

UN FANZINE FANZONE POUR ZOMBICIDE

EDITO par ErenHistarion

Cher lecteur soit le bienvenu dans la FanZone, le premier fanzine de la communauté francophone de Zombicide. Mais sais-tu ce qu'est une communauté, une de celle de l'ère Internet ?

Une communauté, ce sont des Architectes. Ils sont ceux à l'initiative du projet, ceux qui en établissent les règles de bases et enfin ceux qui modèrent et arbitrent la communauté.

Une communauté, ce sont des Contributeurs. Ils sont les membres désireux de se faire reconnaître en maximisant leurs publications et la diffusion de leurs contenus. Souvent positif, les Contributeurs font vivre la communauté et l'animent quotidiennement.

Une communauté, ce sont des Power Users. Ils sont les membres les plus actifs de la communauté et en sont les meilleurs ambassadeurs. Ils donnent

le ton d'une communauté et sont gages de sa qualité. Pourtant ils ne représentent souvent que 1% de celle-ci.

Une communauté, ce sont des Membres libres. Ils sont la base de la communauté, leur nombre compense leur activité et de leurs interventions naissent régulièrement des projets qui passionnent.

Une communauté, ce sont enfin les Lurkers ou la Majorité silencieuse. Ils sont la majorité des visiteurs d'une communauté, ils viennent, prennent l'information dont ils ont besoin et disparaissent sans laisser plus de traces.

Ce premier numéro de FanZone est l'essence même de notre communauté : un Membre en a eu l'idée, les Power Users l'ont créé, un Contributeur s'y est greffé, l'Architecte a suivi le projet et ce sont les Lurkers qui le liront, tous réunis par notre passion pour ce qu'est Zombicide.

SOMMAIRE	
Sommaire et Edito.....	1
Mission - Une odeur de brûlé.....	2
Matériel Fan-Made.....	3
Extincteur.....	3
Triptyque Incendie.....	3
Escalier.....	4
Survivants.....	4
C'est l'été !.....	5
DIY - Survivant.....	6
KS - Green Horde.....	7
Coming Soon.....	8



Anya & Flora
Tout feu tout flamme



Retrouvez le blog de PinkEye :
<http://solanuminfected.blogspot.fr/>

UNE ODEUR DE BRÛLÉ

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 150 MINUTES

Flora se réveilla en sursaut, consciente de sa bourde. Il mpossible de savoir combien de temps elle s'était assoupie, mais cela avait suffi pour que sa bougie lance un incendie. A moins que cela ne soit l'œuvre d'Anya qui cherchait à nouveau à les débusquer ? Quoi qu'il en soit, sa ration d'eau était incapable de le contenir et il fallait en revenir aux bonnes vieilles méthodes. Elle alla derechef réveiller les autres pour établir le moyen de préserver cet abri qui leur avait tant coûté !

Un peu rouillée, elle se rappela que, tout de même, elle connaissait le combat contre le feu mieux que celui contre les Zombies.

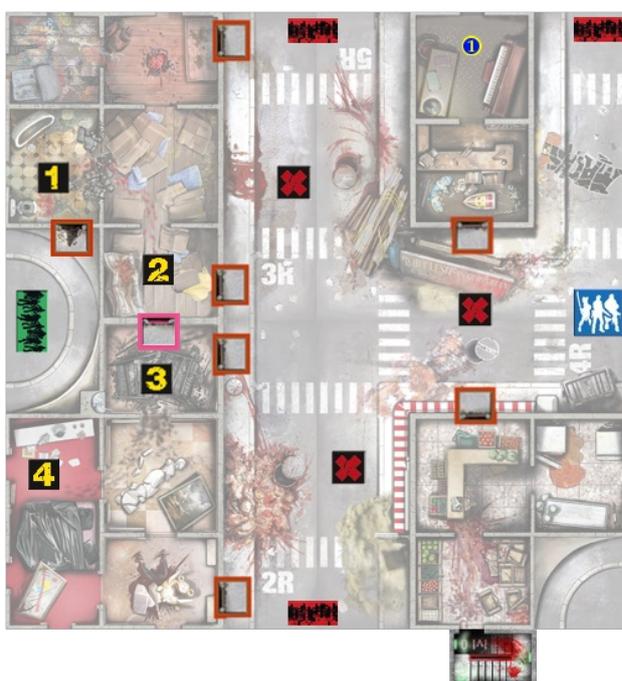
Matériel requis : Saison 3 : Rue Morgue, Angry Neighbors. (Optionnel : Toxic City Mall)

Dalles requises : 3R, 5R, 2R, 4R, 1R & 11V

OBJECTIFS

- **Éteindre l'incendie.** Retirez tous les marqueurs Feu du plateau.

