

MARVEL ZOMBIES

LA RÉSISTANCE DES HÉROS



MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES



CM
ON



UN JEU

ZOMBICIDE

RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|----------------------------------------------------------|----|
| MATÉRIEL DE JEU | 2 |
| INTRODUCTION | 4 |
| MISE EN PLACE | 5 |
| APERÇU DU JEU | 6 |
| GAGNER ET PERDRE | 6 |
| ROUNDS DE JEU | 6 |
| • Phase des Joueurs | 6 |
| • Phase des Ennemis | 6 |
| • Phase de Fin de Round | 6 |
| LES BASES | 7 |
| DÉFINITIONS UTILES | 7 |
| LIGNE DE VUE | 8 |
| SE DÉPLACER | 9 |
| LIRE UNE FICHE D'IDENTITÉ | 9 |
| EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES | 10 |
| ENNEMIS | 11 |
| RÔDEUR | 11 |
| BRUTE | 11 |
| FORCENÉ | 11 |
| HÉROS ZOMBIE | 11 |
| PHASE DES JOUEURS | 12 |
| DÉPLACEMENT | 12 |
| OUVERTURE DE PORTE | 12 |
| GAIN DE TRAIT | 12 |
| ATTAQUE | 13 |
| SAUVETAGE DE CITOYEN | 13 |
| GAIN DE POUVOIR | 13 |
| INTERACTION AVEC UN OBJECTIF | 13 |
| FIN DU TOUR | 13 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| PHASE DES ENNEMIS | 14 |
| 1. ACTIVATION DES ENNEMIS | 14 |
| • Attaque | 14 |
| • Citoyens Attaqués | 14 |
| • Déplacement | 14 |
| • Forcenés et Héros Zombies..... | 15 |
| 2. GÉNÉRATION DES ENNEMIS | 15 |
| • Génération Normale | 16 |
| • Ruée ! | 16 |
| • Activation Supplémentaire | 16 |
| • Citoyen en Danger | 16 |
| • Héros Zombie | 16 |
| • Pénurie d'Ennemis | 16 |
| • Génération dans les Bâtiments | 17 |
| COMBAT | 18 |
| PRIORITÉ DES CIBLES | 18 |
| POUVOIR  | 19 |
| CITOYENS | 20 |
| CITOYENS EN DANGER | 20 |
| • Citoyen Dévoré ! | 20 |
| ACTIVATION DES CITOYENS | 20 |
| OBJETS INTERACTIFS | 20 |
| SIGNE DES AVENGERS | 20 |
| MISSIONS  | 21 |
| INDEX | 31 |
| CRÉDITS | 31 |
| RÉSUMÉ DU ROUND | 32 |

MATÉRIEL DE JEU

66 PIÈCES DE JEU

6 SUPER-HÉROS



Spider-Man



Hulk



Vision



Black Panther



Wasp



Winter Soldier

4 HÉROS ZOMBIES



Captain America



Doctor Strange



Scarlet Witch



Iron Man

50 SILHOUETTES DE ZOMBIES



10 Brutes



30 Rôdeurs



10 Forcenés

6 SILHOUETTES DE CITOYENS



Happy Hogan



Pepper Potts



Okoye



Wong



J. Jonah Jameson



Sharon Carter

77 CARTES



6 FICHES D'IDENTITÉ DE SUPER-HÉROS



30 CARTES GÉNÉRATION



30 CARTES TRAIT HÉROÏQUE



4 CARTES HÉROS ZOMBIES



6 CARTES CITOYEN

4 DALLES RECTO VERSO



1 CARTE RÉFÉRENCE SIGNE DES AVENGERS



4 SOCLES COLORÉS



8 POINTEURS

MARVEL ZOMBIES - UN JEU ZOMBICIDE

3

RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

27 PIONS

- Pion Signe des Avengers (intact/endommagé) 1
- Pions Porte (ouverte/fermée) 10
- Pion Porte Bleue (ouverte/fermée) 1
- Pion Porte Verte (ouverte/fermée) 1
- Pions Objectif Rouge/Rouge 2
- Pion Objectif Bleu/Rouge 1
- Pion Objectif Vert/Rouge 1
- Pion Point de Génération Initial 1
- Pions Point de Génération Rouge/Rouge 2
- Pion Point de Génération Bleu/Rouge 1
- Pion Point de Génération Vert/Rouge 1
- Pion Sortie 1
- Pions Activation 4



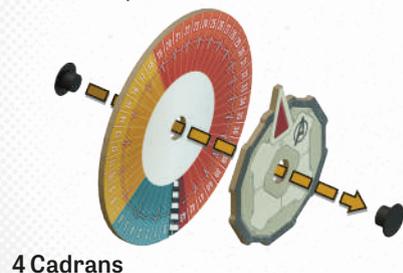
6 DÉS



4 CADRANS D'EXPÉRIENCE

ASSEMBLAGE DES CADRANS ET DES SILHOUETTES

Avant de commencer à jouer, assemblez les Cadrans et les Silhouettes comme indiqué :



4 Cadrans



56 Silhouettes

4

INTRODUCTION

Les plus puissants héros du monde ont succombé face à l'invasion des zombies. Tout semble perdu. Comment le commun des mortels peut-il espérer échapper à l'insatiable carnage perpétré par ces héros morts-vivants ? Toutefois, quelques super-héros ont survécu. Les derniers Avengers n'ont pas abandonné le combat et livrent une bataille désespérée contre les morts. Les alliés d'autrefois doivent désormais être abattus avant qu'ils ne dévorent les derniers êtres humains de la planète. Recrutez votre équipe de super-héros et emmagasinez autant de pouvoir que possible, car c'est sur vos épaules que repose la survie de l'humanité. Tant que tiendra la Résistance des Héros, ce monde ne sera pas livré aux morts pour devenir celui de Marvel Zombies !

Marvel Zombies : La Résistance des Héros est un jeu coopératif de la gamme Zombicide dans lequel 1 à 4 participants vont incarner les derniers Super-Héros face aux Héros Zombies et aux hordes de morts-vivants contrôlés par le jeu. Le but est de remplir les Objectifs de Mission, de vaincre les Ennemis et de secourir les Citoyens. Éliminer des Zombies vous fera gagner l'expérience nécessaire à l'amélioration de votre Super-Héros. Mais plus vous deviendrez puissant, plus les Zombies débarqueront en masse afin de vous pourchasser et de vous dévorer ! Ce n'est qu'en œuvrant de concert et en repoussant leurs propres limites que les Super-Héros pourront espérer mettre un terme à l'apocalypse zombie !

! AVERTISSEMENT POUR LES VÉTÉRANS DE ZOMBICIDE !

Il est fortement recommandé de lire soigneusement la TOTALITÉ des règles, car le jeu contient de nombreuses différences, certaines mineures et d'autres capitales, avec les règles classiques de Zombicide.

OBTENEZ-LE ICI !

! CONTENU GRATUIT



[HTTPS://ASMODEE-EXPERTS.FR/UNIVERS/COOL-MINI-OR-NOT/](https://asmodee-experts.fr/univers/cool-mini-or-not/)

MISE EN PLACE

1. Choisissez une **Mission**.
2. Placez les **dalles** comme indiqué sur le plan de la Mission.
3. Placez les **Points de Génération**, les autres **pions** et les **pièces de jeu** comme indiqué dans la Mission.
4. Placez 1 **carte Citoyen** au hasard, face cachée, dans chaque Zone pourvue du symbole .

