



AIDES DE JEU POUR ZOMBICIDE

Version 1.5

TABLE DES MATIÈRES

MÉLANGE DE DECK.....	4
LES CARTES ZOMBIES.....	5
Notes des concepteurs.....	5
DISTRIBUTION DES CARTES.....	5
MODULER LA DIFFICULTÉ DE LA PIOCHE ZOMBIE.....	6
• PRÉVISIBLE : cartes 1 à 12.....	6
• BALLADE AU PAYS DES ZOMBIES : cartes 1 à 24.....	6
• SANS MORT SUBITE : cartes 1 à 12 + 25 à 36 + 41 et 42.....	6
• RESTEZ SUR VOS GARDES : cartes 1 à 12 + 25 à 36 + 37 à 42.....	6
• ENFER ZOMBIE : cartes 25 à 36 + 37 à 42.....	6
LA MARCHÉ DES MORTS.....	6
APPARITION(S) AVEC LES FATTIES.....	7
Pourquoi moduler ?.....	7
Les Z-dogz ou 30 millions d 'ennemis.....	7
Petits plus ou les options possibles.....	7
ÉCOLOGIE DES ZOMBIES.....	8
Tableau récapitulatif de cibles.....	8
LES COMPÉTENCES.....	9
Pourquoi rassembler les compétences ?.....	9
Blitz : Blitz.....	9
Brelage : Webbing.....	9
Immunité au Toxique : Toxic immunity.....	9
Collectionneur [Type de Zombie] : Collector: [Zombie type].....	9
Lien Zombie : Zombie link.....	9
Provocation : Taunt.....	9
Putréfié : Rotten.....	9
Régénération : Regeneration.....	10
Super Force : Super strength.....	10
Profil bas : Low profil.....	10
+1 Dégât avec [Équipement] : +1 Damage: [Type].....	10
2 Molotov valent mieux qu'1 : 2 cocktails are better than 1.....	10
Peut commencer au [Niveau de danger] : Can start at [Danger Level].....	10
Rigor Mortis : Death grasp.....	10
Sur un 6 : +1 dé À distance : Roll 6: +1 die Ranged.....	10
Sur un 6 : +1 dé Combat : Roll 6: +1 die Combat.....	10
Sur un 6 : +1 dé Mêlée : Roll 6: +1 die Melee.....	10
Soif de sang : [Type] : Bloodlust: [Type].....	11
Distributeur : Distributor.....	11
Effraction : Break-in.....	11
Cuirassé : [type de Zombie] : Dreadnought: [Zombie Type].....	11
Frénésie : [Type] : Frenzy: [Type].....	11
Ange gardien : Lifesaver.....	11
À bout portant : Point-blank.....	11
Faucheur : [type] : Reaper: [type].....	11
Poussée : Shove.....	12
Précision chirurgicale : Steady hand.....	12
Tacticien : Tactician.....	12
+1 Action : +1 Action.....	12
+1 De : Combat : +1 die: combat.....	12
+1 de : Mêlée : +1 die: melee.....	12
+1 de : Tir : +1 die: Ranged.....	12
+1 action de combat : +1 die: combat.....	12
+1 action de mouvement : +1 free move Action.....	12
+1 action de fouille : +1 action of excavation.....	12
+1 au dé en Combat : +1 to dice roll : combat.....	13

+1 au dé en Mêlée : +1 to dice roll : Melee.....	13
+1 au dé à distance : +1 to dice roll : Ranged.....	13
+1 en portée : +1 max Range.....	13
+1 Zone par mouvement : +1 Zone per move.....	13
1 relance par tour : 1 Revival by turn.....	13
2 Zones par action de mouvement : 2 Zones per action of movement.....	13
Ambidextre : Ambidextrous.....	13
Chef-né : Born leader.....	13
Destinée : Destiny.....	13
As de la gâchette : gunslinger.....	13
Charognard : Hold your nose.....	14
C'est tout ce que t'as? : is that all you've got?.....	14
Barricade : lock it down.....	14
Bruyant : Loud.....	14
Chanceux : Lucky.....	14
Les deux font la paire : Matching set!.....	14
Médecin : Medic.....	14
Ninja : Ninja.....	14
Insaisissable : Slippery.....	14
Sniper : Sniper.....	15
Commence avec [X] : starts with a [equipment].....	15
Maître d'armes : Swordmaster.....	15
Coriace : Tough.....	15
Double détente : Trick shot.....	15
COOPÉRATION LIMITÉE.....	16
Gagner pour vivre, vivre pour gagner.....	16
Variante.....	16
L'aléatoire ne se décide pas.....	16
Plutôt lui que moi.....	16
Bouffez-le !.....	16
File moi ça !.....	17
MINI FAQ TOXIC CITY MALL.....	18
FAQ DOGS COMPAGNONS.....	21
DIFFÉRENCIER LES CARTES DE ZOMBIES.....	22

MÉLANGE DE DECK

Il s'agit d'un mélange du deck de Zombies de la saison 1 avec celui de la saison 2 en y incluant les Zombies Toxiques et Berserkers.

Pour la pioche de la saison 1, les cartes "faciles" de 1 à 12 ont été enlevées. (elles sont en doublon avec les numéros 13 à 24).

Les cartes de Zombies de "base" de la saison 2 ont été rajoutées (celles qui sont les répliques exactes de la saison 1) avec les 12 cartes de Zombies Toxiques de TCM et les 12 cartes de Zombies Berserkers de PO.

Au final, cela donne des générations de Zombies bien mixées et équilibrées.