3R	5R		
2R	4R	1R	11V



MISE EN PLACE

- Placez trois cartes *Extincteur* sur l'emplacement marqué d'un "1".
- Placez deux cartes *Tuyau Incendie* sur chaque emplacement marqué d'un "2".
- Mélangez deux Objectifs rouges et un rose. En placer un face cachée dans chaque Zone où se trouve une bouche d'égout.
- Placez deux marqueurs Feu (utilisez les marqueurs XP en trop) dans la Zone comprenant la Zone d'Invasion verte.
- *Optionnel* : si vous utilisez Toxic City Mall, placez toutes les cartes Invasion de l'extension en une pioche Toxic séparée. Pensez aussi à ajouter les cartes Équipement à la pioche.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Il n'est jamais trop tard pour apprendre.** Prendre un Objectif rapporte 5 XP.
- **Oops... One more time !** Si chaque Zone de bâtiment des dalles 2R & 3R comporte deux marqueurs Feu, le bâtiment est en proie aux flammes, les Survivants ont perdu la partie.
- **Pique nique douille...** Lorsque l'Objectif rose est activé, placer une *Bouche Incendie* sur cette Zone, elle ne peut pas être ramassée. Le Survivant récupère une *Lance Incendie* qu'il place dans son inventaire.
- **En haut...** Pour une Action, un Survivant peut ramasser un *Extincteur* ou un *Tuyau Incendie* situé dans sa Zone et le placer dans son inventaire.

	Extincteur		Objectif
	Escalier		Déclencheur
	Zones Invasion		Départ de feu
	Portes (ou pas)		Tuyau Incendie



- **... en bas !** Pour une Action, un Survivant peut déposer un *Tuyau Incendie* depuis son inventaire dans la Zone qu'il occupe.
- **Visez la base !** Pour une Action, un Survivant équipé d'un *Extincteur* peut supprimer un marqueur Feu se trouvant dans sa Zone. Placez un marqueur XP sur l'*Extincteur*. Lorsque le troisième marqueur est ajouté, il ne peut plus être utilisé ainsi. Mais ça reste une Arme.
- **Pas besoin de bien viser...** Lorsqu'un Survivant effectue une Attaque avec la *Lance Incendie*, retirez les marqueurs Feu présents dans la Zone ciblée.
- **Prendre de la hauteur.** Les escaliers sont considérés comme des Zones de couloir. On ne peut pas les Fouiller et on n'y génère pas de Zombies à l'ouverture du bâtiment. Passer d'un escalier à un autre escalier coûte une Action de Déplacement.
- **What the f... !** Et la porte rose ? Il n'y a pas de porte rose. Le jeton de porte rose représente un mur infranchissable sur lequel quelqu'un a dessiné une porte rose. Ce n'est pas très malin...
- **Attention la chute.** Si une carte d'Invasion Égout est tirée, traitez les Survivants présents dans les

étages (Dalles 1R & 11V) comme s'ils étaient au rez-de-chaussée (Dalle 4R).

- **Allumez le feu !** Chaque tour, au début de la phase des Zombies, ajoutez une phase de gestion du Feu. Réolvez les trois étapes suivantes, dans l'ordre.
 - - Si un Survivant se trouve dans une Zone contenant au moins un marqueur Feu, il subit 1 Blessure et doit défausser une carte Équipement.
 - - Réorganisez les marqueurs "RM", de façon à en placer un dans chaque Zone contenant un marqueur Feu et dans chaque Zone adjacente à une Zone contenant au moins un marqueur Feu.
 - - Lancez deux dés, placez un marqueur Feu dans les Zones correspondantes. Une Zone ne peut jamais contenir plus de deux marqueurs Feu.
- **Optionnel : Qui a dit que ça ne pouvait pas être pire ?** N'utilisez cette règle que si vous jouez avec Toxic City Mall. Pour la Zone d'Invasion verte, et les Zones de bâtiment des dalles 2R & 3R, piochez les cartes Invasion depuis la pioche Zombie Toxic.