5. Triez les types de cartes suivants, en fonction de leur dos. Mélangez chaque pile pour former un paquet que vous placez, face cachée, à proximité du plateau :

A. Paquet Génération : Ces cartes servent à générer les hordes de Zombies et les Héros Zombies que les joueurs devront affronter au cours de la partie.

B. Paquet Héros Zombie : Chaque fois qu'une carte Héros Zombie est piochée dans le paquet Génération, piochez une carte de ce paquet pour connaître son identité. Chaque Héros Zombie présente un défi unique !

C. Paquet Trait Héroïque : Il s'agit de capacités auxquelles les Super-Héros pourront faire appel afin d'utiliser de nouveaux pouvoirs.

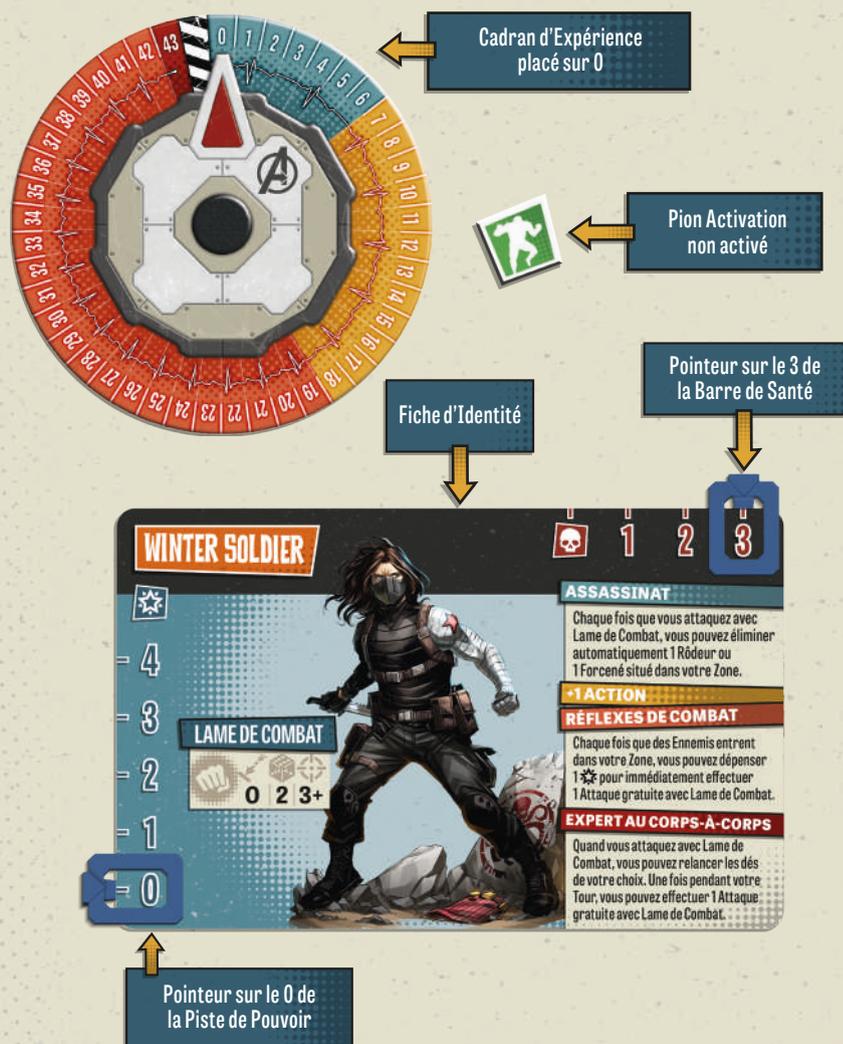
D. Paquet Citoyen : Les Citoyens sont des individus qui peuvent apparaître en cours de jeu et que les joueurs vont devoir sauver. Certains sont déjà cachés sur le plateau au début de la partie, tandis que d'autres pourront être générés à la suite d'événements spéciaux !

E. Carte Référence du Signe des Avengers : Une carte qui résume les règles de cet objet interactif.



RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

- Les joueurs se répartissent **4 Super-Héros** de leur choix et prennent les pièces de jeu et les Fiches d'Identité correspondantes. Ils s'installent ensuite autour de la table comme ils l'entendent et jouent en équipe contre le jeu.
- Pour chaque Super-Héros, les joueurs prennent un **Cadran d'Expérience**, ainsi qu'un **Socle Coloré** et **2 Pointeurs** de la même couleur. Sur la Fiche d'Identité, un pointeur est glissé dans la case la plus à droite de la **Barre de Santé** et l'autre sur le 0 de la **Piste de Pouvoir**. Fixez le socle coloré à la base de la pièce de jeu du Super-Héros. Pour finir, placez la flèche du Cadran d'Expérience sur le 0.
- Placez les pièces de jeu représentant les Super-Héros dans la Zone de Départ indiquée dans la Mission.
- Chaque joueur reçoit 1 **pion Activation** qu'il place, face verte visible (non activé), à côté de la Fiche d'Identité de son Super-Héros.



APERÇU DU JEU

GAGNER ET PERDRE

La partie est immédiatement gagnée dès que tous les Objectifs de Mission ont été remplis. La partie est perdue à la fin de tout Round de Jeu au cours duquel un Super-Héros a été éliminé, ou lorsqu'une condition spécifique de défaite a été atteinte. **Marvel Zombies** est un jeu coopératif : tous les joueurs gagnent ou perdent de concert !

ROUNDS DE JEU

Marvel Zombies : La Résistance des Héros se joue en une série de Rounds de Jeu qui se déroulent comme suit :

PHASE DES JOUEURS

Lors de cette Phase, les Super-Héros effectuent diverses Actions, telles que se déplacer sur le plateau, attaquer des Ennemis ou sauver des Citoyens !

PHASE DES ENNEMIS

Une fois que tous les Super-Héros ont été activés, la Phase des Joueurs prend fin et celle des Ennemis commence. Au cours de cette Phase, tous les Ennemis sur le plateau tentent d'éliminer les Super-Héros, puis de nouveaux Ennemis sont générés.

PHASE DE FIN DE ROUND

Certaines Missions, ainsi que quelques Compétences, peuvent indiquer des effets qui se déroulent lors de la Phase de Fin de Round. Notamment, si un Super-Héros a été éliminé, la partie se solde immédiatement sur une défaite dès le début de la Phase de Fin de Round ! Si ce n'est pas le cas, une fois cette Phase résolue, un nouveau Round de Jeu commence.

LES BASES

Avant d'entrer dans les détails, vous trouverez ci-après quelques généralités utiles :

DÉFINITIONS UTILES

Ennemi : Ce terme renvoie à la fois aux divers types de Zombies et aux Héros Zombies. Il englobe les Rôdeurs, les Brutes, les Forcenés, ainsi que les Héros Zombies. Il n'inclut pas les Citoyens !