- Un deck avec 24 cartes d'invasions "faciles" (cartes 13 à 24 de la saison 1 + les cartes 91 à 102 de PO)
- 24 cartes difficiles (cartes 25 à 36 de la saison 1 et de 103 à 114 de PO)
- 12 cartes d'événements (cartes 37 à 42 de la saison 1 + les cartes 115 à 120 de PO)
- 12 cartes de Zombies Toxiques (cartes 67 à 78 de TCM)
- 12 cartes de Zombies Berserkers (cartes 79 à 90 de PO)

Les cartes de DogZ peuvent être permutées aisément avec celles des Zombies Toxiques ou des Zombies Berserkers.

La difficulté du jeu peut être facilement accentuée si vous retirez les cartes 13 à 24 de la saison 1 ou les cartes 91 à 102 de PO.



LES CARTES ZOMBIES

D'après les concepteurs du jeu.

Notes des concepteurs

Tour après tour, les cartes Zombies sont piochées avec appréhension et excitation. Quelle (mauvaise) surprise nous attend ? Les survivants seront-ils assaillis par une Abomination ou submergés par les Marcheurs ? Y aura-t-il une activation supplémentaire, une embuscade par les bouches d'égouts ?

La pioche Zombie est le plus facile et le plus intuitif des outils mis à votre disposition pour moduler la difficulté de vos parties de *Zombicide*. Les cartes Zombie ont en effet été distribuées et numérotées dans ce but ! Les numéros des cartes sont visibles en haut à droite.

DISTRIBUTION DES CARTES

- Les cartes **1 à 12**, répliquées sur les cartes **13 à 24**, constituent la partie « facile » de *Zombicide*. Aucune Abomination ne vient troubler le flot régulier et progressif des zombies.
- Les cartes **25 à 36** sont plus ardues. Le rythme d'apparition est un peu plus soutenu, parfois erratique, et de mauvaises surprises sont à prévoir. Les cartes 28, 29, 30 et 36 sont celles de l'Abomination.
- Les cartes **37 à 42** indiquent des événements exceptionnels : ce sont les cartes de bouche d'égout et les activations supplémentaires. Notez que les Marcheurs ont deux cartes d'activation supplémentaire au lieu d'une pour les Gros tas et les Coureurs.

Les futurs suppléments de *Zombicide* auront eux aussi des cartes. Les numéros des cartes formeront la suite des cartes déjà publiées !



MODULER LA DIFFICULTÉ DE LA PIOCHE ZOMBIE

Avec ces informations en main, réguler l'apparition des zombies sur le plateau de jeu devient un jeu d'enfant. Il suffit d'ôter les cartes qui ne correspondent pas à vos souhaits! Voici quelques exemples de combinaisons en fonction de la difficulté souhaitée.

• **PRÉVISIBLE : cartes 1 à 12**

Vous n'aurez pas de mal à anticiper les vagues de Zombies car il y n'y a pas beaucoup de cartes et la pioche va tourner rapidement. Il est alors facile de se souvenir des cartes sorties et de celles qui restent encore à venir. En outre, vous n'aurez à craindre ni activations supplémentaires, ni bouche d'égouts, ni l'Abomination. Fastoche !

• **BALLADE AU PAYS DES ZOMBIES : cartes 1 à 24**

Un plus grand nombre de cartes rend les choses moins prévisibles, mais les activations supplémentaires, les bouches d'égouts, et l'Abomination ne vous menacent pas.

• **SANS MORT SUBITE : cartes 1 à 12 + 25 à 36 + 41 et 42**

Pas d'activation supplémentaire à craindre, mais sinon, tout peut arriver. Et ça arrivera, soyez-en sûrs.

• **RESTEZ SUR VOS GARDES : cartes 1 à 12 + 25 à 36 + 37 à 42**

En retirant un jeu de cartes « faciles », vous corsez la difficulté par rapport au jeu normal car les cartes plus dangereuses sortent plus souvent.

• **ENFER ZOMBIE : cartes 25 à 36 + 37 à 42**

Vous avez choisi le pire. Les cartes les plus dures, une pioche qui tourne rapidement et qui offre surtout des activations supplémentaires, des Zombies sortant de toutes les bouches d'égouts... Nous vous souhaitons bonne chance, vous en aurez besoin !

LA MARCHÉ DES MORTS

Les souscripteurs de l'opération Kickstarter qui a accompagné la création de *Zombicide* ont reçu douze cartes spéciales constituant une pioche baptisée *The Walk Of The Dead* (La Marche Des Morts). Ces cartes sont numérotées de **43 à 54** et contiennent exclusivement des Marcheurs. Cette extension est maintenant disponible sous 2 formats (*Walk of the dead 1 & 2*).

• **Utilisées seules**, ces cartes simulent une invasion de Marcheurs qui restitue une ambiance proche des grands classiques du film de zombies.

• **Incorporées à une autre pioche**, ces cartes augmentent la proportion de Marcheurs sur le plateau.

Ne vous méprenez pas. Les Marcheurs peuvent sembler les plus inoffensifs des zombies mais leur nombre en fait la menace la plus sérieuse de *Zombicide*. La Marche Des Morts est dangereuse. Très dangereuse.

APPARITIONS AVEC LES FATTIES

D'après Azalyn

Pourquoi moduler ?

Dans Zombicide, les Fatties apparaissent toujours avec deux walkers, sauf si tous les walkers sont déjà sur le plateau. Il est vrai qu'avec des extensions comme « Walk of the dead », ce problème apparaît moins, voire plus.

Pour varier un peu, voici une aide permettant de faire apparaître autre chose que des walkers avec vos fatties. On peut ainsi varier les apparitions mais aussi moduler la façon de jouer.

Les Z-dogz ou 30 millions d 'ennemis...

Dans le tableau ci dessous, il suffit de lancer un dé 6 puis de trouver la correspondance. Des Z-dogz à la place de walkers, ça peut le faire. Imaginez 3 actions au lieu de 1, ils sont ciblés en dernier pour le combat, là c'est du sérieux...