MATÉRIEL FAN-MADE

Pour cette première Mission, nous avons eu envie de reprendre quelques éléments créés par la Communauté du site. On ne vous cache pas qu'on avait envie de créer un véhicule de pompiers pour l'occasion, mais au final, on trouvait que ça faisait trop. Mais on n'a pas pu s'empêcher de faire une Survivante...

Pour profiter au mieux de l'expérience apportée par cette Mission, il vous faudrait 3 tokens *Escalier* (Niveau 0, 1 et 2), 3 cartes *Extincteur*, 1 carte *Bouche Incendie*, 4 cartes *Tuyau Incendie* et 1 carte *Lance Incendie*. Gardez un oeil ouvert et profitez du prochain print commun pour pouvoir vous procurer facilement ces éléments. Notez d'ailleurs qu'un print commun de dalles et tokens vient d'être lancé. Et même si les tokens *Escalier* que nous vous présentons ici ne sont pas encore disponibles dans ce print, vous pouvez profiter de la version créée par **Wavan** (token 3 - BP).

Retrouvez maintenant un petit descriptif et historique de ces éléments fan-made.

EXTINCTEUR

Créée par **PinkEye**, la carte *Extincteur* était prévue pour habiller une campagne écrite par **XofMdS**. Une arme de contact assez médiocre, à peine meilleure qu'une Poêle, le principal intérêt

réside dans le fait de pouvoir l'utiliser pour habiller du fluff de Missions. Et compte tenu du contexte, il nous paraissait indispensable de l'inclure.



Dans cette Mission, l'*Extincteur* gagne une capacité spéciale (**Visez la base !**) que vous ne pouvez utiliser que 3 fois. Une fois utilisées, il redevient une arme toute basique.

TRIPTYQUE INCENDIE

Dans le cadre de son set de dalles "Fair of Flesh" (FOF), **VJU** avait envie de réfléchir à un principe de *Bouche Incendie* qui aurait des effets dans une Zone adjacente à celle-ci. De fil en aiguille, ce sont deux autres cartes qui sont venues rejoindre la *Bouche Incendie*, le *Tuyau Incendie* et la *Lance Incendie*. Les graphismes de chaque cartes ont été pensés de façon à ce que celles-ci puissent être placées les unes à côté des autres et prolonger le tuyau.

Bouche Incendie

Initialement pensée comme une carte Equipement qui aurait pu être placée dans la pioche correspondante, la *Bouche Incendie* apparaît en théorie lors d'une Fouille. C'est légèrement le cas dans la Mission puisqu'elle apparaît en révélant un Objectif.

La *Bouche Incendie* a un rayon d'action dans lequel peut être utilisée la *Lance Incendie*. Initialement, ce rayon d'action est d'une Zone.



Lance Incendie

Elle est récupérée en même temps que la *Bouche Incendie* est révélée. En plus de sa capacité spéciale, la Mission lui confère une capacité spéciale (**Pas besoin de bien viser...**)

Le 7+ aux dégâts est voulu, de façon à éviter les Survivants et bénéficier de la Poussée éventuelle seulement sur les Zombies.

Que ce soit pour attaquer ou pour utiliser la capacité spéciale de la Mission, la *Lance Incendie* doit être équipée.



Tuyau Incendie

Le *Tuyau Incendie*, dernier élément du triptyque, peut être stocké dans la même Zone que la *Bouche Incendie* et permet d'augmenter le rayon d'action de celle-ci d'une Zone.

Ainsi, le porteur de la *Lance Incendie* peut s'éloigner et éteindre un foyer un peu plus tôt hors d'atteinte.



ESCALIER

Il y a près de deux ans maintenant, zestep avait eu l'idée de créer des tokens escaliers afin de simuler un immeuble. Les utiliser avec les 3 dalles identiques du bâtiment de pompiers était l'aubaine parfaite. Ceux-ci sont considérés comme des Zones de couloir et ne peuvent donc être Fouillée ni ne génèrent de Zombies.