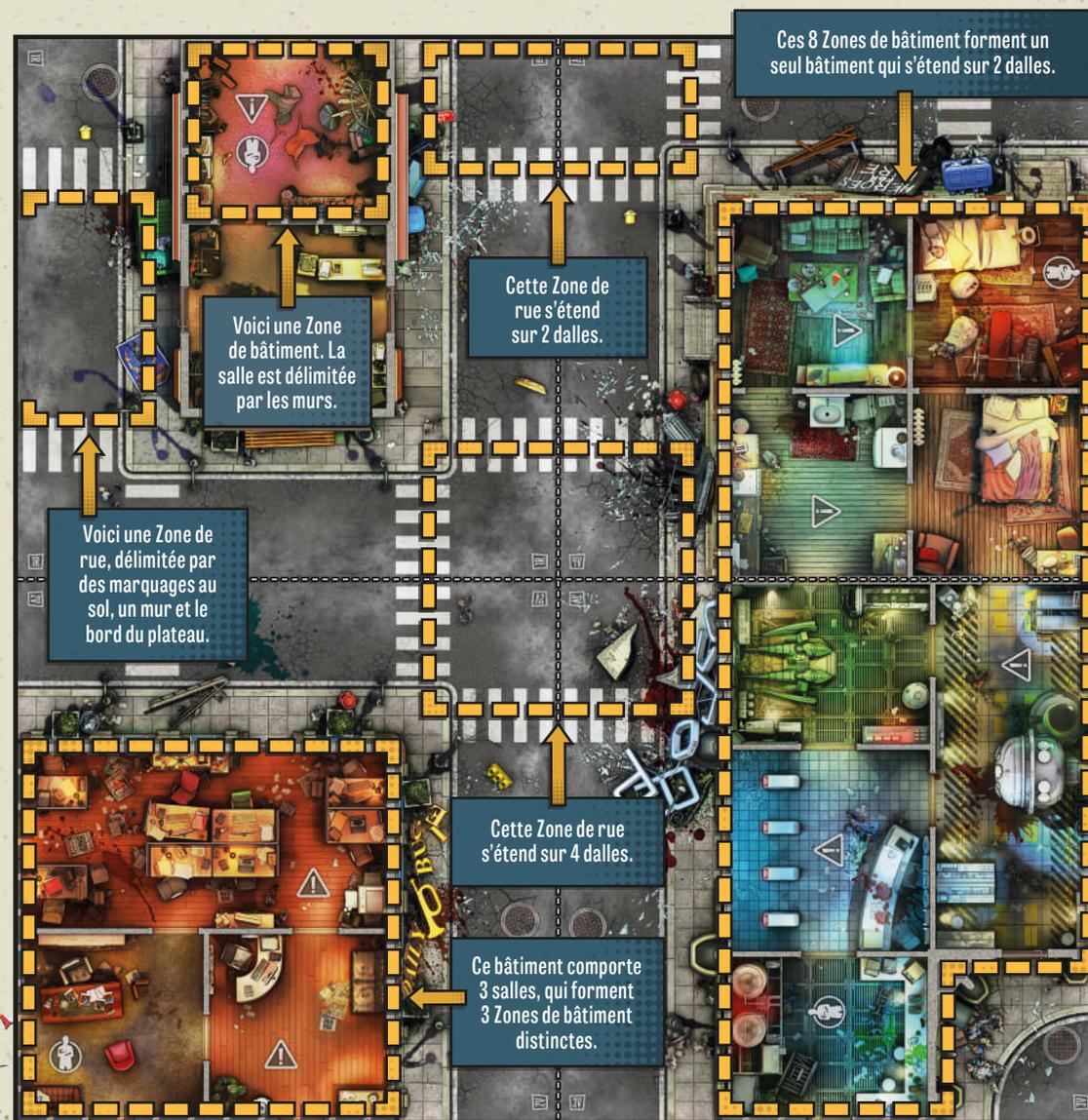
Héros Zombie : Un Super-Héros zombifié, généré et contrôlé par le jeu, qui va affronter les joueurs.

Super-Héros : Un Super-Héros vivant, contrôlé par un joueur.

Zone : À l'intérieur d'un bâtiment, une Zone est une salle. Dans la rue, une Zone est délimitée par les marquages au sol, les murs de bâtiments et/ou les bords du plateau.



SCARLET WITCH



RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

LIGNE DE VUE

Les Lignes de Vue déterminent si un élément sur le plateau en voit un autre (Super-Héros, Ennemis, Citoyens, etc.).

Dans les Zones de rue, les pièces de jeu voient en lignes droites parallèles aux bords du plateau. Elles ne voient pas en diagonale. Leur Ligne de Vue traverse toutes les Zones dans le même alignement tant qu'elle n'est pas bloquée par un mur ou le bord du plateau.

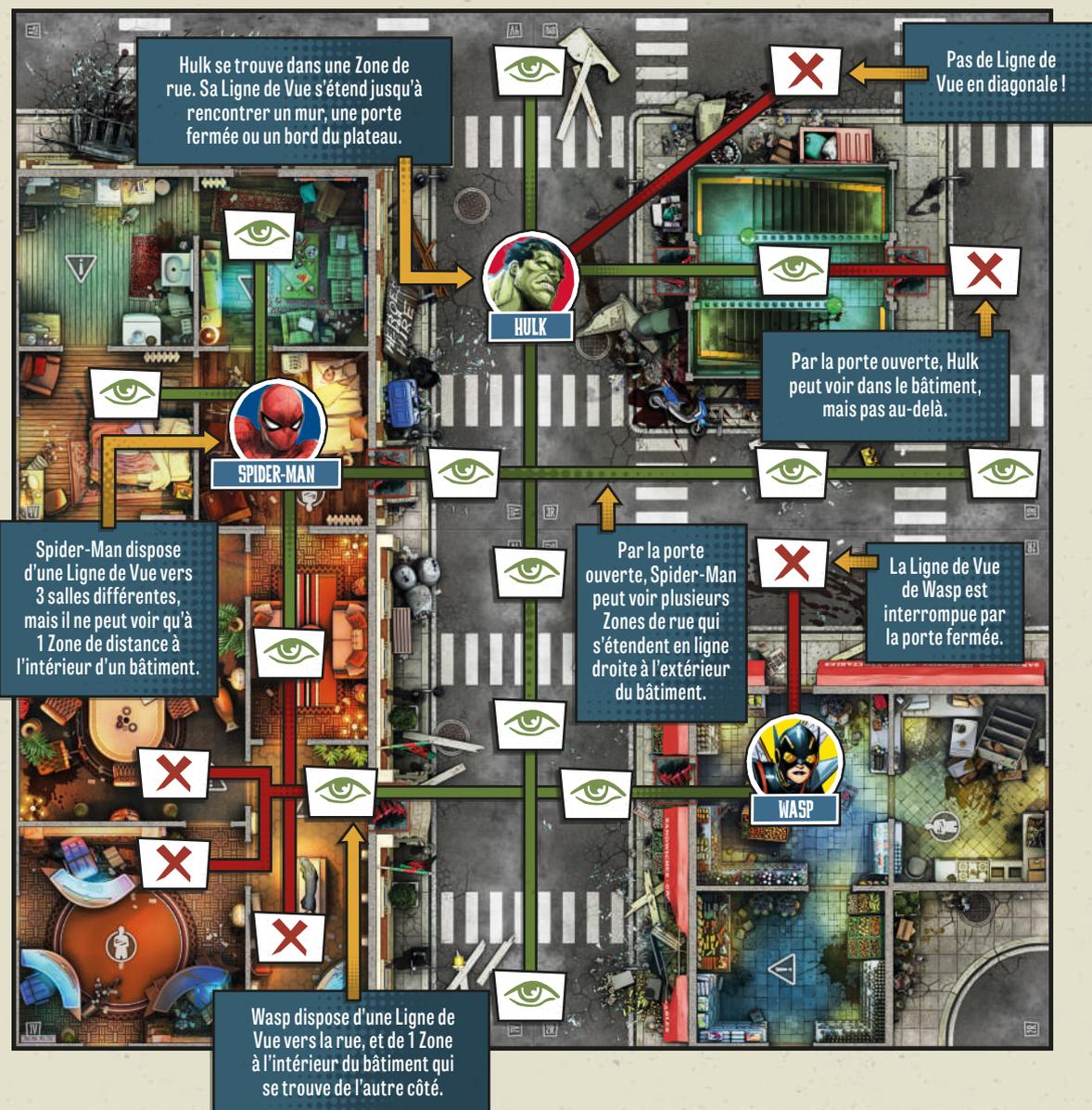
Dans les Zones de bâtiment, une pièce de jeu voit toutes les Zones qui partagent une ouverture avec la salle dans laquelle elle se trouve. S'il y a une ouverture, les murs ne bloquent pas la Ligne de Vue entre 2 Zones. **Cependant, en intérieur, la ligne de vue est limitée à 1 Zone de distance.**

Si une pièce de jeu regarde des Zones de rue depuis une Zone de bâtiment, sa Ligne de Vue peut traverser n'importe quel nombre de Zones de rue en ligne droite.