Résultat du Dé 6	Fatty apparaît avec :
1	1 walker, Petit joueur.
2 à 3	2 walkers, Comme d'hab...
4 à 5	1 Z-Dogz, Houla !!!
6	2 Z-Dogz, Cours Forest, cours !!!

Petits plus ou les options possibles

- Si vous n'avez plus de Z-Dogz de disponibles, continuez avec des walkers. Tant pis pour l'effet, on ne va tout de même pas ajouter des chats !!!
- Les règles du jeu prévalent toujours sur celles ci. Il ne s'agit que d'une option.
- Adaptez en fonction de vos envies, imaginez des runners à la place des chiens... Et pourquoi pas des chiens toxiques, mais là on est vraiment mal...



ÉCOLOGIE DES ZOMBIES

Tableau récapitulatif de cibles

Cibles prioritaires Allocation des tirs	Noms	Actions	Puissance Arme nécessaire	Valeurs en XP
1	Survivants	-	-	-
2	Toxic Walker (1)	1 Action	Arme de puissance 1 pour les détruire	1 point d'XP
3	Walker	1 Action	Arme de puissance 1 pour les détruire	1 point d'XP
4	Walker Berseker	1 Action	Arme de puissance 1 pour les détruire	1 point d'XP
5	Toxic Fatties (2)	1 Action	Arme de puissance 2 pour les détruire	1 point d'XP
	Abominations Toxic (3)	1 Action	Arme de puissance 3 pour les détruire	5 point d'XP
6	Fatties (2)	1 Action	Arme de puissance 2 pour les détruire	1 point d'XP
	Abominations	1 Action	Arme de puissance 3 pour les détruire	5 point d'XP
7	Fatties Berseker (2)	1 Action	Arme de puissance 2 pour les détruire	1 point d'XP / apparaît avec 2 walkers
	Abominations Berseker (4)	1 Action	Arme de puissance 3 pour les détruire	5 point d'XP
8	Toxic Runners	2 Actions	Arme de puissance 1 pour les détruire	1 point d'XP
9	Runners	2 Actions	Arme de puissance 1 pour les détruire	1 point d'XP
10	Berseker Runners	2 Actions	Arme de puissance 1 pour les détruire	1 point d'XP
11	Z Dogz	3 Actions	Arme de puissance 1 pour les détruire	1 point d'XP

(1) : Voir les règles de TcM pour les toxics.

(2) : Apparaît avec 2 walkers du même type.

(3) : Tous zombies qui sont dans la même zone à la fin du tour des zombies deviennent un zombie toxic, les bersekers sont immunisés à cet effet.

(4) : Les abominations berseker peuvent bouger de deux zones au lieu d'une seule.

Allocation des Tirs : Les tirs sont alloués dans l'ordre fourni par le tableau ci dessus. Il suffit de suivre l'ordre indiqué.

LES COMPÉTENCES

Pourquoi rassembler les compétences ?

Voici regroupées les compétences du jeu de base, de Toxic City Mall et Prison Outbreak. Ceci évitera de feuilleter vos livres et de les abîmer.

Vous remarquerez que le mot en Français est suivi par son équivalent en Anglais. (Dédicace spéciale pour *lythos*).

Blitz : Blitz

A chaque fois que votre Survivant tue le dernier zombie d'une zone, il gagne 1 Action de Déplacement gratuite à utiliser immédiatement.

Brelage : Webbing

Tout Équipement dans l'inventaire du Survivant est considéré comme étant équipé en main.

Immunité au Toxique : Toxic immunity

Le Survivant est immunisé contre les Projections Toxiques. (voir *Toxic City Mall*).

Collectionneur [Type de Zombie] : Collector: [Zombie type]

Le Survivant reçoit le double d'expérience chaque fois qu'il tue un Zombie du type spécifié.

Lien Zombie : Zombie link

Le Survivant gagne un Tour gratuit chaque fois qu'une carte d'activation supplémentaire est piochée dans le paquet Zombie. Il joue avant les Zombies réactivés. Si plusieurs Survivants bénéficient de cette Compétence au même moment, c'est aux joueurs de choisir l'ordre d'activation.

Provocation : Taunt

Le Survivant peut utiliser cette Compétence gratuitement, une fois à chacun de ses tours. Choisissez une Zone que votre Survivant peut voir. Tous les Zombies 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 traversent si besoin leur Zone pour atteindre le Survivant qui les provoque.

Putréfié : Rotten

À la fin du Tour, si le Survivant n'a effectué aucune Action de Combat, conduit aucune voiture ni produit aucun pion Bruit, placez un pion Putréfié à côté de son socle. Tant qu'il a ce pion, le Survivant est totalement ignoré par tous les types de Zombies (sauf les Zombivants) et n'est pas considéré comme un pion Bruit. Les Zombies ne l'attaquent pas et passent à côté de lui. Le Survivant perd son pion Putréfié s'il effectue une Action de Combat ou s'il fait

du bruit. Même avec un pion Putréfié, le Survivant doit quand même dépenser des Actions supplémentaires pour sortir d'une Zone occupée par les Zombies.

Régénération : Regeneration

À la fin de chaque tour de jeu, défaussez toutes les cartes Blessures reçues par le Survivant. La Régénération ne fonctionne pas si le Survivant a été éliminé.

Super Force : Super strength

Considérez que les armes de Mêlée maniées par le Survivant ont une valeur de Dégâts de 3.

Profil bas : Low profil

Le Survivant ne peut pas être ciblé par les attaques À distance alliées et ne peut pas être touché par les Attaques de voiture. Ignorez-le lorsque vous tirez ou conduisez dans la Zone où il se trouve. Il sera tout de même tué par les armes qui détruisent tout dans une Zone donnée, comme le Molotov.

+1 Dégât avec [Équipement] : +1 Damage: [Type]

Le survivant occasionne +1 de dégât avec l'équipement spécifié. Résultat maximum est toujours 6.

