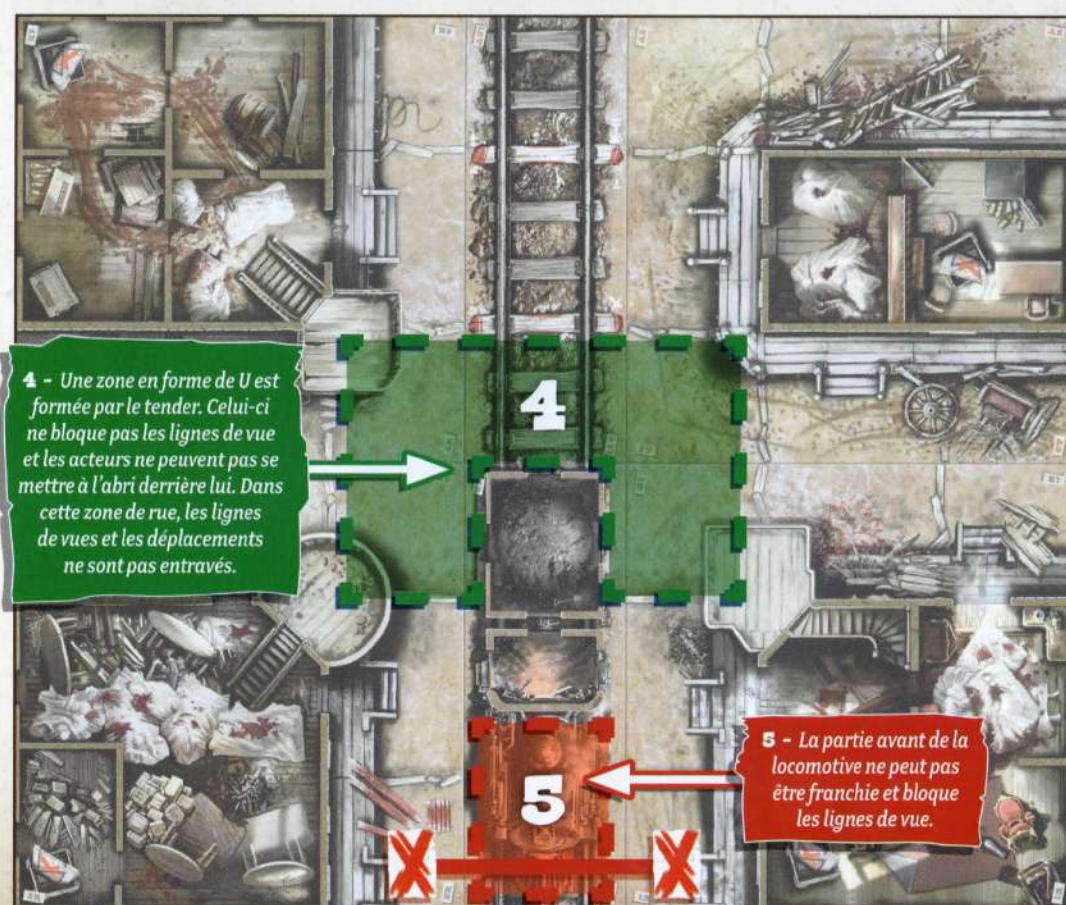
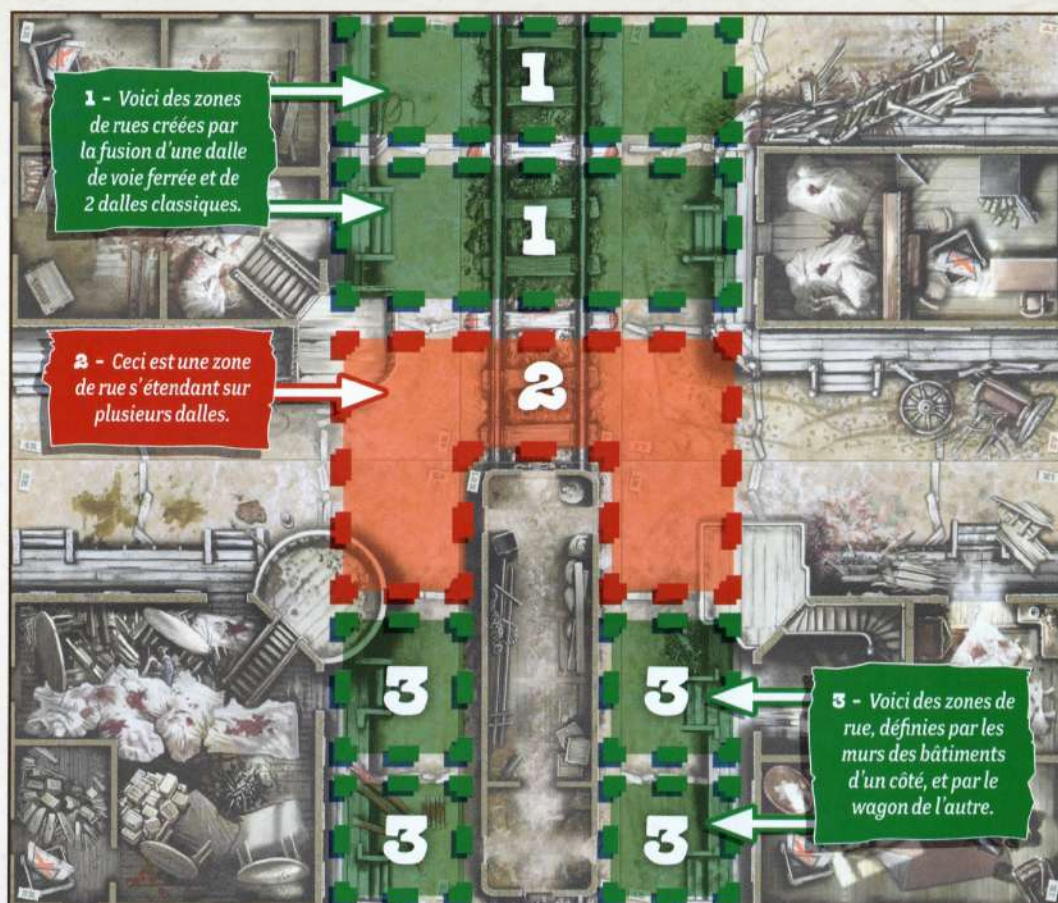


Ce wagon est constitué d'une unique zone de bâtiment. Il est considéré comme un bâtiment à part entière.

WAGON (12R) :



Ce wagon est constitué de 2 zones de bâtiment. Le wagon en lui-même est considéré comme un bâtiment à part entière.



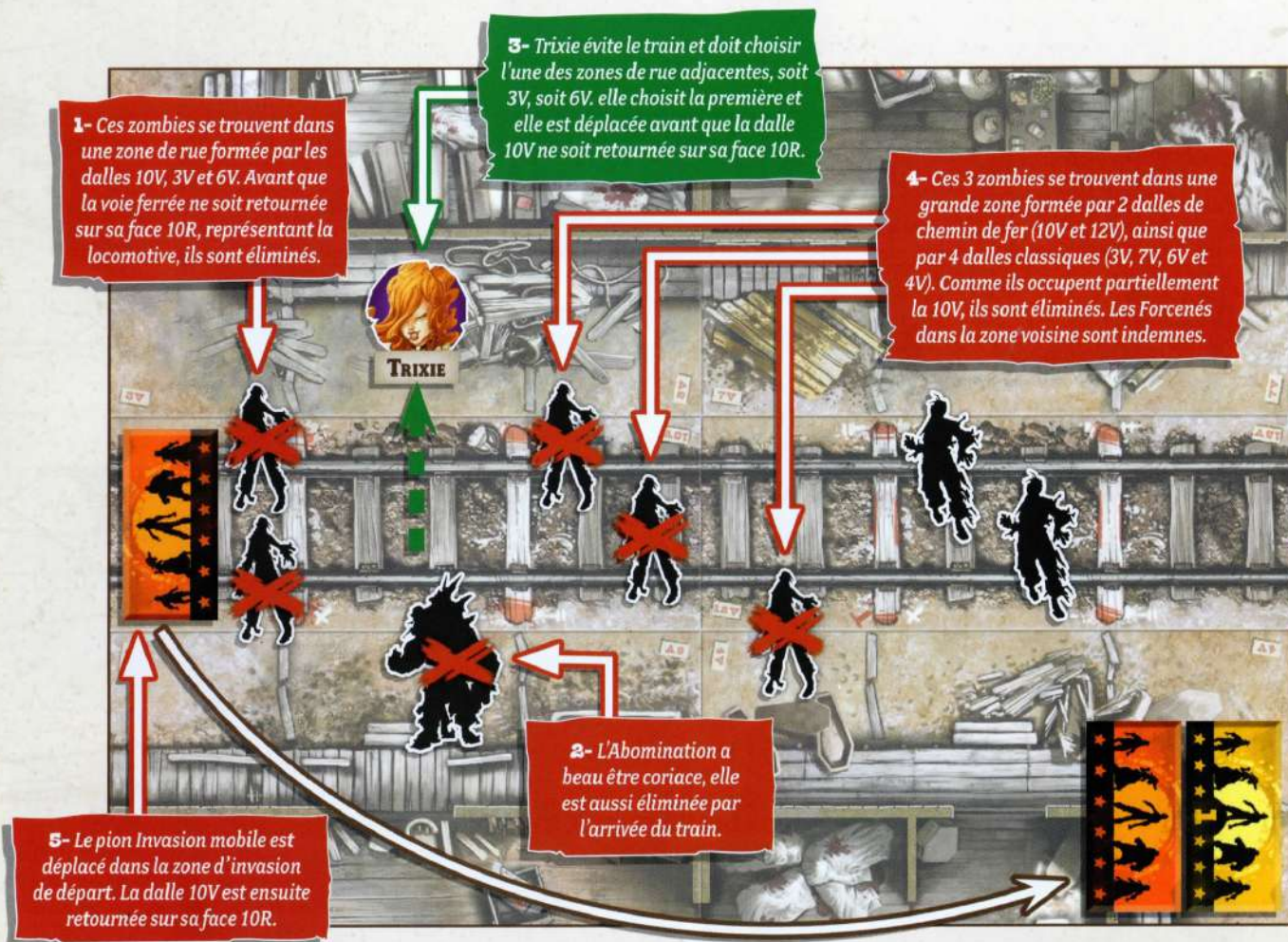
TRAIN ENTRANT SUR LE PLATEAU

IMPORTANT : les déplacements du train sont résolus à la fin de la phase des joueurs, juste avant la phase des zombies.

