



ZOMBICIDE

WHITE DEATH

RÈGLES ET QUÊTES



CHAPITRES

CONTENU DU JEU	3
UN SOLEIL NOIR À L'HORIZON	5
MISE EN PLACE	6
PRÉSENTATION DU JEU	9
PHASE DES JOUEURS	9
PHASE DES ZOMBIES	9
PHASE DE FIN DE ROUND	9
GAGNER ET PERDRE	9
LES BASES	10
DÉFINITIONS UTILES	10
LIGNE DE VUE	11
SE DÉPLACER	12
LIRE UNE CARTE ÉQUIPEMENT	12
ARMES ET SORTS DE COMBAT	12
DU MATERIEL POUR TUER LES ZOMBIES ET FAIRE DU BRUIT	13
CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT	14
BRUIT	15
ADRÉNALINE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES	16
INVENTAIRE	17
MAINS	17
CORPS	17
SAC À DOS	17
LES ZOMBIES	18
RÔDEUR	18
BALÈZE	18
FORCENÉ	18
ABOMINATION KHAN	18
NÉCROMANCIE PROFANATEUR	19
LE SIGNAL	20
ZONES DE CORRUPTION	20
PHASE DES JOUEURS	21
DÉPLACEMENT	21
FOUILLE	21
RÉORGANISATION/ÉCHANGE	21
ACTIONS DE COMBAT	22
ACTION DE MÉLÉE	22
ACTION À DISTANCE	22
ACTION DE MAGIE	22
ACTION D'ENCHANTEMENT	23
PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF	23
ACTIONS DE GARDE	23
ACTION DE GARDE : DÉPLACEMENT	23
ACTION DE GARDE : MÉLÉE	23
ACTION DE GARDE : À DISTANCE	24
ACTION DE GARDE : DÉPLACER/DÉVERSER UN CHAUDRON	24
COMPÉTENCES DE GARDE	24
ACTIONS DE CHAUDRON	24
DÉPLACER UN CHAUDRON	24
DÉVERSER UN CHAUDRON	25
FAIRE DU BRUIT	25
NE RIEN FAIRE	25

PHASE DES ZOMBIES	25
ÉTAPE 1 - ACTIVATION	25
ATTAQUE	25
DÉPLACEMENT	27
ZOMBIES ET CHEMINS DE RONDE	28
ÉTAPE 2 - INVASION	28
CARTES ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRE	29
CARTES SIÈGE ZOMBIE	29
PÉNURIE DE FIGURINES	29
COMBAT	30
ACTION DE MÉLÉE	31
ARMES D'HAST	31
ACTIONS À DISTANCE ET DE MAGIE	31
ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES	32
TIR AMI	32
GEL	33
LIEUX SPÉCIAUX	34
CHEMINS DE RONDE	34
ÉCHELLES DE CORDE	35
ZONES DE RUINES	35
TRAITS D'ÉQUIPEMENT	36
ARMURE	36
DAGUE ET EXPLOSION DE PUISSANCE	36
UTILISABLE DEPUIS LE SAC À DOS	36
ARME D'HAST	36
RECHARGEMENT	36
SHASHKA	37
TORCHE + BILE DE DRAGON = FEU DU DRAGON	37
COMPÉTENCES D'ÉQUIPEMENT	37
MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES	38
JOUER AVEC PLUSIEURS ABOMINATIONS	38
CRÉER UN PAQUET ABOMINATION	38
FESTIVAL D'ABOMINATIONS	38
JOUER AVEC PLUSIEURS NÉCROMANIENS	38
MODE ULTRAROUGE	38
JOUER AVEC 7 SURVIVANTS ET PLUS	39
CARTES COMPÉTENCE DE GARDE	39
QUÈTES	40
TUTORIEL : PRÉPARATIFS DE BATAILLE	40
QUÈTE 1 : SONNEZ L'ALERTE !	41
QUÈTE 2 : LES DERNIERS GRIMOIRES	42
QUÈTE 3 : L'HÉRITAGE DE L'AUBE	43
QUÈTE 4 : TERRE BRÛLÉE	44
QUÈTE 5 : L'IMPÉRATRICE DES ÉPINES	45
QUÈTE 6 : UN REMPART TROP LOIN	46
QUÈTE 7 : EMBLÈMES	47
QUÈTE 8 : LE MUR DES HÉROS	48
QUÈTE 9 : DÉFENSEURS DU ROYAUME	49
QUÈTE 10 : LE DERNIER BASTION	50
COMPÉTENCES	51
INDEX	55
RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU	56



CONTENU DU JEU

6 FIGURINES DE SURVIVANTS ET LEURS FICHES D'IDENTITÉ



Jenia



Ogon



Yasuke



Lorna



Dragomir



Sarnaï

9 DALLES DE JEU
(RECTO VERSO)

65 FIGURINES DE ZOMBIES



35 Rôdeurs



1 Abomination Khan



14 Balèzes



14 Forcenés



1 Nécromancien Profanateur



12 FIGURINES DE GARDE

6 SOCLES DE SURVIVANT COLORÉS



48 POINTEURS



6 DÉS



6 TABLEAUX DE BORD DE SURVIVANT



RÈGLES - ZOMBIKIDE

64 pions

Signal x1



Chaudron x4



Sortie/Drapeau x1



Premier joueur x1



Gel x6



Échelle de corde x2



Bruit x18



Objectif x11

- Rouge/Bleu x1
- Rouge/Vert x1
- Rouge/Rouge x9



Invasion des zombies x5

- Invasion des zombies #1 (départ) x1
- Invasion des zombies #2 x1
- Invasion des zombies #3 x1
- Invasion des zombies #4 x1
- Zone d'invasion de Profanateur x1



Corruption x15



4

WHITE DEATH - RÈGLES

161 mini-CARTES

72 Cartes Équipement

- Lance (équipement de départ) x 2
- Explosion de puissance (équipement de départ) x 1
- Shashka (équipement de départ) x 2
- Arc court (équipement de départ) x 1
- Aaahh !! 1 Balèze ! x1
- Aaahh !! 1 Forcené ! x1
- Aaahh !! 1 Rôdeur ! x1
- Aaahh !! 2 Rôdeurs ! x1
- Pommes x2
- Bouclier de combat x2
- Arbalète x2
- Dague x2
- Désintégration x2
- Bile de dragon x4
- Trait de feu x2
- Grande hache x2
- Grande épée x2
- Guisarme x2
- Hallebarde x2
- Soins x1
- Armure lourde x2
- Arc en corne x2
- Tempête de glace x2
- Saut x1
- Katana x2
- Foudre x2
- Répulsion x1
- Salaisons x2
- Épieu x2
- Sprint x1
- Épée x2
- Torche x4
- Arbalète triple x2
- Arc de guerre x2
- Eau x2
- Bénédiction de Baba Yaga x1
- Pilon de Baba Yaga x1
- Lames de derviche x1
- Fureur d'Aykay XLVII x1
- Arc de glace x1
- Hallebarde de garde royal x1
- Arbalète des tempêtes x1
- Pertuisane x1
- 1 Carte Référence (actions de Garde)
- 14 Cartes Compétence de Garde



9 Cartes Abomination



56 Cartes Zombie (429 à 484)



9 Cartes Nécromancien



UN SOLEIL NOIR À L'HORIZON

Wintergrad. Porte du Soleil.

Des siècles durant, ce nom a été synonyme de prestige et de richesse. Selon la légende, c'est de cette cité que le soleil se levait tous les matins pour redonner vie à la terre gelée. Pour les rois et les généraux, Wintergrad était la Porte de l'Est. Située au carrefour de plusieurs routes commerciales, Wintergrad florissait.

Jusqu'à l'arrivée des zombies.

Aujourd'hui, Wintergrad n'est plus qu'un champ de ruines où s'affrontent les vivants et les morts. Les empires et royaumes d'autrefois se sont effondrés et leurs dirigeants ne sont plus. La plupart des Khans, ces seigneurs barbares des steppes, ainsi que leurs armées, sont désormais des zombies sous la coupe des sinistres nécromanciens Profanateurs. Les monstres assiègent la cité pour s'emparer de ses trésors et de ses secrets. S'ils parviennent à leur fin, c'est un soleil noir qui se lèvera à l'horizon.

Les derniers rescapés de différentes armées se sont rassemblés à Wintergrad. Ils ont uni leurs forces afin de former l'ultime ligne de défense contre les horde de contaminés. Vous avez décidé de vous joindre à eux. Le temps est venu de prouver votre valeur, votre bravoure et votre ténacité. Le temps est venu de vous livrer à un... *Zombicide!*

OBTENEZ-LE ICI !



**CONTENU
CMON
GRATUIT**

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

UNE GAMME MED FAN

La série de jeux Zombicide vous permet d'affronter les zombies dans de nombreux environnements (médiéval-fantastique, contemporain, science-fiction et autres) qui possèdent chacun une ambiance particulière, avec leurs propres survivants, zombies et autres spécificités.



White Death est une boîte de base pour l'univers médiéval fantastique, à l'instar de Black Plague ou de Green Horde. Chaque jeu propose un environnement qui lui est propre, tout en restant compatible avec les autres produits du même univers. Les joueurs sont libres de mélanger les éléments des différentes boîtes à leur guise !

Zombicide : White Death est un jeu coopératif dans lequel 1 à 6 joueurs affrontent des hordes de zombies générées par le jeu. Chaque joueur dirige 1 à 6 survivants dans une cité fantastique assiégée par les morts-vivants. Une fois la Quête mise en place, le but est simple : remplir les objectifs, survivre et tuer autant de zombies que possible ! Les zombies sont lents et prévisibles, mais ils sont très nombreux. Gardez un œil sur les Abominations et les Nécromanciens, leurs « boss » !

Les héros utilisent tout ce qui leur tombe sous la main pour massacer les morts-vivants. Plus leurs armes sont efficaces, plus ils font de victimes et plus le carnage attire de nouveaux zombies ! Les survivants peuvent échanger de l'équipement et les joueurs peuvent discuter des tactiques à mettre en œuvre. Seule la coopération vous permettra de remporter la victoire ! Tuer des zombies est marrant en soi, mais les survivants auront fort à faire lors de leur exploration de la cité assiégée de Wintergrad comme, entre autres, sauver d'autres rescapés, protéger des secteurs clés ou contrecarrer de terribles menaces !



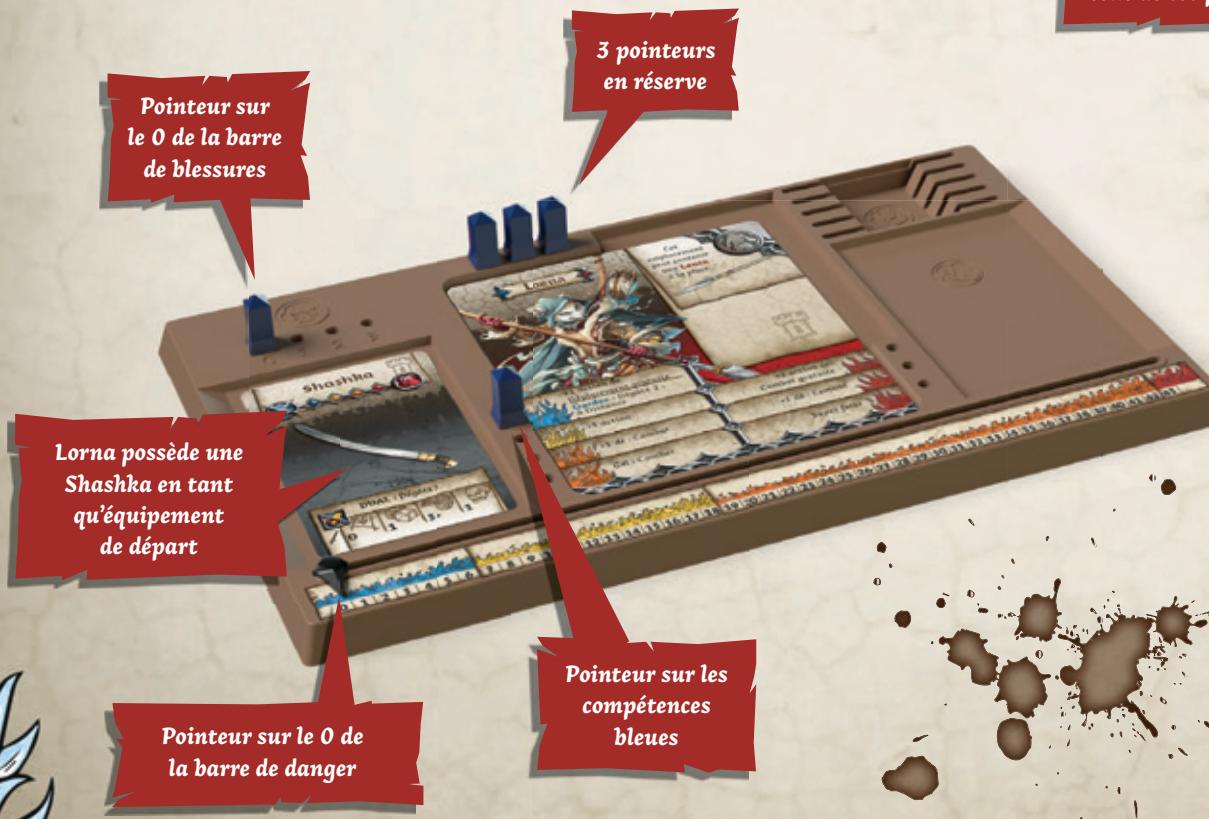
MISE EN PLACE

Une partie de *Zombicide : White Death* comprend généralement 6 survivants répartis entre les joueurs. Nous conseillons aux joueurs novices de ne prendre qu'un seul survivant au départ, afin d'assimiler plus facilement les règles du jeu. Un joueur aguerri peut très bien diriger une équipe de 6 survivants et protéger à lui seul la cité de Wintergrad !

1. Choisissez une Quête.
2. Disposez les dalles.
3. Placez les zones d'invasion, les pions et les figurines comme indiqué dans la Quête.

NOTE : Les pions Invasion sont numérotés : ils génèrent des zombies dans l'ordre croissant.

4. Choisissez le nombre de survivants indiqué et répartissez ceux-ci entre les joueurs à la convenance de chacun. Ils forment une seule équipe et tous devront coopérer pour vaincre le jeu. Les joueurs s'assoient ensuite à la table dans l'ordre de leur choix.



5. Prenez 1 tableau de bord pour chacun de vos survivants et placez-y sa fiche d'identité. 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 :** Les armes et le matériel que les survivants pourront découvrir en cours de partie.



Voici une carte Équipement.

La couleur du socle de Lorna correspond à celle de ses pointeurs



♦ **Zombies** : Les adversaires que les héros vont devoir affronter pendant la partie. Plus les survivants vont éliminer de zombies, plus cela va en attirer de nouveaux, de tailles et formes diverses !



Voici une carte Zombie.

♦ **Reliques de Crypte** : Ces objets formidables ne peuvent être acquis que lors de circonstances particulières, notamment en éliminant des Abominations ou des Nécromanciens. Certaines Quêtes peuvent comporter des règles spéciales vous permettant d'acquérir quelques-unes de ces reliques !



Voici une carte Relique de Crypte.



La mise en place de cette Quête est terminée.
Que le Zombicide commence !

- Laissez les cartes **Abomination Khan** et **Nécromancien Profanateur** en vue de tous les joueurs. Ces cartes font office d'aides de jeu et n'appartiennent à aucun joueur en particulier.



7. Distribuez l'équipement de départ aux survivants à la convenance de chacun. *White Death* étant un jeu coopératif, ne le faites pas au hasard. Chaque survivant doit commencer la partie avec au moins une carte. Si un survivant possède une compétence qui lui octroie de l'équipement, il reçoit à ce moment-là cartes correspondantes, indépendamment de l'équipement de départ.

CHANGEMENTS PAR RAPPORT AUX ÉDITIONS PRÉCÉDENTES

À l'attention des aficionados de *Zombicide* qui possèdent déjà *Black Plague* ou *Green Horde*, voici la liste des changements de mise en place de base ou de terminologie :

- La présentation générale suit celle adoptée depuis la 2^e Édition de *Zombicide*, avec notamment une réduction importante du nombre de majuscules pour une meilleure fluidité de lecture.
- Les Walkers, Fatties et Runners sont désormais appelés Rôdeurs, Balèzes et Forcenés, respectivement.
- La position des pions Objectif est prédéfinie sur les dalles.
- Les portes ne sont pas utilisées dans *White Death*. Par conséquent, il n'y a pas d'invasions de zombies dans les bâtiments.
- Les pions Invasion sont numérotés de 1 à 4 afin de faciliter l'étape d'invasion (page 28). Le Nécromancien Profanateur est généré avec à son propre pion Invasion (page 19).
- Il n'y a pas de pions Invasion colorés dans *White Death*.
- La partie n'est pas perdue quand le plateau contient 6 pions Invasion ou plus.
- Les zombies utilisent toujours les lignes de vue et le bruit pour rejoindre leurs cibles. Cependant, ils privilient désormais les voies libres menant à des cibles qu'ils peuvent atteindre (page 27). Cela permet

8. Placez les figurines des survivants sur la ou les zones de départ indiquées dans la Quête.
9. Chaque joueur dispose son ou ses tableaux de bord devant lui. Assurez-vous que la flèche coulissante se trouve bien sur le 0, dans la partie bleue de la barre de danger. Chacun insère ensuite un pointeur dans l'emplacement 0 de sa barre de blessures et un autre dans l'emplacement de ses premières compétences (les bleues). Insérez 3 pointeurs supplémentaires dans les emplacements de réserve au sommet du tableau de bord. Placez l'équipement de départ dans l'un des emplacements de tableau de bord : Main, Sac à dos ou Corps (si possible. Voir page 17).

NOTE : Les survivants de **White Death** possèdent 2 compétences au niveau bleu. La seconde est utilisée en conjonction avec les *Gardes*, des personnages non-joueurs spéciaux (page 23).

10. Choisissez qui va jouer en premier et donnez-lui le **pion Premier joueur**.

d'éviter que les zombies soient immobilisés contre des remparts bondés alors que des survivants isolés se tiennent à côté d'eux dans la rue.

- Dans cette édition, les zombies ne forment plus plusieurs groupes lorsqu'ils se séparent.
- Les Balèzes disposent désormais d'un ordre de priorité supérieur à celui des Rôdeurs.
- En cas de pénurie d'un type de zombie, au lieu de donner immédiatement à tous les zombies de ce type en jeu une activation supplémentaire, générez une *Abomination* ou activez celle en jeu.
- Lorsqu'ils sont éliminés, Nécromanciens et Abominations donnent des reliques de Crypte (anciennement armes de Crypte, page 7).
- La Bile de dragon et la Torche peuvent être lancées depuis l'inventaire en une seule action afin de créer un effet Feu du Dragon à Portée 1 et en ligne de vue (page 37). Vous ne pouvez plus lancer seulement de la Bile de dragon pour créer des flaques de bile.
- Les armes à Distance ne possèdent plus de types de munitions. Cette édition ne contient pas de cartes Flèches en pagaille ou Carreaux en pagaille.
- Les points d'Expérience (XP) sont remplacés par des points d'adrénaline (PA). Leur fonction reste inchangée.
- Le terme « Aire de départ des joueurs » est remplacé par « zone de départ des survivants ». Sa fonction reste inchangée.
- Les compétences Ange gardien et Poussée ne nécessitent plus une voie libre entre les deux zones.



PRÉSENTATION DU JEU



Lors de notre arrivée à Wintergrad pour rejoindre la résistance contre les Profanateurs, je m'attendais à trouver une ancienne cité en proie aux flammes, au cœur de laquelle de valeureux survivants commandaient des bataillons face aux innombrables légions de zombies. La réalité m'a guéri de ces rêves romantiques. Une bonne partie de Wintergrad a déjà sombré en enfer. Ses trésors n'ont désormais plus de valeur ; ils jonchent le sol sans que quiconque se soucie de les ramasser. Quant aux bataillons de mes rêves, ils ne sont en vérité que des groupes de soldats épuisés qui ont survécu à l'horreur.

J'avais toutefois raison sur un point : les innombrables légions de zombies.

