ZOMBICIDE
IN TENEBRIS
REGLES

Chapitres

Contenu du jeu 2

In Tenebris Sanctuary 3

- Zones couloirs et pieces 3
- Zones d'eau profonde 3
- Zones de gouffre 4
- Planches 4
- Les pions du sanctuaire 5

In Tenebris Silvae 6

- Zones arborees 6
- Zones de marais 6
- Zones de gouffre 7
- Zone de bâtiment et de rue 7
- Les pions du sanctuaire 5
- Les murets 8
- Les zones de fouille 8
- Les passerelles 9
- Le pion passerelle 9

Contenu du jeu

13 dalles de jeu
(recto-verso)

32 pions

Escalier ESC1 / ESC2 . . . . . x2
Escalier ESC3 / ESC4 . . . . . x2
Portail magique 1 / Fouille x1
Portail magique 2 / Fouille x1
Bouche d'égout x2
Bouche d'égout avec échelle x2
Eboulement / Passerelle x2
Petite grille ouverte / fermée x10
Grande grille / Muret x2
Trou d'eau / Marais x2
Gouffre / Mine x2
Couloir droit / courbe x2
Kraken / Pont-levis x1
Gouffre immergé / Pont effondré x1

IN TENEBRIS SANCTUARY

Lorsqu'ils ne commandent pas les hordes de zombies, où peuvent bien se terrer les nécromanciens ? Ils se cachent et préparent minutieusement leurs prochaines cibles. Nul n'a pu trouver l'accès secret de ces tréfonds... Bienvenue dans le Sanctuaire des Ténèbres !

ZONES COULOIRS ET PIECES

Les couloirs du sanctuaire sont considérés comme des Zones extérieures aux batiments. Les règles des Lignes de vues, des déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones de rue.

Les pièces du sanctuaire sont considérées comme des Zones situées à l'intérieur d'un bâtiment. Les règles des Lignes de vue, des déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones situées à

ZONES D'EAU PROFONDE

Les Zones d'eau profonde représentent un lieu où il est difficile de se déplacer. Les règles suivantes s'appliquent :

- le Survivant doit dépenser 1 Action supplémentaire pour quitter une Zone d'eau profonde.
- tous les Acteurs quittant une Zone d'eau profonde pour une autre Zone d'eau profonde mettent fin à toute possibilité de déplacement jusqu'à la fin de leur activation.

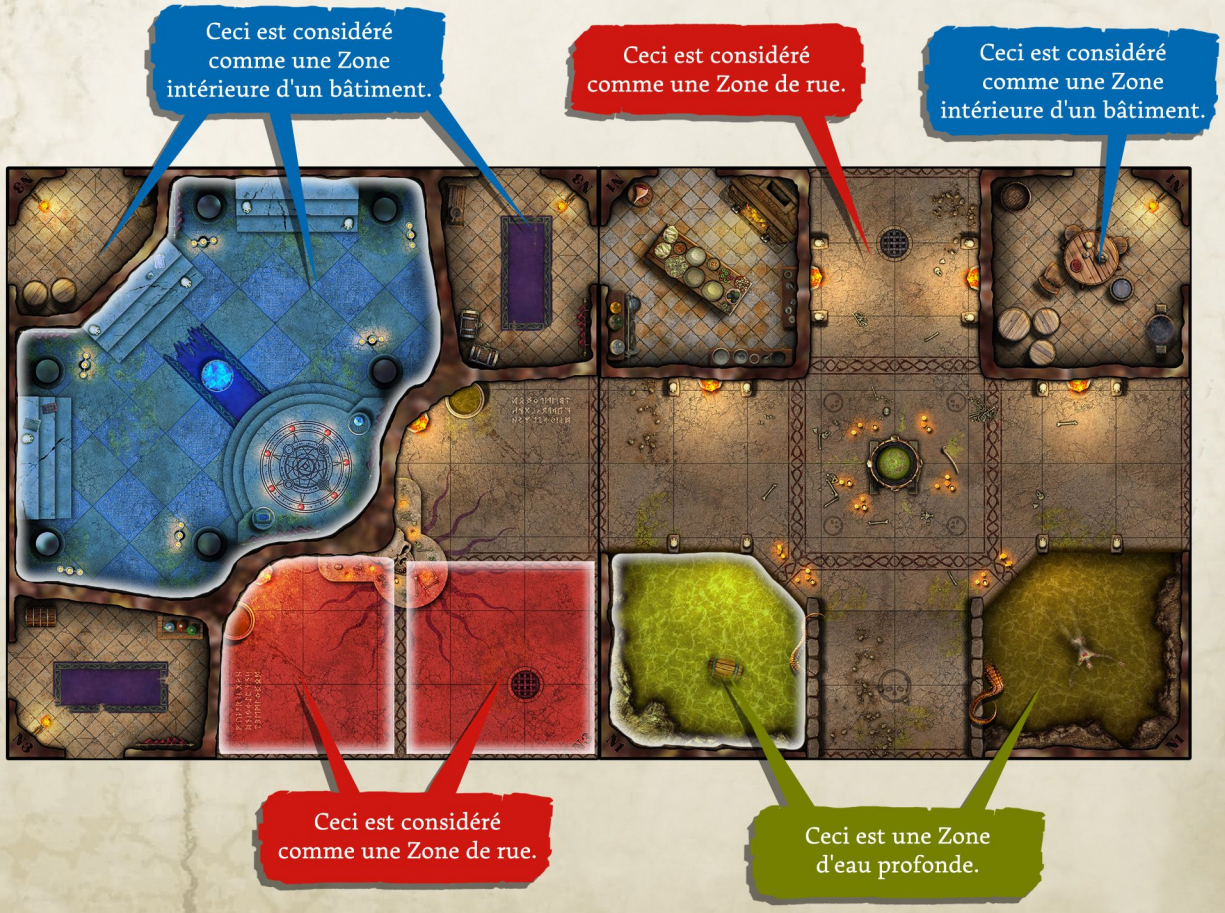
Vu leur taille colossale, les Abominations ne sont pas affectées par ces règles de déplacement. Elles conservent donc toutes leurs règles spéciales.