ANYA & FLORA

Très vite a été évoqué la possibilité de créer un Survivant pour l'occasion. Spécifiquement sur la thématique de la Mission. Naturellement est venu à l'esprit la création d'une Survivante pompier, qui serait la pendante de Dan. Et ironiquement, alors que nous n'avions sollicité personne, nous avons reçu deux contributions. Vous avez pu croiser au détour de la couverture de ce numéro le visuel de celles-ci.

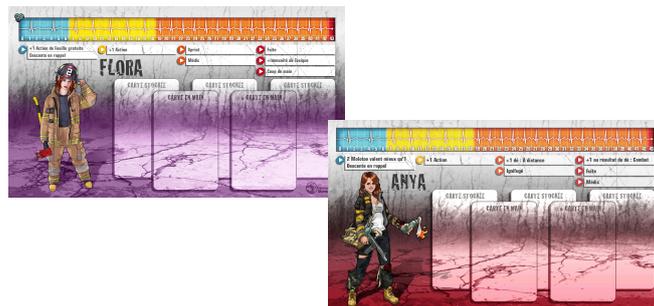
Flora a été réalisée à partir d'une photo. Le mannequin a été rhabillé puis cartoonisé. Anya est le résultat d'un mash-up (on reprend des morceaux d'images d'autres Survivants) puis de quelques corrections.

Et pour l'occasion, une compétence a été créée pour chacune d'elle.

Ignifugé : Le Survivant n'est pas affecté par les attaques qui détruisent tout dans une Zone ciblée (*Molotov, Lance-flammes...*)

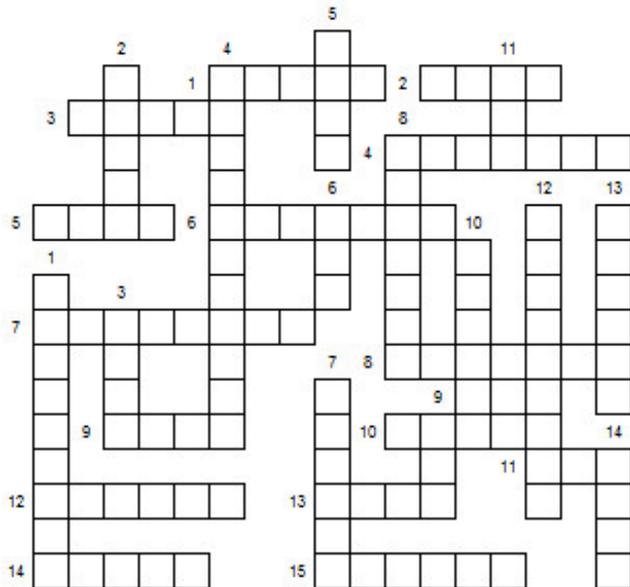
Coup de main : Une fois par activation, le Survivant peut faire effectuer une de ses propres Actions par un autre Survivant, de son équipe et dans sa Zone. Cette Action ne peut pas être "gratuite" (*Poussée, Ange Gardien, etc*). Elle peut entraîner un changement de Zone. Elle est considérée comme totalement effectuée par l'autre Survivant.

Retrouvez ci-dessous une miniature des fiches. Vous pourrez retrouver les versions finales sur le forum.



C'EST L'ÉTÉ ! PLACE AU JEU !

MOTS CROISÉS



Horizontal :

1- Equipement de départ. 2- Hey Gary ! 3- Pas tout nu, mais presque. 4- Sans elle, impossible de jouer. 5- Héros de GNK. 6- On y est vite à l'étroit en prison. 7- Bariolé, il habille les Missions. 8- Héroïne de Mad Max. 9- Arme médiévale. 10- Aurait pu jouer dans Starmania. 11- Propriétaire de la première Dalle Fanmade. 12- Weed-man. 13- Voyageur dans le temps. 14- Ses bouches sont présentes sur de nombreuses dalles. 15- Compétence à distance par excellence.

Vertical :

1- Copine du Carburant. 2- Bouclier éphémère. 3- A abandonné Tarzan. 4- A toujours le dernier mot dès qu'il l'ouvre. 5- Il vous couvre. 6- La terreur des hôpitaux. 7- Articulations impératives entre les bâtiments. 8- Dave en raffole. 9- Puisqu'elle vous dit que le maquillage c'est important ! 10- Trois, puis rapidement quatre... Normalement. 11- Il en faut parfois des brouettes. 12- Copain de la Bouteille. 13- Première dauphine du concours. 14- Jamais une sans deux.