2 Molotov valent mieux qu'1 : 2 cocktails are better than 1

Le survivant reçoit deux cartes au lieu d'une seule lorsqu'il fabrique un cocktail Molotov.

Peut commencer au [Niveau de danger] : Can start at [Danger Level]

Permet au survivant de commencer au niveau de danger spécifique.

Rigor Mortis : Death grasp

Lors d'une blessure, il n'y a pas besoin de défausser un équipement, sauf si l'inventaire est plein évidemment.

Sur un 6 : +1 dé À distance : Roll 6: +1 die Ranged

Sur un 6, le survivant bénéficie de +1 au combat à distance.

Sur un 6 : +1 dé Combat : Roll 6: +1 die Combat

Sur un 6, le survivant bénéficie de +1 à au dé de combat (mêlée ou distance).

Sur un 6 : +1 dé Mêlée : Roll 6: +1 die Melee

Sur un 6, le survivant bénéficie de +1 au dé de combat en mêlée.

Soif de sang : [Type] : Bloodlust: [Type]

Pour une action, un survivant peut se déplacer de 2 zones jusqu'à une zone contenant au moins 1 zombie. Il gagne ensuite une action [Type] gratuite.

Distributeur : Distributor

Utiliser cette compétence modifie l'étape d'invasion pendant le tour des Zombies. Pendant cette étape, piochez autant de cartes Zombie qu'il y a de zones d'invasion. Assignez alors chaque carte à la zone d'invasion de votre choix, et procédez ensuite à l'invasion des Zombies.

Effraction : Break-in

Offre une action gratuite pour ouvrir une porte, même sans équipement adéquat, et sans bruit. Par contre, effraction ne permet pas de détruire une barricade. L'action gratuite ne peut être utilisée que pour ouvrir une porte.

Cuirassé : [type de Zombie] : Dreadnought: [Zombie Type]

Le Survivant ignore toutes les blessures provenant des zombies classiques du type indiqué.

Frénésie : [Type] : Frenzy: [Type]

Toutes les armes de [Type] que portent le Survivant gagne +1 dé par blessure dont souffre le Survivant. Les armes doubles gagnent 1 dé chacune, pour un total de +2 dés par blessure et par action de [Type] double.

Ange gardien : Lifesaver

Le Survivant peut utiliser cette compétence gratuitement, une fois à chacun de ses tours. Choisissez une zone adjacente contenant au moins 1 zombie. Tous les Survivants amis de cette zone peuvent être rapatriés sur la zone du Survivant, sans pénalité. Ce n'est pas un mouvement. Un Survivant peut refuser le sauvetage et rester sur la zone si son joueur le décide. La zone de départ et la zone d'arriver doivent partager un chemin dégagé : un Survivant ne peut pas traverser des barricades, des clôtures ou des murs. Ange gardien ne peut pas être utilisé par un Survivant dans une voiture ou dans une tour d'observation, ni ne peut être utilisé pour rapatrier des Survivants dans une voiture ou une tour d'observation.

À bout portant : Point-blank

Lors d'un tir à une distance de 0, le Survivant choisit librement ses cibles pour chacune de ses actions de combat à distance et peut tuer n'importe quel type de Zombies (y compris les Zombies Berserker). Ses armes de distance doivent néanmoins toujours infliger suffisamment de dégâts pour tuer ses cibles.

Faucheur : [type] : Reaper: [type]

Utiliser cette compétence lors de l'attribution des touches d'une Action [type]. Une de ces touches tuent gratuitement un zombie identique supplémentaire de la même zone. Un seul zombie supplémentaire peut ainsi être tué par action.

Poussée : Shove

Le Survivant peut utiliser cette compétence gratuitement, une fois à chacun de ses tours. Sélectionner une zone à une distance de 1 du Survivant. Tous les zombies présents dans la zone du Survivant sont repoussés dans la zone sélectionnée. Ce n'est pas un mouvement. La zone de départ et la zone d'arriver doivent partager un chemin dégagé : un zombie ne peut pas traverser des barricades, des clôtures ou des murs. Poussée ne peut pas être utilisé par un Survivant dans une voiture.

Précision chirurgicale : Steady hand

Les figurines alliées sont ignorées lorsque le Survivant utilise une attaque à Distance ou qu'il conduit une voiture à travers une zone. Cette compétence ne s'applique pas pour les armes à distance qui tuent tout sur une zone ciblée. (comme le cocktail Molotov par exemple)

Tacticien : Tactician

Le tour du Survivant peut se résoudre n'importe quand pendant la phase des joueurs, avant ou après n'importe quel tour d'un autre Survivant.

+1 Action : +1 Action

Une action au choix gratuite par tour (rappel : une seule action de fouille par tour !)

+1 De : Combat : +1 die: combat

Le survivant lance 1 dé de plus lorsqu'il combat en mêlée ou qu'il tire.

+1 de : Mêlée : +1 die: melee

Le survivant lance 1 dé de plus lorsqu'il combat en mêlée.

+1 de : Tir : +1 die: Ranged

Le survivant lance 1 dé de plus lorsqu'il tire.

+1 action de combat : +1 die: combat

Une action de combat gratuite par tour (tir ou mêlée au choix).

+1 action de mouvement : +1 free move Action

Une action de mouvement gratuite par tour.

+1 action de fouille : +1 action of excavation

Une action de fouille gratuite par tour (rappel : une seule action de fouille par tour !)

+1 au dé en Combat : +1 to dice roll : combat

Le survivant ajoute 1 aux résultats de ses dés lorsqu'il combat en mêlée ou au tir (ex : au lieu de toucher sur 4+ avec le pistolet, il touchera sur 3+).

+1 au dé en Mêlée : +1 to dice roll : Melee

Le survivant ajoute 1 aux résultats de ses dés lorsqu'il combat en mêlée.

+1 au dé à distance : +1 to dice roll : Ranged

Le survivant ajoute 1 aux résultats de ses dés lorsqu'il tire.