Ces 3 Pions transforment les Zones sur lesquelles ils sont posés en Zone d'eau profonde :

Pion Kraken

Pion Trou d'eau

Pion Gouffre immergé



ZONES DE GOUFFRE

Le gouffre présent sur la dalle N9, ainsi que le pion Gouffre dépeignent des Zones comportant de grands trous béants. Les régles suivantes s'appliquent à ces Zones de gouffre :

- **Lignes de vue** : Les Zones de gouffre sont considérées comme des Zones de rue en ce qui concerne la Ligne de vue. Trous béants dans les bâtiments, ils permettent d'étendre la Ligne de vue au delà d'une seule Zone.
- **Déplacement** : Un Acteur doit dépenser 2 Actions supplémentaires pour sortir d'une Zone de gouffre (il faut donc généralement 3 Actions pour en sortir). Une Zone de gouffre compte comme une seule Zone quand il s'agit de déterminer le chemin emprunté par les Zombies pour atteindre les Survivants. Les Zones de gouffre constituent de magnifiques pièges à Zombies, étant donné qu'ils ne peuvent pas en sortir eux-memes.
- **Fouille** : Les Zones de gouffre ne peuvent pas etre fouillées.
- **Génération des Zombies** : Ne générez pas de Zombie dans les Zones de gouffre à l'ouverture des batiments.

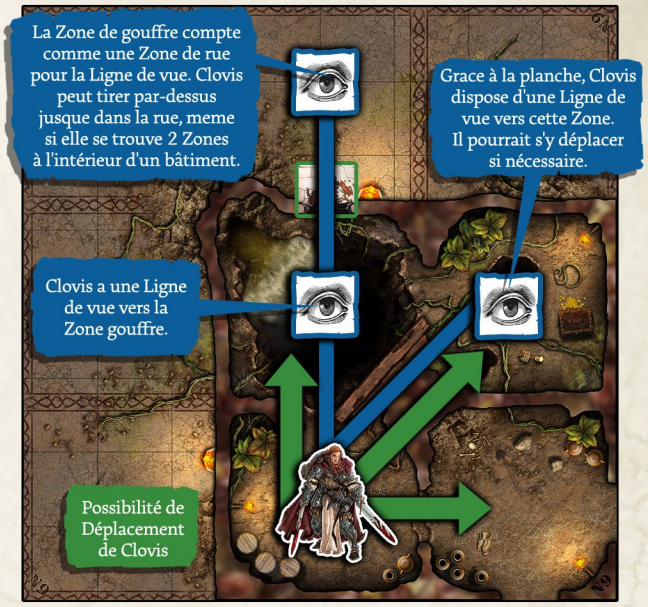
Ce Pion transforme la Zone sur laquelle il est posé en Zone de gouffre. Les règles s'y appliquent normalement :