Dans les missions qui comportent une voie ferrée vide, un train peut parfois arriver sur le plateau (en remplissant certains objectifs de mission, par exemple). Dans un tel cas, à la fin de la phase des joueurs, retournez la dalle 10V sur sa face 10R lorsque la locomotive entre sur le plateau.

Les éléments de jeu situés dans une zone concernée par le retournement de la dalle sont affectés comme suit :

- Tous les zombies, Abomination comprise, sont éliminés. Aucun gain de PA.
- Les survivants sont placés dans la zone de rue la plus proche, gratuitement. Si plusieurs choix sont possibles, les joueurs décident.
- Les pions Invasion mobiles sont déplacés dans la zone d'invasion de départ.
- Les autres éléments de jeu (tels que des Objectifs ou le Chariot placé sur les rails) sont retirés du jeu. Attention, ceci peut entraîner l'échec de la mission !
- Placez le pion Bruit, face **BOOM !** visible, sur la locomotive.



TRAIN SE DÉPLAÇANT SUR LE PLATEAU

À la fin de la phase des joueurs, si la locomotive se trouve déjà sur le plateau, elle se déplace. Réolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1- Retirez la dalle de voie ferrée située directement dans la trajectoire du train. L'effet est résolu de la même façon que pour un train qui entre sur le plateau. N'oubliez de placer le pion **BOOM !** sur la locomotive !

2- Faites avancer le train de 1 dalle : déplacez la locomotive (10R), ainsi que tout wagon rattaché, afin d'occuper la place de la dalle qui vient juste d'être retirée. Les acteurs et éléments de jeu situés à bord du train se déplacent en même temps que lui, sans subir d'autre effet.

3- Placez la dalle de train retirée lors de l'étape 1 à l'arrière du train (la locomotive et tous ses éventuels wagons). Selon la mission, elle est placée soit sur sa face train et se déplace avec le reste du convoi, soit sur sa face voie ferrée et elle ne se déplace pas.

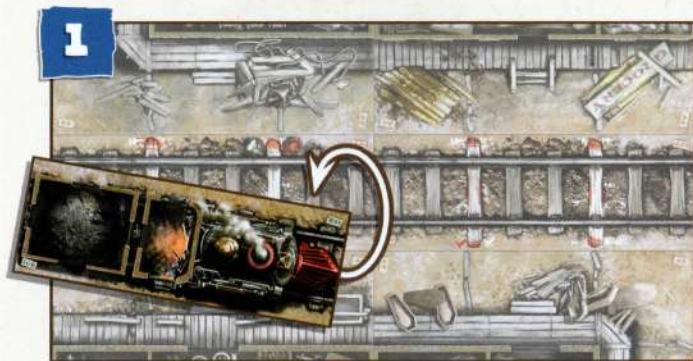
TRAIN QUITTANT LE PLATEAU

Le train va continuer son déplacement en suivant la voie pour finir par quitter le plateau, la locomotive en tête, suivie des wagons les rounds suivants. La résolution est identique à celle d'un train se déplaçant sur le plateau (voir schémas précédents).

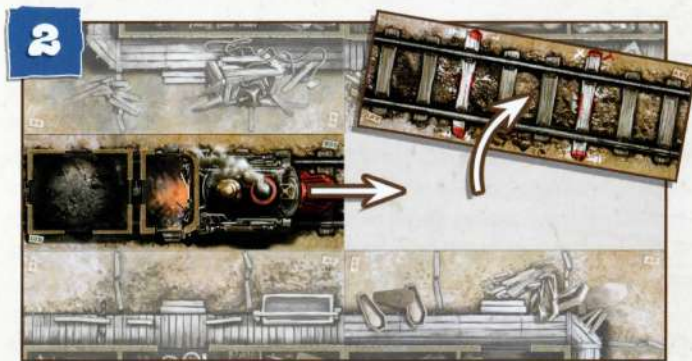
Quand une partie du train quitte le plateau, les éléments de jeu qui se trouvent à bord sont également considérés comme l'ayant quitté.

Les éléments de jeu sont affectés comme suit :

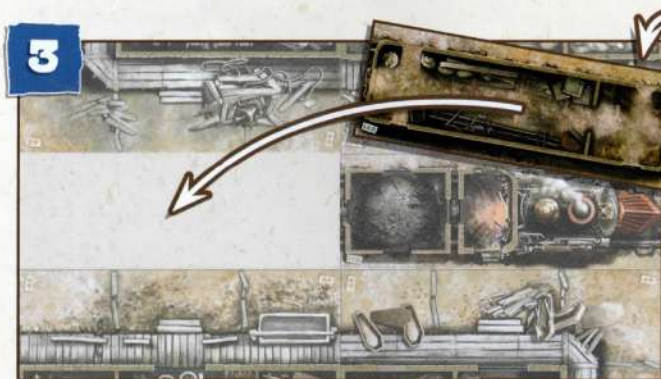
- Tous les zombies, Abomination comprise, sont éliminés. Aucun gain de PA.
- Les survivants quittent le plateau jusqu'à la fin de la mission.
- Les pions Invasion mobiles situés à bord du train sont déplacés dans la zone d'invasion de départ.
- Les autres éléments sont retirés de la partie. Attention, ceci peut entraîner l'échec de la mission !



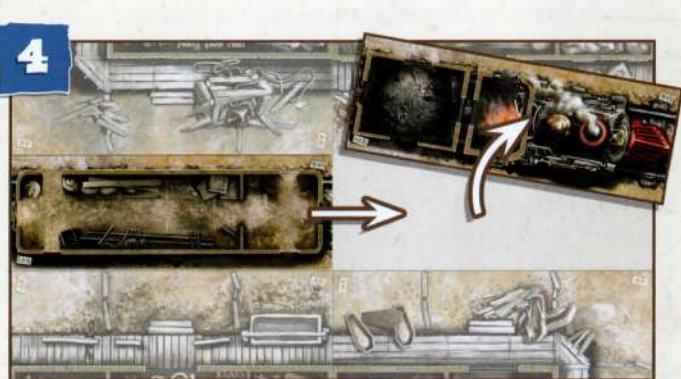
1- Le train arrive : la dalle 10V constitue toujours son point d'entrée. Elle est retournée sur sa face 10R.



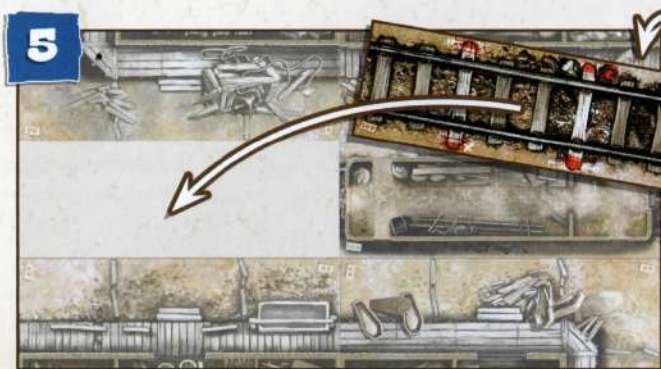
2- Le train avance : la dalle 12V, située devant la locomotive, est retirée.



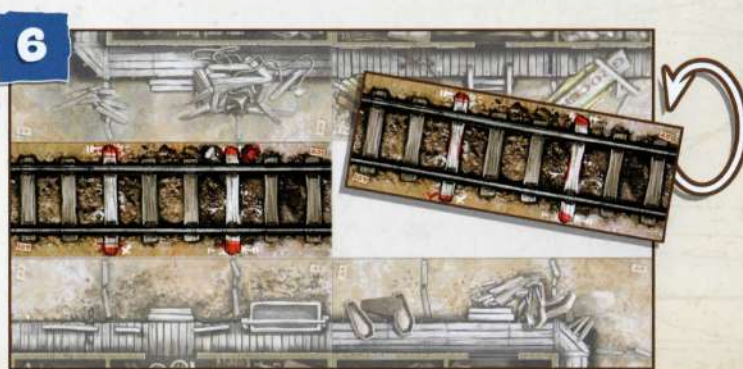
3- La locomotive est avancée. Ensuite, tel qu'indiqué dans la mission, la dalle 12V est retournée et placée sur sa face 12R pour constituer le premier wagon, directement derrière la locomotive.



4- Quand le train quitte le plateau, on retire la locomotive. Le wagon suivant (12R) avance pour prendre sa place.



5- La dalle de la locomotive (10R) est ensuite retournée sur sa face voie ferrée (10V) et placée dans l'espace vide afin de compléter le tracé ferroviaire.



6- Le round suivant, la dalle 12R est retournée sur sa face 12V. La dalle 10V reste inchangée. Le train a désormais quitté le plateau.