+1 en portée : +1 max Range

La portée de tir maximum est augmentée d'une zone (ex : la portée du pistolet devient 0-2).

+1 Zone par mouvement : +1 Zone per move

Lorsque le survivant effectue une action de mouvement, il peut se déplacer d'une zone de plus.

1 relance par tour : 1 Revival by turn

Une fois par tour, le survivant peut relancer tous les dés d'une action.

2 Zones par action de mouvement : 2 Zones per action of movement

Lorsque le survivant effectue une action de mouvement, il peut bouger de deux zones au lieu d'une seule.

Ambidextre : Ambidextrous

Le survivant traite toutes les armes de mêlée et de tir comme si elles avaient le symbole « duo » inscrit sur leurs cartes.

Chef-né : Born leader

A chaque tour, durant son propre tour, le survivant désigne un autre survivant à qui il octroie une action gratuite. Cette action sera résolue lors du prochain tour du survivant qui en bénéficie.

Destinée : Destiny

Une fois par tour, lorsqu'il retourne une carte équipement, le survivant peut choisir de défausser cette carte et d'en piocher une autre.

As de la gâchette : gunslinger

Le survivant traite toutes les armes de tir comme si elles avaient le symbole

« duo » inscrit sur leurs cartes.

Charognard : Hold your nose

Une fois par tour, le survivant peut gratuitement disposer d'une action de fouille dans une zone où il a éliminé un ou plusieurs zombies durant ce tour (y compris dans une zone extérieure).

C'est tout ce que t'as? : is that all you've got?

Quand le survivant est blessé, il perd un équipement mais ne reçoit pas de blessure. S'il n'a plus d'équipement ou ne veut pas défausser une carte d'équipement, il reçoit une carte de blessure.

Barricade : lock it down

Au prix d'une action le survivant peut refermer une porte ouverte.

Bruyant : Loud

Une fois par tour, le survivant peut faire beaucoup de bruit. Pour le reste du tour de jeu, la zone dans laquelle se trouve le survivant au moment où il use de cette compétence est considérée comme la plus bruyante du plateau de jeu.

Chanceux : Lucky

Le survivant peut relancer une fois tous les dés de chacune de ses actions.

Les deux font la paire : Matching set!

Quand le survivant pioche une arme avec le symbole Duo, il peut immédiatement rechercher dans la pioche la seconde arme du même type et s'en équiper. La pioche est ensuite mélangée.

Médecin : Medic

Une fois par tour, le survivant peut retirer une carte blessure à un survivant se trouvant dans la même zone que lui. Il peut aussi se soigner lui-même.

Ninja : Ninja

Le survivant ne fait aucun bruit et ne compte donc pas comme un marqueur de bruit. Il utilise ses armes et son équipement sans faire de bruit, même ceux qui sont normalement bruyants.

Insaisissable : Slippery

Le survivant ne doit pas dépenser d'actions supplémentaires pour quitter une zone occupée par des zombies.

Sniper : Sniper

Le survivant choisit librement ses cibles lors de ses tirs.

Commence avec [X] : starts with a [equipment]

Le survivant débute le jeu avec l'équipement mentionné.

Maître d'armes : Swordmaster

Le survivant traite toutes les armes de mêlée comme si elles avaient le symbole « duo » inscrit sur leurs cartes.

Coriace : Tough

Le survivant ignore la première attaque de zombie à chaque tour.

Double détente : Trick shot

Lorsqu'il est équipé de deux armes de tir identiques, le survivant peut tirer sur deux zones différentes lors d'une action de tir (une zone avec chaque arme).



COOPÉRATION LIMITÉE

Les règles de Zombicide sont prévues pour être jouées en mode purement coopératif. Voici une variante de jeu proposant quelques règles simples pour jouer en mode semi-coopératif et introduire un peu plus de fourberies dans vos parties... Cette variante est bien sûr purement optionnelle...

Gagner pour vivre, vivre pour gagner

Pour qu'un joueur puisse gagner la partie, il faut que l'un de ses survivants soient encore en vie à la fin de la partie. Dans le cas d'une mission demandant de sortir de la table, l'un de ses survivants doit être sorti pour prétendre à la victoire.

Variante

vous pouvez vous contenter de cette simple règle et ignorer celles qui suivent. Dans ce cas, les joueurs devront gérer tous les conflits entre eux, par la simple négociation.

L'aléatoire ne se décide pas

A chaque fois que le groupe doit prendre une décision (comme déterminer le premier joueur ou déterminer la direction que prend une abomination quand un groupe de zombie se scinde en deux), lancez un dé pour déterminer aléatoirement ce qu'il se passe. Voyez ci-dessous pour le cas particulier des attaques de zombies.

Plutôt lui que moi

Si des survivants appartenant à différents joueurs et situés dans la même zone subissent des dommages, chaque joueur lance un dé (relancer les égalités). En commençant par le joueur ayant obtenu le plus haut résultat, chaque joueur va choisir de répartir les dommages entre ses différents personnages. Un joueur peut choisir de ne répartir aucun dommage sur ses personnages afin de les laisser aux survivants des autres joueurs. Il doit cependant en répartir assez pour que tous les dommages générés soient répartis sans excès au bout du compte (ne tenez pas compte des éventuelles capacités des autres survivants mais tenez compte des éventuelles blessures déjà subies).

Exemple : deux survivants (A et B) sont dans une même zone. A possède déjà une carte blessure. Deux zombies les attaquent et infligent donc deux blessures aux survivants. Les deux joueurs concernés jettent les dés et celui contrôlant B obtient le plus grand résultat. Il doit donc attribuer ses blessures en premier. Il peut donc :

- Attribuer les deux blessures à B. B meurt ; A survit sans subir de blessure.
- Attribuer une blessure à B, laissant à A la dernière blessure. B survit et est blessé ; A meurt.