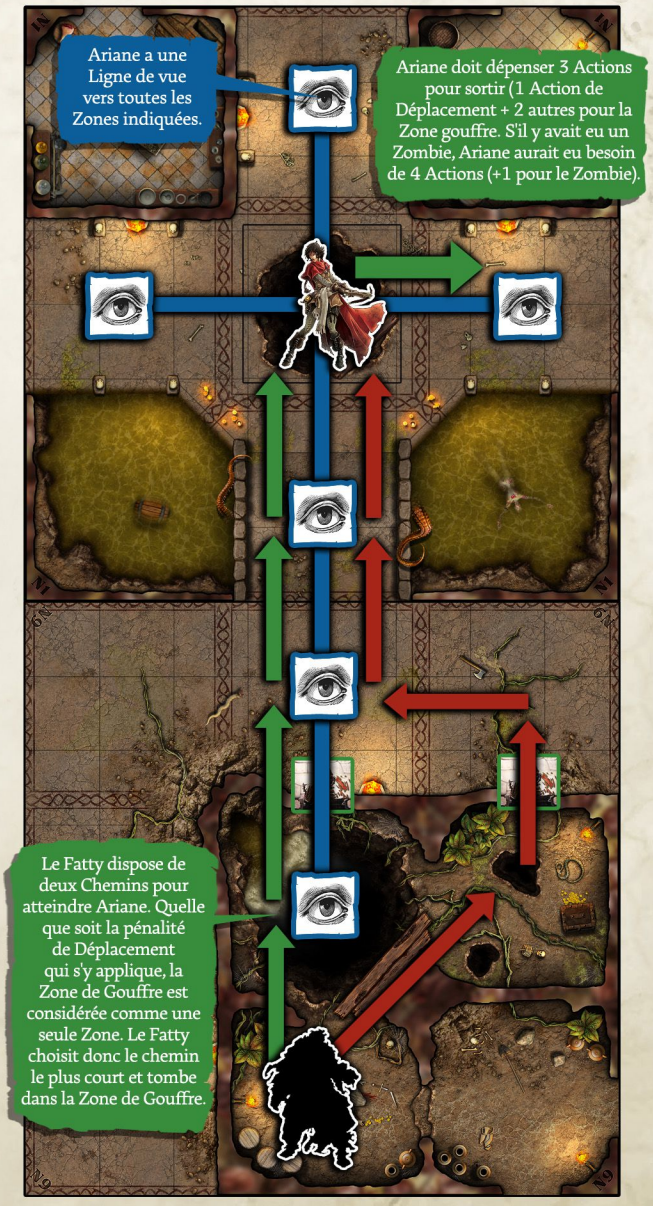
Pion Gouffre

PLANCHES

Des planches sont parfois placées sur des Zones de gouffre. Elles permettent aux Acteurs de franchir ces Zones dangereuses plus rapidement. Les Zones reliées par les deux extrémités d'une planche :

- partagent une Ligne de vue de l'une à l'autre. Oui, vous pouvez tirer en diagonale !
- sont considérées comme étant adjacentes pour le Déplacement. Vous pouvez aussi vous déplacer en diagonale !
- sont considérées comme étant à Portée 1 l'une de l'autre.





Les Pions du Sanctuaire

Lorsqu'un plan de Quête comporte un ou plusieurs pions, placez les à l'endroit indiqué. Chaque pion propose des règles supplémentaires additionnelles :

Le pion **Escalier** est une Zone de rue. Un Acteur doit dépenser 1 Action pour se déplacer d'un Pion Escalier à un autre Pion Escalier indiqué par le Plan de Quête. Vous ne pouvez pas tracer de Ligne de vue entre un Escalier et celui auquel il est relié. Les Zombies empruntent les Escaliers si cela leur permet de suivre le chemin le plus court.

Le Pion **Portail Magique** permet un accès direct à une Zone contenant un autre Pion Portail Magique. Une Ligne de vue ne peut toutefois pas etre tracée entre les deux Zones auxquelles ils sont reliés. Un Acteur doit dépenser 1 Action pour passer d'un portail à l'autre. Les Zombies empruntent les portails si cela leur permet de suivre le chemin le plus court.

Le Pion **Bouche d'égout** fonctionne toujours avec un autre Pion **Bouche d'égout avec échelle** indiqué par le Plan de Quête. Chaque Pion peut etre ouvert comme une porte standard. Dans ce cas le Pion qui lui est associé devient également ouvert. Les deux Pions Bouche d'égout et Bouche d'égout avec échelle fonctionnent alors comme deux Portails Magiques.

Le Pion **Eboulement** se place sur une délimitation de Zone couloir. Il bloque le Déplacement et la Ligne de vue de tous les Acteurs.