Si une pièce de jeu regarde dans une Zone de bâtiment depuis une Zone de rue, sa Ligne de Vue est limitée à 1 Zone à l'intérieur du bâtiment.

Les **Portes Fermées** bloquent les Lignes de Vue.

Les **Ennemis**, **Citoyens** et **Super-Héros** ne bloquent pas les Lignes de Vue.



IMPORTANT : Sauf précision contraire, les Compétences, Traits et Capacités des Super-Héros nécessitent une Ligne de Vue.



SE DÉPLACER

Les pièces de jeu telles que les Super-Héros, les Ennemis ou les Citoyens peuvent se déplacer entre deux Zones adjacentes. Deux Zones sont considérées comme adjacentes si elles possèdent au moins un côté non bloqué commun. Les coins ne comptent pas. Cela veut dire : pas de Déplacement en diagonale !

Dans les Zones de rue, les Déplacements entre deux Zones vides s'effectuent sans restriction. Il est cependant nécessaire d'emprunter une porte ouverte (ou une ouverture) pour passer d'une Zone de bâtiment à une Zone de rue et vice-versa.

Dans les Zones de bâtiment, les Déplacements s'effectuent entre deux Zones tant que celles-ci partagent une ouverture (comme une porte ouverte). La position de la pièce de jeu et la disposition des murs n'ont pas d'influence du moment que les Zones partagent une ouverture.

Le Déplacement des Super-Héros est ralenti par les Ennemis (voir page 12).

LIRE UNE FICHE D'IDENTITÉ

Chaque Super-Héros dispose d'une Fiche d'Identité qui comporte les informations suivantes :

PISTE DE POUVOIR : Les Super-Héros sont capables de canaliser une puissance extraordinaire qui leur permet d'accomplir des exploits surhumains. Le Pouvoir d'un Super-Héros augmente au début de chaque Round. Il est possible d'en gagner plus en effectuant des Actions de Gain de Pouvoir (voir page 13). Le  (Pouvoir) peut être dépensé pour activer des effets spéciaux ou ajouter des dés supplémentaires aux Attaques (voir page 19).

BLACK PANTHER

 4
= 3
= 2
= 1
= 0

GRIFFES DE VIBRANIUM

 0 2 3+

LACÉRATION
Avant d'attaquer avec Griffes de Vibranium, vous pouvez dépenser 1  pour que les Ennemis subissent -1 en Endurance (minimum 1) et pour relancer les dés de votre choix.

+1 ACTION
CHARGE BONDISSANTE
Une fois pendant votre Tour, vous pouvez dépenser 1  pour vous déplacer d'un maximum de 2 Zones jusque dans une Zone qui contient des Ennemis, en ignorant tout Ennemi sur votre trajet. Effectuez ensuite 1 Attaque gratuite avec Griffes de Vibranium.

CONTRECOUP KINÉTIQUE
Chaque fois que vous devez subir des Blessures, vous pouvez dépenser 1 . Lancez 1 dé pour chaque Blessure. Sur un 3+, annulez cette Blessure et éliminez 1 Rôdeur, Brute ou Forcené dans votre Zone.

ATTAQUE : Chaque Super-Héros possède sa propre Attaque unique. Les Attaques sont détaillées page 18.



SANTÉ : Chaque fois qu'un Super-Héros est blessé, cette piste baisse de 1. Si jamais elle atteint  (0), le Super-Héros est éliminé.

1 2 3

COMPÉTENCES : Chaque Super-Héros possède ses propres Compétences, qui sont déverrouillées au fur et à mesure qu'il gagne de l'expérience (voir page suivante).

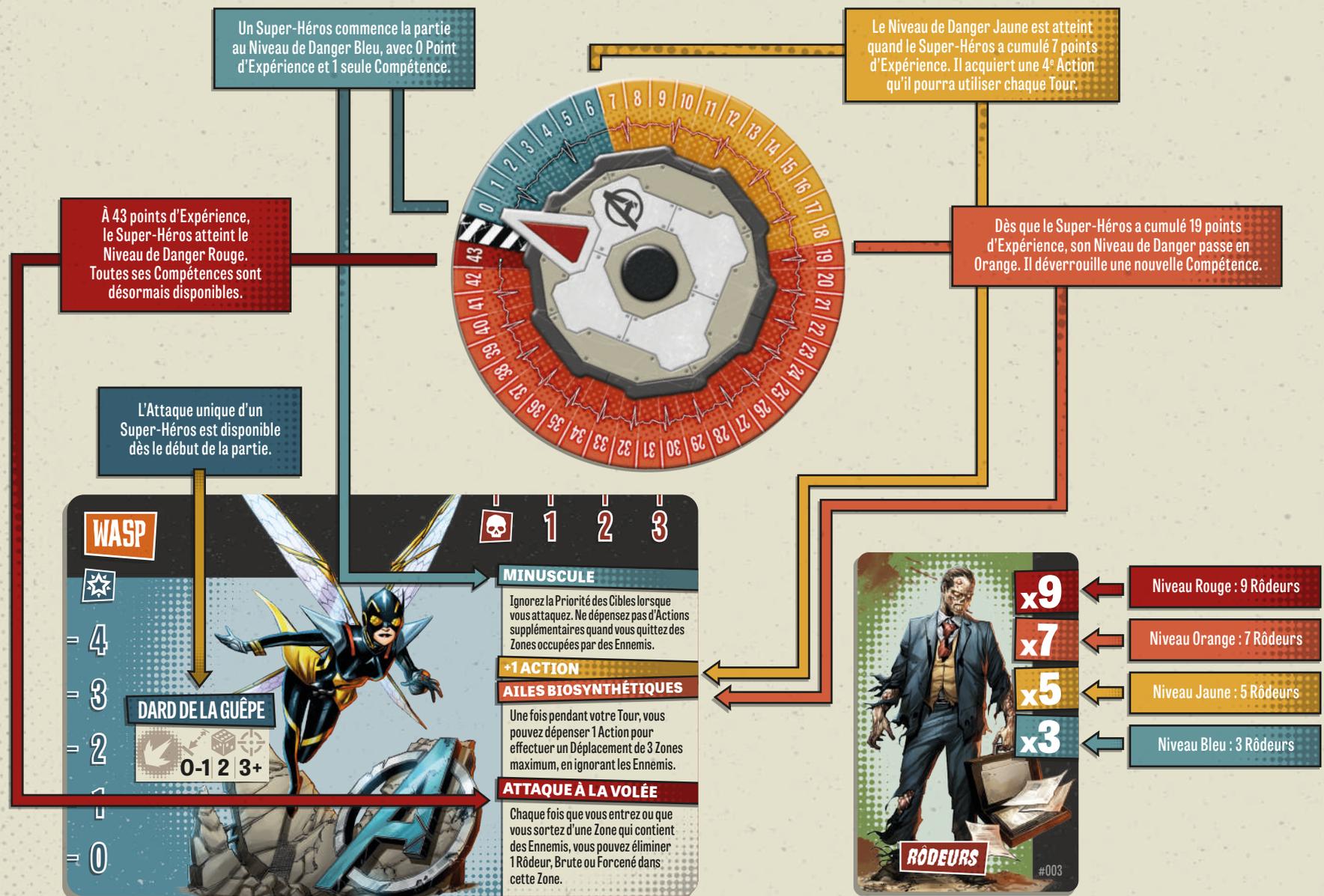
RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES

Chaque fois qu'il élimine un Ennemi, un Super-Héros gagne 1 Point d'Expérience (XP) ou, dans le cas de Héros Zombies, 1 XP par Point d'Endurance que celui-ci possédait (voir Héros Zombies, page 11). Chaque fois qu'un Super-Héros gagne de l'Expérience, augmentez son Cadran d'Expérience de ce montant. Certaines Missions peuvent comporter des moyens de gagner de l'Expérience supplémentaire.

On distingue 4 Niveaux de Danger d'intensité croissante sur le Cadran d'Expérience : Bleu, Jaune, Orange et Rouge. Chaque fois qu'un nouveau Niveau de Danger est atteint, le Super-Héros déverrouille une nouvelle Compétence à utiliser pendant la Mission.

Ce cumul d'Expérience a toutefois un effet secondaire : **quand vous piochez une carte Génération, vous devez appliquer la ligne qui correspond au Niveau de Danger le plus élevé parmi TOUS les Super-Héros en jeu** (voir Génération des Ennemis, p.15). Plus votre Super-Héros va devenir dangereux, plus il va attirer les hordes de Zombies !



ENNEMIS

Il existe 4 types d'Ennemis. La plupart d'entre eux ne disposent que d'une seule Action lorsqu'ils sont activés. Les Forcenés et les Héros Zombies constituent une exception à cette règle, chacun disposant de 2 Actions par Activation. Un Ennemi est éliminé dès qu'il reçoit, lors d'une seule et même Action d'Attaque, un total de Touches supérieur ou égal à sa valeur d'Endurance.

Le Super-Héros qui a éliminé l'Ennemi gagne 1 Point d'Expérience, sauf dans le cas des Héros Zombies, où il gagne autant d'Expérience que la valeur d'Endurance du Héros Zombie éliminé.



RÔDEUR

Lents et faibles. Ce n'est qu'en groupes qu'ils constituent une véritable menace.

- **Actions :** 1
- **Endurance :** 1
- **Récompense d'XP :** 1



BRUTE

Forts et coriaces, ces colosses sont difficiles à vaincre.

- **Actions :** 1
- **Endurance :** 2
- **Récompense d'XP :** 1



FORCENÉ

Rapides et mortels, ils représentent une véritable menace et constituent une priorité.

- **Actions :** 2
- **Endurance :** 1
- **Récompense d'XP :** 1



HÉROS ZOMBIE

Chaque Héros Zombie est à la fois puissant et unique. Ces champions déchus sont consumés par une faim insatiable qui les pousse à dévorer les Super-Héros et les Citoyens.



- **Actions :** 2
- **Endurance :**  Le total varie d'un Héros Zombie à l'autre. Il est indiqué sur la carte de chaque Héros Zombie.



- **Récompense d'XP :** Égale à son Endurance.
- Chaque Héros Zombie possède sa propre Capacité unique indiquée sur sa carte, dont l'effet s'applique tant qu'il reste en jeu.

RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

PHASE DES JOUEURS

Lors de chaque Phase des Joueurs, les étapes suivantes doivent être effectuées dans l'ordre :

- 1. Augmentation de Pouvoir :** Chaque joueur augmente sa Piste de Pouvoir de 1.
- 2. Récupération des pions Activation :** Chaque joueur retourne son pion Activation sur la face verte (non activé).
- 3. Activation des Super-Héros :** Chaque Super-Héros est activé, l'un à la suite de l'autre. Chaque Round, les joueurs décident de l'ordre d'Activation des Super-Héros. Pendant son Tour, chaque Super-Héros peut **effectuer un total de 3 Actions au Niveau de Danger Bleu** (sans compter toute Action gratuite éventuelle accordée par sa Compétence de Niveau Bleu).

Un Super-Héros peut effectuer les Actions suivantes :

DÉPLACEMENT

Le Super-Héros se déplace depuis sa Zone jusque dans une Zone adjacente (il ne peut pas se déplacer en diagonale, ni traverser des murs ou des portes fermées).

- Un Super-Héros doit dépenser 1 Action supplémentaire par Ennemi présent dans la Zone qu'il tente de quitter.

Exemple : Vision se trouve dans la même Zone que 2 Rôdeurs. Pour la quitter, il doit dépenser 1 Action de Déplacement +2 Actions supplémentaires (1 par Rôdeur), pour un total de 3 Actions. Si 3 Ennemis avaient occupé la Zone, il aurait fallu à Vision un total de 4 Actions pour se déplacer (1 + 3).

- Entrer dans une Zone contenant des Ennemis met fin à l'Action de Déplacement du Super-Héros (c'est une règle importante pour les Compétences ou effets qui permettent à un Super-Héros de se déplacer de plusieurs Zones par Action de Déplacement).

OUVERTURE DE PORTE

Le Super-Héros force une porte située dans sa Zone. Placez un pion Porte, face Ouverte visible, à l'emplacement de la porte (Si un pion Porte Fermée se trouvait déjà dans la Zone, retournez simplement celui-ci).



Pions Porte Fermée et Porte Ouverte

NOTE : Une fois ouverte, une porte ne peut plus être refermée.

- Certaines Missions contiennent des portes colorées. Ces portes ne peuvent généralement être ouvertes qu'en remplissant des conditions spécifiques, comme trouver l'Objectif de la couleur correspondante. Consultez le texte de la Mission pour plus de détails.



Pions Porte Bleue et Porte Verte

IMPORTANT : Ouvrir un bâtiment pour la première fois révèle tous les Ennemis et Citoyens qui s'y trouvent. Voir la section Génération dans les Bâtiments, page 17.

GAIN DE TRAIT

Le joueur pioche la première carte du paquet Trait Héroïque et la place à côté de la Fiche d'Identité de son Super-Héros. **Un Super-Héros ne peut effectuer qu'une seule Action de Gain de Trait par Tour.** Toutefois, d'autres effets peuvent permettre d'acquérir des cartes Trait Héroïque supplémentaires.

- Un Super-Héros ne peut pas détenir plus de 2 cartes Trait Héroïque à la fois.** S'il en possède déjà 2 quand il en pioche une nouvelle, il doit défausser le Trait qu'il vient de piocher, ou 1 des 2 cartes qu'il détenait déjà.
- Si le paquet Trait vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet.
- Les Traits Héroïques sont dotés d'effets puissants, mais **ils sont défaussés après utilisation.** Chaque carte Trait Héroïque détaille ses conditions d'utilisation. Prenez le temps de lire chacune d'entre elles ! Deux Traits peuvent être utilisés simultanément du moment que leurs conditions sont remplies.