Par contre, il ne peut pas choisir de n'attribuer aucune blessure à B. En effet, mettre deux blessures sur A serait en mettre une de trop pour le tuer. B est donc bien contraint de récupérer au moins une blessure.

Bouffez-le !

Si un survivant meurt suite à l'action d'un autre survivant, laissez la figurine, couchée, dans la zone qu'il occupait. Lors du tour des zombies, ce

survivant compte comme étant encore vivant pour ce qui est de l'activation des zombies (les zombies présents dans la zone ne se déplacent pas et dévorent le cadavre, ceux qui le voient se déplacent vers lui...) Retirez la figurine du cadavre dès que celui-ci a été attaqué par au moins un zombie. Si vous jouez en mode résurrection ignorez cette règle.

File moi ça !

Un survivant peut allouer volontairement des touches obtenues au corps à corps contre des survivants situés dans sa zone. Ces touches peuvent être utilisées normalement pour faire perdre un objet et infliger des blessures mais elles peuvent également être utilisées pour voler une carte équipement par touche utilisée à cet effet. Dans ce cas, le personnage peut gratuitement réorganiser son inventaire.



MINI FAQ TOXIC CITY MALL

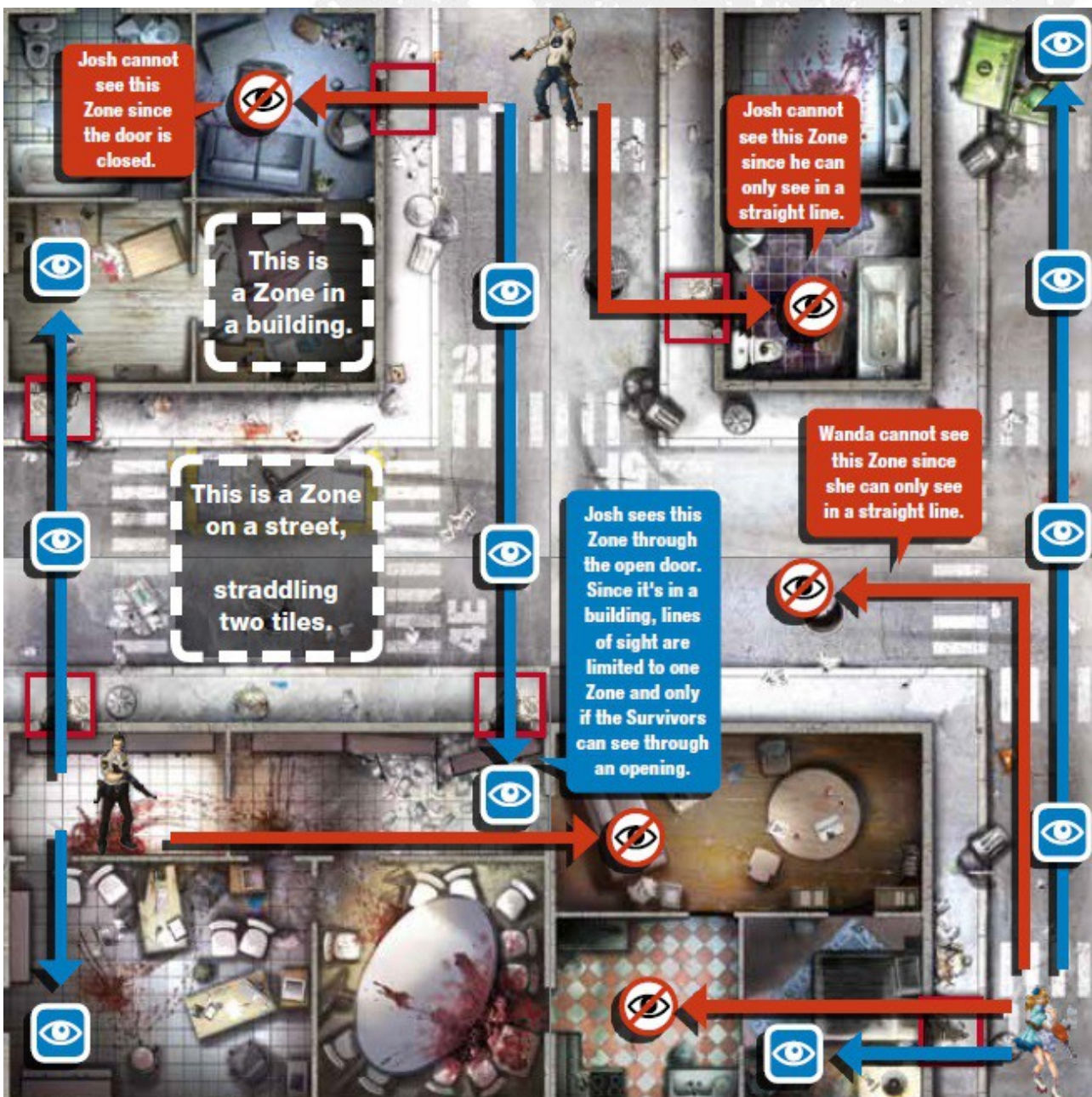
By [Eren Histarion](#)

A la vue de certaines questions lues sur Tric Trac et sur Edge, voici une mini F.A.Q. sur Toxic City Mall, toutes les réponses sont tirées des interventions de MarsEye sur les forums Edge.

De plus, pour des questions de facilité et pour avoir une base commune, il est fait référence aux .pdf des règles en VO disponible sur le site de Guillotine Games pour compléter certaines réponses.

1/ Peut-on tirer en diagonale, en particulier, sur la dalle SM (Parking) ?

Non, vous ne pouvez pas tirer en diagonale sur la dalle du Parking. En effet, page 5 du livret de règles de la Saison 1 dans l'explication des lignes de vue, les règles sont claires : « Dans la rue, les Acteurs voient en ligne droites parallèles aux bords du plateau de jeu. » Dans la même logique, le déplacement en diagonale est impossible, même sur cette dalle.