White Death se joue en plusieurs rounds de jeu consécutifs, qui se décomposent comme suit :

◆ PHASE DES JOUEURS

Le joueur bénéficiant du pion Premier joueur effectue son tour, activant successivement chacun de ses survivants, dans l'ordre de son choix. Chaque survivant dispose initialement de trois actions par tour, bien que certaines compétences lui permettent d'en effectuer plus au fur et à mesure de la partie. Le survivant utilise ses actions pour tuer des zombies, se déplacer sur le plateau et accomplir les divers objectifs de la Quête.

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

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

- La phase des joueurs est détaillée page 21.

◆ PHASE DES ZOMBIES

Tous les zombies présents sur le plateau de jeu sont activés et dépensent une action soit pour attaquer un survivant dans leur zone, soit pour se déplacer vers les survivants ou les zones bruyantes. Certains zombies, appelés Forcenés, disposent de 2 actions. Ils peuvent donc attaquer deux fois, attaquer et se déplacer, se déplacer et attaquer ou encore se déplacer deux fois.

Une fois que tous les zombies sur le plateau ont effectué leurs actions, de nouveaux zombies sont générés dans toutes les zones d'invasion actives du plateau.

La phase des zombies est détaillée page 25.

◆ PHASE DE FIN DE ROUND

Tous les pions Gel et Bruit sont retirés du plateau et le pion Premier joueur passe au joueur à la gauche de celui-ci. Un nouveau round de jeu peut alors commencer.

◆ GAGNER ET PERDRE

La partie est gagnée lorsque tous les objectifs de Quête ont été remplis.

La partie est perdue quand un survivant est éliminé, quand les objectifs de Quête ne peuvent plus être accomplis ou encore si une condition de défaite est remplie.

White Death étant un jeu coopératif, tous les joueurs gagnent ou perdent de concert.

LES BASES

Nous avons rapidement assimilé quelques principes fondamentaux. La vie constitue le bien le plus précieux. Tant que nous respirons, nous pouvons nous battre. Il est capital de trouver les meilleures armes possible et de rester constamment en mouvement. L'ennemi peut foncer sur nous à tout moment. Les Profanateurs ont corrompu toute la cité à l'aide de leur magie impie. La défaite, le repli ou la reddition ne sont pas des options. Nous n'avons pas l'intention de fuir les zombies, quoi qu'il en soit ! Relever ce défi va faire rejaillir sur nous une gloire sans pareille !

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 se définit entre deux marquages au sol (ou entre un marquage au sol et le bord d'une dalle) et les murs des bâtiments qui la bordent.



LIGNE DE VUE

Les lignes de vue (LdV) définissent si deux acteurs peuvent se voir l'un l'autre, par exemple si un survivant peut voir un zombie à travers une ouverture, d'une pièce à une autre, de l'autre côté 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 champ de vision couvre autant de zones que leur ligne de vue peut en franchir avant d'être bloquée par un mur ou le bord du plateau.

Dans les zones de bâtiment, un acteur voit toutes les zones qui partagent une ouverture avec la pièce qu'il occupe. S'il y a une ouverture, les murs ne bloquent pas la ligne de vue entre deux zones. Cependant, **la ligne de vue d'un acteur est limitée à une zone de distance en intérieur**.

- Si un survivant regarde dans la rue depuis l'intérieur d'un bâtiment, sa ligne de vue porte en ligne droite sur n'importe quel nombre de zones de rue.
- S'il regarde à l'intérieur d'un bâtiment depuis une zone de rue, sa ligne de vue est limitée à une zone à l'intérieur du bâtiment.

NOTE : Les Chemins de ronde (page 34) et les ruines (page 35) possèdent leurs propres règles de ligne de vue.



SE DÉPLACER

Aussi loin que portait le regard, les bâtiments avaient tous plus ou moins subi des dégâts. Là et là, des bûchers avaient été dressés en toute hâte afin de brûler les corps, mais il y avait trop de morts, et le temps manquait. Wintergrad était un champ de bataille. Il était possible de dénicher des armes presque n'importe où dans les ruines, en les arrachant aux mains froides (ou parfois encore tièdes) d'un cadavre. De jour comme de nuit, les sifflets d'alerte pouvaient résonner à tout moment. Ils indiquaient qu'un quartier était attaqué et avait besoin de soutien. Nous n'avions pas un instant de répit.

Les acteurs peuvent se déplacer d'une zone à une autre tant qu'elles partagent un côté commun. Les coins ne comptent pas. Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

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

Dans une zone de bâtiment, les déplacements s'effectuent d'une zone à une autre tant qu'elles partagent une ouverture. La position de la figurine, ainsi que la représentation visuelle des murs, n'ont pas d'influence du moment que les zones partagent une ouverture.

NOTE : Les Chemins de ronde (page 34) sont soumis à des règles de déplacement spéciales.

LIRE UNE CARTE ÉQUIPEMENT

ARMES ET SORTS DE COMBAT

Mettre la main sur des armes ne posait guère de problème. Après tout, des armées entières – mortes comme vivantes – s'affrontaient au cœur de cette vaste cité ! Toutefois, le matériel était souvent mal entretenu, voire endommagé. Nous étions également conscients que dans des conditions aussi rudes, les parchemins de sorts ne tiendraient pas longtemps. Chacun devait apprendre à se battre avec ce qu'il avait sous la main. Le style importait peu ; seule comptait l'efficacité. Je me suis donc mis à combattre les zombies comme si personne ne regardait !



White Death contient de nombreuses cartes Équipement. Celles que vos survivants vont utiliser pour éliminer les zombies disposent de caractéristiques de combat affichées dans leur partie inférieure :



Les armes sont divisées en trois catégories, reconnaissables à leur symbole : les **armes de Mêlée**, les **armes à Distance** et les **sorts de Combat**.

 **Les armes de Mêlée** portent le symbole Mêlée. La plupart disposent d'une Portée de 0 et ne peuvent par conséquent être utilisées que dans la zone du survivant. Cependant, certaines sont dotées du mot-clé **arme d'Hast**. Leur long manche permet au survivant de porter des attaques de Mêlée à une Portée de 1 (et seulement de 1) tout en restant hors d'atteinte des zombies (page 36). Dans les deux cas, les armes de Mêlée sont utilisées avec des actions de Mêlée (page 31).



 **Les armes à Distance** sont utilisées avec des actions à Distance (page 31).



 **Les sorts de Combat** ont l'apparence de parchemins et sont utilisés avec des actions de Magie (page 31).



DU MATÉRIEL POUR TUER LES ZOMBIES ET FAIRE DU BRUIT

Les cartes Équipement que vos survivants vont utiliser pour tuer les zombies disposent de caractéristiques de combat affichées dans leur partie inférieure :



Un second symbole, relatif au bruit, définit si l'action est bruyante ou non. Le bruit attire les zombies !

 Cette action est bruyante et génère un pion Bruit (page 15).

 Cette action est silencieuse et ne génère pas de pion Bruit.

CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT

Les armes de Mêlée et à Distance, ainsi que les sorts de Combat, possèdent des caractéristiques utilisées pour mutiler, abattre ou désintégrer les zombies de nombreuses façons.

DUAL (paire) : Si le survivant est équipé de deux armes Dual du même nom, une dans chaque main, il peut les utiliser toutes les deux au prix d'une seule action (les armes de Mêlée doivent cibler une même zone).

MAIN :
Cet équipement doit être en Main pour être utilisé.

SILENCIEUX :
Ne génère pas de pion Bruit lors d'une utilisation en Combat de Mêlée.

TYPE D'ARME :
Cet équipement est une arme de Mêlée.

PORTEE : Le nombre minimal/maximal de zones que l'arme peut atteindre. « 0 » signifie que l'arme ne peut être utilisée que dans la zone du survivant.



DÉGÂTS :
Les Dégâts qu'inflige chaque succès. Les Dégâts ne se cumulent pas avec le nombre de succès obtenus.

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

MAIN :
Cet équipement doit être en Main pour être utilisé.

DÉS : Lancez autant de dés que la valeur indiquée lorsqu'une action de Mêlée est dépensée pour employer l'arme.

SILENCIEUX : Ne génère pas de pion Bruit lors d'une utilisation en Combat à Distance.

TYPE D'ARME :
Cet équipement est une arme à Distance.

PORTEE : Le nombre minimal/maximal de zones que l'arme peut atteindre. « 0-1 » signifie que l'arme peut soit être utilisée dans la zone du survivant (cela reste une action à Distance), soit à 1 zone de distance, en ligne de vue.



DÉGÂTS :
Les Dégâts qu'inflige chaque succès. Les Dégâts ne se cumulent pas avec le nombre de succès obtenus.

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

DÉS : Lancez autant de dés que la valeur indiquée lorsqu'une action à Distance est dépensée pour employer l'arme.

DUAL (paire) : Si le survivant est équipé de deux sorts Dual du même nom, un dans chaque main, il peut les utiliser tous les deux au prix d'une seule action (les sorts de Combat Dual doivent cibler une même zone).

MAIN :
Cet équipement doit être en Main pour être utilisé.

BRUYANT : Génère un pion Bruit lors d'une utilisation en Combat de Magie. Les sorts Dual ne génèrent qu'un seul pion Bruit par action.

TYPE D'ARME : Cet équipement est un sort de Combat.

PORTEE : Le nombre minimal/maximal de zones que le sort peut atteindre. « 0-1 » signifie que le sort peut soit être utilisé dans la zone du survivant (cela reste une action de Magie), soit à 1 zone de distance, en ligne de vue.

DÉS : Lancez autant de dés que la valeur indiquée lorsqu'une action de Magie est dépensée pour employer l'arme.

DÉGÂTS :
Les Dégâts qu'inflige chaque succès. Les Dégâts ne se cumulent pas avec le nombre de succès obtenus.

PRÉCISION :
Chaque résultat de dé qui est supérieur ou égal à cette valeur indiquée indique un succès. Les résultats inférieurs sont des échecs.



BRUIT

Impossible de rester silencieux bien longtemps ! Dans cette cité, le silence est synonyme de mort et de défaite. Tel n'est pas notre destin ! De toute façon, je fredonne en permanence. C'est plus fort que moi.



Lancer un sort ou simplement rester en groupe, ça fait du bruit. Et le bruit, ça attire les zombies. Chaque action dépensée pour attaquer avec un équipement bruyant génère un pion Bruit.

- Placez ce pion dans la zone où le survivant a résolu l'action. Le pion reste dans la zone où il a été généré, même si le survivant se déplace.

- Une unique action ne peut produire qu'un seul pion Bruit, peu importe le nombre de dés lancés, le nombre de succès obtenus ou si des armes Duals ont été utilisées.
- Les pions Bruit sont retirés du plateau durant la phase de fin de round (page 9).

NOTE : Chaque survivant compte comme un pion Bruit. Les survivants ne savent pas se tenir tranquilles !

EXEMPLE : Lorna dépense sa première action pour éliminer un Rôdeur dans sa zone à l'aide de son Épée. L'Épée permet de tuer en silence. Ces actions de Mêlée ne génèrent aucun bruit.

Pour sa deuxième action, elle lance le sort de Combat Tempête de glace, une arme bruyante.

Bien que plusieurs dés aient été lancés, une seule action a été dépensée. On ne place qu'un seul pion Bruit dans sa zone. Le pion reste dans la zone où il a été généré et ne suit pas Lorna.

ADRÉNALINE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES

Pour chaque zombie qu'il tue, un survivant gagne un point d'adrénaline (PA) et avance son pointeur d'un cran sur sa barre de danger. Certains objectifs de Quête, consommer de la nourriture ou éliminer des Abominations procurent de l'adrénaline supplémentaire.

On distingue quatre niveaux de danger d'intensité croissante : **bleu**, **jaune**, **orange** et **rouge**.

À chaque niveau de danger qu'il atteint, le survivant gagne une nouvelle compétence (page 51) pour l'aider dans sa Quête. Les compétences se cumulent d'un niveau de danger à l'autre. Lorsqu'une nouvelle compétence est débloquée, placez un nouveau pointeur dans l'emplacement correspondant du tableau de bord du survivant.

- Un survivant commence la partie au **niveau bleu** avec 0 point d'adrénaline et 2 compétences (la plupart des survivants des autres boîtes n'en possèdent qu'une seule).
- Le **niveau jaune** est atteint avec 7 points d'adrénaline, son niveau de danger passe en jaune. Le survivant acquiert une quatrième action.
- À 19 points d'adrénaline, le survivant passe au **niveau orange**. Choisissez-lui une nouvelle compétence parmi les deux disponibles sur sa fiche d'identité.
- À 43 points d'adrénaline, le survivant atteint le **niveau rouge**. Il obtient une compétence supplémentaire choisie parmi les trois disponibles à ce niveau.



Ce cumul d'adrénaline a toutefois un effet secondaire : **quand vous piochez une carte Zombie, vous devez appliquer la ligne qui correspond au niveau de danger le plus élevé parmi les survivants** (page 28). Plus votre survivant devient puissant, plus il y aura de zombies.



INVENTAIRE

Chaque survivant peut transporter un maximum de 8 cartes Équipement, reparties entre trois types d'emplacements sur son tableau de bord : deux emplacements Main, un Corps, et cinq pour le Sac à dos. Vous pouvez défausser des cartes de votre inventaire à n'importe quel moment (même pendant le tour d'un autre joueur) pour y faire de la place, et ce gratuitement.

MAINS



Ce symbole indique les cartes Équipement qui ne peuvent être utilisées que lorsqu'elles sont dans un emplacement Main.

- Les deux emplacements Main ne peuvent contenir que des cartes ornées du symbole Main.
- Un équipement orné du symbole Main ne peut être utilisé que lorsqu'il est équipé dans un emplacement Main.

CORPS



Ce symbole indique les cartes Équipement qui ne peuvent être utilisées que lorsqu'elles sont dans l'emplacement Corps.

- L'emplacement Corps ne peut contenir que des cartes ornées du symbole Corps.

- Il peut alternativement contenir la carte indiquée ou le type d'équipement sur la fiche d'identité du survivant. On la considère dans ce cas comme équipée en Main, représentant un équipement spécial que le survivant peut dégainer et utiliser en un clin d'œil.
- Un équipement orné du symbole Corps ne peut être utilisé que lorsqu'il est dans l'emplacement Corps.

SAC À DOS

Le **Sac à dos** peut contenir un maximum de cinq cartes Équipement. Les caractéristiques et effets de cartes Équipement placées dans le Sac à dos ne peuvent pas être utilisés tant que ces dernières ne sont pas équipées en Main ou Corps, selon.

Les équipements qui portent la mention Peut être utilisé depuis le Sac à dos sur leur carte peuvent être utilisés soit depuis le Sac à dos, soit depuis un emplacement Main.

TROIS MAINS ?

En plaçant l'équipement adéquat dans l'emplacement Corps, un survivant pourrait effectivement être considéré comme ayant 3 cartes équipées en Main. Pour des raisons évidentes, seules 2 d'entre elles peuvent être utilisées à la fois. Choisissez une combinaison de 2 au choix parmi les 3 avant de résoudre toute action ou tout lancer de dés avec ce survivant.

L'emplacement Corps est réservé soit à un équipement orné du symbole Corps, comme une armure, soit à la carte indiquée sur la fiche d'identité (un Katana dans le cas de Yasuke).



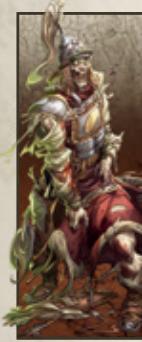
Les deux Mains sont principalement utilisées pour le combat. Elles ne peuvent contenir que des cartes ornées du symbole Main, comme les armes ou les sorts.

Les emplacements Sac à dos servent à stocker les cartes Équipement non utilisées. Le survivant ne peut pas utiliser sa Lance avant de l'avoir mise dans un emplacement Main. La carte Pommes étant un équipement comportant la mention Peut être utilisé depuis le Sac à dos, le survivant dispose de son effet.

LES ZOMBIES

Nul ne connaît vraiment l'origine des zombies. Nous avons demandé à des survivants venus de différents horizons et il semblerait que ces monstres aient déferlé sur les vivants de partout à la fois. Les plus corrompus d'entre eux sont les nécromanciens, les Profanateurs. Ont-ils réellement causé la chute d'un empire dans le seul but de mener à bien leur noir complot ? Si un jour nous parvenons à en capturer un, nous ne manquerons pas de le faire parler. Cependant, au vu de notre état d'esprit actuel, les chances que cela se produise sont minces. On est plutôt d'humeur à faire un Zombicide !

Il existe cinq types de zombies dans *White Death*. Les zombies disposent généralement d'une seule action chaque fois qu'ils sont activés (les Forcenés en ont deux). Un zombie est éliminé dès qu'il est touché par une arme dotée de la valeur de Dégâts minimale requise. L'attaquant gagne immédiatement les points d'adrénaline correspondants.



RÔDEUR

Les Rôdeurs constituent la piétaille de l'armée des contaminés. Ils ne sont certes plus aussi alertes que de leur vivant, mais ils sont légion. Ne vous laissez pas déborder !

Dégâts infligés : 1

Élimination : valeur de Dégâts de 1

Adrénaline gagnée : 1 point



BALÈZE

Les Balèzes forment les troupes de choc de l'armée des zombies. Leur armure et leur masse leur permettent d'encaisser la plupart des blessures sans souciller. Ce n'est qu'à l'aide des armes les plus dévastatrices que vous parviendrez à les abattre.

Dégâts infligés : 1

Élimination : valeur de Dégâts de 2

Adrénaline gagnée : 1 point



FORCENÉ

Les Forcenés sont très dangereux. Dans un état de frénésie permanent, ils vont deux fois plus vite que leurs congénères et traquent leurs proies sans relâche. Il nous a fallu un certain temps pour réaliser qu'ils comptaient jadis parmi les soldats les plus hargneux, belliqueux et zélés qui soient.

Dégâts infligés : 1

Élimination : valeur de Dégâts de 1

Adrénaline gagnée : 1 point

Règle spéciale :

- Les Forcenés disposent de 2 actions par activation. Une fois que tous les zombies (Forcenés compris) ont passé l'étape d'activation (page 25) et résolu leur première action, les Forcenés bénéficient d'une nouvelle 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 Forcené dépense sa première action pour attaquer et inflige 1 blessure. Il effectue ensuite sa seconde action et attaque de nouveau, infligeant une autre 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. Chacun d'entre eux inflige 1 blessure.



ABOMINATION KHAN

Les Khans étaient autrefois les seigneurs de guerre des tribus barbares orientales. Tous étaient des combattants aguerris, des cavaliers émérites et des dirigeants implacables. Il arrivait qu'à la simple mention de leur présence, l'ennemi se rende sans combattre ! les Khans sont aujourd'hui devenus des abominations, des monstres zombies animés par la magie noire des nécromanciens Profanateurs. Aucune arme, aucun mur n'est capable d'arrêter leur moisson sanglante. Les seuls moyens de terrasser ceux qui furent jadis de valeureux guerriers sont de les frapper avec une force impie, de les noyer dans le flot d'un chaudron ardent ou d'invoquer le feu du Dragon.

Dégâts infligés : 1

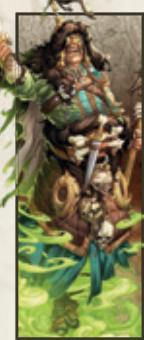
Élimination : valeur de Dégâts de 3, Chaudron ou Feu du Dragon

Adrénaline gagnée : 5 points

Règles spéciales :

- Les blessures infligées par les Abominations ne peuvent être prévenues par les sauvegardes d'armure (page 26).
- Il faut une arme dotée d'une valeur de Dégâts de 3 pour tuer une Abomination. La boîte de base de *White Death* ne contient pas une telle arme. Certaines compétences (comme +1 Dégât) ou règles spéciales de Quête permettent d'atteindre cette valeur. Le Feu du Dragon (page 37) ou les Chaudrons (page 24) peuvent également venir à bout d'une Abomination.
- Quand une Abomination est éliminée, placez 1 relique de Crypte au hasard (si disponible), face cachée, dans la zone qu'elle occupait. Un survivant présent dans la zone peut dépenser 1 action pour récupérer cette carte. Il peut ensuite réorganiser son inventaire gratuitement.
- Les Abominations ignorent les remparts et n'ont pas besoin d'Escaliers pour rejoindre ou quitter un Chemin de ronde.