LE JEU DES 7 DIFFÉRENCES

L'univers de Zombicide est illustré par de nombreux dessinateurs de talents et nous avons le plaisir de pouvoir bénéficier d'images magnifiques. Et quand on a parmi les membres du forum des membres qui sont passés maîtres dans l'art de modifier celles-ci, que ce soit pour les besoins de cartes made-in-forum, ou juste pour le plaisir, c'est tout naturellement que nous est venue l'idée de faire un jeu des différences.

Saurez-vous retrouver celles que nous avons placées dans l'image de droite ?

Attention, le titre est trompeur, il y a en fait 9 différences !

Vous pourrez retrouver la solution dans le prochain numéro. Ou le suivant... Ou sur le forum... Ou jamais !!



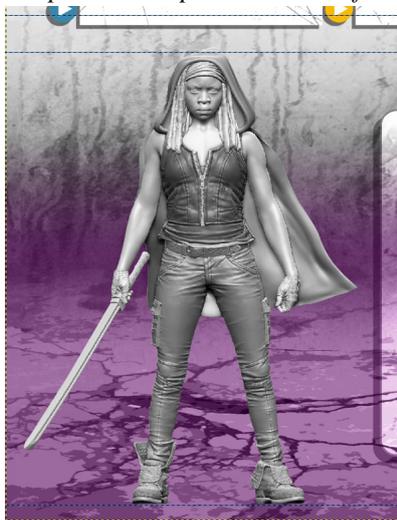
DO IT YOURSELF - SURVIVANT

Sur le forum, de nombreuses personnes oeuvrent pour réaliser du matériel custom. Que ce soit du simple token à la plus complexe des dalles. Entre les deux extrémités, il y a les fiches de Survivants. Nous allons réaliser un petit focus sur la réalisation de l'une d'entre elles. Quelles sont les étapes du processus de création ? Comment réaliser ses propres versions ?

Et pour ce focus, nous sommes allés à la rencontre de Stéphane, aka Marmotte84, qui a réalisé pas mal de celles-ci sur le forum.

FanZone : Okay Stéphane, dis-nous tout. Par quoi on commence ?

Stéphane : En premier lieu, il faut sélectionner la photo du Survivant que l'on souhaite reproduire, que ce soit un dessin déjà colorisé, ou un simple render 3D. Ensuite, il faut détourer l'illustration et la placer à la bonne taille sur la fiche de Survivant.



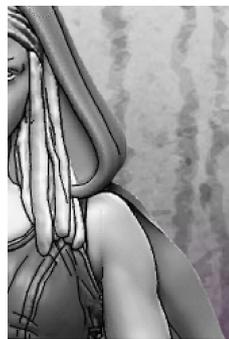
FanZone : Une fois fait, on peut colorier selon le modèle ?

Stéphane : Non, pas tout de suite. Avant de pouvoir colorier, il est nécessaire de souligner les détails du personnage. On utilise un calque transparent positionné devant le modèle et avec un simple crayon, on dessine les détails avec une ligne noire de 1 pixel.



FanZone : Une étape assez délicate et qui demande de la patience. Ensuite ?

Stéphane : Ensuite, sur un deuxième calque, toujours à l'aide du même outil, on précise les contours du personnage, cette fois-ci avec une ligne noire de 2 pixels. On va pouvoir réfléchir aux couleurs.



FanZone : Ces couleurs, comment les détermines-tu ?

Stéphane : On va créer une palette de couleur pour chacun des éléments à coloriser. Pour le gilet en cuir marron par exemple, on va choisir 3 couleurs du modèle grâce à la pipette (5 pour ceux qui sont très à l'aise), couleurs les plus significatives, de la plus claire à la plus foncée. Chaque palette sera placée à côté du personnage.



FanZone : Tout ça à la main et au jugé ?

Stéphane : Non, on peut s'aider d'outils pour repérer les teintes avec une vectorisation de la photo initiale (Inkscape, Befunky...)

FanZone : Okay. Et une fois ça fait, on peut attaquer la colorisation ?

Stéphane : Ouai. Sur un troisième calque, en s'appuyant sur le modèle colorisé, on place nos teintes claires sur les zones claires et nos teintes foncées sur les teintes foncées et ensuite, les teintes intermédiaires.