COMPAGNONS

– Suivez-moi si vous voulez vivre...

– Ouais, ouais. File-moi un flingue et j'veis te montrer qui escorte qui.

– Henry et Meg

Dans certaines missions, des figurines de survivant font office d'objectifs ou de personnages secondaires. On les appelle des compagnons, et ils agissent soit en appliquant les règles de la mission, soit en suivant les survivants. En consultant les fiches d'identité disponibles, les joueurs choisissent les compagnons qui sont placés dans les emplacements indiqués dans la mission. Mettez de côté leurs fiches d'identité lors de la mise en place.

En cas de différence, les instructions de la mission l'emportent sur les règles présentées ci-dessous.

Les compagnons solitaires n'activent pas les charniers situés dans les bâtiments dans lequel ils sont placés au début de la partie.

★ ESCORTER UN COMPAGNON

Dans certaines missions, un compagnon peut être lié à un survivant donné lors de la mise en place. Le survivant reçoit la fiche d'identité correspondante et bénéficie de la capacité de classe du compagnon. Cette fiche d'identité ne prend pas de place dans l'inventaire. La figurine du compagnon est placée à côté de celle du survivant.

La fiche du compagnon peut être échangée (avec la capacité de classe associée et la figurine) de la même façon qu'une carte Équipement.

Le survivant qui possède la fiche d'identité du compagnon devient son leader. Un survivant peut être le leader de plusieurs compagnons.

La mission peut également mettre en scène des compagnons solitaires placés sur le plateau. Un survivant peut dépenser une action pour **rallier** un compagnon solitaire situé dans la même zone. Il en devient le leader et acquiert sa fiche d'identité.

NOTE : les compagnons Bagarreurs n'octroient pas de santé supplémentaire.



★ TRAITS GÉNÉRAUX DES COMPAGNONS

Un compagnon :

- est un **survivant**, ce qui signifie que la mission échoue si un compagnon est éliminé.
- est touché par les balles perdues (page 34).
- est éliminé dès qu'il subit la moindre blessure.
- reste en permanence dans la zone de son leader. Toutes les règles spéciales, ainsi que les compétences relatives au déplacement et les capacités de classe s'appliquent également au compagnon.
- ne possède pas d'inventaire.
- n'a pas d'actions.

EXEMPLE 1 : Henry dépense 1 action pour rallier Jeb, un compagnon solitaire situé dans sa zone. Henry devient le leader de Jeb, reçoit la fiche d'identité de celui-ci et place la figurine du compagnon à côté de la sienne. À partir de maintenant, Henry bénéficie de la capacité de classe Citadin de Jeb. En retour, Jeb peut profiter de la capacité de classe Charge d'Henry afin de le suivre partout.

EXEMPLE 2 : Meg rejoint la zone d'Henry et de Jeb, puis effectue une action d'Échange. Meg devient la leader du compagnon et gagne la fiche d'identité et la capacité de classe Citadin de celui-ci. Meg peut désormais fouiller plusieurs fois et dispose d'une ligne de vue améliorée !



MODE ULTRAROUGE

Y a des moments où on dirait que l'Bon Dieu en personne te refile une partie de Sa force... et c'est là que tu te mets à faire des miracles. Ya pas d'mot pour décrire ce qu'on ressent à ce moment-là.

– Thomas

Le mode Ultrarouge permet à vos survivants de gagner des points d'adrénaline 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 missions de grande envergure.

Mode Ultrarouge : lorsque votre survivant atteint le niveau de danger rouge, remplacez le pointeur d'adrénaline sur 0, puis faites-le avancer, le cas échéant, du nombre de points d'adrénaline 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'adrénaline 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 d'*Undead* or *Alive* lorsqu'il atteint à nouveau les niveaux orange et rouge.



EXEMPLE : May vient de gagner son 43e point d'adrénaline, atteignant ainsi le niveau rouge. Elle possède les compétences suivantes : Harcèlement (bleu), +1 action (jaune), +1 action de Mêlée gratuite (orange) et Saut (rouge).

Le joueur remplace le pointeur d'adrénaline sur 0 et la mission reprend. May reste cependant au niveau rouge et continue à gagner des points d'adrénaline en massacrant des zombies.

May 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 dé : Combat, 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 action de Combat gratuite. Le pointeur d'adrénaline retourne sur 0.

Au cours de son troisième passage sur la barre de danger, May 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 dé : Combat. Le pointeur d'adrénaline est à nouveau remplacé sur 0.

À partir de ce moment, May continue toujours à gagner des points d'adrénaline. 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.



MAY

BAGARREUSE

HARCÈLEMENT

+1 ACTION

+1 ACTION DE MÊLÉE GRATUITE

+1 DÉ : COMBAT

+1 ACTION DE COMBAT GRATUITE

+1 DÉ : COMBAT

SAUT

Cet emplacement peut contenir une arme de Mêlée.

CAPACITÉ DE CLASSE

3

2

1

CHARGE







MISSIONS

Les missions qui suivent peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, selon les envies des joueurs et la difficulté recherchée.

Les règles spéciales détaillées dans les missions sont prioritaires sur les règles de base du jeu.

Dans la plupart des missions, l'accès à certaines classes de survivant est limité. Ces restrictions sont basées à la fois sur le contexte et sur les mécanismes de jeu. Le posse pourra généralement trouver en cours de partie des compagnons (page 42) des classes restreintes !

MO - FACE AUX ZOMBIES (TUTORIEL)

FACILE / 10 MINUTES

Écoute bien, mon gars. C'est ton premier tas d'zombies et ton premier Zombicide, hein ? Eh ben, te fais pas d'mouron. Quelques balles bien placées suffisent à les arrêter. Les cartouches aussi, et même une bonne vieille pioche... Tout ce que t'as à faire, c'est ratisser ces baraques, ramasser tout ce qui peut servir, abattre quelques têtes dans le troupeau et tout glissera comme un pet sur une toile cirée. Attention à ces charniers, quand même. La moitié de ces macchabs y vont se relever si tu fais pas gaffe. Prends un peu d'eau bénite, au cas où, et au boulot !

2R

3R

Limitations de classe : aucune.

Dalles requises : 2R & 3R.

OBJECTIFS

Vos premiers zombies. Prenez tous les Objectifs. Ensuite, empruntez la sortie avec tous les survivants. À la fin de son tour, un survivant peut s'échapper par cette zone si elle ne contient pas de zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Le joueur qui reçoit le pion Premier Joueur lors de la mise en place prend une carte Eau bénite dans le paquet Équipement, en plus de son équipement de départ. Il peut donner cette carte à n'importe lequel des survivants qu'il contrôle.
 - Placez un Balèze, un Forcené et 2 Rôdeurs dans les zones indiquées.
- **Il vous le faut.** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend, ainsi que la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.



MI – PRENDRE LE TRAIN EN MARCHÉ

FACILE / 25 MINUTES

Y a l'train qui s'pointe et y va pas s'arrêter ! C'est not' chance de se barrer de ce trou à rats infesté d'zombies ! Mais on va pas partir les mains vides, ça non. L'endroit est plein d'armes de primes qui n'attendent que nous !

Limitations de classe : aucune.

Dalles requises : 1R, 2R, 5V, 8V, 10V & 12V.

OBJECTIFS

Prouvez votre valeur et grimpez à bord du train ! Remplissez les objectifs suivants dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1 - **Obtenez 1 arme de prime par survivant.** Vous pourrez en trouver certaines dans la ville, mais d'autres ne pourront être récupérées qu'en accomplissant des exploits.
- 2 - **Quittez le plateau avec tous les survivants à bord du train.** Il ne doit y avoir aucun zombie à bord.

Attention ! Il est possible que le train entre sur le plateau avant que vous ayez obtenu toutes les armes de prime !

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Placez l'Objectif bleu dans la zone indiquée.
- **Le Train arrive !** L'Objectif bleu ne peut pas être pris. Lors de chaque phase de fin de round, déplacez-le de 1 zone le long de la voie ferrée. Lorsqu'il quitte le plateau, le train arrive en jeu par le même endroit (page 40).
- **Sacrée arme !** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend, ainsi que la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.



8V	1R
10V	12V
2R	5V



M2 - TRAIN ZOMBIE

FACILE / 35 MINUTES

On traînait nos bottes en ville quand ce foutu train s'est pointé. Y avait plus une once de vapeur et le bouzin était plus mort qu'un zombie. Et devine ce qui s'est passé, ensuite ? Des zombies ! Le train en était plein à craquer ! Mais pas de panique ! Y a une Gatling montée sur le tender ! Haut les cœurs ! On va les allumer !

Limitations de classe : pas de Bagarreurs.

Dalles requises : 1R, 2V, 3R, 4R, 5V, 9V, 10R, 11R & 12R.

OBJECTIFS

Rassemblez votre posse et faites sauter le train zombie. Remplissez les objectifs suivants dans n'importe quel ordre :

- **Rassemblez votre posse.** Ralliez tous les compagnons et gardez-les en vie.
- **Faites sauter le train zombie.** Lancez une Dynamite dans chaque zone d'invasion mobile.
- **Nettoyez le secteur.** Sécurisez tous les charniers.