Si vous jouez exclusivement avec la boîte de *White Death*, c'est l'Abomination Khan qui sera générée chaque fois que vous piochez une carte Abomination du paquet Zombie. Utilisez la carte Référence de l'Abomination Khan en tant qu'aide de jeu. Des règles supplémentaires (page 38) détaillent comment jouer avec plusieurs Abominations à la fois.



NÉCROMANCIEN PROFANATEUR

Les nécromanciens commandent plus ou moins aux légions de zombies. << Plus ou moins >>, car ils ne donnent apparemment pas d'ordres directs et les zombies ne semblent pas les suivre. Toutefois, les Profanateurs arrivent tout de même à diriger leur troupeau vers leur prochaine cible et progressent dans le sillage des contaminés afin de récolter ce qui peut l'être. Leur but principal est visiblement d'assiéger la cité et de répandre la corruption des zombies.

Dégâts infligés : 1

Dégâts pour éliminer : valeur de Dégâts de 1

Adrénaline gagnée : 1 point

Règles spéciales :

- Un Nécromancien est considéré comme un zombie en termes de jeu.
- Un Nécromancien est toujours à la tête d'une armée de contaminés. Placez un pion Invasion de Profanateur dans sa zone d'entrée. **La zone d'invasion de Profanateur est la dernière à générer des zombies lors de l'étape d'invasion** (page 28), et ce dès le round où le pion arrive en jeu.

- Les Nécromanciens Profanateurs placent un pion Corruption dans leur zone d'entrée, créant ainsi une zone de corruption.
- Chaque fois qu'un Nécromancien Profanateur doit se déplacer (y compris lors d'une activation supplémentaire), c'est le pion Invasion d'où il est issu qui avance à sa place. Le pion se déplace de 1 zone en direction du Signal. Il emprunte le trajet le plus court, en traversant les murs et en escaladant les Chemins de ronde. Lorsque plusieurs voies d'égale longueur sont disponibles, les joueurs choisissent. **Placez 1 pion Corruption dans sa zone de destination, sauf si la zone en contient déjà un.**
- Chaque fois que la corruption atteint une zone contenant un pion Objectif, **ce dernier est défaussé** (mettant possiblement fin à la partie, selon les objectifs de Quête). Si la corruption atteint la zone du Signal, **la partie est perdue**.
- Si un survivant se trouve dans sa zone lors de son activation, le Nécromancien Profanateur attaque au lieu de se déplacer, à l'instar d'un zombie standard (voir *phase des zombies*, page 25). Un survivant (au choix des joueurs) situé dans la zone du Nécromancien subit 1 blessure. Cette attaque de zombie remplace le déplacement du Profanateur, ce qui veut dire que le pion Invasion n'avance pas en direction du Signal.
- Quand un Nécromancien Profanateur est éliminé :
 - Retirez son pion Invasion de Profanateur (**NOTE : Le pion Invasion d'où il est issu reste à l'emplacement qu'il occupe**).
 - Placez 1 relique Crypte au hasard, face cachée, dans la zone qu'il occupait. Un survivant présent dans la zone peut dépenser 1 action pour récupérer cette carte. Il peut ensuite réorganiser son inventaire gratuitement.

Si vous jouez exclusivement avec la boîte de *White Death*, c'est le Nécromancien Profanateur qui sera généré chaque fois que vous piochez une carte Nécromancien du paquet Zombie. Utilisez la carte Référence du Nécromancien Profanateur en tant qu'aide de jeu. Des règles supplémentaires (page 38) détaillent comment jouer avec plusieurs Nécromanciens à la fois.



Le Nécromancien Profanateur ne se déplace pas. Au lieu de cela, c'est le pion Invasion numéroté d'où il est issu (dans le cas présent, le n°2) qui avance en direction du Signal, en plaçant un pion Corruption dans chaque zone sur son passage. Si la corruption atteint le Signal, la partie est perdue !

Le Signal



Le Signal représente le but des Profanateurs pour la partie. Il peut s'agir soit d'un artefact, d'un individu ou d'un lieu présentant un quelconque intérêt à leurs yeux. Les survivants auront souvent pour objectif de protéger le Signal de la corruption des Nécromanciens. Il arrivera cependant que la mission soit tout autre. **Quoi qu'il en soit, si la corruption atteint le Signal, la partie est perdue.**

NOTE : Quand vous utilisez le Nécromancien Profanateur dans une Quête qui ne contient pas de Signal (une Quête d'une édition précédente, par exemple), placez le pion Signal dans la zone de départ des survivants.

Zones de Corruption

Les Profanateurs utilisent des pouvoirs contre nature pour semer la corruption dans leur sillage, souillant tout ce qu'ils touchent. Lorsqu'ils puissent dans cette sombre puissance impie, ils doivent rester immobiles, ce qui les rend vulnérables. Néanmoins, si on leur en laisse le temps, ils sont capables de corrompre la cité entière ! Aucun mur ne peut arrêter ces nappes d'énergie noire dans lesquelles naissent parfois de nouveaux zombies.

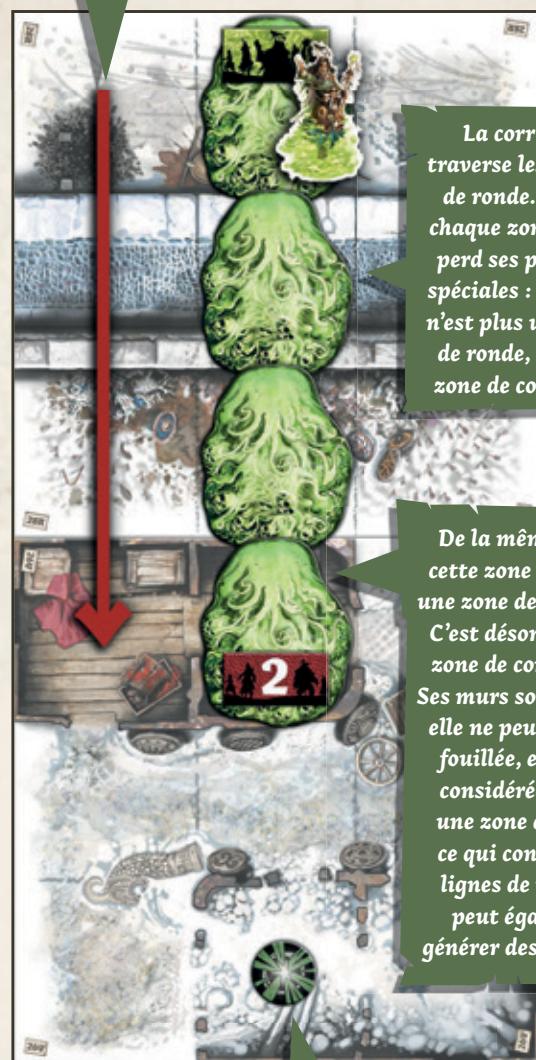
Les règles suivantes s'appliquent aux zones de corruption :

- Les zones de corruption sont des zones de rue.
- La zone perd ses propriétés spéciales (c'est particulièrement important pour les Chemins de ronde).
- Ignorez tout mur qui sépare deux zones de corruption adjacentes.
- Les zones de corruption peuvent générer des zombies grâce aux cartes Siège (page 29).



Alimentés par les Profanateurs, les sillages corrompus se répandent en direction du Signal. Si ce dernier vient à être corrompu, la partie est perdue !

3 rounds de jeu ont passé depuis que le Nécromancien Profanateur a été généré dans sa zone. Chaque fois que le Profanateur aurait dû se déplacer, c'est le pion Invasion d'où il est issu qui a avancé à sa place en direction du Signal, en plaçant un pion Corruption dans chaque zone qu'il a atteinte.



De la même façon, cette zone n'est plus une zone de bâtiment. C'est désormais une zone de corruption. Ses murs sont ignorés, elle ne peut pas être fouillée, et elle est considérée comme une zone de rue en ce qui concerne les lignes de vue. Elle peut également générer des zombies !

La partie est perdue dès que la corruption atteint le Signal. Éliminez le Profanateur sans tarder !



PHASE DES JOUEURS

Nos ennemis sont légion. Les zombies sont des milliers, laissant derrière eux un sillage de corruption et de destruction. S'il est vrai que nous soyons peu nombreux, nous soyons toujours capables de penser, d'imaginer, de nous souvenir. Nous avons une cause à défendre. Par conséquent, gardez l'esprit en alerte et les sens en éveil. Tant que nous pouvons compter les uns sur les autres, il existe une solution. Utilisez votre cerveau autant que vos muscles. Vous êtes vivants, capables de réflexion. Vous êtes uniques. Les zombies, eux, ne sont que de marionnettes. Un seul d'entre nous peut en terrasser cent, mille, voire un million !

En commençant par le premier joueur, chacun active ses survivants les uns après les autres, dans l'ordre de son choix. Chaque survivant peut effectuer 3 actions au niveau bleu (sans compter les éventuelles actions gratuites octroyées par ses compétences de niveau bleu). Les actions possibles sont détaillées ci-après.

DÉPLACEMENT

Un guerrier n'a pas de meilleur ami qu'une bonne paire de chaussures bien chaudes, notamment en hiver... et encore plus lorsqu'il baigne dans les cadavres jusqu'aux genoux !

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

- Un survivant doit dépenser 1 action supplémentaire par zombie occupant la zone qu'il veut quitter.
- Entrer dans une zone contenant des zombies met fin à son action de Déplacement (à moins de posséder la compétence Insaisissable).

NOTE : Le déplacement sur les Chemins de ronde est soumis à des règles spéciales (page 34).

EXEMPLE : Dragomir se trouve dans la même zone que 2 Rôdeurs. Pour la quitter, il 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 Dragomir un total de 4 actions (1 + 3) pour se Déplacer.

FOUILLE

Impossible d'arpenter Wintergrad les mains vides ! L'autre meilleur ami du guerrier, c'est son équipement. On en trouve partout, abandonné dans la neige ou caché dans des abris de fortune. Assurez-vous de choisir les meilleures pièces et de les entretenir du mieux possible. Toutefois, ne vous y attachez pas trop. Tôt ou tard, tout finit par se casser.



La Torche constitue l'outil idéal pour trouver rapidement plus d'équipement : lors des actions de Fouille, elle vous permet de piocher 2 cartes au lieu d'une seule !

La Fouille est limitée aux zones de bâtiment qui ne contiennent pas de zombies. Le joueur pioche une carte Équipement et peut soit la placer dans son inventaire (et réorganiser celui-ci gratuitement), soit la défausser immédiatement.

Un survivant ne peut effectuer qu'une seule action de Fouille par tour (même dans le cas d'une action gratuite).

NOTE : Les zones de ruines (page 35) sont des zones de bâtiment qui ne peuvent pas être fouillées.

Lorsque le paquet Équipement est épuisé, mélangez sa défausse afin d'en recréer un nouveau.

RÉORGANISATION/ÉCHANGE

Par-dessus tout, les meilleurs amis d'un guerrier, ce sont ses compagnons. Veillez les uns sur les autres, assurez-vous que tout le monde reste à portée de voix et dispose des meilleures armes possible. Si vous appliquez ces règles, les zombies ne représenteront plus votre mort imminente, mais le défi le plus formidable que vous ayez eu à relever !

Un survivant peut dépenser 1 action pour réorganiser les cartes dans son inventaire.

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

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

ACTIONS DE COMBAT

Les actions de Combat s'utilisent avec toutes les cartes Équipement orientées combat : Mêlée, à Distance ou Magie.

ACTION DE MÊLÉE

Les deux armes, celle des vivants et celle des morts, ont laissé derrière elles de nombreuses armes. Débarrassez-vous de celles qui sont cassées sans le moindre regret, mais conservez en toutes occasions une arme de mêlée à portée de main. Lorsqu'un voile rouge descend devant vos yeux et que vous n'êtes plus entouré que de bouches béantes aux dents putrides, laissez parler votre instinct et ne comptez plus que sur l'acier pour assurer votre salut.



Le survivant utilise une arme de Mêlée qu'il tient en Main pour attaquer des zombies présents dans sa propre zone ou dans une zone adjacente s'il manie une arme d'Hast (voir Combat, page 30).

ACTION À DISTANCE

Wintergrad est assiégée, mais ses remparts tiennent bon. On trouve de nombreux postes de tir, notamment sur les chemins de ronde, depuis lesquels un tireur aguerri peut décimer les zombies de loin, puis se repositionner si besoin. Cette tactique demande de la maîtrise et de la patience. Hélas, le temps est souvent un luxe que nous ne pouvons nous offrir.



Le survivant utilise une arme à Distance qu'il tient en Main pour tirer dans une zone unique à Portée de son arme et dans sa ligne de vue (voir Combat page 30). Les survivants tirent dans des zones, pas sur des acteurs. C'est particulièrement important pour l'ordre de priorité des cibles (page 32).

Utiliser une arme à Distance à une Portée de 0 reste une action à Distance.

ACTION DE MAGIE

Les mages de Wintergrad sont réputés pour la sagesse qu'ils ont transmise à d'innombrables générations d'étudiants. Leur héritage se perpétue au travers de leurs nombreux sortilèges, conçus pour être accessibles au moindre néophyte. Ils peuvent bien entendu griller, écraser et anéhiler les zombies, mais également améliorer nos propres capacités ou soigner des blessures qui mettraient normalement des semaines à guérir. Traitez avec le plus grand respect tout parchemin magique que vous trouverez.



Le survivant utilise un sort de Combat (un sort doté de caractéristiques de Combat) qu'il tient en Main pour attaquer des zombies. Cette attaque est soumise aux règles de Combat à Distance.

ACTION D'ENCHANTEMENT

Le survivant utilise un Enchantement (un sort sans caractéristiques de Combat) qu'il tient en Main. Résolvez les effets indiqués sur la carte.

- Les Enchantements sont lancés sur des zones ou des acteurs ciblés (reportez-vous au texte de la carte) se trouvant dans la ligne de vue du survivant.

IMPORTANT : Les Enchantements ne peuvent pas cibler les Gardes.

- Si le sort cible un survivant, le lanceur peut se cibler lui-même.
- La plupart des Enchantements portent la mention *Une fois par tour* : un survivant donné ne peut les lancer qu'une seule fois lors de chacun de ses tours. S'il détient plusieurs exemplaires du même Enchantement, chacun peut être utilisé séparément. Un même Enchantement peut être lancé plusieurs fois lors d'un seul round de jeu, si les survivants se l'échangent et l'utilisent tour à tour durant leur activation.



PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF

Les ruines recèlent encore de nombreux secrets. Cherchez bien. La clé de la victoire pourrait bien se trouver sous le prochain tas de gravats.

Le survivant prend ou active un Objectif dans sa zone. Les effets de jeu sont décrits dans le texte de la Quête.



Voici un pion Objectif standard.

Certaines Quêtes contiennent des pions Objectif colorés. En fonction des règles spéciales de la Quête, la prise de ces Objectifs peut déclencher des effets spécifiques ou altérer le cours de la partie.



ACTIONS DE GARDE

En dépit de la chute de leur patrie et des lourdes pertes qu'ils ont subies, ces soldats se battent encore avec vaillance pour sauver ce qui reste du glorieux empire qu'ils ont juré de servir.



Les Gardes sont des personnages non-joueurs qui peuvent se déplacer et combattre à l'appel des survivants. Comptez sur eux pour tenir leur position et défendre la cité !

Une fois lors de chacun de ses tours, un survivant peut dépenser 1 action et choisir une zone contenant un ou plusieurs Gardes. Aucune ligne de vue n'est requise.

Le survivant choisit alors une action dans la liste détaillée plus bas. Les Gardes dans la zone ciblée effectuent simultanément l'action choisie. Sauf spécification contraire, ces actions sont soumises aux règles normales.

Les Gardes peuvent être activés plusieurs fois par round de jeu (par différents survivants).

Un Garde :

- Est un survivant. Par conséquent, il compte comme 1 bruit.
- Est touché par les Tirs amis (page 32).
- Est éliminé dès qu'il subit une blessure. Sauf indication spécifique dans la Quête, l'élimination d'un Garde n'entraîne PAS la défaite des joueurs.
- Ne possède pas d'inventaire.
- Ne dispose pas de ses propres actions.
- Ne peut pas être ciblé par les Enchantements.

ACTION DE GARDE : DÉPLACEMENT

Les Gardes choisis dans la zone ciblée effectuent 1 action de Déplacement.

NOTE : Il est possible de ne choisir que certains Gardes pour ce déplacement, et de scinder le groupe de Gardes dans la zone ciblée.

ACTION DE GARDE : MÊLÉE

Les Gardes choisis dans la zone ciblée effectuent 1 action de Mêlée. Chaque Garde dispose de 1 dé. Rassemblez tous les dés de l'action et lancez-les simultanément. Le survivant qui a dépensé l'action de Garde gagne les PA correspondants.

ACTION DE GARDE : À DISTANCE

Les Gardes choisis dans la zone ciblée effectuent 1 action à Distance. Chaque Garde dispose de 1 dé. Rassemblez tous les dés de l'action et lancez-les simultanément. Le survivant qui a dépensé l'action de Garde gagne les PA correspondants. Les règles de priorité des cibles (page 32) s'appliquent.

EXEMPLE : Sarnaï effectue une action de Garde. Elle ordonne à 4 Gardes situés dans une zone commune de la dalle voisine de tirer sur des zombies à Portée. Sarnaï lance donc 4 dés, 1 par Garde, pour une action de Garde à Distance qui cible la zone des zombies. Sarnaï gagne tous les PA correspondants.

ACTION DE GARDE : DÉPLACER/DÉVERSER UN CHAUDRON

Cette action de Garde ne peut être entreprise que si la zone ciblée contient au moins 3 Gardes. Les Gardes choisis effectuent l'une ou l'autre des actions de Chaudron détaillées plus loin.

NOTE : Il est possible de ne choisir que certains Gardes pour cette action, et de scinder le groupe de Gardes dans la zone ciblée.

COMPÉTENCES DE GARDE



La plupart des survivants de White Death disposent de 2 compétences bleues qu'ils peuvent utiliser dès le début de la partie. La seconde est spécifique aux actions de Garde et permet de mieux simuler la résistance héroïque des défenseurs de Wintergrad.

ACTIONS DE CHAUDRON

Savez-vous pourquoi les remparts de Wintergrad sont presque intacts ? Lors des premières heures du siège, les citoyens ont soutenu l'effort de guerre en rassemblant tous les chaudrons à disposition. Les récipients ont ensuite été remplis de goudron enflammé et déversés sur l'ennemi depuis le haut des remparts. Il reste de nombreux chaudrons encore pleins, qui n'attendent que d'être allumés. Ne les gaspillez pas !



Autrefois utilisés lors des sièges ou pour cuire la tambouille, les Chaudrons servent désormais à brûler les zombies.

Il est possible de déplacer les Chaudrons le long des Chemins de ronde ou de les déverser sur les zombies en contrebas. Le coût de l'action est élevé, mais le jeu en vaut la chandelle !

DÉPLACER UN CHAUDRON

Un survivant situé dans une zone contenant un pion Chaudron peut dépenser 3 actions pour se déplacer de 1 zone en transportant le pion pour se rendre dans une zone à une Portée de 1 et en ligne de vue. **Le survivant se déplace en même temps que le Chaudron.** Il est nécessaire de prendre les Escaliers (page 34) pour déplacer un Chaudron depuis une zone de rue vers un Chemin de ronde.

- Il est possible d'effectuer une action de Garde afin d'ordonner à 3 Gardes (ou plus) situés dans la même zone de déplacer le Chaudron qui s'y trouve.
- Les survivants ne peuvent pas déplacer le Chaudron en empruntant les Échelles de corde.
- Les effets qui modifient les déplacements (les compétences, par exemple) ne s'appliquent pas.

C'est le début du tour d'Ogon. Il dépense 1 action pour effectuer une action de Garde. Les 3 Gardes se déplacent jusque dans sa zone en transportant le Chaudron. Un survivant peut transporter un Chaudron par lui-même en dépensant 3 actions.



DÉVERSER UN CHAUDRON

Un survivant situé dans une zone de Chemin de ronde contenant un pion Chaudron peut dépenser 3 actions pour désigner une zone adjacente (à l'exception d'un Chemin de ronde) en ligne de vue. Défassez le pion Chaudron. Tous les acteurs dans la zone désignée sont éliminés, Abominations comprises (pas de sauvegarde d'armure). Le survivant gagne tous les PA correspondants.