FanZone : Bien. Et donc la version terminée ?

Stéphane : La version terminée, c'est sur le site du Fan-Site ;)

FanZone : Argh ! On va voir ça alors. Merci et bonne continuation.

Stéphane : Merci.

KICKSTARTER GREEN HORDE par CrashOver1D

Quittons quelques instants l'univers Moderne pour jeter un œil sur son cousin Médiéval-Fantastique. Au moment d'écrire ces lignes, la seconde campagne Kickstarter de cette branche est en cours, après Black Plague et ses Zombies « ex Humains », voici venir Green Horde et ses Zombies « ex Peaux Vertes ». A nous les joies de pourfendre de l'Orc, du Gobelin et autres joyeusetés !

Le maître mot de cette nouvelle boîte pourrait être « ça va faire mal », avec des ennemis qui vont soit taper plus fort (walkers et fattys), soit arriver en plus grand nombre (runners), ajoutez-y la mécanique de Horde qui voit grossir un tas de Zombies sur le côté du plateau prêt à vous sauter dessus lorsque la mauvaise carte de Spawn arrive, et voilà nos fidèles Survivants dans une situation peu avantageuse. Histoire de les aider un peu nous trouverons bien sur une nouvelle série d'objets pour s'équiper, avec une nouvelle mécanique de Sets, ainsi qu'un joli Trébuchet pour attaquer la Horde avant son arrivée sur le plateau ou une Zone un peu trop peuplée.

Comme toujours avec CMON, la campagne a été financée en quelques minutes et les Stretch Goals pleuvent, on y retrouvera comme d'habitude des Survivants à la pelle avec leurs références plus ou moins farfelues, quelques Nécromanciens et une poignée d'Abominations spéciales, les deux particularités de l'univers MedFan.

Nous est en revanche épargné une nouvelle fournée de Zombies N.P.C., à la place nous aurons donc un nouveau type d'ennemis, les Fattys

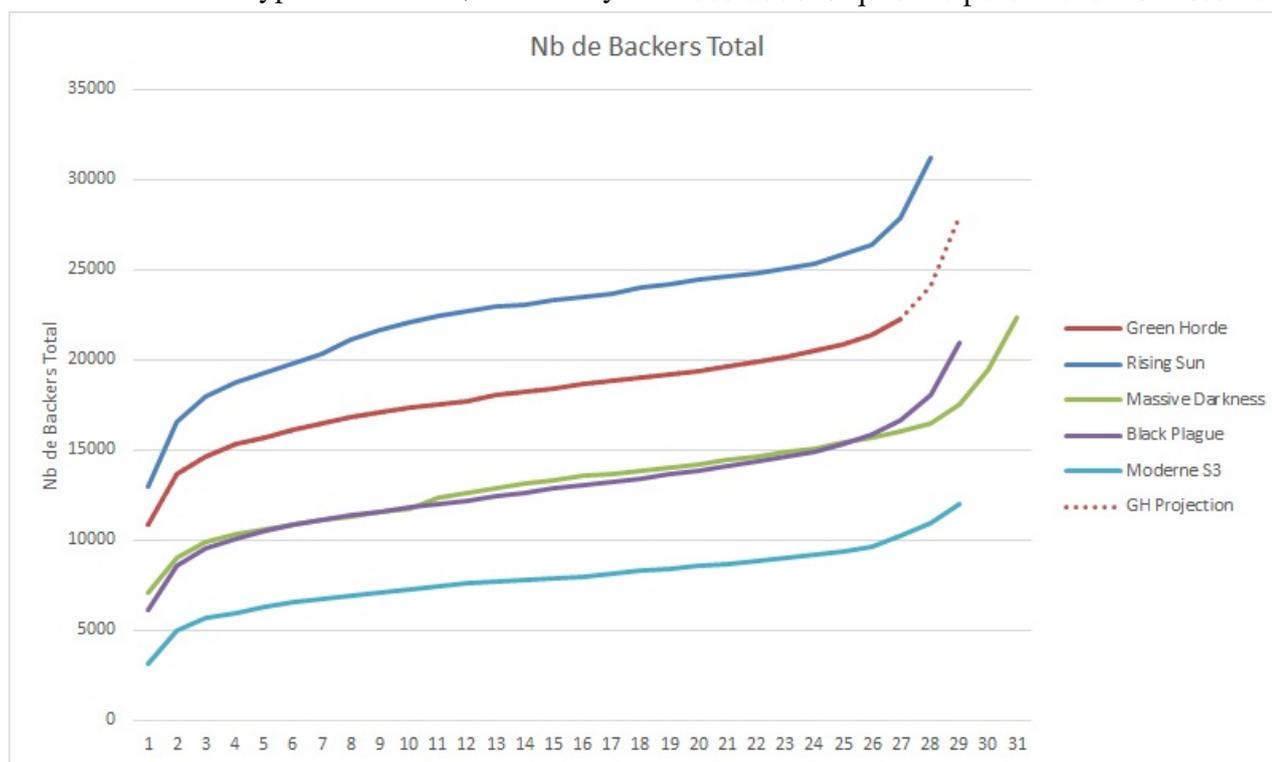
Burster à la mécanique bienvenue.