4R	10R	2V
1R	12R	5V
3R	11R	9V

Zone de départ des survivants

4x Objectifs (5 PA)

Gatling

4x Compagnons Bagarreurs

Pion Bruit

Zones d'invasion

Chariot

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez 4 compagnons Bagarreurs dans la zone indiquée.
 - Dans cette mission, le train est immobile.
- **Armes à l'abandon.** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend, ainsi que la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- **Artillerie lourde !** La Gatling peut être utilisée, mais pas déplacée.
- **Faire sauter le train zombie.** Les 2 pions Invasion mobiles ne peuvent pas être déplacés grâce à de l'Eau bénite (ou de l'Eau, pour les Religieux). Ils ne peuvent être déplacés dans la zone d'invasion de départ qu'en lançant une Dynamite dans leur zone. Dans un tel cas, déplacez le pion Invasion mobile dans la zone d'invasion de départ et retournez la dalle de train sur sa face voie ferrée. Tous les zombies situés sur la dalle de train sont éliminés (le survivant gagne les PA correspondants). Au moment où la dalle de train est retournée, tous les survivants qui s'y trouvent sont déplacés dans la zone de rue la plus proche.



M3 – AFFAIRE DE FAMILLE

FACILE / 35 MINUTES

Venez par ici, vous autres ! Amenez votre pétoire favorite et débarrassons-nous de ces zombies. Y a plein de matos, dans le coin. Y a même un joli train, bien pratique, prêt à nous amener jusqu'à la prochaine gare ! Et on pourrait même s'en servir pour se payer une bonne tranche de rigolade. Ça vous dit ?

Limitations de classe : pas de Religieux ni de Pistoleros.

Dalles requises : 1V, 3R, 4R, 5V, 6R, 7V, 10R, 11V & 12V.

OBJECTIFS

Rassemblez votre posse et contenez les zombies. Remplissez les objectifs suivants dans n'importe quel ordre :

- **Rassemblez votre posse.** Ralliez tous les compagnons.
- **Contenez les zombies.** Rassemblez tous les pions Invasion mobiles dans la zone d'invasion de départ. **ENSUITE...**
- **Quittez le plateau avec tous les survivants (et compagnons) à bord du train.** Il ne doit y avoir aucun zombie à bord.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Placez 2 Compagnons Religieux et 4 Compagnons Pistoleros dans les zones indiquées.
- **Jolie, cette arme !** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend, ainsi que la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- **Le train attend.** Dès que tous les survivants (et compagnons) sont à bord, le train se met en mouvement (page 40). Il ne s'arrête en aucune circonstance, même si un survivant en descend. Dès qu'il atteint la zone d'invasion de départ, tous les pions Invasion qu'elle contient sont détruits et retirés de la partie.

 Zone de départ des survivants	6x  Objectifs (5 PA)	 Zones d'invasion
2x  Compagnons Religieux	4x  Compagnons Pistoleros	 Pion Bruit

4R	6R	3R
5V	1V	7V
10R	11V	12V



M4 - DÉGAINE OU CRÈVE

MOYEN / 45 MINUTES

On a entendu que ça pétaradait à l'aut' bout d'la ville, alors on s'est pointés aussi vite que possible ! Ces braves gens sont dans une sacrée mouise ! Le balcon, c'était une bonne idée à la base, sauf que là, y sont à court de bastos, mais pas à court de zombies ! Y faut qu'on leur apporte des munitions, puis qu'on se barre illico presto ! Quelques renforts ne seraient pas de refus. Ça pourrait même nous aider à gagner la guerre.

Limitations de classe : pas de Citadins.

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4R, 5V, 7R, 8V & 9R.

OBJECTIFS

Parés à tirer. Remplissez les objectifs suivants dans n'importe quel ordre :

- **Gagnez la confiance des citadins.** Ralliez les compagnons Citadins en leur donnant des munitions (voir règles spéciales).
- **Rassemblez le troupeau de zombies.** Rassemblez tous les pions Invasion mobiles dans la zone d'invasion de départ. **ENSUITE...**
- **Évacuez.** Empruntez la sortie avec tous les survivants et compagnons. À la fin de son tour, un survivant peut s'échapper par cette zone si elle ne contient pas de zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez 4 compagnons Citadins dans les zones indiquées.
 - Placez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- **Rechargez !** Rallier un Citadin (page 42) requiert de défausser soit une carte Munitions en pagaille (quel qu'en soit le type), soit l'Objectif bleu, soit l'Objectif vert.
- **Des munitions ?** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend.
 - Les Objectifs rouges octroient également la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
 - Les Objectifs bleu et vert représentent des munitions permettant de rallier les Citadins. Placez le pion sur le tableau de bord du survivant. Il n'occupe pas de place dans l'inventaire et peut être échangé comme une carte Équipement.

NOTE : les survivants ne peuvent pas utiliser ces pions comme des cartes Munitions en pagaille. Il s'agit de cadeaux pour leurs nouveaux amis !

4R	1R
2R	3R
7R	5V
9R	8V

Zone de départ des survivants

7x

Objectifs (5 PA)

Zone de sortie

Pion Bruit

4x

Compagnons Citadins

Zones d'invasion



M5 – QUITTER LA VILLE

MOYEN / 25 MINUTES

L'Ouest, c'est pas un coin pour les mauviettes. Les gens sont prêts à montrer ce qu'ils sont dans le ventre, surtout face aux zombies. Ensemble, on est plus forts, y a pas à tortiller. Mais bon, ces gars d'la ville, ils ont refusé notre aide en disant : « Merci infiniment, monsieur, mais non ». Comme on dit... tu peux toujours mener ton canasson à l'abreuvoir, mais tu peux pas le forcer à boire. J'ai bien peur qu'ils aient à apprendre la leçon à la dure. On sera là pour ramasser les morceaux. On est pas rancuniers.



Limitations de classe : pas de Citadins.

Dalles requises : 1R, 3R, 4R, 5R, 6R, 8V, 10R & 12R.

OBJECTIFS

Sauvez les citadins ! Remplissez les objectifs suivants dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1 - Sauvez 4 Citadins.** Deux d'entre eux sont déjà sur le plateau. Les deux autres sont cachés parmi les Objectifs rouges. Prenez des Objectifs jusqu'à les découvrir.
- 2 - Tout le monde embarque ! Empruntez la sortie avec tous les survivants et compagnons.** À la fin de son tour, un survivant peut s'échapper par cette zone si elle ne contient pas de zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.**
 - Placez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
 - Répartissez 2 Citadins au hasard sur les 3 balcons, choisis aléatoirement. Mettez de côté les fiches d'identité correspondantes.
- Te voilà ! Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend.** Prendre l'Objectif bleu ou vert octroie également un compagnon Citadin (page 42). Prenez la fiche d'identité correspondante. Le survivant devient son leader.
- Un train immobile et armé.** La Gatling peut être utilisée, mais pas déplacée. Le train est immobile.



Zone de départ
des survivants



6x
Objectifs
(5 PA)



Gatling



Pion Bruit



Zone de sortie



Zones d'invasion



Compagnons Citadins
répartis sur 3 balcons

12R	10R
8V	4R
1R	3R
5R	6R

M6 – FAIRE SAUTER LA MINE

MOYEN / 35 MINUTES

Y a des gens qui poussent le bouchon un peu loin quand il s'agit de protéger leur territoire. T'as qu'à voir ce posse de pistoleros, là-bas. Ils se sont retrouvés coincés dans la mine quand leur chariot s'est renversé. C'était pas malin, si tu veux mon avis. Mais bon, vu qu'on est des voisins sympas, on va leur donner un coup de main. Y a de la dynamite dans le coin. Aussi sûr que 2 et 2 font 4. On va la trouver, faire péter cette foutue carriole et ramener tout le monde à la maison à temps pour le dîner !

Limitations de classe : pas de Pistoleros.

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 5R, 7R & 8V.

1R	7R
2R	3R
5R	8V



OBJECTIFS

Faites sauter la mine ! Remplissez les objectifs suivants dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1 - **Détruisez le chariot qui bloque l'accès.** Lancez une Dynamite dans la zone du Chariot afin de le détruire.
- 2 - **Sauvez les Pistoleros.** Ralliez tous les compagnons Pistoleros.
- 3 - **Faites sauter la mine.** Si ce n'est déjà fait, trouvez le détonateur (Objectif bleu) et la mèche (Objectif vert). Le posse peut désormais faire sauter la mine à tout moment pour remporter la mission !

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez 4 compagnons Pistoleros dans la zone indiquée.
 - Placez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
 - Ne placez AUCUN pion Objectif dans la Mine (8V).
- **Regardez ce que j'ai trouvé !** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend. Les Objectifs rouges octroient également la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- **Tenez la position !** La zone d'invasion d'Abomination reste inactive tant que les Pistoleros sont dans la mine (même si une Abomination entre en jeu). Dès qu'au moins 1 Pistolero a été rallié, la zone d'invasion d'Abomination est jouée normalement (elle devient active si une Abomination se trouve déjà en jeu).
- **Le Chariot est coincé.** Il n'est pas possible d'entrer dans la zone qui contient le Chariot, et celui-ci ne peut pas être déplacé. Le Chariot peut être détruit en lançant une Dynamite dans sa zone. Si cela se produit, retirez le Chariot et jouez la zone normalement.



M7 - LA DERNIÈRE GARE

DIFFICILE / 50 MINUTES

Je sais que c'est pas une bonne nouvelle, les gars, mais notre vieille loco n'a plus assez de vapeur. On est déjà vernis d'avoir pu arriver jusqu'ici. À partir de maintenant, on continue à pincés. Faut quand même voir le bon côté des choses : cet endroit est plein à craquer de matos, que les gens ont dû abandonner quand ils ont fui les zombies.

Limitations de classe : pas de Religieux ni de Pistoleros.

Dalles requises : 1V, 2V, 3R, 5R, 7V, 9V, 10R, 11R & 12R.

OBJECTIFS

En route vers de nouveaux horizons. Remplissez les objectifs suivants dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1 - **Stockez les provisions dans le Chariot.** Prenez tous les Objectifs et placez-les dans le Chariot.
- 2 - **Quittez cet endroit.** Empruntez la sortie avec tous les survivants et le Chariot. À la fin de son tour, un survivant (avec le Chariot) peut s'échapper par cette zone si elle ne contient pas de zombies.