Il est possible d'effectuer une action de Garde (voir page 23) afin d'ordonner à 3 Gardes (ou plus) situés dans la même zone de Chemin de ronde de déverser le Chaudron qui s'y trouve.

Ogon dépense 3 actions pour déverser le Chaudron dans la zone adjacente, en contrebas du Chemin de ronde. Tous les zombies sont éliminés et Ogon gagne les PA correspondants. 3 Gardes (ou plus) peuvent déverser un Chaudron pour une seule action de Garde.



FAIRE DU BRUIT

Nous comprenons notre infériorité numérique par notre intelligence et nos armes. Les zombies sont stupides et se ruent toujours vers la proie la plus facile. Leur absence de totale réflexion permet de facilement les attirer dans des pièges, notamment en faisant du bruit. Le revers de la médaille, c'est qu'ils ont une ouïe très fine. Ils peuvent repérer un individu qui respire un peu bruyamment à plusieurs pâtés de maisons de leur position. Le fait est que les survivants sont, pour la plupart, incapables de se tenir tranquilles. Il faut faire avec !

Le survivant fait du bruit dans le but d'attirer les zombies. Placez un pion Bruit dans sa zone.

NE RIEN FAIRE

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



PHASE DES ZOMBIES

Nous ignorons si les zombies sont maudits, contaminés, possédés ou autre. Ils attaquent, mordent, mutilent, et leurs victimes peuvent se relever et venir grossir leurs rangs dans l'instant, l'heure ou le jour qui suit. La peste zombie se répand comme une traînée de poudre, corrompant tout sur son passage. Cependant, nous ne sommes pas comme tout le monde. Nous n'allons ni nous effondrer ni fuir. Nous allons riposter !

Une fois que les joueurs ont activé tous leurs survivants, c'est au tour des zombies de jouer. Personne ne les contrôle : ils se débrouillent très bien tout seuls, en effectuant les étapes suivantes dans l'ordre :



ÉTAPE 1 - ACTIVATION

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. Un zombie ne peut faire que l'un OU l'autre lors de son action.

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

GARDES ET BLESSURES

Vous ne pouvez attribuer qu'une seule blessure à chaque Garde, après quoi il est éliminé. Retirez la figurine du plateau. Sauf spécification contraire dans le texte de la Quête, la perte d'un Garde n'entraîne pas la défaite des joueurs.

Après toute sauvegarde d'armure applicable, le pointeur de la barre de blessures est déplacé d'un cran vers la droite par blessure subie. Un survivant est éliminé dès que sa barre de blessures atteint 3. Retirez sa figurine du jeu et défaussez son équipement.



Chaque attaque de zombie réussie inflige 1 blessure.

Les zombies chassent en groupe. Tous les zombies activés dans la même zone qu'un survivant se joignent au combat, même s'ils sont assez nombreux pour tuer le malheureux plusieurs fois.

EXEMPLE 1 : Un Rôdeur situé dans la même zone que 2 survivants inflige 1 blessure. Les joueurs choisissent le survivant qui subit celle-ci.

EXEMPLE 2 : Un groupe de 4 Rôdeurs occupe la même zone que 2 survivants. Les joueurs choisissent comment répartir les blessures. Ces survivants étant éliminés dès qu'ils subissent leur 3^e blessure (ce qui entraînerait la fin de la partie), les joueurs décident d'infliger 2 blessures à chaque survivant.



Lorsqu'elle est dans l'emplacement Corps, l'armure peut annuler des blessures. À utiliser à vos risques et périls !



Lorsqu'il est dans un emplacement Main, le bouclier constitue un soutien bienvenu pour quiconque se trouve en première ligne.

Sauvegardes d'armure : Les survivants qui portent un équipement armure (emplacement Corps) ou bouclier (emplacement Main) peuvent effectuer des sauvegardes d'armure pour éviter des blessures. Lancez autant de dés que le nombre d'attaques de zombie que le survivant tente d'encaisser. Chaque résultat de dé supérieur ou égal à la valeur d'Armure de l'équipement annule une blessure. Un survivant chanceux peut choisir d'encaisser toutes les blessures pour le compte de son équipe et s'en sortir indemne !

NOTE : Les sources de Dégâts suivantes ne peuvent pas être annulées par des sauvegardes d'armure :

- + Attaques d'Abominations
- + Feu du Dragon (page 37)
- + Déverser un Chaudron (page 24)

EXEMPLE : Sarnaï et Yasuke se trouvent dans la même zone que 4 Rôdeurs et 2 Balèzes. Aucun des deux survivants n'est blessé et Yasuke porte une Armure lourde (sauvegarde 3+). Les Rôdeurs attaquent et infligent chacun 1 blessure. Les joueurs décident de la façon dont ces trois blessures sont réparties entre les survivants.

- Soit un seul d'entre eux les subit toutes. Yasuke semble être le meilleur défenseur, son Armure lourde lui permettant d'annuler des blessures.
- Soit les survivants se répartissent les attaques des zombies à leur convenance. Ils choisissent d'attribuer 2 Rôdeurs à Sarnaï (pas d'armure) et 2 Rôdeurs + 2 Balèzes à Yasuke (Armure lourde 3+). Sarnaï ne porte pas d'armure et ne peut donc pas annuler les 2 blessures qu'il subit. Yasuke lance 4 dés pour sa sauvegarde d'armure (un pour chaque attaque de zombie), obtenant 1, 2, 3 et 4 succès ! Yasuke subit 2 blessures des 2 attaques de zombie que son armure n'a pas annulées. Les deux survivants parviennent à s'en tirer !

CHANGEMENTS DE COMPORTEMENT DE ZOMBIES

Les joueurs des précédentes versions de Zombicide auront remarqué quelques changements dans le comportement des zombies. Ces changements ont été introduits afin de représenter un comportement plus rationalisé au niveau des murs et des Chemins de ronde. Même s'ils sont stupides, les zombies ne vont pas s'agglutiner au pied d'un rempart pour tenter en vain de rejoindre les survivants au sommet alors qu'ils peuvent voir un autre survivant qu'ils peuvent atteindre. Dans White Death, les zombies suivent les priorités suivantes, dans l'ordre :

1. Ligne de vue
2. Présence d'une voie libre
3. Bruit

DÉPLACEMENT

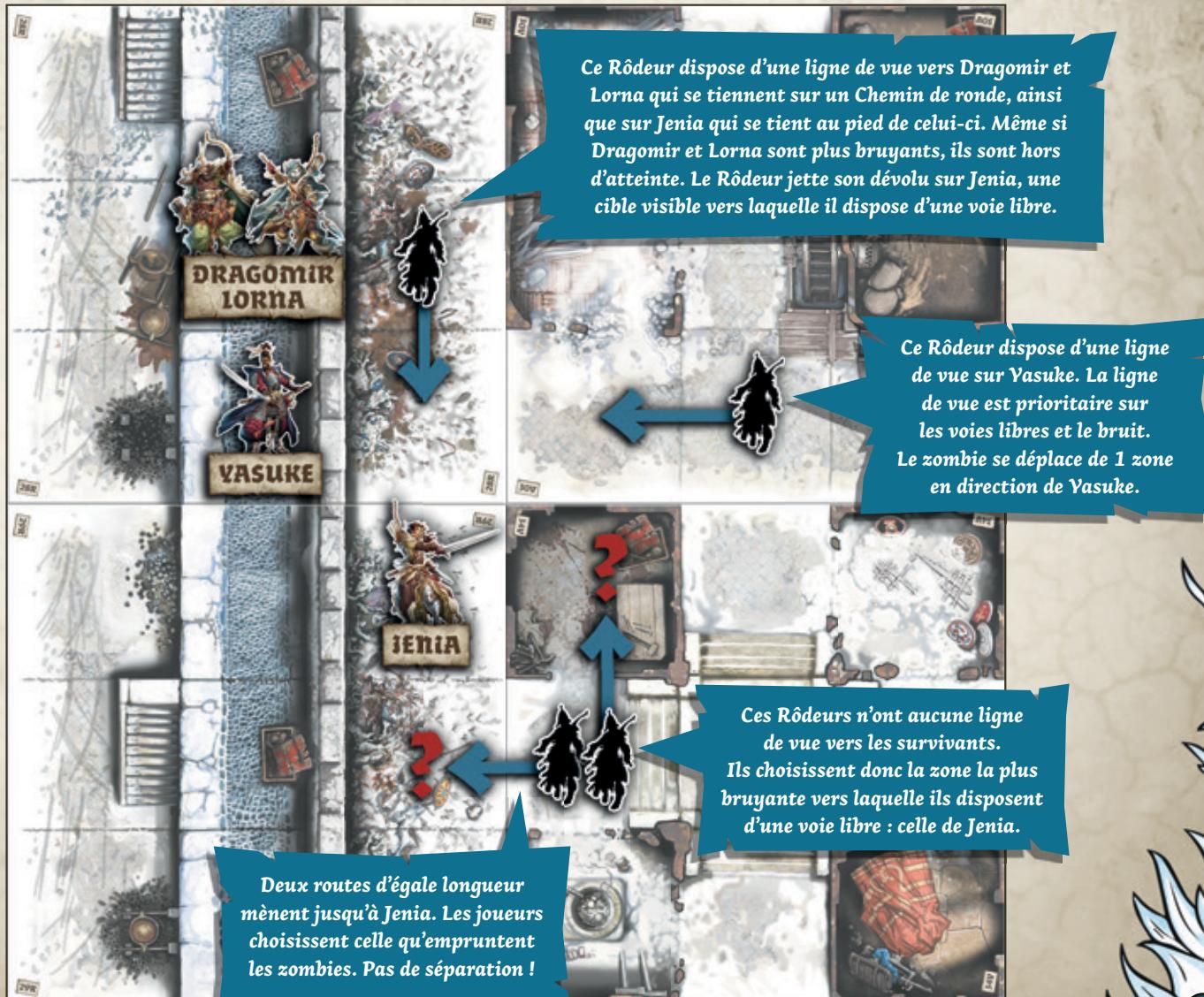
Plonger le regard dans ces yeux vitreux et sans âme constitue le véritable baptême du feu de tout survivant. Au fond de vous, vous savez que ces choses qui étaient jadis des gens vous considèrent désormais comme une proie et que rien, pas même une chute des remparts, ne les empêchera de vous traquer. Pour ces créatures, vous n'êtes même pas de la nourriture. Vous n'êtes rien de plus qu'une vie à éradiquer. Ne vous laissez pas la fatalité envahir votre cœur. Vous valez bien mieux que ça !

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.

- Les zombies choisissent en priorité la zone en ligne de vue qui contient des survivants **et vers laquelle ils disposent d'une voie libre**. Si plusieurs zones sont éligibles, les zombies optent pour celle qui contient le plus de pions Bruit (n'oubliez pas que chaque survivant compte comme un pion Bruit). Les zombies peuvent donc ignorer un groupe de survivants postés sur un Chemin de ronde en faveur d'un survivant isolé qu'ils peuvent voir et atteindre.
- Si les zombies disposent d'une ligne de vue sur une ou plusieurs zones contenant des survivants, mais qu'aucune voie libre ne s'offre à eux, ils optent pour celle qui est la plus bruyante.
- Si aucun survivant n'est visible, les zombies ciblent la zone la plus bruyante **vers laquelle ils disposent d'une voie libre**.
- Si les zombies n'ont ni ligne de vue ni voie libre vers une zone contenant des survivants, ils optent pour la zone la plus bruyante.

Dans tous les cas, la distance importe peu. *Un zombie se dirige toujours vers la cible la plus bruyante qu'il peut voir ou, à défaut, entendre, en empruntant en priorité les voies libres.*



2. Les zombies se déplacent de 1 zone vers leur zone de destination, en empruntant la voie libre la plus courte.

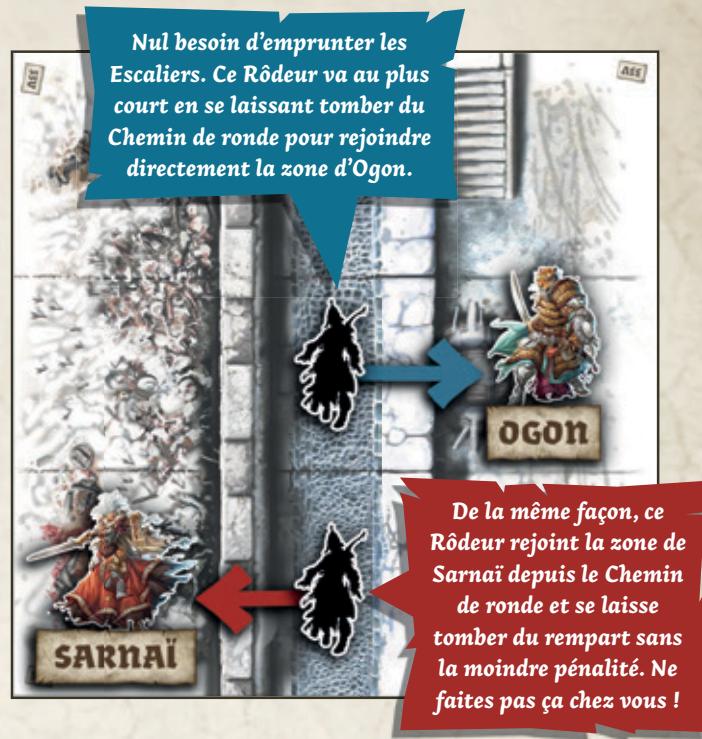
Dans le cas où il n'existe aucune voie libre vers la zone la plus bruyante, les zombies s'en rapprochent comme si aucun obstacle ne bloquait leur trajet. Ils sont toutefois bloqués par ces obstacles (murs, Chemins de ronde).

Si plusieurs routes d'égale longueur s'offrent à eux, les joueurs décident de la direction empruntée par les zombies.

NOTE : Les habitués de Zombicide remarqueront que les groupes de zombies ne se séparent plus dans cette édition.

ZOMBIES ET CHEMINS DE RONDE

- Les zombies peuvent se déplacer librement depuis un Chemin de ronde jusqu'à une zone de rue adjacente, sans avoir à emprunter les Escaliers pour cela. Dénusés de tout instinct de survie, ils se jettent dans le vide, se relèvent et se dirigent vers leur proie.
- En revanche, les zombies doivent utiliser les Escaliers pour monter vers un Chemin de ronde depuis une zone de rue.
- Quand une carte Siège zombie est piochée, les zombies peuvent rejoindre un Chemin de ronde depuis une zone de rue adjacente si cela leur permet de se rapprocher de leur cible (page 29).
- Les règles des Chemins de ronde sont détaillées page 34.



ÉTAPE 2 - INVASION

Nous avons tenté de nous aventurer au-delà des murailles. Nous avons marché des jours sans rien croiser d'autre que des zombies. Pour autant que nous le sachions, le reste de l'Empire est mort, et ses habitants transformés en monstres. Le siège n'est pas près de se terminer.

À l'aide de pions Invasion, les plans des Quêtes montrent les endroits où les zombies apparaissent à la fin de chaque phase des zombies : ce sont les zones d'invasion.



Alternativement, la pioche d'une carte Siège zombie permet au Rôdeur de grimper sur le Chemin de ronde en une seule action de Déplacement afin d'atteindre sa cible.



Commencez par la zone d'invasion n°1. Piochez une carte Zombie. Appliquez le résultat de la carte qui correspond au niveau de danger du survivant qui possède le plus d'adrénaline (bleu, jaune, orange ou rouge). Placez le type et la quantité de zombies indiqués dans la zone d'invasion de départ.

Répétez cette opération pour chaque zone d'invasion, l'une après l'autre, dans l'ordre croissant (de 1 à 4).

La zone d'invasion de Profanateur (page 19) est toujours résolue après les zones normales.

Quand le paquet Zombie est épuisé, remélangez les cartes défaussées pour en créer un nouveau.



EXEMPLE : Ogon a 5 points d'adrénaline. Il est donc toujours au niveau de danger bleu. Jenia en a 12, ce qui la place en jaune. Pour déterminer combien de zombies sont générés, appliquez le résultat jaune des cartes Zombie, correspondant au niveau de Jenia, la survivante qui possède le plus de PA.

CARTES ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRE

De nombreux néophytes se laissent abuser par l'apparente lenteur des zombies. De temps à autre, ils font pourtant preuve de sursauts d'activité qui, sans le moindre avertissement, les rendent capables de submerger tout un groupe de survivants. Gardez-les toujours à l'œil et, si d'aventure vous étiez contraints de vous approcher, assurez-vous de les éliminer avant qu'ils ne puissent réagir.



Lorsque vous piochez 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 nouvelle activation.

NOTE : Ces cartes n'ont aucun effet au niveau de danger bleu.

CARTES SIÈGE ZOMBIE

Lorsque vous piochez une carte Siège zombie, aucun zombie n'apparaît dans la zone concernée. À la place, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Générez le type et la quantité de zombies indiqués dans chaque zone de corruption (page 20) du plateau. Si vous ne disposez pas de suffisamment de zombies pour les remplir toutes, choisissez les zones de corruption qui reçoivent les figurines disponibles, puis générez une Abomination dans une zone de corruption qui n'a pas encore reçu de zombies (au choix des joueurs). Si le plateau contient déjà une Abomination, celle-ci reçoit une activation supplémentaire à la place.



Une même carte Zombie ne peut déclencher qu'une seule activation supplémentaire de cette façon.

2. Notez tous les zombies qui se trouvent dans des zones adjacentes à des Chemins de ronde. Définissez leur zone de destination comme s'ils allaient effectuer un déplacement. Si la voie vers leur zone de destination est bloquée par le Chemin de ronde, ils effectuent immédiatement 1 déplacement et grimpent sur celui-ci. Dans les autres cas, ils ne se déplacent pas.

PÉNURIE DE FIGURINES

Lorsque des zombies doivent être générés sur le plateau, il peut arriver que les joueurs ne disposent plus de suffisamment de figurines de type indiqué. Dans ce cas, les zombies restants sont placés (s'il en reste), puis résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Si le plateau ne contient pas d'Abomination, piochez 1 carte Abomination. Si la pénurie provient d'une carte Zombie, placez l'Abomination dans la zone d'invasion correspondante. Si la pénurie provient d'une carte Siège ou « Aaahh !! », placez l'Abomination dans une zone de corruption.
2. Si le plateau contient déjà une Abomination, elle reçoit une activation supplémentaire. Une même carte Zombie ne peut déclencher qu'une seule activation supplémentaire de cette façon (dans le cas où, par exemple, les joueurs ont pioché une carte Siège et plusieurs zones de corruption souffrent d'une pénurie de figurines).



COMBAT

Au fil du temps, il a fallu apprendre à se battre avec n'importe quelle arme. Bien sûr, nous avions tous plus ou moins nos petites préférences, mais nous avions rarement l'occasion de conserver nos outils préférés bien longtemps. À chaque nouveau Zombicide, nos adversaires étaient si nombreux que devions les affronter avec tout ce qui nous tombait sous la main.

Par conséquent, s'il y en a un parmi vous qui ne sait pas lire, il ferait bien de s'y mettre au plus vite. Savoir déchiffrer un sort, ça peut vous sauver la mise !



Valeur de Dés



Symbol Dual

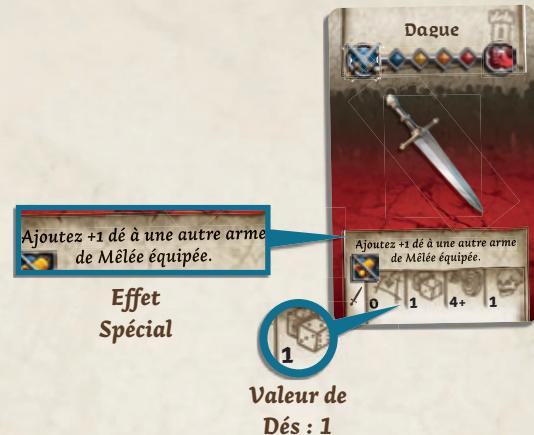
Lorsqu'un survivant accomplit une action de Mêlée, à Distance ou de Magie pour attaquer des zombies, lancez autant de dés que la valeur de Dés de l'arme ou utilisée.