Le Pion **Grille** est considéré comme une Porte. Cependant, un Survivant peut la refermer en dépensant 1 Action. Une Grille ne bloque pas la Ligne de vue, et a un effet spécial sur le Déplacement des Zombies. Ils suivent toujours le chemin le plus court comme s'il n'y avait pas de Grille. Ils s'entassent devant la grille jusqu'à ce qu'un chemin plus court soit défini ou que la Grille soit ouverte.

Le Pion **Couloir** est une Zone de rue du Sanctuaire qui permet de relier deux dalles.

IN TENEBRIS SILVAE

Les grandes cités ont été les premières à être touchées. Ce fléau semblait sortir des entrailles putrides des villes. Peu à peu les bourgs ont été contaminés. Il suffisait alors de se réfugier dans les campagnes pour y etre en sécurité. Aujourd'hui tout a changé. Nous ne sommes à l'abri nulle part. Ils sont partout. Bienvenue dans la forêt des Ténèbres !

ZONES ARBOREES

Dans la forêt, une Zone arborée est représentée par un arbre ou un groupe d'arbres reconnaissables à leur feuillage ou leurs branches nues. Cette Zone est délimitée par des marquages d'herbe au sol, par le bord d'une dalle, les murs d'un bâtiments ou des murets qui la bordent.
Un Acteur situé dans une Zone arborée voit toutes les Zones qui partagent une ouverture avec celle dans laquelle il se trouve. Cependant, la Ligne de vue d'un Acteur est limitée à une Zone de distance dans les Zones arborées.

ZONES DE MARAIS

Les Zones de marais sont identiques aux Zones d'eau profonde. Ces Zones représentent un lieu où il est difficile de se déplacer. Les règles suivantes s'appliquent :

- le Survivant doit dépenser 1 Action supplémentaire pour quitter une Zone de marais.
- tous les Acteurs quittant une Zone de marais pour une autre Zone de marais mettent fin à toute possibilité de déplacement jusqu'à la fin de leur activation.

Vu leur taille colossale, les Abominations ne sont pas affectées par ces règles de déplacement. Elles conservent donc toutes leurs règles spéciales.

Ces 3 Pions transforment les Zones sur lesquelles ils sont posés en Zone de marais :

Pion Pont-levis

Pion Marais

Pion Pont effondré

ZONES DE GOUFFRE

La Mine présente sur la dalle F12, ainsi que le pion Mine dépeignent des Zones comportant de grands trous béants. Les régles suivantes s'appliquent à ces Zones de gouffre :

- **Lignes de vue** : Les Zones de gouffre sont considérées comme des Zones de rue en ce qui concerne la Ligne de vue. Trous béants dans les bâtiments, ils permettent d'étendre la Ligne de vue au delà d'une seule Zone.
- **Déplacement** : Un Acteur doit dépenser 2 Actions supplémentaires pour sortir d'une Zone de gouffre (il faut donc généralement 3 Actions pour en sortir). Une Zone de gouffre compte comme une seule Zone quand il s'agit de déterminer le chemin emprunté par les Zombies pour atteindre les Survivants. Les Zones de gouffre constituent de magnifiques pièges à Zombies, étant donné qu'ils ne peuvent pas en sortir eux-mêmes.
- **Fouille** : Les Zones de gouffre ne peuvent pas etre fouillées.
- **Génération des Zombies** : Ne générez pas de Zombie dans les Zones de gouffre à l'ouverture des bâtiments.

Ce Pion transforme la Zone sur laquelle il est posé en Zone de gouffre. Les règles s'y appliquent normalement :

Pion Mine

ZONE DE BATIMENT ET DE RUE

Les édifices de la forêt sont considérés comme des Zones de bâtiments. Les règles des Lignes de vue, des déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones situées à l'intérieur d'un bâtiment.

Toutes les Zones qui ne sont ni des Zones arborées, de marais, de gouffre ou de bâtiments doivent etre considérées comme des Zones de rue. Les règles des Lignes de vues, des déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones de rue.

LES MURETS

Les Murets sont présents sur certaines dalles. Ils sont situés sur la ligne de délimitation de deux Zones. Les règles suivantes s'appliquent :

- **Déplacement** : Le Déplacement entre les 2 Zones est interdit pour tous les Acteurs
- **Lignes de vue** : La Ligne de vue de tous les Acteurs est limitée par les Murets.