5R	2V	10R
3R	7V	12R
9V	1V	11R



Zone de départ
des survivants



8x
Objectifs
(5 PA)



2x
Compagnons
Religieux



4x
Compagnons
Citadins



Zone de sortie



Chariot



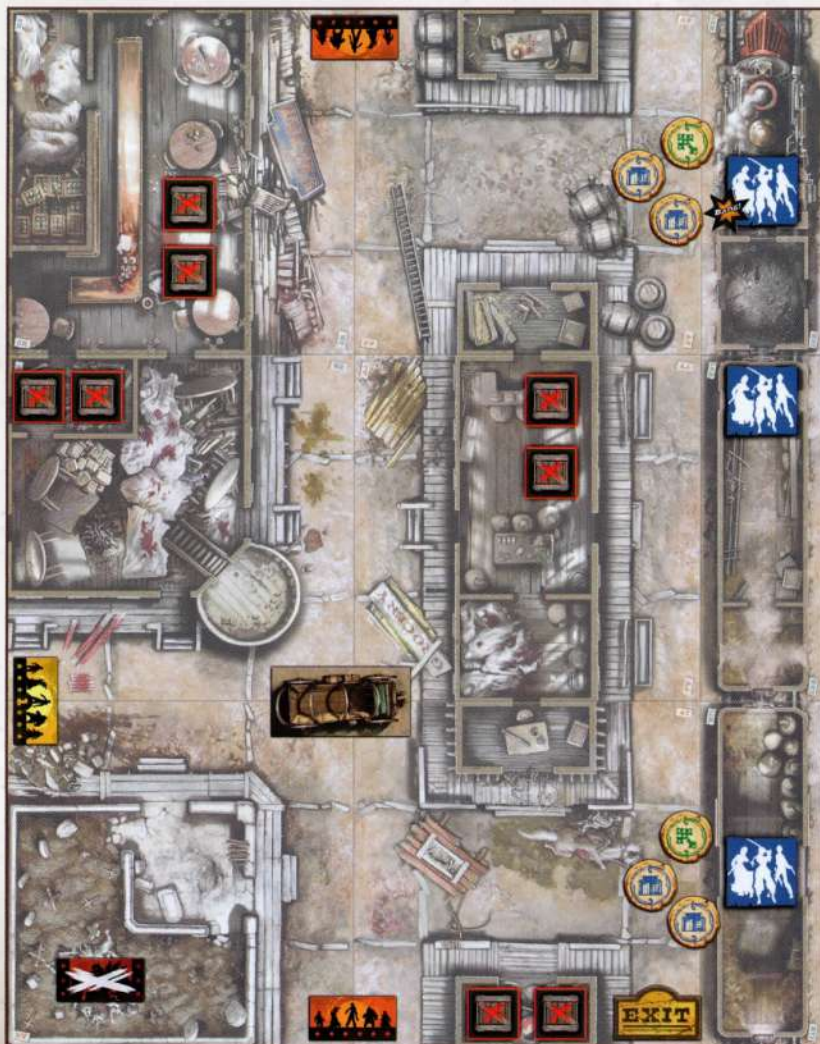
Pion Bruit



Zones d'invasion

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Répartissez les survivants aussi équitablement que possible entre les 3 zones de départ.
 - Placez 2 compagnons Religieux et 4 compagnons Citadins dans les zones indiquées.
 - Chaque zone d'Objectif reçoit 2 pions Objectif au hasard. Placez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
 - Dans cette mission, le train est immobile.
- **Vêtements, armes et provisions.** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend. Placez le pion Objectif sur le tableau de bord du survivant. Il occupe une place dans l'inventaire et peut être échangé comme de l'équipement.
Les Objectifs rouges octroient également la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- **Chariot de voyage.** Un survivant situé dans la zone du Chariot peut dépenser 1 action pour déposer tous les Objectifs de son inventaire dans le Chariot. Placez ces pions sur le Chariot. Ils se déplaceront en même temps que lui et ne peuvent plus être retirés.



M8 - GARDIENS DE NOS FRÈRES

DIFFICILE / 35 MINUTES

Chuis pas vraiment ce qu'on pourrait appeler un cul béni, mais faut bien reconnaître que nos potes religieux savent s'y prendre pour empêcher les morts de revenir. Nous, on s'occupe de ceux qui marchent et eux, qui maîtrisent le truc, gèrent la partie mystique. Sauf qu'aujourd'hui, ça s'est pas vraiment passé comme prévu.

Y a une nouvelle horde qui vient sur nous, et c'est pas d'la gnognotte. Le meilleur truc à faire, c'est de se barrer vite fait. On a eu beau insister, nos potes refusent de partir. Bon, d'accord. J'imagine qu'il est temps que ce soit le troupeau qui guide les bergers !

Limitations de classe : pas de Religieux.

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4R, 8V, 9V, 10V, 11V & 12V.

9V	3R	4R
10V	11V	12V
8V	1R	2R



Zone de départ des survivants



5x
Objectifs (5 PA)



2x
Compagnons Religieux



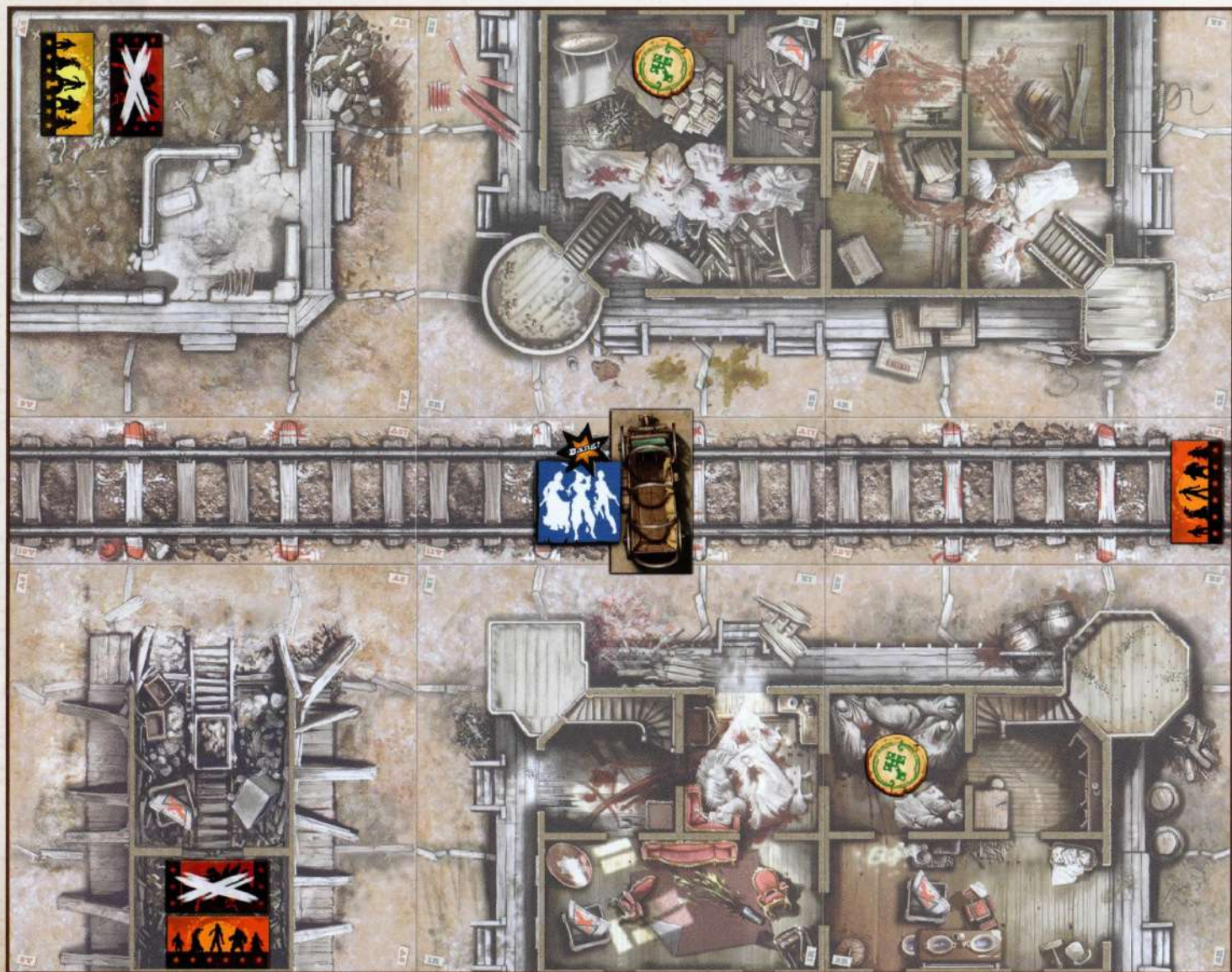
Chariot



Pion Bruit



Zones d'invasion



OBJECTIFS

Dépêchons ! Le train va partir sans nous ! Remplissez les objectifs suivants dans n'importe quel ordre :

- **Chasseurs de trésors.** Obtenez les 3 armes de prime cachées. Elles ne peuvent être acquises qu'en prenant les Objectifs.
- **Hue-dia !** Dégagez le Chariot de la voie ferrée.
- **Congrégation de fidèles.** Ralliez les 2 compagnons Religieux.

ENSUITE...