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



Valeur de Dés : 1

EXEMPLE 1 : Sarnaï est équipée des 2 sorts de Combat Foudre. Le sort Foudre est doté du symbole Dual. Sarnaï peut donc utiliser les deux au cours d'une même action, ce qui lui permet de lancer 2 dés (1 pour chaque sort Foudre) en ne dépensant qu'une seule action de Magie.



EXEMPLE 2 : Lorna est équipée de deux Dagues. Les deux armes étant identiques et dotées du symbole Dual, elle peut frapper avec les deux à la fois. En théorie, elle devrait lancer 2 dés (un par Dague). Cependant, chaque Dague donne un bonus de +1 Dé à l'arme de Mêlée tenue dans l'autre main. Ce bonus étant réciproque, chaque Dague passe à une valeur de Dés de 2, pour un total de 4 dés en Dual !



Valeur de Précision



Valeur de Dégâts

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

IMPORTANT : Un résultat de 1 est toujours un échec, quels que soient les bonus octroyés par l'équipement, les compétences et autres effets de jeu.

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 Dégâts excédentaires sont perdus.

- Les **Rôdeurs**, **Forcenés** et **Nécromanciens** sont éliminés avec une valeur de Dégâts de 1 ou plus.
- Les **Balèzes** sont éliminés avec une valeur de Dégâts de 2 ou plus. Les armes dotées d'une valeur de Dégâts de 1 n'ont aucun effet sur eux, peu importe le nombre de fois où ils sont touchés.
- Les **Abominations** sont éliminées avec une valeur de Dégâts de 3 ou plus. *White Death* ne contient pas d'armes infligeant 3 Dégâts. Pour vaincre ce monstre, il vous faudra recourir au Feu du Dragon (page 37), Déverser un Chaudron (page 24) ou faire appel à certaines compétences (comme Super force).

La Portée d'une arme est indiquée sur sa carte par la valeur de Portée. Elle représente la distance en nombre de zones que l'arme peut atteindre.



Symbol de Portée

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

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



EXEMPLE : L'Arc de guerre dispose d'une Portée de 1-3, ce qui signifie qu'il peut être utilisé pour tirer jusqu'à 3 zones de distance, mais pas dans la zone occupée par le survivant. Le sort de Combat Explosion de puissance possède une Portée de 0-1. Il peut donc être utilisé pour tirer dans zone du survivant ou dans une zone adjacente, mais pas plus loin.

ACTION DE MÊLÉE

Même si nous combattons dans les ruines d'une cité autrefois majestueuse, au sommet de ses remparts ou le long de ses larges avenues, nous nous retrouvons régulièrement engagés au corps-à-corps. Nous devons parfois nous aventurer dans des bâtiments dévastés. Les nécromanciens ont le pouvoir de faire surgir des zombies de la brume corruptrice qu'ils répandent dans la ville. Et, la plupart du temps, nous manquons de puissance de feu, ce qui permet aux zombies de franchir nos lignes. Il est alors temps de libérer la bête qui sommeille en nous.

Un survivant équipé d'une arme de Mêlée peut attaquer un zombie situé dans la même zone que lui. Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à la Précision de l'arme indique un succès. Le joueur répartit à sa guise les succès entre les cibles potentielles dans la zone.

Les Attaques de Mêlée ratées ne provoquent pas de Tir ami (voir page 32).



Les armes de Mêlée portent le symbole de Mêlée.

EXEMPLE : Jenia et Ogon se trouvent dans la même zone qu'un Balèze, un Rôdeur et un Forcené. Jenia attaque avec son Épée et obtient 1 et 2, soit 1 succès. L'Épée n'étant dotée que d'une valeur de Dégâts de 1, elle n'est pas suffisante pour tuer le Balèze. Jenia décide d'attribuer son succès au Forcené, éliminant celui-ci. Étant donné qu'il s'agit d'une action de Mêlée, Ogon ne risque pas d'être touché par les moulinets de Jenia, même si un échec a été obtenu.

ARMES D'HAST

Les armes de Mêlée dotées du mot-clé **arme d'Hast** sont utilisées pour effectuer des actions de Mêlée à une Portée de 1 (ni plus ni moins) dans n'importe quelle zone en ligne de vue du survivant.



Les armes d'Hast sont des armes de Mêlée qui infligent leurs Dégâts à une Portée de 1.

NOTE : Dotées d'une Portée stricte de 1, les armes d'Hast ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des actions de Mêlée dans la propre zone du survivant. Soyez vigilant ! La relique de Crypte appelée Pertuisane constitue l'unique exception à cette règle.

ACTIONS À DISTANCE ET DE MAGIE

Le combat à distance est un moyen à la fois élégant (enfin, la plupart du temps) et astucieux de décimer les rangs des zombies. Après tout, ils ne peuvent pas riposter et ne sont pas du genre à se mettre à l'abri. Ils avancent stupidement vers vous comme des moutons qui vont à l'abattoir.

Restez prudents, toutefois. Viser juste en étant encerclé par des masses de chair en décomposition titubantes n'est pas si facile, et de simples flèches ou éclairs magiques ne suffiront pas à éliminer les adversaires les plus coriaces.

Un survivant équipé d'une arme à Distance ou un sort de Combat peut tirer dans une zone dans la Portée de son arme et en ligne de vue (page 11).

ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES



Les armes à Distance portent le symbole à Distance.

RAPPEL :

- Dans les zones de bâtiment (y compris les ruines, page 35), la ligne de vue est limitée aux zones adjacentes qui partagent une ouverture commune.
- Dans les zones de rue (y compris les zones de corruption, page 20), la ligne de vue s'étend en ligne droite parallèle au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle rencontre un mur ou le bord du plateau.
- Les tirs ratés peuvent provoquer des Tirs amis. Sachez jauger les risques !

Ignorez les acteurs qui se trouvent dans les zones entre le tireur et sa cible. Les survivants peuvent ainsi tirer à travers des zones occupées sans affecter les autres survivants ou les zombies qui s'y trouvent. Un survivant peut même tirer dans une autre zone alors qu'un zombie est présent 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**
4. **Nécromancien**

Les touches sont attribuées aux cibles venant en premier dans l'ordre de priorité jusqu'à ce qu'elles aient toutes été éliminées. Elles sont ensuite attribuées à celles du degré de priorité suivant jusqu'à ce qu'elles aient aussi été éliminées, et ainsi de suite.

Si plusieurs cibles partagent le même ordre de priorité, le tireur choisit lesquelles sont touchées.

Rappel : L'ordre de priorité des cibles ne s'applique pas aux actions de Mêlée.

ORDRE DE PRIORITÉ	NOM	ACTIONS	ÉLIMINATION	POINTS D'ADRÉNALINE
1	Balèze / Abomination	1	2/3	1/5
2	Rôdeur	1	1	1
3	Forcené	2	1	1
4	Nécromancien	1	1	1

EXEMPLE : Armé d'une Arbalète (2 Dégâts), Ogon effectue une action à Distance dans une zone contenant 1 Balèze, 2 Rôdeurs et 2 Forcenés.

- Ogon obtient **1** et **2** pour sa première action. L'Arbalète touche sur des résultats de 4 et plus, ce qui signifie 2 succès. En suivant l'ordre de priorité des cibles, le premier abat le Balèze (2 Dégâts). Le second est attribué à un Rôdeur, qui est lui aussi éliminé (1 succès = 1 cible).

- Pour sa seconde action, Ogon obtient **1** et **2**, soit 2 succès. Le premier succès fauche le Rôdeur qui arrive en premier dans l'ordre de priorité. Le dernier succès sert à éliminer un des Forcenés. Il reste donc 1 Forcené.

NOTE : Les Balèzes arrivent en premier dans l'ordre de priorité et sont insensibles aux armes dotées d'une valeur de Dégâts de 1. Ce qui veut dire qu'ils protègent les Rôdeurs, Forcenés et Nécromanciens dans leur zone de toutes les actions à Distance n'infligeant qu'un seul Dégât, car elles doivent être retirées en premier. Il en va de même pour les Abominations, qui ne sont éliminées qu'avec une valeur de Dégâts de 3 (ou avec le Feu du Dragon ou en Déversant un Chaudron).

TIR AMI

- Aaaargh ! Hé, chuis pas un zombie !

- Désolé, je... tu... enfin, t'as vu ta gueule ?

- Ouais, chuis couvert de tripes. Tu veux que je fasse quoi ? Que j'agite une pancarte << Pas un zombie >> ?

GEL

Un survivant ne peut pas être touché par ses propres attaques.

Cependant, dans des situations désespérées, il peut arriver qu'une action à Distance, de Magie ou de Garde cible une zone occupée à la fois par des zombies et des survivants (pour rappel, les actions de Mêlée ne provoquent pas de Tir ami). Dans ce cas, toutes les attaques ratées touchent les survivants dans la zone ciblée. Les Tirs amis sont attribués à la convenance des joueurs.

Les sauvegardes d'armure sont autorisées, chaque succès annulant une touche de Tir ami. Les touches restantes infligent chacune autant de blessures que la valeur de Dégâts de l'arme ou du sort de Combat utilisé. Rappel : les actions de Mêlée ne provoquent pas de Tirs amis.

Tuer un survivant (y compris un Garde) ne rapporte pas de PA. Tuer un autre survivant entraîne généralement une défaite pour le groupe. Dans la plupart des cas, tuer un Garde ne met pas fin à la partie (mais qui pourrait être assez cruel pour le faire ?).

EXEMPLE 1 : Lorna tire avec un Arc de guerre dans une zone occupée par Vasuke et deux Rôdeurs. Elle obtient 1, un échec. L'échec signifie qu'une flèche perdue atteint son coéquipier. Vasuke subit 1 blessure.

EXEMPLE 2 : Ogon tire à l'Arbalète dans une zone où se trouve Jenia en compagnie d'un Forcené. Il obtient 2 et 1, deux succès ! Le premier suffit à tuer le Forcené. L'autre est perdu. Seuls les tirs ratés peuvent atteindre les survivants. Jenia est saine et sauve.



Au moment où il est activé, le Forcené n'est pas affecté par le pion Gel. Il résout donc ses 2 actions normalement. Le zombie traverse la zone du pion Gel sans aucune pénalité et rejoint la zone occupée par Jenia.



Le pion Gel immobilise temporairement les zombies.
Ils sautent leur prochaine activation !

Divers effets de jeu, comme des compétences ou règles spéciales de Quête, peuvent placer un pion Gel dans une zone ciblée. Quand des zombies présents dans une telle zone devraient être activés, défaussez le pion Gel à la place. Les zombies sautent toute leur activation (même s'ils disposent de plusieurs actions, à l'instar des Forcenés).

- Une zone ne peut contenir qu'un seul pion Gel à la fois. Tout pion supplémentaire est perdu.
- Un pion Gel est retiré dès qu'il n'y a plus de zombies dans sa zone.
- Sous l'influence d'un pion Gel, un Nécromancien Profanateur (page 19) ne peut pas déplacer le pion Invasion d'où il est issu.

LIEUX SPÉCIAUX

Wintergrad était autrefois une fière cité située au croisement d'importantes routes commerciales et de grands axes de voyage. Aujourd'hui, elle est devenue un champ de bataille dans le conflit qui oppose les vivants et les morts. La plupart des bâtiments ont subi de lourds dégâts et une bonne partie de la ville est en ruine. Les hautes murailles constituent sans doute la dernière ligne de défense qui sépare les nécromanciens profanateurs de leurs sombres machinations. Défenseurs de Wintergrad, continuez le combat !

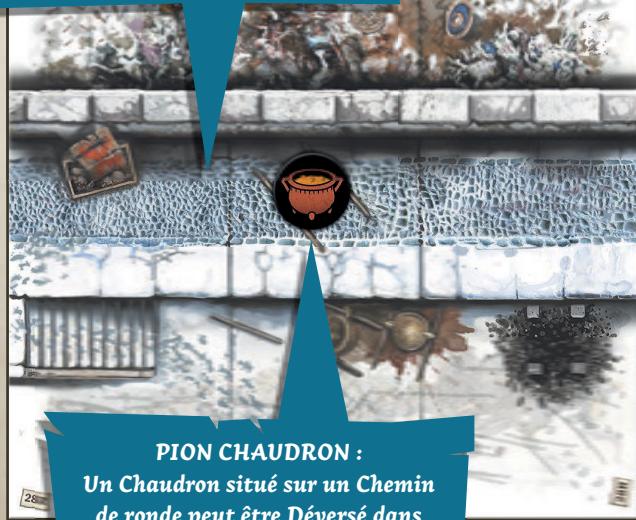
CHEMINS DE RONDE

Les Chemins de ronde représentent les accès aux hautes murailles qui protègent Wintergrad des envahisseurs. Ils sont suffisamment larges pour y livrer bataille !

- Les Chemins de ronde sont des zones de rue. Si y grimper requiert des règles spéciales, il est possible de passer d'une zone de Chemin de ronde à une autre sans restriction.

CHEMIN DE RONDE :

Voici un Chemin de ronde. Il dispose de règles spéciales de ligne de vue. Les zombies peuvent se jeter du haut d'un Chemin de ronde pour poursuivre leur proie !



PION CHAUDRON :

Un Chaudron situé sur un Chemin de ronde peut être Déversé dans la zone de rue en dessous, tuant quiconque s'y trouve ! Les règles de Chaudron sont détaillées page 24.

- Les survivants grimpent ou descendent d'un Chemin de ronde en empruntant soit des Escaliers, soit en utilisant des Échelles de corde.

NOTE : Les Escaliers et les Échelles de corde ne sont pas des zones.

- Les **zombies** grimpent sur les Chemins de ronde en empruntant les Escaliers ou par le biais d'une carte Siège zombie. **En revanche, ils ne sont soumis à aucune restriction quand ils quittent un Chemin de ronde : ils se jettent simplement dans le vide, se relèvent et se dirigent vers leur proie.**
- Par leur position surélevée au sommet de la muraille, **les acteurs situés sur un Chemin de ronde voient les zones situées au-delà des bâtiments**, leur champ de vision passant par-dessus ces derniers. De la même façon, un acteur situé dans l'une de ces zones dispose d'une ligne de vue vers les acteurs sur le Chemin de ronde.
- Les acteurs situés sur un Chemin de ronde ne voient pas à l'intérieur des bâtiments. Ils ne voient que les zones de rue et de ruines.

CARTE SIÈGE ZOMBIE :

Les zombies qui se tiennent au pied d'un Chemin de ronde peuvent grimper sur celui-ci lorsqu'une carte Siège zombie est piochée, mais seulement si cela leur permet de se rapprocher de leur cible. Les cartes Siège zombie sont détaillées page 29.

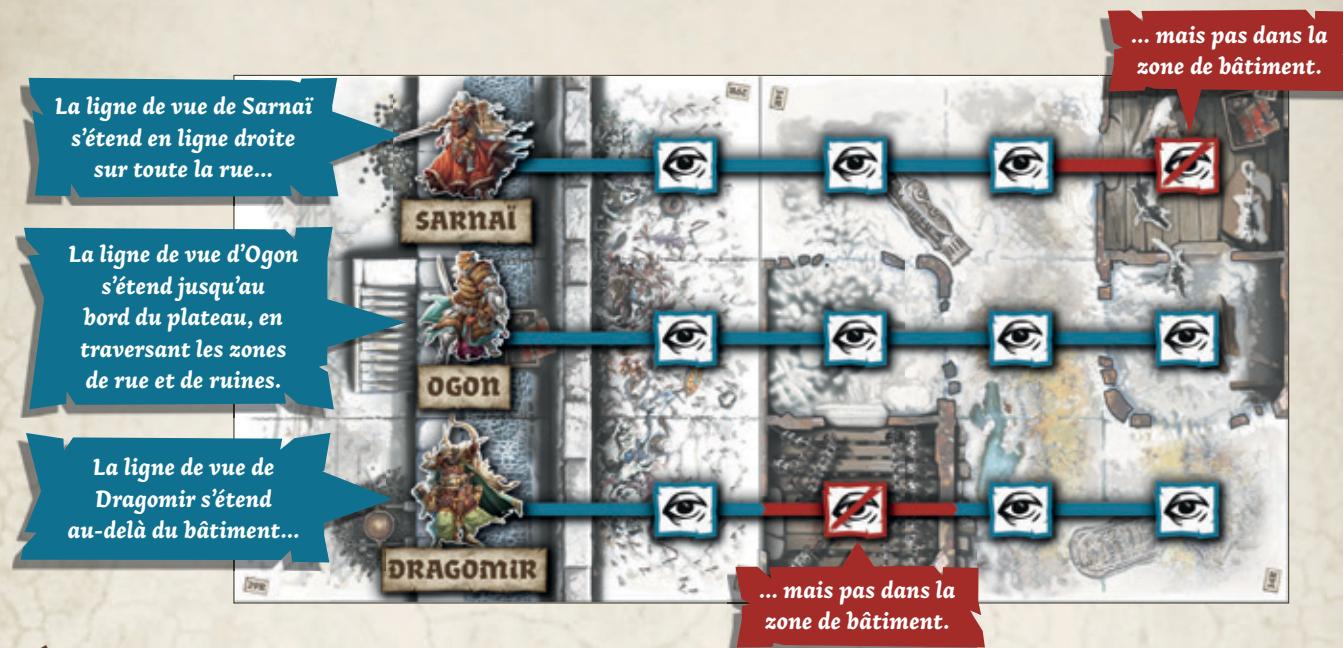
ÉCHELLE DE CORDE :

Les survivants peuvent utiliser une Échelle de corde pour créer un passage entre une rue et un Chemin de ronde directement adjacent. Le passage fonctionne dans les deux sens.



ESCALIERS :

N'importe quel acteur peut emprunter les Escaliers pour aller et venir entre la zone de rue et le Chemin de ronde.

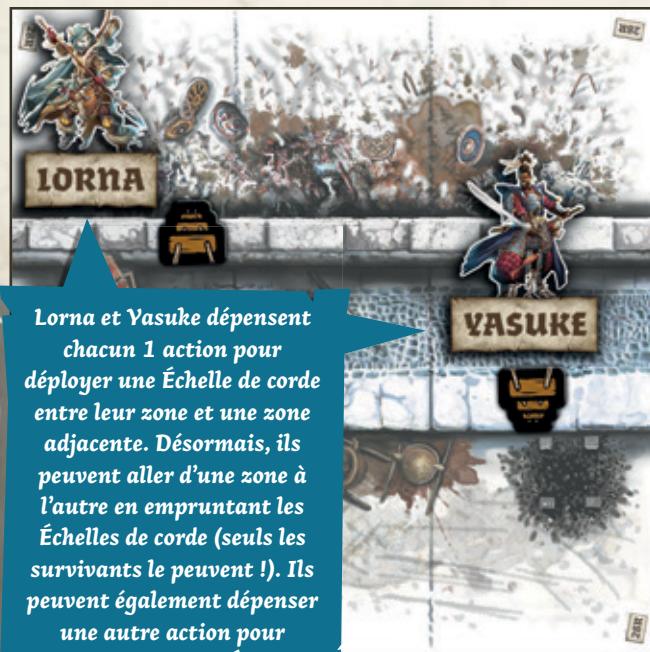


ÉCHELLES DE CORDE

Les pions Échelle de corde peuvent être pris comme des Objectifs (page 23). Le survivant doit soit se trouver dans l'une des deux zones occupées par le pion, dépenser 1 action et placer le pion sur son tableau de bord. Le pion n'occupe pas de place dans l'inventaire et peut être échangé comme une carte Équipement.

Plus tard, en dépensant une autre action, le survivant peut déployer l'Échelle de corde en la plaçant **sur la frontière entre une zone de rue et un Chemin de ronde, ouvrant ainsi un passage entre les deux**. Le survivant doit se trouver dans l'une des deux zones. Il peut désormais aller et venir entre les deux zones grâce à l'Échelle de corde.

NOTE : Les zombies ne peuvent pas emprunter les Échelles de corde.



Voici un pion Échelle de corde

ZONES DE RUINES

- Les zones de ruines sont des zones de bâtiment, ce qui affecte les lignes de vue (page 11).
- Les zones de ruines ne peuvent pas être fouillées.
- Un acteur situé sur un Chemin de ronde dispose d'une ligne de vue vers les zones de ruines et vers les zones qui s'étendent au-delà.