ATTAQUE

Le Super-Héros attaque un Ennemi qu'il peut cibler. Le combat est détaillé page 18.

SAUVETAGE DE CITOYEN

Un Super-Héros situé dans une Zone occupée par un Citoyen **et vide de tout Ennemi** peut sauver ce Citoyen. La pièce de jeu du Citoyen est retirée du plateau et le Super-Héros gagne la carte de celui-ci, qu'il place à côté de sa Fiche d'Identité.

- Un Super-Héros ne peut détenir que 1 seule carte Citoyen à la fois. S'il sauve un nouveau Citoyen, il peut soit remplacer l'ancienne carte par la nouvelle, soit défausser la nouvelle.
- Quand un Super-Héros sauve un Citoyen, **il augmente immédiatement sa Piste de Pouvoir jusqu'à son maximum** (qu'il conserve la carte ou non).
- Sauver un Citoyen n'octroie pas d'Expérience, à moins que le texte de la Mission ne précise le contraire.
- Contrairement aux Traits Héroïques, les cartes Citoyen ne sont généralement pas défaussées après utilisation. La plupart confèrent une capacité permanente au Super-Héros.
- Lorsqu'il subit des Blessures, un Super-Héros peut choisir de **défausser sa carte Citoyen pour annuler 1 Blessure**. Ce choix ne doit cependant pas être fait à la légère, car il déclenche l'effet **Citoyen Dévoré** (voir page 20) !

GAIN DE POUVOIR

Chaque Super-Héros augmente son Pouvoir  de 1 au début de chaque Round. Il est également possible, pendant son Tour, d'effectuer une Action de Gain de Pouvoir afin d'augmenter la Piste de Pouvoir de 2. Cette Action peut être effectuée plusieurs fois par Tour.

- Un Super-Héros ne peut pas détenir plus de 4 . Tout  gagné au-delà de cette limite est tout simplement ignoré.
- Comme indiqué sur leurs cartes, de nombreux Traits ou Compétences nécessitent une dépense de  pour déclencher leurs effets.
- Le  peut également être dépensé pour gagner des dés supplémentaires lorsqu'un Super-Héros effectue une Attaque (voir Pouvoir page 19).

INTERACTION AVEC UN OBJETIF

Le Super-Héros prend et/ou active un Objectif dans sa Zone. Les effets de jeu relatifs à la prise de l'Objectif sont détaillés dans le texte de la Mission.



Pions Objectif

FIN DU TOUR

Un Super-Héros n'est pas obligé d'effectuer toutes ses Actions. S'il le souhaite, il peut renoncer à ses Actions restantes et mettre fin à son Tour.

Une fois qu'un Super-Héros a effectué toutes ses Actions (où qu'il a renoncé à celles qui lui restent), son Tour se termine. **Retournez son pion Activation sur la face rouge (activé) pour l'indiquer.**



Pion Activation

RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

PHASE DES ENNEMIS

Une fois que chaque joueur a activé tous ses Super-Héros, la Phase des Joueurs se termine et celle des Ennemis commence. Personne ne contrôle les Ennemis ; ils agissent par eux-mêmes en effectuant les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Activation des Ennemis : Chaque Ennemi sur le plateau est activé et dépense son Action soit pour attaquer un Super-Héros ou un Citoyen dans sa Zone, soit pour se déplacer en direction du Super-Héros ou du Citoyen le plus proche si la Zone qu'il occupe ne contient ni Super-Héros ni Citoyen.

Une fois que tous les Ennemis ont été activés, si des **Citoyens** sont présents sur le plateau, ils sont activés à leur tour (voir Activation des Citoyens, page 20).

2. Génération des Ennemis : Une fois toutes les Activations résolues, de nouveaux Ennemis apparaissent sur les Points de Génération actifs du plateau.

1. ACTIVATION DES ENNEMIS

ATTAQUE

Chaque Ennemi situé dans la Zone d'un Super-Héros ou d'un Citoyen dépense son Action pour effectuer une Attaque. L'Attaque d'un Ennemi touche automatiquement, ne requiert aucun lancer de dés et inflige 1 Blessure.

Les joueurs choisissent comment répartir les Blessures entre les Super-Héros présents dans la Zone, quitte à ce qu'un seul Super-Héros les subisse toutes ! Chaque Citoyen présent dans la Zone ne peut se voir attribuer que 1 seule Blessure.

Quand un Super-Héros est blessé, le pointeur de sa Barre de Santé est déplacé de 1 case vers la gauche par Blessure subie. Un Super-Héros est éliminé dès que sa Barre de Santé atteint 0. Si cela se produit, la partie se solde par une défaite lors de la Phase de Fin de Round suivante !



CITOYENS ATTAQUÉS

Les Citoyens sont éliminés dès qu'ils subissent 1 Blessure. Une telle situation est synonyme d'échec pour les Super-Héros et déclenche l'effet Citoyen Dévoré (page 20).

Un Super-Héros qui détient une carte Citoyen peut décider de défausser celle-ci pour ignorer 1 Blessure qu'il devrait subir. Il s'agit d'un acte désespéré qui déclenche aussi l'effet Citoyen Dévoré (page 20).

Les Ennemis combattent en groupe. Tous les Ennemis activés dans la même Zone qu'un Super-Héros ou qu'un Citoyen se joignent à l'attaque, même s'ils infligent suffisamment de Blessures pour tuer leur victime plusieurs fois.

Exemple 1 : Un Rôdeur qui occupe une Zone où se trouvent 2 Super-Héros inflige 1 Blessure au cours de son Activation. Les joueurs choisissent le Super-Héros qui subit la Blessure.

Exemple 2 : Un groupe de 5 Rôdeurs est activé dans une Zone abritant 2 Super-Héros et 1 Citoyen. Chaque Super-Héros possède une Santé de 3. Les joueurs décident donc d'attribuer 2 Blessures à chaque Super-Héros et 1 au Citoyen (qui est éliminé).

DÉPLACEMENT

Les Ennemis qui n'ont pas attaqué (parce que leur Zone ne contenait ni Super-Héros ni Citoyens) dépensent leur Action pour se déplacer de 1 Zone en direction des Super-Héros ou des Citoyens :

- Les Ennemis se déplacent en priorité vers la Zone en Ligne de Vue la plus proche abritant des Super-Héros ou des Citoyens.
- Si l'Ennemi n'a aucune Ligne de Vue vers un Super-Héros ou un Citoyen, il se déplace en direction de la Zone abritant des Super-Héros ou des Citoyens vers laquelle il dispose du chemin ouvert le plus court. S'il n'existe aucun itinéraire disponible pour atteindre des Super-Héros ou des Citoyens, l'Ennemi ne se déplace pas.
- Si plusieurs Zones en Ligne de Vue abritant des Super-Héros ou des Citoyens sont à égalité comme étant la plus proche, ou s'il existe plusieurs chemins ouverts de même longueur vers la Zone la plus proche, les Ennemis se séparent, par type, en autant de groupes de taille égale que nécessaire pour suivre tous les itinéraires disponibles. S'il n'est pas possible de séparer un type d'Ennemi en groupes de tailles égales, les joueurs décident quel groupe reçoit l'Ennemi surnuméraire.
- Les Ennemis ne peuvent pas ouvrir les portes.