En constante évolution à chaque itération, Green Horde est bien parti pour établir un nouveau record de financement pour un Zombicide, même s'il risque d'être difficile de dépasser le « vrai » record de CMON, à ce jour établi par Rising Sun, ogre du nombre de contributeurs qui ont craqués sur cette proposition de jeu « à l'Européenne », montrant que peu à peu, le public cible de ce type de jeu hésite de moins en moins à franchir les portes de Kickstarter qui était encore il y a peu très axé sur l'« Ameritrash » et les très gros jeux (ou à l'inverse les tout petits jeux qu'on peut y trouver par dizaines chaque mois)

Reste la grosse particularité de cette campagne, l'absence d'extension dans un pledge dédié, et pour cause, après une première ajoutée en add-on en début de campagne, la seconde est arrivée à mi-campagne. Et si la première a suivi le modèle « établi » (Nouveaux Survivants, compagnons, ennemis, Tuiles), la seconde a inauguré une nouvelle piste en ne contenant « que » des nouveaux ennemis mais en plus grand nombre.

A côté de ces extensions, pour l'instant la liste des Add-ons reste fort raisonnable, une série de dés vert pour aller dans le thème, la possibilité de prendre les Fattys Burster en plus de ceux offerts, et deux Guest Box seulement, dont l'une d'elle propose pour la première fois la combinaison d'un Nécro et de deux Abos au lieu des Survivants habituels. C'est d'ailleurs une évolution bienvenue du nombre de Guest Box trop élevé qui avait été un point de friction avec la communauté lors de la campagne de Black Plague.

Il semblerait donc que même sur Zombicide, CMON poursuive sa politique de « rationalisation » des add-ons qu'on a pu entrevoir sur ses autres