- **Ne manquez pas le Train !** Quittez le plateau avec tous les survivants (et compagnons) à bord du train. Il ne doit y avoir aucun zombie à bord quand le train quitte le plateau, sinon la partie est perdue.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez 2 compagnons Religieux au hasard dans les zones indiquées. Mettez de côté leurs fiches d'identité.
 - Placez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
 - Mettez de côté 3 armes de prime au hasard. Elles ne peuvent pas être obtenues grâce aux exploits.
- **Fouillez le voisinage.** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend, ainsi que 1 des 3 cartes Arme de Prime, au hasard, mises de côté lors de la mise en place. Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- **Dégagez le Chariot avant l'arrivée du train !** Dès que l'Objectif bleu ET l'Objectif vert ont été pris, le Train entre sur le plateau (page 40). Si le Chariot se trouve toujours sur la voie ferrée à ce moment-là, la partie est perdue.



M9 – SE RETROUSSER LES MANCHES

TRÈS DIFFICILE / 50 MINUTES

Des gens se sont enfermés dans l'église en espérant un miracle. Eh bien, les gars, les anges ne seront pas forcément ceux que vous attendiez, et ils vont vous demander de vous retrousser les manches ! Aide-toi et le ciel t'aidera ! Il faut qu'on reprenne la loco aux macchabées, qu'on remplisse le tender de charbon pour que le cheval de fer nous emmène loin d'ici. C'est pas le moment de se mettre à genoux. C'est en restant debout qu'on gagne une bataille !

Limitations de classe : **pas de Bagarreurs ni de Religieux.**

Dalles requises : 1R, 2R, 4V, 6R, 8V, 9V, 10R, 11R & 12R.

OBJECTIFS

Tout le monde à bord du train perdu ! Remplissez les objectifs suivants dans n'importe quel ordre :

- **Rassemblez quelques âmes courageuses.** Ralliez les compagnons Bagarreurs et Religieux.
- **Nettoyez le train.** Déplacez le pion Invasion mobile du train dans la zone d'invasion de départ (dalle 9V).
- **Remplissez le tender.** Prenez les 6 Objectifs dans la mine (dalle 8V) et mettez-les dans le tender. Voir règles spéciales.

ENSUITE...

- **Quittez la ville.** Montez à bord du train avec tous les compagnons et survivants et démarrez la locomotive. Il ne doit y avoir aucun zombie à bord quand le train quitte le plateau, sinon la partie est perdue.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez 2 compagnons Religieux et 4 Bagarreurs dans la zone indiquée.
 - Placez 6 pions Objectifs dans la mine sur la dalle 8V. Ils représentent les sacs de charbon pour le tender.
- **Armureries privées.** Chaque Objectif (hormis les sacs de charbon) donne 5 PA au survivant qui le prend, ainsi que la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- **MA Gatl... je veux dire, notre Gatling.** La Gatling peut être utilisée, mais elle ne se déplace qu'avec le train.
- **Sacs de charbon.** Les pions Objectifs dans la mine (8V) représentent de lourds et encombrant sacs de charbon.
 - Les sacs de charbon ne peuvent être pris que par un survivant disposant d'au moins un compagnon Bagarreur. Ils ne procurent pas de PA lorsqu'ils sont pris. Chaque compagnon Bagarreur peut transporter un seul sac de charbon à la fois. Placez le pion sur la fiche d'identité du compagnon. Le pion peut être échangé en même temps que le compagnon Bagarreur.

- Les sacs de charbon ne peuvent pas être pris si la mine contient un pion Invasion d'Abomination actif et/ou des zombies.

• **Love me tender.** Un survivant situé dans la zone du tender peut dépenser 1 action pour mettre TOUS les objectifs transportés par ses compagnons Bagarreurs dans le tender. Ils ne peuvent plus être récupérés. Le survivant gagne 5 PA pour chaque Objectif placé dans le tender.

• **Train au départ !** Une fois les 6 sacs de charbon dans le tender, n'importe quel survivant situé dans la locomotive peut dépenser 1 action pour démarrer le train (page 40). Une fois lancé, le train ne peut plus être arrêté et se déplace normalement.

9V	6R	4V
11R	12R	10R
1R	2R	8V



Zone de départ
des survivants

9x



Objectifs
(5 PA)

2x



Compagnons
Religieux

4x



Compagnons
Bagarreurs



Gatling



Pion Bruit



Zones d'invasion



M10 – PILIERS DE LA FOI

TRÈS DIFFICILE / 35 MINUTES

Il s'est passé des choses vraiment effroyables dans cette vieille église. Du sang et des tripes à perte de vue. Et quelle puanteur ! Nos potes religieux sont carrément outrés de voir à quel point ce lieu saint a été profané. Ils disent qu'il est de leur devoir de tout remettre en ordre. Tu sais quoi ? Je pense qu'ils ont raison.

Pendant qu'ils se mettent au boulot, on va jeter un œil aux alentours, voir ce qu'on peut trouver. Du matos et des zombies, sans doute. J'espère juste qu'il n'y aura pas trop de zombies, mais bon, vu l'état de cette vieille église, je crois qu'on n'est pas au bout de nos peines.

Limitations de classe : **pas de Religieux.**

Dalles requises : 2R, 3R, 5R, 6R, 8V & 9V.

OBJECTIFS

Restaurez l'église. Remplissez les objectifs suivants dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1 - **Trouvez le calice et la sainte croix.** Prenez l'Objectif bleu et l'Objectif vert.
- 2 - **Aidez votre prochain.** Ralliez les 2 compagnons Religieux.
- 3 - **Empruntez la sortie avec tous les survivants et compagnons.** À la fin de son tour, un survivant peut s'échapper par cette zone si elle ne contient pas de zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez 2 compagnons Religieux dans la zone indiquée.
 - Placez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
 - Ne placez PAS de pion Objectif dans la mine (8V).
- **Aurais-je droit à une récompense dans l'au-delà ?** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend. Rappel : les Religieux ne peuvent pas être ralliés tant que les Objectifs bleu et vert n'ont pas été pris !

9V	6R	5R
8V	2R	3R

 Zone de départ des survivants	4x  Objectifs (5 PA)	 Zones d'invasion
2x  Compagnons Religieux	 Pas de pion Objectif	 Pion Bruit





COMPÉTENCES

Chaque survivant d'*Undead or Alive* 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 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 [type] gratuite – Le survivant dispose de 1 action supplémentaire gratuite du type spécifié (Combat, Mêlée, à Distance, Déplacement ou Fouille). Cette action ne peut être utilisée que pour résoudre des actions du type spécifié. Les actions limitées à 1 par tour (comme la Fouille) le restent.

+1 action de [équipement] gratuite – Le survivant dispose de 1 action supplémentaire gratuite lorsqu'il utilise l'équipement ou le type d'équipement spécifié (Arme de Mêlée, Fusil, Révolver, etc.).

+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 Charge gratuite – Le survivant dispose de 1 action supplémentaire gratuite à utiliser avec la capacité de classe du Bagarreur, Charge. Même si cette Charge est gratuite, cette capacité de classe reste limitée à une seule utilisation par tour.

+1 Charge par tour – Chaque fois qu'il est activé, le survivant bénéficie d'une utilisation supplémentaire de la capacité de classe du Bagarreur, Charge. Le Bagarreur peut ainsi charger plusieurs fois par tour !

+1 dé : [action] – Le survivant lance 1 dé supplémentaire lors de ses actions du type spécifié (Combat, Mêlée ou à Distance). Les armes Dual gagnent chacune +1 dé, pour un total de +2 dés par action de Combat Dual du type spécifié.

+1 dé : [équipement] – Le survivant lance 1 dé supplémentaire lors de chaque action de Combat effectuée avec l'équipement ou type d'équipement spécifié (Arme de Mêlée, Fusil, Révolver, etc.). Les armes Dual gagnent chacune +1 dé, pour un total de +2 dés par action de Combat Dual avec l'arme spécifiée.

+1 Dégât : [équipement] – Le survivant gagne un bonus de +1 Dégât avec l'équipement ou type d'équipement spécifié (Arme de Mêlée, Fusil ou Révolver).

+1 Dégât : [type] – Le survivant gagne un bonus de +1 Dégât lors d'une action du type spécifié (Combat, Mêlée ou à Distance).

+1 Portée max – La Portée maximale des armes à Distance du survivant est augmentée de 1.

+1 Rechargement gratuit – Le survivant dispose de 1 action supplémentaire gratuite pour recharger une arme dotée du trait Rechargement (page 35).

+1 Vade Retro gratuit – Le survivant dispose de 1 action supplémentaire gratuite à utiliser avec la capacité de classe du Religieux, Vade Retro. Même si ce Vade Retro est gratuit, cette capacité de classe reste limitée à une seule utilisation par tour.

+1 Vade Retro par tour – Chaque fois qu'il est activé, le survivant dispose de 1 utilisation supplémentaire de la capacité de classe du Religieux, Vade Retro. Le survivant peut désormais utiliser Vade Retro plus d'une fois par tour !

+1 Volée de Plomb gratuite – Le survivant dispose de 1 action à Distance supplémentaire gratuite à utiliser avec la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb.

+1 zone par déplacement – Quand le survivant dépense une action de Déplacement, il peut se déplacer de 1 ou 2 zones au lieu de 1. Entrer dans une zone occupée par les zombies met fin à l'action de Déplacement du survivant.

À bout portant – Le survivant peut effectuer des actions à Distance dans sa propre zone, quelle que soit la Portée minimale de l'arme utilisée. Quand il résout une action à Distance à une Portée de 0, le survivant peut choisir librement ses cibles et peut éliminer tous les types de zombies. Les armes à Distance qu'il utilise doivent quand même infliger suffisamment de Dégâts pour tuer les cibles. Les balles perdues sont ignorées.