Exemple : Un groupe de 4 Rôdeurs, 3 Brutes et 1 Héros Zombie est activé à égale distance de 2 Zones occupées par des Super-Héros. Les Ennemis vont cibler les 2 Zones et se séparer en 2 groupes.

- 2 Rôdeurs vont dans une direction, 2 vont dans l'autre.
- 2 Brutes empruntent l'une des routes. La dernière prend l'autre (au choix des joueurs).
- Les joueurs choisissent la direction prise par le Héros Zombie.

Même si Wasp est plus proche du Rôdeur, celui-ci ne la voit pas. Il se déplace donc de 1 Zone en direction de Spider-Man, au bout de la rue, vers qui il dispose d'une Ligne de Vue.



WASP



SPIDER-MAN

Captain America Zombie voit 2 Zones équidistantes occupées par des Super-Héros. Les joueurs décident du trajet qu'il emprunte. Ils choisissent de l'envoyer vers Hulk. Avec sa 2^{de} Action, Captain America attaque le géant vert.



CAPTAIN AMERICA



HULK



VISION

Ce Forcené voit 2 Zones abritant des Super-Héros, mais Vision étant plus proche, le Forcené ignore Spider-Man et se déplace de 1 Zone vers l'androïde, puis attaque celui-ci avec sa 2^{de} Action.

SPIDER-MAN

Ce groupe d'Ennemis ne dispose d'aucune Ligne de Vue vers les Super-Héros. Deux itinéraires de même longueur s'offrent à eux pour atteindre la Zone la plus proche, occupée par Hulk. Les Rôdeurs se séparent pour emprunter les 2 routes possibles. Les joueurs décident du chemin pris par la Brute.

FORCENÉS ET HÉROS ZOMBIES

Les Forcenés et les Héros Zombies disposent de 2 Actions par Activation. Chaque fois qu'ils sont activés, ils effectuent 1 Action durant laquelle ils attaquent ou se déplacent en même temps que les autres Ennemis, puis ils effectuent une 2^{de} Action, attaquant s'ils sont désormais dans une Zone occupée par un Super-Héros ou un Citoyen, ou se déplaçant dans le cas contraire.

2. GÉNÉRATION DES ENNEMIS

Le plan de la Mission indique les Zones où sont générés les Ennemis à la fin de chaque Phase des Ennemis. Ces endroits sont appelés Points de Génération.



Les pions Point de Génération indiquent les Zones de Génération sur le plateau. Lors de l'étape de Génération des Ennemis, commencez toujours par le Point de Génération Initial, qui porte le chiffre 1.

En commençant par le pion Point de Génération Initial, puis en continuant dans le sens horaire, piochez 1 carte Génération et lisez la ligne qui correspond au Niveau de Danger du Super-Héros le plus expérimenté (Bleu, Jaune, Orange ou Rouge). Placez le type et la quantité d'Ennemis indiqués dans la Zone de Génération concernée.

Répétez cette opération pour chaque pion Point de Génération actif.

RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS



Points de Génération Colorés : Certaines Missions contiennent des pions Point de Génération Bleus et/ou Verts. Sauf indication contraire, ces pions ne génèrent pas d'Ennemis jusqu'à ce que se produise un événement spécifique, indiqué dans la Mission. Ces pions ne commenceront à générer des Ennemis **qu'à partir** du moment où ces conditions sont remplies.

Si le paquet Génération vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet.

Le paquet Génération contient divers types de cartes :

GÉNÉRATION NORMALE



Exemple : Wasp possède 5 XP, elle donc toujours au Niveau de Danger Bleu. Hulk en a 12, ce qui le place au Niveau Jaune. Pour déterminer combien d'Ennemis sont générés, lisez la ligne en jaune, correspondant au Niveau de Hulk, qui possède le plus d'XP.



RUÉE !

Quand un joueur pioche une carte *Ruée !* les Ennemis générés par la carte effectuent une Activation immédiatement après avoir été placés sur le plateau.



ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRE !

Quand un joueur pioche une carte *Activation Supplémentaire !* aucun nouvel Ennemi n'est généré. À la place, tous les Ennemis du type indiqué bénéficient immédiatement d'une Activation et effectuent leur(s) Action(s) en suivant la procédure normale.



CITOYEN EN DANGER !

Quand un joueur pioche une carte *Citoyen en Danger !* piochez la première carte du paquet Citoyen et générez le Citoyen indiqué dans la Zone. Conservez la carte, face visible, à côté du plateau. Ensuite, si au moins 1 Super-Héros a atteint ou dépassé le Niveau de Danger Jaune, activez tous les Rôdeurs situés dans des Zones adjacentes à ce Citoyen.

Si le paquet Citoyen vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet. En fait, ils n'étaient pas vraiment morts !



HÉROS ZOMBIE !

Quand un joueur pioche une carte *Héros Zombie !* piochez la première carte du paquet Héros Zombie et générez le Héros Zombie indiqué dans la Zone. Notez que chaque Héros Zombie possède sa propre valeur d'Endurance, ainsi qu'une Capacité unique, dont l'effet s'applique tant qu'il reste en jeu. Conservez donc sa carte face visible, en vue de tous les joueurs.

Si le paquet Héros Zombie vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet. Ils reviennent toujours !

PÉNURIE D'ENNEMIS

Parfois, lorsque des Ennemis doivent être générés, il arrive que les joueurs n'aient plus assez de pièces de jeu du type indiqué à placer sur le plateau. Dans ce cas, les Ennemis restants du type désigné sont placés (s'il en reste), puis tous les Ennemis de ce type bénéficient immédiatement d'une Activation Supplémentaire. Des Activations en chaîne peuvent survenir lors de circonstances particulièrement désastreuses. Surveillez le nombre d'Ennemis en réserve !

GÉNÉRATION DANS LES BÂTIMENTS

Ouvrir pour la première fois un bâtiment fermé révèle tous les Ennemis et Citoyens qui s'y trouvent. Un bâtiment comprend toutes les salles reliées par des ouvertures et s'étend parfois sur plusieurs dalles. **Les portes fermées créent une séparation entre les bâtiments.**

Les Ennemis tapis dans le bâtiment ne sont générés que dans les Zones qui portent le symbole ⚠️. Piochez et résolvez 1 carte Génération pour chacune de ces Zones, l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix (généralement de la plus éloignée à la plus proche).



Une fois tous les Ennemis générés, révéléz toute carte Citoyen se trouvant dans le bâtiment et remplacez-la par la pièce de jeu correspondante. Placez la carte, face visible, à côté du plateau.

Wasp vient d'ouvrir ce bâtiment. Des Ennemis sont générés dans toutes les Zones ⚠️, l'une après l'autre, dans l'ordre décidé par les joueurs. Les joueurs choisissent l'ordre ci-dessous, de 1 à 4.



Une carte Génération est piochée pour la première Zone. Le Super-Héros le plus expérimenté se trouvant au Niveau de Danger Jaune, on utilise la ligne en jaune sur la carte. 2 Brutes apparaissent ici. Comme il s'agit d'une carte *Ruée de Brutes!* ces 2 Zombies sont immédiatement activés.



1 Brute est placée dans cette Zone. Il reste encore une carte à piocher.



3 Rôdeurs sont générés ici.



Une carte Activation Supplémentaire est piochée pour la dernière Zone. Toutes les Brutes en jeu bénéficient immédiatement d'une Activation, y compris celles qui viennent d'être générées, même si elles ont déjà effectué une Ruée.



Pour finir, les 2 cartes Citoyens sont révélées et remplacées par leurs pièces de jeu respectives. Heureusement, elles ne sont révélées qu'une fois tous les Ennemis générés.