Ce Pion transforme la délimitation entre deux Zones sur laquelle il est posé en Muret. Les règles s'y appliquent normalement :

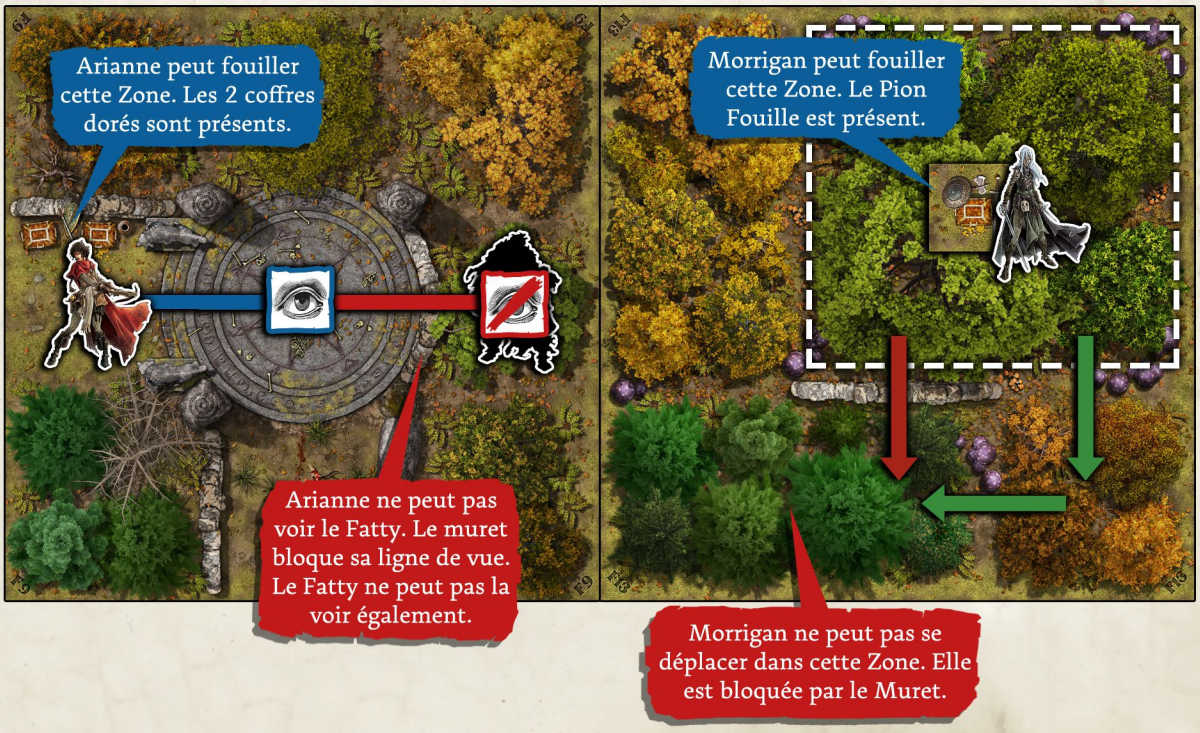
Pion Muret

LES ZONES DE FOUILLE

La Fouille est limitée aux Zones de bâtiments qui ne contiennent pas de Zombies. Cependant, certaines Zones de rue spéciales peuvent etre fouillées. Elles sont identifiées par la présence de deux coffres dorés accompagnés de quelques équipements de guerrier.

Ces Zones de Fouille spéciales sont également disponibles sous forme de Pion, transformant la Zone dans laquelle ils sont posés en Zone de Fouille.

Pion Fouille



LES PASSERELLES

Les décors sauvages des marécages sont chaotiques et hostiles. Des Passerelles en bois sont visibles sur la dalle F5. Elles enjambent l'eau des marais en reliant deux Zones adjacentes entre elles. Elles permettent aux Acteurs de se déplacer entre les deux Zones reliées par les extrémités de la passerelle.

Le Pion **Passerelle** peut etre posé dans l'angle de n'importe quelle Zone de marais pour faciliter le passage de tous les Acteurs.

Délimitation des Zones de la dalle F5 :

LE PION PASSERELLE

Le Pion Passerelle fonctionne comme les planches (voir page 4). Il permet aux Acteurs de franchir plus rapidement une Zone de Marais. Les Zones reliées par les deux extrémités d'une planche :

- partagent une Ligne de vue de l'une à l'autre. Oui, vous pouvez tirer en diagonale !
- sont considérées comme étant adjacentes pour le Déplacement. Vous pouvez aussi vous déplacer en diagonale !
- sont considérées comme étant à Portée 1 l'une de l'autre.

REMERCIEMENTS

Toute cette aventure n'aurait été possible sans la rencontre de la communauté Zombicide Fan Site et de Eren Histarion.

http://zombicide.eren-histarion.fr/

Chaque membre a eu l'occasion d'apporter sa pierre à l'édifice.
In Tenebris restera un superbe exemple de création communautaire.

Merci à vous tous !