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

Ange gardien – Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement une fois durant chacun de ses tours. Sélectionnez une zone située à une Portée de 1 de votre survivant, contenant au moins 1 zombie et au moins 1 survivant. Les 2 zones doivent partager un chemin ouvert et être en ligne de vue l'une de l'autre. Choisissez des survivants dans la zone sélectionnée ; ils sont attirés sans pénalité dans la zone de votre survivant. Ce n'est pas une action de Déplacement. Un survivant peut refuser le sauvetage et rester dans la zone ciblée si son contrôleur le décide.

Arme improvisée : à Distance – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois durant chacun de ses tours. Il effectue une action à Distance gratuite qui utilise les caractéristiques ci-dessous. Les modificateurs à Distance (d'autres compétences, par exemple) s'appliquent.



Arme improvisée : Mêlée – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois durant chacun de ses tours. Il effectue une action de Mêlée gratuite qui utilise les caractéristiques ci-dessous. Les modificateurs de Mêlée (d'autres compétences, par exemple) s'appliquent.



Artificier – Lancez un dé chaque fois qu'un survivant défausse une Dynamite pour effectuer une action à Distance. Sur un résultat de 6 ou plus, la carte Dynamite est remise gratuitement dans le Sac à dos au lieu d'être défaussée. Ce résultat de dé ne peut jamais être modifié ou relancé.

Bagarreur – Le survivant est considéré comme un Bagarreur en plus de sa classe de départ (page 23). À l'acquisition de cette compétence, le survivant augmente sa santé maximale de 1 et récupère immédiatement 1 blessure (sans dépasser son maximum).

NOTE : si cette compétence est acquise par le biais d'un compagnon, le survivant ne reçoit pas l'augmentation de santé.

Chanceux – Pour chaque action qu'il effectue, le survivant peut relancer une fois tous les dés. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Cette compétence se cumule avec effets des cartes Équipement qui permettent des relances.

Charge : [effet de jeu] – Le survivant peut bénéficier de cette compétence ou de cet effet de jeu quand il utilise la capacité de classe Bagarreur, Charge (page 23).

Charge : +1 au résultat du dé – Le survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé lorsqu'il utilise l'action de Mêlée gratuite de la capacité de classe du Bagarreur, Charge.

Charge : +1 dé – Le survivant lance 1 dé supplémentaire lorsqu'il utilise l'action de Mêlée gratuite de la capacité de classe du Bagarreur, Charge. Les armes Dual gagnent chacune +1 dé, pour un total de +2 dés par action de Combat Dual.

Charge : +1 Dégât – Le survivant reçoit un bonus de +1 Dégât lorsqu'il utilise l'action de Mêlée gratuite de la capacité de classe du Bagarreur, Charge.

Charge : +1 zone – Le survivant peut se déplacer de 1 Zone supplémentaire lorsqu'il utilise la capacité de classe du Bagarreur, Charge. Les limitations liées au déplacement s'appliquent.

Charge : Relance – Le survivant peut relancer une fois tous les dés de chaque action de Mêlée donnée par la capacité de classe du Bagarreur, Charge. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Cette compétence se cumule avec les effets des cartes Équipement qui permettent des relances.

Chef né – Pendant son tour, le survivant peut donner 1 action gratuite à un autre survivant, qui peut l'utiliser comme il le souhaite. Cette action est utilisée immédiatement, puis le survivant Chef né reprend son tour.

Citadin – Le survivant est considéré comme un Citadin en plus de sa classe de départ (page 24).

Commence avec [équipement] – Le survivant commence la partie avec l'équipement indiqué. Il reçoit automatiquement la carte lors de la mise en place.

Cuirassé [type de zombie] – Le survivant ignore tous les Dégâts infligés par les zombies dont le nom contient le type indiqué. Par exemple, Cuirassé : Rôdeur fonctionne avec tous les types de Rôdeurs.

Doc – Cette compétence s'utilise gratuitement lors de chaque phase de fin de round. Le survivant et tous les autres survivants situés dans la zone peuvent se soigner de 1 blessure, sans dépasser leur santé maximale.

Expert en Dual – Le survivant dispose d'une action de Combat gratuite tant qu'il est équipé d'armes Dual. Cette action ne peut être utilisée qu'avec les armes Dual qu'il tient en Main.

Faucheur [action] – Cette compétence est utilisée lors de l'attribution des succès lors de la résolution d'une action du type spécifié (Combat, Mêlée ou à Distance). 1 de ces succès peut tuer gratuitement 1 zombie identique supplémentaire dans la même zone. L'utilisation de cette compétence ne permet de tuer qu'un seul zombie supplémentaire par action. Le survivant gagne l'adrénaline du zombie supplémentaire.

Frère d'armes : [effet de jeu] – Le survivant peut utiliser cette compétence ou cet effet de jeu quand il se trouve dans la même zone qu'au moins 1 autre survivant. Tant que Frère d'armes est actif, chaque survivant dans la zone (y compris celui qui possède la compétence) bénéficie de la compétence ou de l'effet indiqué.

NOTE : Frère d'armes est parfois abrégé en F.D.A.

Harcèlement – Le survivant peut utiliser gratuitement cette compétence immédiatement après avoir résolu une action de Mêlée ou à Distance ayant éliminé au moins 1 zombie. Il peut alors effectuer 1 action de Déplacement gratuite. Si des zombies se trouvent dans sa zone, le survivant ne dépense pas d'actions supplémentaires pour effectuer ce déplacement. Entrer dans une zone occupée par les zombies met fin à l'action de Déplacement du survivant (même s'il dispose d'une compétence lui permettant de franchir plusieurs zones par action de Déplacement).

Insaisissable – Le survivant ne dépense pas d'action supplémentaire lorsqu'il effectue une action de Déplacement pour sortir d'une zone occupée par des zombies. Le survivant ignore également les zombies lorsqu'il effectue une action de Déplacement (y compris lors de déplacements permettant de franchir plusieurs zones, avec la compétence Sprint, par exemple).

Intensification : [action] – Le survivant gagne 1 dé supplémentaire à lancer lors de chaque action consécutive du type spécifié (Combat, Mêlée ou à Distance). Ce bonus se cumule et s'applique jusqu'à la fin du tour du survivant. Ce bonus est perdu si le survivant effectue une action d'un autre type.

EXEMPLE : un survivant possédant la compétence Intensification : à Distance dépense sa première action pour effectuer une action à Distance avec une Winchester (2 dés). Il fait de même pour sa seconde action et gagne 1 dé supplémentaire grâce à sa compétence Intensification (3 dés). Il dépense sa troisième action pour se déplacer et perd le bonus d'intensification.

Inventeur – Le survivant peut dépenser 1 action et défausser 1 carte Équipement de son inventaire pour piocher une nouvelle carte Équipement. Ce n'est pas une action de Fouille. Un survivant peut utiliser Inventeur plusieurs fois au cours de son tour.

Lien Zombie – Le survivant gagne un tour supplémentaire chaque fois qu'une carte Activation supplémentaire est tirée du paquet Zombie (ne s'applique pas aux cartes Abomination). Il joue avant les zombies activés. Si plusieurs survivants bénéficient de cette compétence au même moment, c'est aux joueurs de choisir leur ordre de tour.

Mains lestes – Tout l'équipement situé dans l'inventaire du survivant est considéré comme étant en Main.

Pillard — Le survivant peut fouiller les zones de rue. Les règles normales de fouille s'appliquent (pas de fouille dans une zone occupée par les zombies).

Pistolero — Le survivant est considéré comme un Pistolero en plus de sa classe de départ (page 24).

Poussée — Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement une fois durant chacun de ses tours. Sélectionnez une zone située à une Portée de 1 de votre survivant. Les 2 zones doivent partager un chemin ouvert. Tous les zombies situés dans la zone du survivant sont repoussés dans la zone ciblée. Ce n'est pas un déplacement.

Profil bas — Le survivant ne peut pas subir de balles perdues (la Dynamite s'applique normalement). Ignorez-le lorsque vous tirez dans la zone où il se trouve.

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 de votre survivant et vers laquelle celui-ci dispose d'un chemin ouvert. Aucune ligne de vue n'est requise. Tous les zombies 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 zombies 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.

Réflexes de combat — Chaque fois qu'un ou plusieurs zombies sont générés dans sa ligne de vue, le survivant peut immédiatement accomplir 1 action de Combat gratuite contre ceux-ci. Les actions à Distance doivent viser la zone où sont apparus le ou les zombies. Cette action peut éliminer plus de zombies que le nombre venant d'être généré. Cette compétence peut être utilisée une fois par carte Zombie piochée.

Religieux — Le survivant est considéré comme un Religieux en plus de sa classe de départ (page 23).

Saut — Le survivant peut utiliser cette compétence une fois durant chacun de ses tours. Le survivant dépense 1 action. Il se déplace de 2 zones jusque dans une zone en ligne de vue. Ignorez tout ce qui se trouve dans la zone intermédiaire. Les compétences relatives au déplacement (comme +1 zone par action de Déplacement ou Insaissable) sont ignorées, mais les pénalités de déplacement (comme la présence de zombies dans la zone de départ) s'appliquent. Cette compétence peut être utilisée pour atteindre un balcon depuis la rue ou inversement, sans emprunter les escaliers.

Sprint — Le survivant peut utiliser cette compétence une fois durant chacun de ses tours. Le survivant dépense 1 action de Déplacement : il peut se déplacer de 2 ou 3 zones au lieu de 1. Entrer dans une zone occupée par les zombies met fin à l'action de Déplacement du survivant.