2/ Dans les règles sur les Barricades, il est dit qu'une activation supplémentaire permet aux zombies d'enlever les barricades, est-ce que cela leur consomme une action ?

Les barricades cèdent sous la masse des Zombies, cela ne leur coûte pas d'Action. On retire donc les jetons barricades du plateau et les zombies jouent leur activation supplémentaire normalement. En fait, détruire une barricade consomme toutes les actions des zombies présent sur sa zone, même des runners.

3/ Il est dit qu'il n'est pas possible d'utiliser une Action « gratuite » pour construire une barricade, mais celle donnée par Chef-né ou le +1 Action marche-t-elle quand même ?

Oui les Actions données par ces Compétences fonctionnent. Le +1 Action en Jaune n'est pas une Action gratuite, il en va de même pour Chef-né.

4/ Le magnum 44 (et le Pa's gun, par extension) peut-il utiliser les Munitions en pagaille ?

Les cartes Munitions en pagaille ne s'appliquent qu'aux armes spécifiées sur la carte, donc pas au .44 Magnum ni au Pa's Gun. Rien n'empêche par contre de cumuler plusieurs cartes, comme Munitions en pagaille en Petite Monnaie avec un Fusil à Canon Scié.

5/ Certaines compétences indiquent « A la fin du tour » (Régénération ou Putréfié), on parle bien du tour de jeu (donc après les zombies) pas seulement le tour des Survivants ?

« A la fin du tour » signifie bien après la Phase des Survivants, la Phase des Zombies et la Phase de Fin de tour, mais le pion Putréfié est placé à la fin du tour du Survivant, la compétence serait plutôt inutile si elle ne fonctionnait pas pendant la Phase des Zombies. Cette imprécision de la règle française est entièrement du à MarsEye, la règle VO stipule bien: « At the end of his turn », alors que pour Régénération, la VO dit : « At the end of each game round ».

6/ Les armes Ultra-rouge sont-elles disponibles dès le début dans le tas équipement, ou alors devons nous les rajouter une fois qu'un de nos Survivants passe au niveau de danger Rouge ?

Si vous optez pour le Mode Ultra-rouge lors de votre partie, les armes Ultra-rouges sont mélangées dans la pioche Équipement au début de la partie. La possibilité de les défausser contre 5 XP vous permet de les recycler si vous les piochez trop tôt dans la partie.

7/ Si on tue un Zombie Toxique sur sa zone, mais avec une arme à distance, reçoit on quand même le dégât des Projections Toxiques ?

Peut importe la méthode utilisée pour tuer le Zombie, lorsqu'il est éliminé, un Zombie Toxique inflige 1 Blessure à son adversaire si tous deux se trouvent dans la même Zone. Pas d'ambiguïté possible. Il n'est nulle part mentionné que cet effet ne s'applique qu'en Mêlée.

8) A quoi sert la capacité "Réserve" de Raoul au niveau orange ?

C'est décrit dans le livret de base de Zombicide, ça permet d'avoir un objet supplémentaire en réserve, c'est à dire sur la fiche de personnage. Réserve est une Compétence du jeu de base, permettant d'augmenter la taille de son inventaire de 1 (Saison1, page 19).

9) Vous ajoutez quelle carte au paquet équipement qu'on trouve dans la pimp mobile ou aucune ? Je me demande si les cartes ultra-rouge (et ultra-bourrine) n'allaient pas dans ce paquet.

Seul le Pa's Gun s'ajoute à la pioche des Pimp Mobile, les armes ultra rouge vont dans la pioche équipement normale du jeu. Une *pimp-mobile* ne peut contenir que soit le *Ma's Shotgun*, les *Evils Twins*, le *Pa's Gun* (TCM) ou les *Gunblades* (Prison Outbreak). Les armes Ultra-rouges sont normalement ajoutées à la pioche Équipement, comme indiqué dans le livret de TCM page 13 : « Ajoutez les armes Ultrarouges au paquet Équipement et mélangez-le. »

10) Je n'ai pas vraiment compris l'emploi de la petite monnaie. J'en ai conclu que les canons sciés passaient à 2 en dégâts au lieu de 1. Ai-je raison ? Ça marche pour les 2 pour un dual ou 1 seulement ?

Tu as raison, les canons sciés passent à 2 de dégâts, et ça marche pour les 2 si tu les as en main. La Petite Monnaie permet effectivement de faire passer la Valeur de Dégâts du Fusil à canon scié à 2. Ce modificateur s'applique aussi bien à l'arme simple qu'en Dual.

11) Dans les scénarios, on lit souvent que le ou les survivants restants doivent atteindre la sortie et avec mon groupe de joueurs. Doit on considérer les zombivants comme survivants, et du coup rejoindre aussi la sortie ou ne sont ils pas du tout considéré comme tels ?

" A part pour la résurrection, tous les Zombivants sont soumis aux mêmes règles que les Survivants." (TCM, page 8).



FAQ DOGS COMPAGNONS

By Edge Forum - Voici quelques réponses aux questions les plus fréquentes à propos des Compagnons Chiens. Bon jeu à tous!

- La Fouille d'un chien est elle en plus de celle de son maître ?

Oui. Un chien est compté comme un Survivant à part entière.

- Si oui, le maître peut-il lui ordonner de fouiller X fois (x étant le nombre d'Actions restantes du Survivant déduit de sa propre Action de Fouille) ?

Non. Le chien est compté comme un Survivant et en tant que tel, il n'a droit qu'à une Fouille par round.

- Le Survivant ayant une meute peut-il faire fouiller chacun de ses petits toutous ?

Oui.

- Les Actions de Fouille gratuite, comme celle de Ned permettent-elles de faire fouiller gratuitement un chien ?