TRAITS D'ÉQUIPEMENT

Wintergrad était la plus grande ville de la Région et elle abritait quelques-uns des meilleurs forgerons. Ses armes étaient réputées dans tout l'empire, mais aujourd'hui, la plupart d'entre elles gisent désormais dans la neige, à l'abandon... la plupart, mais pas toutes. Nous sommes constamment en quête de ces reliques, quel que soit l'endroit où elles se trouvent, car elles peuvent se révéler vitales dans notre combat contre l'armée des morts.

Certains équipements sont soumis à des règles spéciales, détaillées ci-après.

ARMURE



Les équipements dotés d'une valeur d'Armure permettent les sauvegardes d'armure contre les attaques de zombie (page 25) et les Tirs amis (page 32). Plus cette valeur est basse, plus le survivant a de chances d'annuler des blessures !

DAGUE ET EXPLOSION DE PUISSANCE



La Dague procure +1 dé à une autre arme de Mêlée équipée. L'Explosion de puissance fait de même avec un autre sort de Combat équipé. Ces équipements sont plus efficaces en conjonction avec des armes dotées d'une faible valeur de Dés, mais d'une grande valeur de Dégâts.

Notez que le bonus est réciproque. Par exemple, deux Explosions de puissance en Dual se donnent mutuellement +1 dé pour un total de 4 dés par action de Magie (page 22) !

UTILISABLE DEPUIS LE SAC À DOS



L'équipement standard ne peut pas être utilisé quand il est dans un emplacement Sac à dos (page 17). L'équipement **utilisable depuis le Sac à dos** fait exception à cette règle et peut être utilisé sans être équipé.

ARME D'HAST



Les armes d'Hast sont des armes de Mêlée qui sont utilisées pour effectuer des actions de Mêlée à une Portée de 1 (ni plus ni moins) dans n'importe quelle zone en ligne de vue du survivant.

RECHARGEMENT



Les armes rechargeables disposent d'une grande puissance d'arrêt, mais elles doivent être rechargées entre chaque tir.

Les armes dotées du trait **Rechargement** nécessitent d'être rechargées en utilisant une action entre chaque tir si le survivant souhaite tirer plusieurs fois au cours du même round de jeu. Lors de la phase de fin de round, elles sont automatiquement rechargées. Elles sont toujours considérées comme chargées au début du round de jeu.

- Si une telle arme est passée à un autre survivant sans avoir été rechargée, ce dernier devra le faire s'il souhaite l'utiliser lors du même round.
- Une seule action suffit à recharger deux armes identiques équipées en Dual.
- Il est possible de tirer avec une seule arme Dual rechargeable dans une zone et de dépenser ensuite une nouvelle action à Distance pour tirer dans une autre zone avec la deuxième arme.

SHASHKA



Lorsqu'elle est utilisée en Dual (page 30), la Shashka voit sa valeur de Dégâts passer à 2. Ces armes sont vos meilleurs atouts pour terrasser les Balèzes en début de partie.



TORCHE + BILE DE DRAGON = FEU DU DRAGON

Toute seule, la Torche peut être utilisée depuis le Sac à dos pour accélérer vos Fouilles (page 21). Elle permet au survivant de piocher 2 cartes Équipement au lieu d'une seule.



Un survivant peut défausser 1 Torche et 1 Bile de dragon lors de la même action à Distance pour créer un Feu du Dragon à une Portée de 1 et en ligne de vue.

Tous les acteurs dans la zone ciblée sont éliminés, quelle que soit la valeur de Dégâts requise pour les éliminer, leur valeur d'Armure ou leurs blessures restantes. Le Feu du Dragon ne fait pas de bruit.

Le survivant qui a déclenché le Feu du Dragon gagne tous les PA correspondants.

COMPÉTENCES D'ÉQUIPEMENT

Certains équipements sont dotés de compétences (Tireur d'élite pour l'Arc en corne, par exemple).

Cartes Arme : Le survivant bénéficie de la compétence indiquée quand il effectue une action de Combat avec l'arme dotée de la compétence.

Autres cartes : Le survivant bénéficie de la compétence tant que l'équipement se trouve dans l'emplacement approprié.



Certaines armes octroient une redoutable compétence lors de leur utilisation.



MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES

Utilisez les modes de jeu supplémentaires détaillés dans ce chapitre afin d'enrichir vos parties, rejouer d'anciennes Quêtes en vous ouvrant à de nouvelles possibilités et créer des défis thématiques uniques !

♦ JOUER AVEC PLUSIEURS ABOMINATIONS

Les différentes boîtes de base et extension de Zombicide proposent un large éventail d'Abominations. Les joueurs peuvent remplacer les Abominations Khans par leurs monstres favoris, ou décider au hasard chaque fois qu'une Abomination est générée, voire toutes les jouer, et advienne que pourra !

CRÉER UN PAQUET ABOMINATION

Le paquet Abomination permet d'ajouter de la diversité sans altérer l'équilibre du paquet Zombie. Générez une Abomination au hasard chaque fois que vous piochez une carte Abomination dans le paquet Zombie ! Pour cela, créez un paquet contenant l'Abomination Khan et un exemplaire de chaque carte Abomination que vous souhaitez ajouter à la partie. Lors de la Mise en place (page 6), mélangez le paquet Abomination et mettez-le à côté du plateau.

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. Placez ensuite l'Abomination correspondante dans la zone requise.
- ♦ **S'il y a déjà une Abomination en jeu**, elle reçoit une activation supplémentaire.

NOTE : Les Abominations dont les règles affectent les murs ne peuvent pas être utilisées dans les Quêtes de White Death.

FESTIVAL D'ABOMINATIONS

Ce mode de jeu utilise le paquet Abomination et permet d'avoir plusieurs Abominations en jeu en même temps. Plus elles sont nombreuses, plus la partie devient mortelle : vous êtes avertis !

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. Placez ensuite l'Abomination correspondante dans la zone requise.
- ♦ **S'il y a déjà une Abomination en jeu**, toutes les Abominations en jeu reçoivent une activation supplémentaire. ENSUITE, piochez une carte du paquet Abomination et placez l'Abomination correspondante dans la zone requise.

♦ JOUER AVEC PLUSIEURS NÉCROMANIENS

Pour jouer avec plusieurs Nécromanciens, appliquez la même méthode qu'avec les Abominations : créez un paquet Nécromancien duquel vous piocherez chaque fois qu'une carte Zombie vous demande de générer un Nécromancien. Les règles sont identiques, avec les ajustements suivants :

- ♦ S'il n'y a pas de Nécromancien Profanateur en jeu, générez-en un.
- ♦ S'il y a déjà un Nécromancien Profanateur en jeu, celui-ci reçoit une activation supplémentaire. ENSUITE, piochez une carte du paquet Nécromancien et placez le Nécromancien correspondant dans la zone requise.
- ♦ Les Nécromanciens supplémentaires n'ajoutent pas de pions Invasion. Seul le Nécromancien Profanateur le fait.
- ♦ Placez 1 pion Corruption dans chaque zone où entre un Nécromancien, créant ainsi une zone de corruption (page 20). Ignorez cette règle si le Nécromancien entre dans une zone déjà corrompue.
- ♦ Un Nécromancien considère que la zone du Signal est sa zone de destination. Contrairement aux survivants et aux zombies, un Nécromancien peut monter ou descendre d'un Chemin de ronde sans emprunter des Escaliers (page 34). **La partie est perdue dès qu'un Nécromancien atteint la zone du Signal.**

ET LES CABALES, DANS TOUT ÇA ?

Les règles de Cabales de Nécromanciens issues de Black Plague et de Green Horde ne sont pas utilisées dans White Death. Les anciens Nécromanciens dont les règles affectent les murs ou les zones d'invasion ne sont pas non plus compatibles avec White Death.

♦ MODE ULTRAROUGE

Vous aurez beau tenter de la jouer finaud, les zombies finiront par vous repérer et ils vous tomberont inmanquablement sur le paletot. Et là, au cœur de la bataille, la bête qui sommeille en vous va se réveiller, vous insufflant vitesse, rage et force. Très vite, vous allez vous rendre compte que vous êtes bien plus doué que vous le pensiez, et que vos prouesses martiales peuvent atteindre des sommets insoupçonnés ! Je dois bien admettre que nous sommes tous devenus plus ou moins dépendants de cette fureur de vaincre, et que combattre les zombies, nous adorons ça. Cela nous permet de nous sentir vivants. C'est la seule voie qui peut nous conduire à la victoire !

Le mode Ultrarouge permet aux survivants de gagner des points d'adrénaline au-delà du **niveau de danger rouge** et de bénéficier de compétences supplémentaires. Grâce à ce mode, il est possible de battre des records de massacre et de jouer des Quêtes de grande envergure.

Mode Ultrarouge : Lorsqu'un survivant atteint le niveau rouge, remettez 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 lui ont permis d'atteindre le niveau rouge. Le survivant est toujours au niveau rouge et conserve ses compétences. Comptabilisez les points d'adrénaline normalement et choisissez une compétence non acquise à chaque nouveau niveau de danger atteint. Si un survivant a acquis toutes les compétences possibles sur sa fiche d'identité, il peut choisir d'acquérir n'importe quelle compétence de la liste (page 51) lorsqu'il atteint à nouveau les niveaux orange et rouge.

EXEMPLE : Ogon vient de gagner son 43e point d'adrénaline, atteignant ainsi le niveau rouge. Il possède les compétences suivantes : Poussée et Gardes : Recul (bleu), +1 action (jaune), Soif de Sang : Mêlée (orange) et +1 action de Combat gratuite (rouge). Le joueur replace le pointeur d'adrénaline sur 0 et la Quête reprend. Ogon reste cependant au niveau rouge et continue à gagner des points d'adrénaline en éliminant des zombies.

Ogon n'obtient pas de compétence supplémentaire en atteignant les niveaux bleu et jaune pour la seconde fois. Il possède déjà toutes les compétences pour ceux-ci. En atteignant de nouveau le niveau orange, il gagne Corps de fer, 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 Réflexes de combat. Le pointeur d'adrénaline retourne sur 0.

Au cours de son troisième passage sur la barre d'adrénaline, Ogon n'obtient aucune compétence supplémentaire aux niveaux bleu, jaune et orange, car il les possède déjà toutes. En atteignant le niveau rouge pour la troisième fois, il obtient la dernière compétence de ce niveau : Faucheur : Mêlée. Le pointeur d'adrénaline est à nouveau replacé sur 0.

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

vous trouverez dans les autres boîtes de base ou dans l'extension *Hero Box*.

Jouer avec un plus grand nombre de survivants (ou de joueurs !) est assez simple. Suivez les directives ci-dessous en les ajustant en fonction du niveau de difficulté recherché.



- Pour chaque survivant au-delà du sixième, ajoutez 1 carte Équipement de départ provenant de la boîte correspondante à la réserve de cartes que vont se partager les survivants lors de la Mise en place.
- Piochez 1 carte Zombie supplémentaire pour chaque paire de survivants au-delà du sixième (arrondir à l'entier supérieur). Ces cartes supplémentaires sont ajoutées en suivant l'ordre des zones d'invasion (en repartant de la première après avoir résolu la dernière). Oui, cela signifie que certaines zones peuvent doubler, voire tripler leur rythme d'invasion !



CARTES COMPÉTENCE DE GARDE

Les cartes compétence de Garde sont optionnelles. Elles permettent aux survivants qui ne possèdent pas de compétence de Garde d'en acquérir une lors des parties de *White Death* afin de pleinement exploiter les règles des Gardes. Vous pouvez les utiliser avec des survivants issus d'autres boîtes de *Zombicide* pour représenter leur entraînement à commander et diriger des troupes.



Clovis (de *Black Plague*) est entraîné par un officier rescapé de *Wintergrad*. Il pioche une carte compétence de Garde et obtient la compétence « Gardes : Gel à Distance » pour la durée de la partie.

Mélangez le paquet Compétence de Garde lors de la mise en place, puis piochez 1 carte pour chaque survivant dépourvu de compétence de Garde. Pour la durée de la partie, celui-ci gagne la compétence de Garde indiquée **au niveau bleu**. Conservez la carte à côté du tableau de bord du survivant. Considérez que la compétence sur la carte figure sur sa fiche d'identité.

NOTE : Rien n'empêche les joueurs de choisir leurs cartes compétence de Garde au lieu de les piocher au hasard. Cette méthode peut toutefois altérer la difficulté de la partie.

JOUER AVEC 7 SURVIVANTS ET PLUS

Zombicide propose une sélection de plus en plus importante de survivants à utiliser lors de vos parties. Tôt ou tard, vous serez tenté de jouer avec plus de 6 survivants. Pour cela, vous aurez besoin de tableaux de bord, de pointeurs en plastique et de cartes Équipement de départ supplémentaires que



QUÊTES

Les Quêtes suivantes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, en fonction du temps de jeu et de la difficulté recherchés. Les règles spéciales figurant dans les Quêtes prennent le pas sur les règles de base ou celles sur les cartes. Chaque Quête indique sa difficulté, un nombre conseillé de survivants, ainsi qu'une durée moyenne.

TUTORIEL : **PRÉPARATIFS** **DE BATAILLE**

FACILE / 6 SURVIVANTS / COURTE

Wintergrad n'est pas un jardin d'enfants. Nous avons repoussé la dernière incursion des zombies, mais ils sont encore très nombreux à arpenter les rues. Deux groupes importants convergent vers notre refuge de fortune. Nous devons récupérer nos affaires avant qu'il ne soit trop tard, sans quoi nous ne tiendrons pas un jour de plus.

Dalles requises : **31R & 32R**.

31R | **32R**

OBJECTIFS

- **Récupérez votre équipement.** La Quête est réussie dès que les deux Objectifs ont été pris.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Piochez autant de cartes Équipement que le nombre de survivants et placez-les, face cachée, dans la zone contenant l'Objectif de la dalle 31R. Faites de même pour la zone de l'Objectif de la dalle 32R.

- **Pas sans mon matériel.** Un survivant peut dépenser 1 action pour effectuer une Fouille dans une zone contenant un Objectif et prendre une carte Équipement de la pile. Cette action peut être effectuée plusieurs fois par tour. Un Objectif ne peut pas être pris tant que la zone qu'il occupe contient encore des cartes Équipement. Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend.



QUÊTE 1: SONNEZ L'ALERTE !

FACILE / 6 SURVIVANTS / MODÉRÉE

Plus tôt dans la journée, nous avons découvert une cache d'armes derrière la muraille, mais une tempête de neige a interrompu nos recherches. Nous avons déjà tout débarrassé à l'exception des jarres de bile de dragon. Nous n'avons pas voulu prendre le risque d'en renverser partout.

Le temps commence à peine à se calmer quand retentit le sifflet de l'alerte. Les zombies sont là ! Dissimulés par la tempête, ils ont pu s'approcher à proximité des remparts. Si nous agissons sans tarder, nous pouvons encore repousser leur assaut en récupérant les jarres de bile de dragon.

Rassemblez les troupes, sabres au clair, et sauvez la ville !

Dalles requises : **27V, 28R,**
29R, 31V, 32R & 34R.

OBJECTIFS

- Défendez la ville !** La Quête est réussie dès que toutes les conditions suivantes sont remplies simultanément.
 - Tous les Objectifs ont été pris.
 - Les survivants ont les 4 cartes Bile de dragon dans leur inventaire.
 - Les survivants se trouvent sur un Chemin de ronde (dont les Gardes).
 - Il n'y a pas de zombies sur les Chemins de ronde.

RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.** Mélangez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Matériel de survie.** Chaque Objectif rouge donne 5 PA au survivant qui le prend.
- Armes rares.** L'Objectif bleu et l'Objectif vert donnent chacun 1 relique de Crypte au hasard au survivant qui les prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.

- Cache de bile de dragon.** Un survivant qui se trouve dans la zone du pion Drapeau peut dépenser 1 action pour prendre une carte Bile de dragon dans n'importe quel paquet ou défausse. Mélangez ensuite le paquet. Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement. Cette action n'est pas une Fouille et peut être effectuée plusieurs fois au cours d'un même tour.



QUÊTE 2 : LES DERNIERS GRIMOIRES

FACILE / 6 SURVIVANTS / MODÉRÉE

La corruption se répand sur les remparts, ouvrant la voie aux zombies. Lors du dernier assaut, plusieurs brèches ont été ouvertes dans la muraille, ce qui met tout le quartier en péril ! Précédés par notre réputation, nous parvenons facilement à rallier les soldats en déroute. Ensemble, nous pouvons tenir suffisamment longtemps pour que les civils se mettent à l'abri. Les soldats nous parlent de leur ancien commandant, un enchanter capa ble de repousser les morts-vivants et de sceller les remparts à l'aide de ses grimoires. Il est mort en héros lors de l'assaut, mais ses derniers grimoires sont encore là, quelque part. Tôt ou tard, les zombies finiront par revenir, mais dans l'immédiat, nous sommes encore maîtres des lieux et nous n'allons rien lâcher !

Dalles requises : 26V, 28V, 29R, 32R, 33V & 34R.

32R	26V
28V	34R
33V	29R

OBJECTIFS

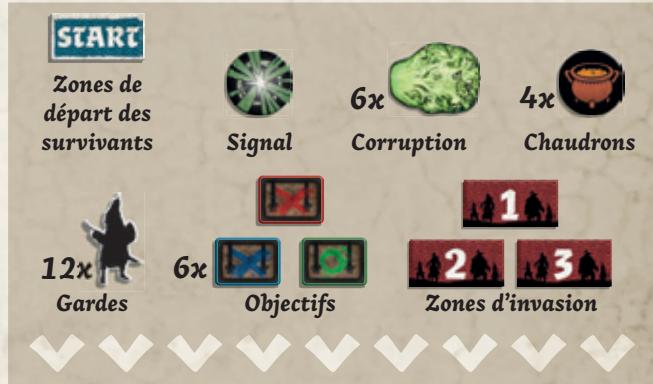
- Bannissez la corruption.** La Quête est réussie dès que tous les pions Corruption ont été retirés (voir Règles Spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.** Mélangez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée. Répartissez les survivants aussi équitablement que possible entre les deux zones de départ.
- Les derniers grimoires de bannissement.** Chaque Objectif donne 5 PA au survivant qui le prend.
 - Les Objectifs bleu et vert représentent les Grimoires de bannissement encore intacts. Placez le pion Objectif sur le tableau de bord du survivant. Il n'occupe pas d'emplacement dans l'inventaire et peut être échangé comme une carte Équipement.
 - Chaque Objectif rouge représente une partie du dernier Grimoire de bannissement. Ces pions sont placés sur le tableau de bord et peuvent être échangés comme les précédents. Un survivant peut rassembler toutes les parties sur son tableau de bord pour reconstituer le dernier Grimoire. Il ne conserve plus qu'un pion et défausse les autres.

- Se débarrasser de la corruption.** Pour 1 action, un survivant situé à une Portée de 0-1 d'un pion Invasion des zombies (PAS un pion Invasion de Profanateur) peut défausser un Grimoire de bannissement de son inventaire pour résoudre les effets suivants dans l'ordre :

1. Le pion Invasion est déplacé dans la zone d'invasion de départ, augmentant le taux d'invasion de celle-ci.
2. Retirez le pion Corruption sous le pion Invasion retiré, puis retirez tous les autres pions Corruption adjacents auxquels il est relié (cela s'applique également aux pions Corruption sous les autres pions Invasion). Lorsque le plateau ne contient plus aucun pion Corruption, la partie est gagnée !



QUÊTE 3 : L'HÉRITAGE DE L'AUBE

MOYENNE / 6 SURVIVANTS / MODÉRÉE

Fe quartier bien défendu de Wintergrad accueille autrefois la Légion de l'Aube, un bataillon d'élite. Lorsque les hordes ont déferlé sur l'Empire, la légion les a naturellement combattues et mené les forces impériales. Constamment en première ligne, elle a subi les plus lourdes pertes et a livré sa dernière bataille à l'endroit même où nous nous trouvons. On trouve encore quelques soldats dispersés qui, là et là, continuent le combat dans l'espoir de survivre un jour de plus. Peut-être pourrions-nous les rallier ?

Nous savons que leurs officiers maniaient des armes aux propriétés magiques. Les récupérer nous aiderait à combattre les zombies, et renforcerait le moral des troupes.

Dalles requises : 26R, 28R, 29R, 30V, 31R & 32R.