Sur un 6 : +1 dé [action] — Vous pouvez lancer un dé supplémentaire pour chaque 6 obtenu lors de toute action du type spécifié (Combat, Mêlée ou à Distance). Continuez à lancer un dé supplémentaire chaque fois que vous obtenez un 6. Les effets de jeu permettant des relances doivent être utilisés avant de lancer les dés supplémentaires de cette compétence.

Sur un 6 : +1 Dégât [action] — Ajoutez 1 à la valeur de Dégâts de l'arme utilisée pour chaque 6 obtenu lors de toute action du type spécifié (Combat, Mêlée ou à Distance).

Tireur d'élite — Le survivant peut choisir ses cibles librement lorsqu'il effectue une action à Distance. Les balles perdues sont ignorées.

Vade Retro : [effet de jeu] — Le survivant peut utiliser cette compétence ou cet effet de jeu dans une zone contenant un pion Vade Retro (voir page 23 pour les effets de ces pions).

NOTE : Vade Retro est parfois abrégé en V.R.

Vade Retro : +1 action de Combat gratuite — Le survivant gagne 1 action de Combat gratuite utilisable contre des zombies situés dans une zone contenant un pion Vade Retro.

Vade Retro : +1 au résultat du dé — Le survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé quand il effectue des actions de Combat qui ciblent des zombies situés dans une zone contenant un pion Vade Retro. Le résultat maximum est toujours 6.

Vade Retro : +1 dé — Le survivant lance 1 dé supplémentaire lorsqu'il attaque des zombies situés dans une zone contenant un pion Vade Retro. Les armes Dual gagnent chacune +1 dé, pour un total de +2 dés par action de Combat Dual.

Vade Retro : +1 Dégât — Le survivant reçoit un bonus de +1 Dégât à toutes les actions de Combat qui ciblent des zombies situés dans une zone contenant un pion Vade Retro.

Vade Retro : Relance — Quand il attaque des zombies situés dans une zone contenant un pion Vade Retro, le survivant peut relancer une fois tous les dés. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Cette compétence se cumule avec les effets des cartes Équipement qui permettent des relances.

Volée de Plomb : [effet de jeu] — Le survivant peut utiliser cette compétence ou cet effet de jeu lorsqu'il utilise la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb (page 24).

Volée de Plomb : +1 au résultat du dé — Le survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé lorsqu'il utilise la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb.

Volée de Plomb : +1 dé — Le survivant lance 1 dé supplémentaire lorsqu'il utilise la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb.

Volée de Plomb : +1 Dégât — Le survivant reçoit un bonus de +1 Dégât lorsqu'il utilise la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb.

Volée de Plomb : +1 Portée max — La portée maximale des armes à Distance maniées par le survivant lorsqu'il utilise la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb, est augmentée de 1.

Volée de Plomb : +1 Rechargement gratuit — Le survivant dispose de 1 action supplémentaire gratuite pour recharger des Révolvers lorsqu'il utilise la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb.

Volée de Plomb : Faucheur — Cette compétence peut être utilisée lors de l'attribution des succès lors de la résolution de la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb. 1 de ces succès peut tuer gratuitement 1 zombie identique supplémentaire dans la même zone. L'utilisation de cette compétence ne permet de tuer qu'un seul zombie supplémentaire par action. Le survivant gagne l'adrénaline du zombie supplémentaire.

Volée de Plomb : Relance — Le survivant peut relancer une fois tous les dés lorsqu'il utilise la capacité de classe du Pistolero, Volée de Plomb. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Cette compétence se cumule avec les effets des cartes Équipement qui permettent des relances.



INDEX

Abomination	20	Inventaire	19
Acteur	9	Ligne de vue	10
Actions	21	Mine	37
Armes de prime	17	Mise en place	6
Armes Dual	32	Missions	44
Armes	12	Ne rien faire	22
Attribution des succès	33	Niveau de danger	18
Balcons	36	Nombre de joueurs	6
Balèze	20	Pénurie de figurines	30
Balles perdues	34	Phase de fin de round	9
Blessures	25	Phase des joueurs	21
Bruit	15	Phase des zombies	25
Chariot	22	Points d'adrénaline	18
Charnier	28	Précision	32
Cimetière	37	Premier joueur	9
Classes	23	Prendre ou activer un Objectif	22
Combat	32	Présentation du jeu	9
Combat à Distance	32	Priorité des cibles	33
Combat en Mêlée	32	Rallier	42
Compagnons	42	Rechargement	35
Dégâts	32	Règles de base	9
Déplacement	21	Réorganiser l'inventaire	21
Eau bénite	35	Rôdeur	20
Échanger de l'Équipement	21	Succès	32
Équipement de départ	7	Tender	38
Exploit	17	Train	38
Faire du bruit	22	Traits de l'Équipement	34
Fiche d'identité	7	Zombie, activation	25
Forcené	20	Zombie, attaque	25
Fouille	21	Zombie, déplacement	25
Gatling	22	Zombie, type	20
Gagner et perdre	9	Zone	9
Générer des zombies	26		



★ CRÉDITS ★

CONCEPTION DU JEU :

Raphael GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, David PRETI et Nicolas RAOULT

DÉVELOPPEMENT :

Fel BARROS et Fabio TOLA

PRODUCTION :

Rebecca HO (Responsable), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN et Gregory VARGHESE

ILLUSTRATIONS :

BigChild Creatives, Collateral Damage Studios, Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA, Saeed JALABI, Jérémy MASSON, Stefano MORONI, Dany ORIZIO, Simon TESSUTO et Prosper TIPALDI

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Gabriel BURGHI (Responsable), Marc BROUILLON (Responsable), Matteo CERESA, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE et Júlia FERRARI

INGÉNIERIE DES SCULPTURES :

Vincent FONTAINE

SCULPTURE :

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO et Rafal ZELAZO

IMPRESSIONS 3D :

Edgar RAMOS

ÉCRITURE :

Eric KELLEY

RELECTURE :

Hervé DAUBET, Adam KRIER, Eric KELLEY et Jason KOEPP

DIRECTION ARTISTIQUE :

Mathieu HARLAUT

ÉDITEUR :

David PRETI

ADAPTATION FRANÇAISE :

Edge Studio

TRADUCTION :

Hervé « MarsEye » DAUBET

RELECTURE VF :

Olivier Prévot et Gregory Penne

© 2022 CMON Global Limited, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont TM de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON et le logo CMON sont TM de CMON Global Limited. Tous droits réservés. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations dans vos archives. Photographies et illustrations non contractuelles. Les éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans. Fabriqué en Chine.

RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU

CHAQUE ROUND COMMENCE AVEC LA :

1

PHASE DES JOUEURS

Le premier joueur active tous ses survivants, l'un après l'autre et dans l'ordre de son choix. Vient ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens horaire. Chaque survivant dispose initialement de 3 actions à dépenser, à choisir dans la liste suivante. Sauf indication contraire, chaque action peut être choisie plusieurs fois.

- **DÉPLACEMENT :**
Déplacez-vous de 1 zone (dépensez des actions supplémentaires si des zombies sont présents).
- **FOUILLE (1X PAR TOUR, SAUF POUR LES CITADINS) :**
Uniquement dans une zone de bâtiment sans zombies. Piochez une carte du paquet Équipement.
- **RÉORGANISER/ÉCHANGER :**
Le joueur peut réorganiser à sa guise les cartes de l'inventaire du survivant. Le survivant peut simultanément échanger une ou plusieurs cartes avec 1 autre survivant situé dans sa zone. Cet autre survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- **ACTION DE COMBAT :**
Action de Mêlée : Arme de Mêlée en Main requise.
Action à Distance : Arme à Distance en Main requise.
- **PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF** dans la zone du survivant.
- **FAIRE DU BRUIT :**
Placez le pion Bang ! dans la zone du survivant.
- **NE RIEN FAIRE :**
Toutes les actions restantes sont perdues.

Une fois que tous les survivants ont effectué leur tour, résolvez le déplacement du TRAIN.

QUAND TOUS LES JOUEURS ONT FINI :

2

PHASE DES ZOMBIES

ÉTAPE 1 – ACTIVATION (ATTAQUE OU DÉPLACEMENT)

Chaque zombie dépense 1 action pour effectuer l'une des choses suivantes :

- **ATTAQUE :**
Chaque zombie situé dans la même zone qu'un survivant attaque.
- **DÉPLACEMENT :**
Les zombies qui n'ont pas attaqué se déplacent.
Les zombies privilégient les survivants en vue, puis le bruit. Choisissez le chemin le plus court. Si plusieurs routes de même longueur s'offrent à eux, les zombies se séparent en groupe de taille égale (tout zombie impair va dans un groupe au choix des joueurs).

NOTE : les Forcenés disposent de 2 actions. Une fois que tous les zombies ont effectué leur première action, les Forcenés répètent l'étape d'activation et résolvent leur seconde action.

ÉTAPE 2 – INVASION

- Piochez une carte Zombie pour chaque pion Invasion, toujours dans le même ordre et en allant dans le sens horaire.
- Utilisez le plus haut niveau de danger parmi les survivants.
- Plus de figurine du type requis ? Placez celles qui restent, puis générez une Abomination. Si elle est déjà en jeu, elle bénéficie d'une activation supplémentaire.
- Si une Abomination est générée, activez toutes les zones d'invasion d'Abomination. Elles génèrent des zombies si les joueurs ne les ont pas déjà passées lors de l'étape d'invasion.

3

PHASE FIN DE ROUND

- Retournez le pion Bruit sur sa face Bang ! Placez-le dans la zone qui contient le plus de survivants.
- Le pion Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire.



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 éliminer	Adrénaline gagnée
1	Balèze / Abomination	1	2/3	1/5
2	Rôdeur	1	1	1
3	Forcené	2	1	1