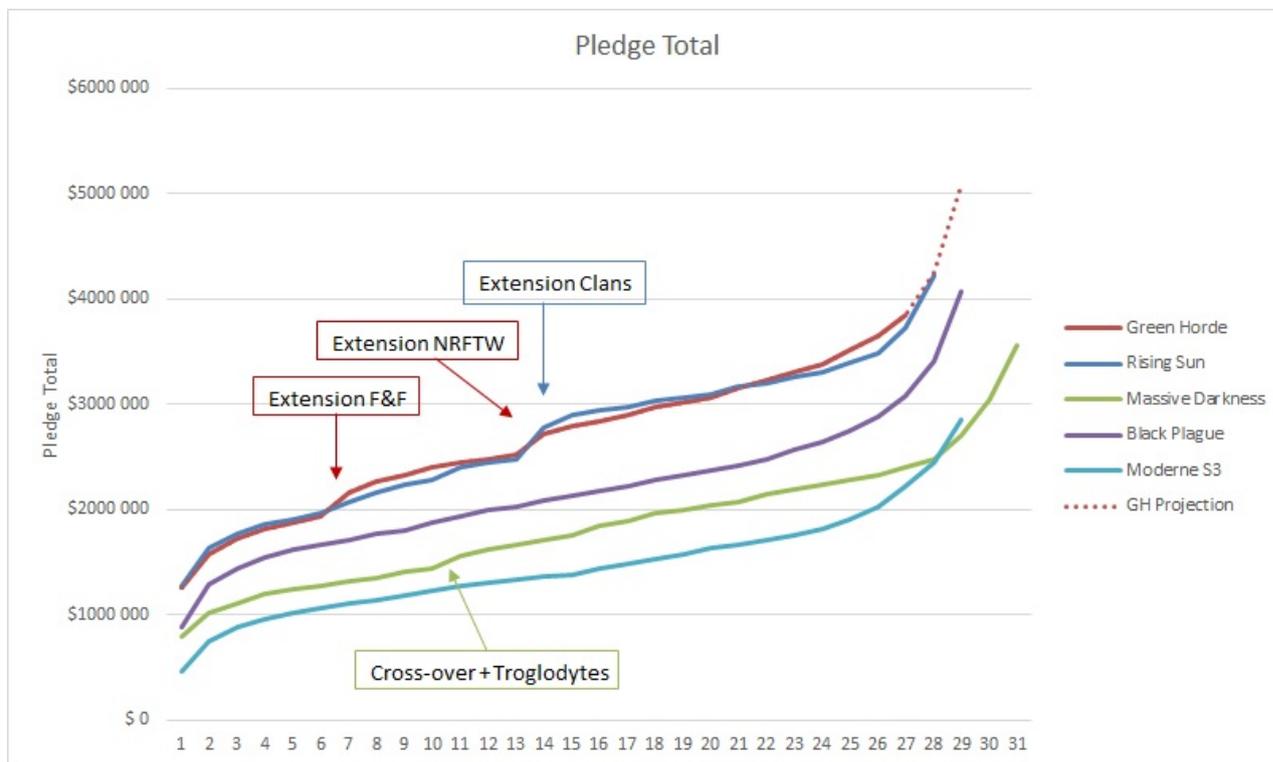


projets depuis quelques mois. De là à y voir un effet de bord de leur rapprochement de plus en plus important avec la filière « Retail », je vous laisse juges.

Alors que nous n'en sommes qu'à mi campagne, nous pouvons d'ores et déjà noter la volonté des auteurs d'apporter une variété assez importante dans les types et mécaniques des ennemis, à tel point qu'on atteint dès à présent presque autant de possibilités qu'en trois Saisons de la branche

Moderne, sans oublier bien sur le(s) Dragon(s) réclamé(s) à cor et à cri ! Serait-ce le moyen de contenter les fans de cette branche avant de revenir faire un tour du côté de l'ère Moderne pour la prochaine campagne Zombicide ? L'avenir nous le dira !

Si vous avez déjà un pied dans Black Plague ou si vous comptiez vous intéresser à cette branche, allez jeter un œil à la campagne avant de ne plus pouvoir profiter de ses divers bonus exclusifs !



COMING SOON

Nous l'avions évoqué, l'univers Zombicide, ça n'est pas que le Moderne. C'est aussi Black Plague. Ainsi, Modernicide, comme nous aimons à l'appeler, va laisser la place le temps d'un numéro à l'univers Black Plague.

Mais ne vous inquiétez pas, un nouveau numéro Modernicide paraîtra en décembre prochain. Une fois encore, nous ferons appel à vos compétences, à votre imagination pour créer ce prochain numéro.

Ainsi, il sera question de faire une Mission avec comme élément central, un char ! Mais je ne vous en dit pas plus. D'autres d'informations seront bientôt disponibles sur le forum. Soyez attentifs !

N°1 Juin 2017 - FanZone est une publication de Fans pour Zombicide.

Pour l'occasion, gnarkk a endossé le rôle de Rédacteur en chef, Hugues le rôle de Responsable de la Maquette.

Ont participé à ce numéro, outre ErenHistorion pour l'édito, Marmotte84 pour le DIY-Survivant, pour la fiche de Flora et son visuel, Brutal Benji pour le visuel d'Any et les 7 différences, CrashOver1D pour son analyse sur le KS Green Horde, XofMdS pour la ligne directrice et les relectures.

Nous tenons aussi à remercier PinkEye, VJU & zesteph pour leurs créations qui ont permis d'habiller la Mission. Et bien évidemment, Edge, Guillotine Games qui nous permettent de créer autour de ce jeu.

Nous espérons que vous avez apprécié de parcourir ces 8 pages et que vous y avez pris autant de plaisir à le lire que nous en avons eu à le réaliser.

L'équipe rédactionnelle