OBJECTIFS

- Récupérez les reliques de Crypte. La Quête est réussie dès que les survivants ont récupéré 8 reliques de Crypte issues du paquet Crypte, soit en prenant des Objectifs, soit en éliminant des Abominations ou des Nécromanciens Profanateurs.

30V	31R
28R	29R
26R	32R

RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.** Mélangez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Reliques.** L'Objectif bleu et l'Objectif vert donnent chacun 5 PA au survivant qui les prend.
- Les armes perdues.** Chaque Objectif rouge donne une relique de Crypte au hasard au survivant qui le prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement.



QUÊTE 4: TERRE BRÛLÉE

MOYENNE / 6 SURVIVANTS / LONGUE

Lentement mais sûrement, la corruption des zombies se répand dans Wintergrad. Certains quartiers sont d'ores et déjà des causes perdues, et nous devons établir une séparation claire entre les vivants et les morts. Pour cela, les derniers alliés encore présents doivent être évacués, après quoi nous mettrons le feu aux bâtiments afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble et d'éviter les embuscades des zombies. Tandis que dans l'enceinte des murailles, la ville est en proie aux flammes, la guerre urbaine se transforme peu à peu en un véritable siège.

Hauts les coeurs, compagnons. Wintergrad renaîtra de ses cendres et retrouvera sa gloire d'antan !

Dalles requises : 26V, 27R,
29R, 31R, 32V & 33V.

OBJECTIFS

- On ne lâche rien ! La Quête est réussie dès que les 3 bâtiments sont incendiés (voir Règles Spéciales).

NOTE : La Quête échoue si le moindre Garde est éliminé.

29R	33V
32V	27R
31R	26V



RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.** Placez l'Objectif bleu et l'Objectif vert dans les zones indiquées. Veuillez également noter que la dalle 26V ne contient pas d'Objectif.
- Armes rares.** L'Objectif bleu et l'Objectif vert donnent chacun 1 relique de Crypte au survivant qui les prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.
- Terre brûlée.** Les Objectifs rouges ne sont pas pris de façon classique. Un bâtiment est incendié quand un effet Feu du Dragon est résolu dans sa zone d'Objectif. Appliquez les effets suivants :
 - Retirez le pion Objectif. Le survivant qui a créé le Feu du Dragon gagne 5 PA.
 - Tous les acteurs dans le bâtiment sont éliminés. Le survivant qui a créé le Feu du Dragon gagne les PA correspondants.
 - Toutes les zones du bâtiment sont désormais considérées comme des zones de ruines.



QUÊTE 5 : L'IMPÉRATRICE DES ÉPINES

MOYENNE / 6 SURVIVANTS / LONGUE

Nous recevons la visite surprise d'un messager. En dépit de ses vêtements en lambeaux, il arbore le sceau impérial et implore notre aide. Serait-ce un piège ?

L'envoyé nous livre les derniers détails alors que nous approchons de notre destination : l'Impératrice des Épines, souveraine de Wintergrad et commandante de l'armée impériale, se cache ici, protégée par sa garde personnelle. Elle a été gravement blessée en défendant la ville et s'est retrouvée immobilisée pendant plusieurs semaines. Elle a suffisamment récupéré pour tenter une sortie, mais les Profanateurs sont sur ses talons. En réalité, ils sont si proches que nous apercevons déjà leurs forces. Pas une minute à perdre !

Pensez-vous que nos exploits nous vaudront une invitation au prochain bal ?

33V	28R
26R	27R
29V	30V

Dalles requises : 26R, 27R, 28R, 29V, 30V & 33V.

OBJECTIFS

- Sauvez l'Impératrice des Épines.** Prenez le Signal (voir Règles Spéciales). La Quête est réussie dès que le Signal se trouve dans la zone de sortie.

RÈGLES SPÉCIALES

- Armes nobles.** Chaque Objectif donne 1 relique de Crypte au survivant qui les prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.
- Sa Majesté.** Le Signal représente l'Impératrice des Épines. Un survivant qui se trouve dans sa zone peut dépenser 1 action pour prendre le Signal. Placez-le sur le tableau

de bord du survivant. Il n'occupe pas d'emplacement dans l'inventaire et peut être échangé comme un équipement. Le survivant qui détient le pion est désormais considéré comme étant lui-même le Signal.

- Gardes impériaux.** Tant que le Signal n'a pas été pris, les Gardes présents dans sa zone ne peuvent pas se déplacer (mais ils peuvent combattre).



QUÊTE 6 : UN REMPART TROP LOIN

MOYENNE/ 6 SURVIVANTS/LONGUE

Notre dernier raid au-delà des murs de Wintergrad a pris une tournure inattendue. À la tête d'une horde, les vils Profanateurs sont parvenus à franchir les remparts, sans toutefois prendre le temps de massacrer tous les soldats qui les défendaient. Coincés sur la muraille, ces hommes vont mourir de faim et de froid si nous ne les secourons pas rapidement.

Les Profanateurs ont commis une grave erreur en laissant ces soldats en vie. Lors de la prochaine bataille, c'est avec une féroceur redoublée qu'ils combattront les nécromanciens.

Dalles requises : 26V, 27R, 28R, 30V, 31V, 32V, 33V & 34V.

26V	27R
30V	34V
32V	31V
28R	33V

OBJECTIFS

- Sauvez les gardes.** Remplissez ces Objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 - Trouvez 2 Échelles de corde.** Prenez l'Objectif bleu et l'Objectif vert.
 - Fuyez avec tous les gardes.** Atteignez la zone de sortie avec tous les Gardes. Un survivant peut s'échapper par cette zone à la fin de son tour, avec tous les gardes qui s'y trouvent, tant qu'elle ne contient pas de zombies.

NOTE : La Quête échoue si le moindre Garde est éliminé.



RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.**
 - Les zones en pointillés des dalles 30V et 31V contiennent 2 pions Objectif supplémentaires.
 - Mélangez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Armes héroïques.** Chaque Objectif rouge donne une relique de Crypte au hasard au survivant qui le prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.
- À la recherche d'échelles de corde.** Les Objectifs bleu et vert donnent chacun 5 PA au survivant qui les prend, ainsi qu'un pion Échelle de corde.



QUÊTE 7: EMBLÈMES

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS/LONGUE

Les murailles de Wintergrad ont subi une brèche de trop. Malgré la vaillance des défenseurs, les zombies et leurs maîtres, les Profanateurs, ont réussi à entrer dans la cité et répandent désormais leur corruption dans l'enceinte des murs.

L'Impératrice des Épines a une nouvelle fois envoyé son messager. Elle nous confie la tâche d'exfiltrer de Wintergrad ses conseillers, ainsi que la couronne et le sceptre, symboles du pouvoir impérial. Afin de rallier le peuple, ces emblèmes sont d'une importance capitale. Maintenant qu'on en parle, l'impératrice est plus du genre à porter une armure et un casque que des robes soyeuses et des bijoux ouvrages.

Comme ma mère !

Dalles requises : 26V, 27R, 28R, 29R, 30R, 31R, 32R, 33V & 34V.

OBJECTIFS

- Protégez les emblèmes impériaux et leurs défenseurs !

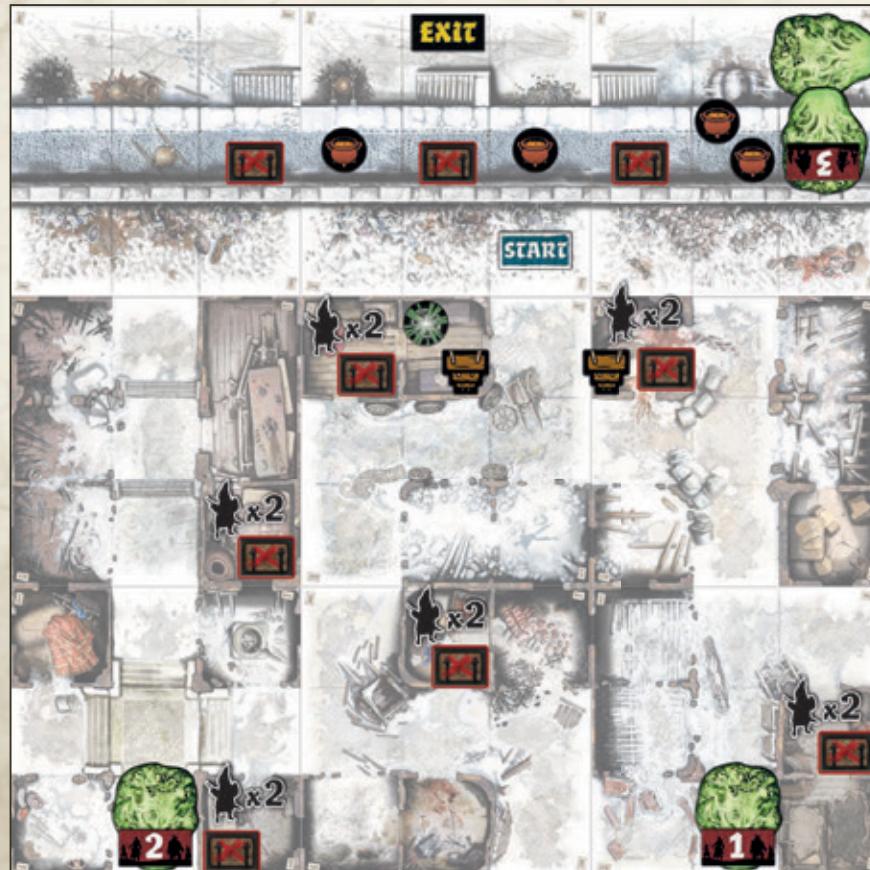
Remplissez ces Objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

- Obtenez la couronne et le sceptre. Prenez l'Objectif bleu et l'Objectif vert.
- Fuyez avec tous les gardes. Atteignez la zone de sortie avec tous les Gardes. Un survivant peut s'échapper par cette zone à la fin de son tour, avec tous les gardes qui s'y trouvent, tant qu'elle ne contient pas de zombies.

NOTE : La Quête échoue si le moindre Garde est éliminé.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Mélangez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- **Je ne pensais pas que c'était si lourd, une couronne !** Les Objectifs bleu et vert donnent chacun 5 PA au survivant qui les prend. Ils représentent la couronne et le sceptre.
- **Armes impériales.** Chaque Objectif rouge donne une relique de Crypte au hasard au survivant qui le prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.



28R	29R	33V
30R	26V	32R
34V	31R	27R



QUÊTE 8 : LE MUR DES HÉROS

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS/COURTE

Les zombies ont percé nos lignes et investi toute une partie de Wintergrad. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne s'attaquent à la cité intérieure, massacrent les civils et détruisent nos réserves. Si cette muraille tombe, les derniers survivants seront voués à connaître les affres de la famine tout au long d'un interminable hiver glacé.

Les zombies ont ouvert une brèche que nous devons combler au plus vite. À cet effet, les prêtres de Wintergrad ont préparé une mystérieuse mixture à base de sel, d'encens et de cendres d'anciens héros. Elle a le pouvoir de repousser les zombies, du moins suffisamment longtemps pour que les charpentiers colmatent la brèche. Hélas, nous manquons de reliques à brûler. N'oublions jamais ces héros de jadis. Même dans la mort, ils contribuent à bâtir un avenir meilleur !

Dalles requises : 26R, 28V, 29R, 30V, 32V & 33V.

OBJECTIFS

- Repousser les zombies au-delà des murailles. La Quête est réussie dès que tous les pions Invasion sont rassemblés dans la zone du drapeau (voir Règles Spéciales). Cela inclut le pion Invasion de Profanateur. Pour remporter la victoire, le pion doit soit être déplacé dans la zone du drapeau, soit retiré en éliminant le Nécromancien.

RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.** Mélangez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Reliques de foi et de gloire.** Chaque Objectif rouge donne 5 PA au survivant qui le prend. Placez le pion sur le tableau de bord de celui-ci. Il n'occupe pas d'emplacement dans l'inventaire et peut être échangé comme un équipement. Un survivant situé à une Portée de 0-1 d'un pion Invasion des zombies (PAS un pion Invasion de Profanateur) peut dépenser 1 action et défausser un Objectif rouge de son inventaire pour déplacer le pion Invasion dans la zone du drapeau.

- Armes ancestrales.** L'Objectif bleu et l'Objectif vert donnent chacun 1 relique de Crypte au hasard au survivant qui les prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.

30V	32V
26R	28V
29R	33V



QUÊTE 9 : DÉFENSEURS DU ROYAUME

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS/LONGUE

Les gardes nous exhortent à rejoindre l'impératrice et à l'aider à fuir Wintergrad. Les Profanateurs se sont réunis pour lancer une attaque de grande envergure ! Les quartiers de l'impératrice ont été leur première cible. Les zombies sont partout. Chaque seconde compte.

L'impératrice est encore faible, mais elle peut marcher. Un jour, elle va reprendre la tête de ses troupes et reconquérir Wintergrad. En attendant ce moment, nous confie-t-elle, c'est à nous qu'incombe la tâche de défendre l'Empire en son nom.

Dalles requises : 26V, 27V, 28V, 29R, 32R & 33V.



OBJECTIFS

- Emmenez l'impératrice dans la zone de sortie (voir **Règles Spéciales**). Le Signal représente l'Impératrice des Épines. La Quête est réussie dès que l'impératrice atteint la zone de sortie et qu'aucun zombie ne s'y trouve. La Quête échoue si l'impératrice subit la moindre blessure.

RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.** Répartissez les survivants entre les deux zones de départ aussi équitablement que possible.
- Escorter l'impératrice.** Le Signal est considéré comme un survivant. Il compte comme un pion Bruit, est éliminé s'il subit la moindre blessure et ne peut effectuer que des actions de Déplacement. Au début de chaque phase des joueurs, le Signal peut se déplacer de 1 zone dans une direction au choix des joueurs. Pour cela, sa zone doit contenir au moins 1 survivant et aucun zombie.
- Une collection impressionnante !** Chaque Objectif donne une relique de Crypte au hasard au survivant qui le prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.



QUÊTE 10 : LE DERNIER BASTION

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS/LONGUE

Wintergrad n'est plus un endroit sûr. Il n'est qu'une question de temps avant que les zombies n'envahissent toute la ville. Avant de fuir la cité, nous avons cependant une dernière bataille à livrer. Nous devons sauver autant de gens que possible et mettre la main sur les armes des anciens héros avant les nécromanciens.

Les murs sont peut-être tombés, mais pas nous !

Dalles requises : 28V, 29V, 30V, 31V, 33R & 34V.

OBJECTIFS

- La chute de Wintergrad. Remplissez ces Objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 - Obtenez les armes des héros. Récupérez 8 reliques de Crypte, soit en prenant des Objectifs, soit en éliminant des Abominations et des Profanateurs.
 - Fuyez avec tous les gardes. Atteignez la zone de sortie avec tous les Gardes. Un survivant peut s'échapper par cette zone à la fin de son tour, avec tous les gardes qui s'y trouvent, tant qu'elle ne contient pas de zombies.

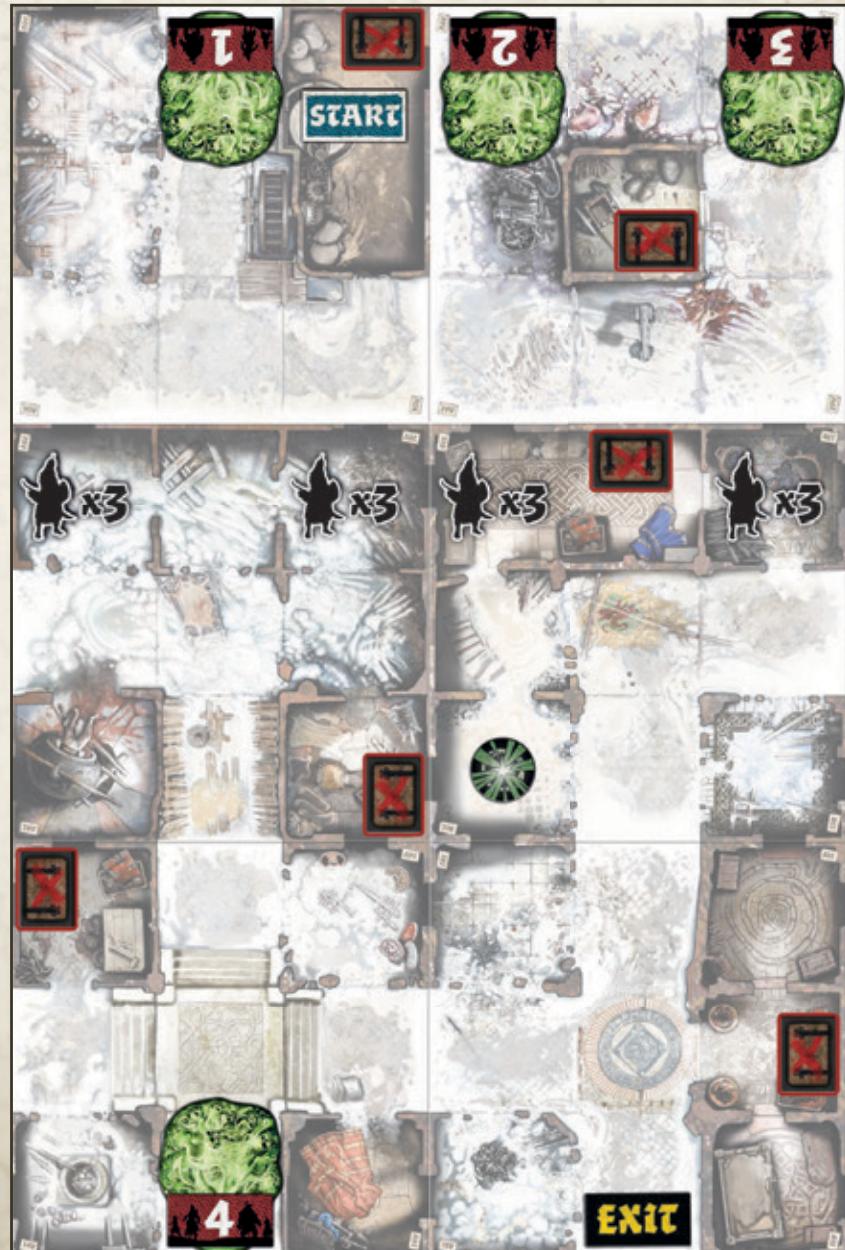
NOTE : La Quête échoue si le moindre Garde est éliminé.



RÈGLES SPÉCIALES

- Mise en place.** Mélangez l'Objectif bleu et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Sauvez les rescapés.** Les Objectifs bleu et vert donnent chacun 5 PA au survivant qui les prend. Ils représentent des civils piégés qui doivent être secourus.
- Souvenirs de Wintergrad.** Chaque Objectif rouge donne une relique de Crypte au hasard au survivant qui le prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement. Si aucune relique de Crypte n'est disponible, le survivant gagne 5 PA à la place.

30V	29V
28V	33R
34V	31V





COMPÉTENCES

Chaque survivant de *White Death* 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 gagner un niveau et d'acquérir une nouvelle compétence, cette dernière peut être utilisée immédiatement avec les actions restantes du survivant (le survivant peut aussi utiliser toute action supplémentaire accordée par la compétence).

+1 action – Le survivant dispose d'une action supplémentaire qu'il peut dépenser à sa guise.

+1 action [type d'action] gratuite – Le survivant dispose d'une action supplémentaire gratuite du type spécifié (à Distance, Combat, Déplacement, Enchantement, Fouille, Garde, Magie ou Mêlée). Cette action ne peut être utilisée que pour résoudre une action du type spécifié.

NOTE : *Un survivant ne peut effectuer qu'une seule action de Fouille ou de Garde par tour. Pour rappel, les actions à Distance, de Magie ou de Mêlée sont des actions de Combat.*

+1 au résultat du dé [action] – Le survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre ses actions du type spécifié (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée). Le résultat maximum est toujours 6.

RAPPEL : *Un résultat de 1 est toujours un échec.*

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

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

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

+1 zone par Déplacement – Le survivant peut franchir une zone supplémentaire lors de chacune de ses actions de Déplacement. Entrer dans une zone occupée par les zombies met fin au déplacement du survivant.