Non. Les chiens agissent quand on leur donne des Actions standard, pas des Actions supplémentaires gratuites.

- Si le chien a un objet et que le survivant possède la Compétence Brelage, peut-il utiliser l'objet du chien comme s'il était en main ?

Non. C'est le chien qui possède l'objet, pas son maître.

- Si un chien se débarrasse d'une carte Ultra-rouge qu'il a dans sa gueule, le maître gagne les 5 pts d'expérience ?

Non. C'est le chien qui possède l'objet, pas son maître.

- Un chien se déplace en même temps que son maître. Lorsqu'ils sont séparés (en général parce que le maître a donné un ordre au chien), que se passe-t-il au tour suivant ? Le chien reste immobile tant que le maître ne dépense pas d'Action pour le rappeler ? A-t-il un Déplacement pour rejoindre son maître ? Ou bien suit-il le maître en conservant la distance qui les sépare ?

Le chien reste immobile tant que son maître ne dépense pas d'Action pour le faire agir.

- Un chien peut-il prendre un Objectif ? Après tout c'est un Survivant...

L'Action "Prendre un Objectif" ne fait pas partie de la liste des Actions réalisables par un chien.



DIFFÉRENCIER LES CARTES DE ZOMBIES

By MarsEye

Pouvoir mélanger les cartes des différents jeux ou extensions peut donner de super parties. Par contre, il peut être intéressant de pouvoir reconstituer les « decks d'origine ».

1-42 : Saison 1

2, 14	Walker seulement
26	Walker seulement
37, 38	Walker Activation
39	Fatty Activation
40	Runner Activation
41, 42	Égouts



43-54 : Walk of the Dead

55-66 : Zombie Dogz

67-78 : Toxic City Mall

78-120 : Prison Outbreak

79-90	Berserker seulement
92	Walker seulement
115, 116	Walker Activation
117	Fatty Activation
118	Runner Activation
119, 120	Égouts

121-132 : Walk of the Dead 2

127, 128	Walker Activation
129	Fatty Activation
130	Runner Activation
131, 132	Égouts

133-138 : Toxic Crowd

139-144 : Angry Zombies



Petit plus pour les protégés cartes : mini américains (Less FFGS01, jaunes).

ZOMBICIDE

La SCIENCE a permis à l'Homme de transformer la faune et la flore. Ces altérations ont eu de graves conséquences sur l'organisme humain. Elles MÉTAMORPHOSENT les gens en morts-vivants.

Cherchez des ARMES, il est temps de se livrer à un... Zombicide !

Zombicide est un Jeu Coopératif. Chaque joueur incarne un survivant doté d'une compétence spéciale. Les zombies sont gérés par les règles : ils se dirigent à la vue et au bruit. Les joueurs doivent coopérer s'ils veulent survivre.

Les dalles modulaires du plateau de jeu permettent de jouer les dix scénarios proposés dans la boîte. Il est aussi possible de créer ses propres scénarios.

Trouver des armes permet d'abattre plus de zombies.

Abattre plus de zombies permet d'accéder à de nouvelles capacités spéciales mais augmente le niveau de danger. Augmenter le niveau de danger accroît le nombre de zombies sur le plateau de jeu. Il est même possible de grimper en voiture et de foncer dans le tas !

TOXIC CITY MALL

Endossez le rôle de survivants aux capacités uniques, maîtrisez leurs compétences et venez à bout de hordes de zombies sanguinaires et décérébrés grâce à la force du travail d'équipe !

Toxic City Mall, une extension de *Zombicide*, vous emmène dans une virée de shopping que vous n'oublierez pas de sitôt grâce à ses 4 héros inédits et à ses 10 mystérieux héros Zombivants.

Jouez les 10 missions (dont 4 nécessitent la boîte de base *Prison Outbreak*) en utilisant les nouvelles dalles et le nouvel Équipement (dont le Lance-flammes et les Balles à tête creuse). Rencontrez les terribles Zombies Toxiques, atteignez de nouveaux sommets de puissance avec le mode Ultrarouge et les super armes et pour finir « faites le mort » avec les Zombivants !

PRISON OUTBREAK ZOMBICIDE SAISON 2.

Le monde est en GUERRE contre une horde de ZOMBIES née de notre propre folie. Là où la plupart des gens ont préféré fuir et devenir des proies, NOUS avons choisi de FAIRE FACE et de devenir des PRÉDATEURS. Nous sommes des survivants, nous COMBATTONS la mort elle-même avec toutes les armes à notre disposition.

Il est temps de se livrer à un... ZOMBICIDE !

Tout en constituant un jeu à part entière, cette boîte peut être combinée avec les autres produits de la gamme, tels *Zombicide Saison 1* ou l'extension *Toxic City Mall*.

Endossez le rôle de survivants aux capacités uniques, maîtrisez leurs compétences et venez à bout de hordes de zombies sanguinaires décérébrés grâce à la force du travail en équipe !

Les créatures infectées sont contrôlées par des règles simples et intuitives. Jouez 10 missions sur 10 cartes différentes composées à partir des dalles modulables de cette boîte ou créez vous-même vos propres missions.

Trouvez des armes. Tuez des zombies. Plus vous tuez de zombies, plus vous devenez fort et plus les zombies sont nombreux.

Six survivants ont décidé de transformer une prison infestée de zombies en un abri sûr. Ils devront faire face aux zombies berserkers, de véritables machines à tuer sanguinaires. Mais les héros ont accès à de nouvelles armes meurtrières : les fusils automatiques, les hachettes doubles, les battes cloutées, les hachoirs, les boucliers antiémeutes et même les *Gunblades*.

Visitez : http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=279

<http://guillotinegames.com/fr/>

<http://zombicide.eren-histarion.fr/a-propos/>

<http://xavierhernandez.perso.sfr.fr/zombicide>