À bout portant – Le survivant peut effectuer des actions de Magie et à Distance dans sa propre zone, quelle que soit sa Portée minimale. Quand il résout une action à Distance ou de Magie à une Portée de 0, le survivant peut choisir librement

ses cibles et peut tuer tous les types de zombies. Les armes à Distance et les sorts de Combat qu'il utilise doivent quand même infliger suffisamment de Dégâts pour tuer la cible. Le Tir ami est ignoré.

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

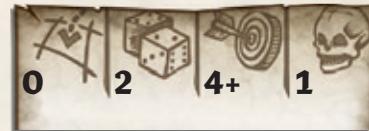
Ange gardien – Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement, une fois durant chacun de ses tours. Sélectionnez une zone à Portée 1 du survivant et contenant au moins un zombie et un survivant. Les deux zones doivent partager une ligne de vue. Choisissez les survivants dans la zone sélectionnée qui 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. Un survivant ne peut pas traverser une porte fermée ou un mur, ni être attiré à l'intérieur ou à l'extérieur d'une Crypte.

NOTE : *Contrairement aux versions des autres boîtes de Zombicide, Ange gardien peut désormais être utilisé sans qu'une voie libre existe entre les deux zones (vous pouvez ainsi hisser des survivants sur un Chemin de ronde, par exemple).*

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.



Arpenteur de corruption – Une fois par tour, le survivant peut effectuer 1 action de Déplacement gratuite lors qu'il se trouve dans une zone de corruption.

Atteinte – Le survivant peut effectuer des actions de Mêlée à une Portée de 0-1.

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

C'est tout ce que t'as ? – Vous pouvez utiliser cette compétence chaque fois que le survivant s'apprête à recevoir des blessures. Pour chaque carte de son inventaire qu'il défausse, il peut annuler 1 blessure subie.

Chanceux – Le survivant peut relancer une fois de plus tous les dés pour chaque action (ou sauvegarde d'armure) qu'il effectue. Les nouveaux résultats remplacent les précédents.

Charge – Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement, une fois lors de chacun de ses tours. Il se déplace d'un maximum de 2 zones jusqu'à une zone contenant au moins 1 zombie. Les règles normales de déplacement s'appliquent. Entrer dans une zone occupée par les zombies met fin au déplacement du survivant.

Charognard – Le survivant pioche une carte Équipement chaque fois que le dernier zombie de sa zone est éliminé (peu importe par qui ou comment). Cette compétence fonctionne dans n'importe quelle zone, y compris dans la rue, et peut être utilisée plusieurs fois par tour. Ce n'est PAS une action de Fouille.

Chef né – Pendant son tour, le survivant peut donner 1 action gratuite à un autre survivant qui peut l'utiliser à sa guise. Cette action est résolue immédiatement, puis le survivant reprend son tour.

Chercheur de corruption – Le survivant peut effectuer des actions de Fouille dans les zones de corruption.

Commence avec 2 PA – Le survivant commence la partie avec 2 PA.

Coriace – Le survivant ignore la première blessure qu'il subit. Lors de chaque étape d'attaque (phase des zombies) ou lors d'un Tir ami (action à Distance ou de Magie d'un survivant).

Corps de fer – Le survivant peut effectuer des sauvegardes en utilisant une valeur d'Armure de 5+, même lorsqu'il ne porte pas d'armure dans son emplacement Corps. S'il porte une armure, le survivant peut ajouter 1 au résultat de chacune de ses sauvegardes. Le résultat maximal est toujours 6, et 1 est toujours un échec.

Cuirassé [type de zombie] – Le survivant ignore toutes les blessures infligées par les zombies dont le nom contient le mot-clé indiqué. Par exemple, Cuirassé : Rôdeur fonctionne avec tous les types de Rôdeurs.

Dégâts 2 : [type d'action] – Les armes du type spécifié (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée) utilisées par le survivant et disposant d'une valeur de Dégâts de 1 sont considérées comme étant dotées d'une valeur de Dégâts de 2.

Destinée – Cette compétence peut être employée une fois par tour, lorsque le survivant révèle une carte Équipement qu'il a piochée. Le joueur peut ignorer et défausser la carte pour en piocher une autre du même paquet.

Double Enchantement – Chaque fois que le survivant effectue une action d'Enchantement, il peut choisir gratuitement une cible supplémentaire pour cet Enchantement. Désignez d'abord les deux cibles, puis résolvez l'effet sur chacune d'entre elles, dans l'ordre de votre choix.

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 dont il est équipé.

Faucheur : [action] – Utilisez cette compétence quand vous attribuez les touches lors d'une action du type spécifié (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée). L'une de ces touches peut tuer gratuitement un 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 les PA du zombie supplémentaire.

Fouille : 2 cartes – Vous pouvez piocher 2 cartes quand vous fouillez avec ce survivant.

NOTE : Non cumulable avec l'effet de la carte *Torche*.

Fouille sûre – Cette compétence peut être utilisée une fois par tour, quand le survivant pioche une carte Aaahh !! lors d'une Fouille. La carte Aaahh !! est défaussée sans effet et le survivant pioche une nouvelle carte.

Fouilleur des ruines – Le survivant peut effectuer des actions de Fouille dans les zones de ruines.

Frère d'armes [effet de jeu] – Le survivant peut utiliser cette compétence quand il se trouve dans la même zone qu'au moins 1 autre survivant. Tant que Frère d'armes est actif, chaque survivant situé 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.

Gardes [compétence] – Cette compétence est utilisée chaque fois que le survivant effectue une action de Garde. Les Gardes désignés bénéficient de la compétence indiquée pour la durée de l'action.

Gardes : Esquive – Cette compétence est utilisée chaque fois que le survivant effectue une action de Garde : Déplacement. Les Gardes désignés ignorent les zombies situés dans leur zone de départ lors de leur déplacement.

Gardes : Recul – Cette compétence est utilisée chaque fois que le survivant effectue une action de Garde. Au lieu de résoudre l'action choisie, choisissez 1 zone à Portée 1 des Gardes désignés et en ligne de vue de ceux-ci. Tous les

zombies situés dans la zone des Gardes désignés sont poussés dans la zone choisie. Ce n'est pas un déplacement.

NOTE : Il est ainsi possible de pousser dans une zone de rue des zombies situés sur un Chemin de ronde.

Gel [type d'action] – Chaque fois que le survivant effectue une action du type spécifié (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée), placez un pion Gel (page 33) dans la zone ciblée (que l'action ait réussi ou non).



Voici un pion Gel.

Grimoire – Tous les sorts de Combat et tous les Enchantements dans l'inventaire du survivant sont considérés comme équipés en Main. Avec cette compétence, le survivant dispose en effet de plusieurs cartes sort de Combat et Enchantment équipées en Main. Pour des raisons évidentes, il ne peut utiliser que deux sorts de Combat identiques Dual à la fois. Choisissez la combinaison utilisée avant de résoudre toute action impliquant ce survivant.

Grimpeur – Le survivant peut entrer et quitter les Chemins de ronde sans avoir à utiliser les Escaliers ou les Échelles de corde.

Habitué des ruines – Lorsqu'il trace des lignes de vue, le survivant considère les zones de ruines comme des zones de rue.

Harcèlement – Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement, immédiatement après avoir résolu une action à Distance, de Magie ou de Mêlée ayant éliminé au moins 1 zombie. Il peut alors résoudre 1 action de Déplacement gratuite. Le survivant ne dépense pas d'actions supplémentaires pour effectuer cette action de Déplacement si des zombies occupent sa zone.

Insaisissable – Le survivant ne dépense pas d'actions supplémentaires 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 des actions de Déplacement (y compris celles permettant de franchir plusieurs zones, comme Sprint).

Intensification : [action] – Le survivant gagne 1 dé supplémentaire à lancer lors de chaque action consécutive du type spécifié (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée). 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 un Arc court (1 dé). Il fait de même pour sa seconde action et gagne 1 dé supplémentaire grâce à sa compétence Intensification (2 dés). Il dépense sa troisième action pour se déplacer et perd le bonus d'Intensification.

Lanceur de sorts – Le survivant dispose d'une action gratuite qui ne peut être utilisée que pour résoudre une action de Magie ou d'Enchantement.

Les deux font la paire – Quand le survivant effectue une action de Fouille et pioche une carte Équipement dotée du symbole Dual, il peut immédiatement chercher une carte identique dans le paquet Équipement. Mélangez ensuite le paquet.

Lien zombie – Le survivant gagne un tour gratuit chaque fois qu'une carte Siège zombie est piochée dans le paquet Zombie. Il joue avant les zombies. Si plusieurs survivants bénéficient de cette compétence au même moment, c'est aux joueurs de choisir l'ordre du tour.

Maître d'armes – Le survivant considère toutes les armes de Mêlée comme étant dotées du symbole Dual.

Maître du combat rapproché – Le survivant peut effectuer des actions de Mêlée avec une arme d'Hast dans sa propre zone, sans tenir compte de la Portée minimale.

Médic – 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 (jusqu'à leur maximum). Le survivant gagne 1 PA pour chaque blessure soignée de la sorte.

Pas de côté – Quand des zombies sont générés à une Portée de 0-1 du survivant, celui-ci peut immédiatement effectuer une action de Déplacement gratuite. Le survivant ne dépense pas d'actions supplémentaires pour se déplacer si des zombies occupent sa zone. Le survivant peut utiliser cette compétence une fois par carte Zombie piochée.

Peut fouiller plusieurs fois – Le survivant peut fouiller plusieurs fois par tour, en dépensant 1 action pour chaque Fouille.

Pillard – Le survivant peut effectuer des Fouilles dans n'importe quelle zone de bâtiment ou de rue. Les règles normales de Fouille s'appliquent (par exemple, pas de Fouille dans une zone contenant des zombies).

Pilleur de Crypte – Le survivant peut récupérer à 1 zone de distance les cartes Relique de Crypte lâchées par les Abominations et les Nécromanciens. Les zones doivent partager une voie libre et une ligne de vue.

Pluie de fer – Lorsqu'il résout une action à Distance, le survivant peut remplacer la valeur de Dés de chacune des armes à Distance qu'il utilise par le nombre de zombies présents dans la zone ciblée. Les compétences qui affectent la valeur de Dés, comme + 1 dé : à Distance, s'appliquent.

Pluie de mana – Lorsqu'il résout une action de Magie, le survivant peut remplacer la valeur de Dés de chacun des sorts qu'il utilise par le nombre de zombies présents dans la

zone ciblée. Les compétences qui affectent la valeur de Dés, comme +1 dé : Magie, s'appliquent.

Portée 2+ : [compétence] – Le survivant bénéficie des effets de la compétence indiquée quand il effectue une action du type spécifié à une Portée de 2 ou plus.

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

Poussée – Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement, une fois durant chacun de ses tours. Sélectionnez une zone à une Portée de 1 et en ligne de vue du survivant. Tous les zombies dans la zone du survivant sont repoussés dans la zone ciblée. Ce n'est pas un déplacement.

Précision chirurgicale – Le survivant peut ignorer les autres survivants de son choix quand il obtient des échecs lors d'une action de Magie ou à Distance. Cette compétence ne s'applique pas aux effets qui détruisent tout dans une zone ciblée (comme les Chaudrons ou le Feu du Dragon).

Profil bas – Le survivant ne peut pas être touché par les attaques de Magie ou à Distance des autres survivants (les Chaudrons et le Feu du Dragon restent applicables). Ignorez-le lorsque vous tirez ou lancez un sort de Combat 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 dans la ligne de vue de votre survivant. 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.

Rechargement gratuit – Le survivant recharge gratuitement les armes rechargeables (comme l'Arbalète triple).

Réflexes de combat – Chaque fois que des zombies sont générés à une Portée de 0-1, le survivant peut immédiatement effectuer 1 action de Combat gratuite contre ceux-ci. Cette action peut éliminer plus de zombies que le nombre venant d'être généré. Les actions à Distance doivent viser la zone où sont apparus le ou les zombies. Cette compétence peut être utilisée une fois par carte Zombie piochée.

Régénération – lors de chaque phase de fin de round, le survivant remet le pointeur sur le 0 de sa barre de blessures.

Réserve – Le survivant peut porter 2 cartes Équipement supplémentaires. Elles sont placées à côté de son tableau de bord et considérées comme étant dans son Sac à dos.

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 vers une zone en ligne de vue. Ignorez tout ce qui se trouve dans la zone intermédiaire, à l'exception des murs et des portes fermées. Cette compétence peut être utilisée pour accéder à un Chemin de ronde vers lequel le survivant dispose d'une ligne de vue. Les compétences relatives au déplacement (comme + 1 zone par Déplacement ou Insaisissable) sont ignorées, mais les pénalités de déplacement (comme la présence de zombies dans la zone de départ) s'appliquent.

Soif de sang [action] – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois lors de chacun de ses tours. Il dépense 1 action. Il se déplace ensuite d'un maximum de 2 zones jusqu'à dans une zone contenant au moins 1 zombie. Il gagne alors 1 action gratuite du type spécifié (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée). Les règles normales de déplacement s'appliquent.

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 d'une seule. Entrer dans une zone occupée par les zombies met fin au déplacement du survivant (sauf s'il possède la compétence Insaisissable).

Super force – Considérez que les armes de Mêlée maniées par le survivant ont une valeur de Dégâts de 3.

Sur un 6 : +1 dé Combat – Vous pouvez lancer un dé supplémentaire pour chaque 6 obtenu sur n'importe quelle action de Combat (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée). Continuez à lancer des dés supplémentaires tant que vous obtenez des 6. Les effets de jeu permettant des relances doivent être utilisés avant de lancer les dés supplémentaires pour 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 (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée).

Tacticien – Le survivant peut accomplir son tour n'importe quand pendant la phase des joueurs, avant ou après le tour d'un autre survivant. Si plusieurs survivants bénéficient de cette compétence au même moment, c'est aux joueurs de choisir l'ordre du tour.

Tireur d'élite – Le survivant peut choisir ses cibles librement lorsqu'il résout une action de Magie ou à Distance. Les échecs ne touchent pas les autres survivants.

Transmutation – Le survivant peut utiliser cette compétence aussi souvent qu'il le souhaite, durant chacun de ses tours. Il dépense 1 action et défaisse 1 carte Équipement de son inventaire pour piocher 1 nouvelle carte Équipement. Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement. Ce n'est pas une action de Fouille. La carte Aaahh !! s'applique normalement.



INDEX

Abomination	18
Acteur	10
Action à Distance	22, 31
Action de Magie	22
Action de Mêlée	22
Action d'Enchantement	23
Actions	21
Activation des zombies	25
Activation supplémentaire	29
Arme à Distance	13
Arme de Mêlée	13
Arme d'Hast	36
Armes Rechargeables	36
Armure	26
Attaque des zombies	25
Balèze	18
Bâtiment	10
Blessures	26
Bruit	15
Bouclier	26
Carte Siège des zombies	29
Chaudron	24
Chemin de ronde	34
Combat	30
Compétences	51
Corruption	20
Dégâts	30
Déplacement	21
Déplacement des zombies	27
Dés	30
Dual	30
Échelles de corde	35
Emplacement Corps	17
Emplacement Main	17
Emplacement Sac à dos	17
Équipement	36
Équipement de départ	8
Feu du Dragon	37
Gardes	23
Gel	33
Invasion	28
Inventaire	17
Ligne de vue	11
Mise en place	6
Nécromancien	19
Nécromancien Profanateur	19
Niveau de danger	16
Phase de fin de round	9
Phase des joueurs	21
Phase des zombies	25
Pièce	10

Points d'adrénaline	16
Portée	30
Précision	30
Priorité des cibles	32
Reliques de Crypte	7
Réorganisation/Échange	21
Rôdeur	18
Ruines	35
Se déplacer	12
Signal	20
Silencieux	13
Sort de Combat	22
Tir ami	32
Zone	10
Zone de rue	10

CRÉDITS

Conception :

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

DÉVELOPPEMENT :

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO, Antonio PAES

PRODUCTION :

Rebecca HO (Responsable), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN et Gregory VARGHESE

ILLUSTRATIONS :

Jérémie MASSON (Concepts des personnages et couverture), Giorgia LANZA (Couleurs), Nicolas FRUCTUS (Dalles)

Conception Graphique :

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

Ingénierie des Sculptures :

Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

Sculpture :

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

Écriture :

Eric KELLEY

RELECTURE :

Jason KOEPP

DIRECTION ARTISTIQUE :

Mathieu HARLAUT

ÉDITEUR :

David PRETI

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO :

Hervé DAUBET (Supervision et traduction), Olivier PRÉVOT et Pyrène LASSEUBE (Relecture), Sonia GALLARDO MÁRQUEZ (Mise en page)

© 2024 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. Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué au/Distributed in Canada par/ by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Fabriqué par CMON Global Limited : 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Photographies et illustrations non contractuelles. Les éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Fabriqué en Chine.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

RÈGLES - ZOMBIKIDE

RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU

Chaque round de jeu commence par :

◆ 01- PHASE DES JOUEURS

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

- + **Déplacement** : Déplacement d'une zone (dépensez des actions supplémentaires si des zombies occupent la zone de départ).
- + **Fouille (1x tour)** : Uniquement dans une zone de bâtiment qui ne contient pas de zombie. Piochez une carte Équipement. Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- + **Réorganiser/Échanger** : Possibilité d'échange avec un autre survivant dans la même zone. L'échange ne doit pas forcément être équitable.
- + **Action de Combat** :
 - **Action de Magie** : Sort de Combat équipé requis.
 - **Action de Mêlée** : Arme de Mêlée équipée requise.
 - **Action à Distance** : Arme à Distance équipée requise.
- + **Action d'Enchantement** : Enchantement équipé requis.
- + **Prendre ou Activer un Objectif dans la zone du survivant**.
- + **Ne rien faire** : Toutes les actions restantes sont perdues.
- + **Action de Chaudron (3 actions)** :
 - **Déplacer un Chaudron** de la zone du survivant vers une zone adjacente disposant d'une voie libre. Le survivant se déplace en même temps.
 - **Déverser un Chaudron** d'un Chemin de ronde vers une zone de rue adjacente. Tous les acteurs dans la zone ciblée sont éliminés.
- + **Action de Garde** :
 - Action de Déplacement
 - Action de Mêlée ou à Distance.
 - Déplacer ou Déverser un Chaudron (3 Gardes ou plus).

Quand tous les joueurs ont fini :

◆ 02- PHASE DES ZOMBIES

ÉTAPE 1- ACTIVATION : ATTAQUE OU DÉPLACEMENT

Tous les zombies dépensent une action pour accomplir une des tâches suivantes :

- + Les zombies attaquent les survivants dans leur zone.
- + Les zombies qui n'ont pas attaqué se déplacent.

Les zombies privilégient les survivants visibles qu'ils peuvent atteindre. S'ils ne disposent pas de ligne de vue, ils choisissent la zone la plus bruyante qu'ils peuvent atteindre. Choisissez la voie la plus courte. Si plusieurs zones sont éligibles, et que l'une ne dispose pas d'une voie libre, ignorez-la. Dans les autres cas, les joueurs décident du trajet emprunté par les zombies.

ÉTAPE 2- INVASION

- + Piochez toujours les cartes Zombie pour les zones d'invasion dans le même ordre, en partant de la zone d'invasion n°1 pour finir par la zone d'invasion de Profanateur.
- + Niveau de danger utilisé : Niveau de danger le plus élevé parmi les survivants.
- + **Plus de figurines du type demandé** : Placez les zombies restants. Générez ensuite une Abomination (ou donnez-lui une activation supplémentaire si elle est déjà en jeu).
- + **Nécromancien Profanateur** : Le pion Invasion dont il est issu se déplace de 1 zone en direction du Signal en répandant de la corruption.

◆ 03- PHASE DE FIN DE ROUND

- + Retirez tous les pions Gel et Bruit du plateau.
- + Le joueur suivant (dans le sens horaire) reçoit le pion Premier joueur.

ORDRE DE PRIORITÉ

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

ORDRE DE PRIORITÉ	NOM	ACTIONS	ÉLIMINATION	POINTS D'ADRÉNALINE
1	Balèze/ Abomination (tous types)/Dragon	1	2/3/Spécial	1/5/1
2	Rôdeur (tous types) + Nuée de Ratz + Nuées de Corbeaux	1	1	1
3	Forcené (tous types) + zombies Wolfz	2	1	1
4	Nécromancien (tous types)	1	1	1