Cette Brute dispose de 2 itinéraires d'égale longueur pour atteindre Wasp. Les joueurs décident de la faire passer par le haut.

RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS



COMBAT

Quand un Super-Héros effectue une Action d'Attaque, il utilise l'Attaque unique de sa Fiche d'Identité. Toutes les Attaques comportent les informations suivantes :



TYPE : Les Attaques se divisent en 2 catégories : Mêlée ou à Distance. Les symboles correspondants sont utilisés pour différencier chaque type. Certains effets ou Compétences peuvent interagir avec un type particulier.



MÊLÉE : Les Attaques de Mêlée sont reconnaissables grâce à ce symbole et ne peuvent être effectuées que contre des cibles situées dans la même Zone.



À DISTANCE : Les Attaques à Distance sont reconnaissables grâce à ce symbole et peuvent cibler des Ennemis situés dans des Zones éloignées en Ligne de Vue.



PORTÉE : Indique la distance, en nombre de Zones, jusqu'à laquelle l'Attaque peut porter.

- Une valeur de 0 limite les Attaques de Mêlée à la Zone de l'attaquant.
- Les Attaques à Distance possèdent généralement deux valeurs. La première indique la Portée minimale. L'Attaque ne peut pas cibler une Zone située en deçà de cette valeur. Elle est souvent de 0, ce qui signifie qu'elle peut cibler des Ennemis situés dans la Zone de l'attaquant (cela reste une Attaque à Distance). La seconde valeur indique la Portée maximale de l'Attaque. L'Attaque ne peut pas cibler des Ennemis situés au-delà de cette valeur.



DÉS : Chaque Attaque indique le nombre de base de dés qu'elle lance. Certains effets de jeu permettent de lancer des dés supplémentaires (par exemple en dépensant du Pouvoir, voir page 19).



PRÉCISION : Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à la valeur de Précision de l'Attaque inflige 1 Touche.

Pour résoudre une Attaque, effectuez les séquences suivantes dans l'ordre :

1. Ciblez une Zone : Choisissez 1 Zone comprise dans la Portée de l'Attaque (n'oubliez pas que vous devez toujours disposer d'une Ligne de Vue vers la cible).

- Vous pouvez effectuer une **Attaque à Distance** pour cibler une autre Zone même si des Ennemis se trouvent dans la vôtre. Les Ennemis situés entre vous et la Zone ciblée ne sont pas pris en compte.
- N'oubliez pas que pour les **Attaques à Distance** dans les **Zones de bâtiment**, la Ligne de Vue est limitée à 1 Zone et aux Zones qui partagent une ouverture. Dans les **Zones de rue**, la Ligne de vue s'étend en ligne droite parallèle aux bords du plateau, jusqu'à rencontrer un mur ou le bord du plateau.

2. Lancez les dés : Lancez le nombre de dés indiqué, plus tout dé supplémentaire dû aux Traits Héroïques, aux Citoyens, aux Compétences ou au Pouvoir dépensé (voir page 19).

3. Attribuez les Touches : Attribuez toutes les Touches obtenues aux cibles situées dans la Zone attaquée, en suivant l'ordre de Priorité des Cibles (voir ci-dessous)

PRIORITÉ DES CIBLES

Lors d'une Attaque, **que ce soit en Mêlée ou à Distance**, les Touches doivent être attribuées en suivant **toujours** l'ordre de Priorité des Cibles :

1. Héros Zombie
2. Brute
3. Rôdeur
4. Forcené

Les Touches doivent être attribuées aux cibles arrivant 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 été éliminées elles aussi, et ainsi de suite (les Héros Zombies en premier, les Forcenés en dernier). Si plusieurs cibles partagent le même ordre de Priorité, le joueur choisit lesquelles sont touchées.

NOTE : Les autres Super-Héros et les Citoyens situés dans la Zone ciblée ne sont pas affectés par vos Attaques, même si vous ratez. Vous êtes un Super-Héros, après tout !

Un Ennemi est éliminé dès qu'il subit, en une seule Attaque, suffisamment de Touches pour égaler ou dépasser sa valeur d'**Endurance**. Pour rappel, les Rôleurs et les Forcenés possèdent une Endurance de 1, les Brutes une valeur de 2. Les Héros Zombies disposent d'une valeur d'Endurance variable, indiquée sur leur carte.

Un Ennemi n'est éliminé **que** s'il subit suffisamment de Touches pour égaler ou dépasser sa valeur d'Endurance **lors d'une seule et même Action d'Attaque**. Si vous n'avez pas obtenu suffisamment de Touches pour l'éliminer, les Touches attribuées ne sont pas reportées. C'est du tout ou rien à chaque Attaque !

| PRIORITÉ DES CIBLES | NOM | ACTIONS | ENDURANCE | RÉCOMPENSE D'XP |
|---------------------|--------------|---------|------------|-----------------------|
| 1 | Héros Zombie | 2 | Voir carte | Égale à son Endurance |
| 2 | Brute | 1 | 2 | 1 |
| 3 | Rôleur | 1 | 1 | 1 |
| 4 | Forcené | 2 | 1 | 1 |

Exemple : Spider-Man effectue des Attaques de Mêlée en utilisant Acrobaties (Dés : 3, Précision : 4+). 2 Brutes, 1 Forcené et 1 Citoyen se trouvent dans sa Zone.

- Pour sa première Action, Spider-Man obtient et , soit 3 Touches. En suivant l'ordre de Priorité des Cibles, 2 Touches servent à éliminer 1 Brute. La dernière Touche rebondit sur la seconde Brute.
- Avec sa deuxième Action, Spider-Man obtient et , pour un total de 2 Touches. Il faut toujours 2 Touches pour éliminer la Brute restante. Le Forcené reste indemne.
- Spider-Man effectue sa troisième Action et obtient et , soit 2 Touches. 1 Touche suffit à éliminer le Forcené. La dernière Touche n'est pas attribuée au Citoyen, celui-ci n'étant pas affecté par les Attaques des Super-Héros.

POUVOIR

Les Super-Héros sont capables de canaliser une puissance extraordinaire qui leur permet d'accomplir des exploits surhumains. Mais ce Pouvoir ne constitue pas une ressource inépuisable et il est le fruit d'une implacable force de volonté.

- La Piste de Pouvoir indique le total de Pouvoir dont dispose un Super-Héros.
- La Piste de Pouvoir de chaque Super-Héros est automatiquement augmentée de 1 au début de chaque Phase des Joueurs.
- Pendant son Tour, un Super-Héros peut effectuer une Action de Gain de Pouvoir pour gagner 2 (voir page 13).
- Un Super-Héros ne peut pas détenir plus de 4 . Tout gagné au-delà de cette limite est tout simplement ignoré.
- Un de 0 n'entraîne aucune conséquence autre que l'incapacité de dépenser du pour activer des effets.
- Comme indiqué sur leurs cartes, de nombreux Traits ou Compétences nécessitent une dépense de pour déclencher leurs effets.
- Chaque fois qu'il effectue une Attaque, **avant de lancer les dés**, un Super-Héros peut dépenser un montant de de son choix pour ajouter autant de dés à son Attaque.

Exemple : Au début du Round, Black Panther a 0 . Au début de la Phase des Joueurs, il gagne automatiquement 1 . Lors de son Tour, il effectue une Action de Gain de Pouvoir. Il gagne 2 et son total passe à 3. Il attaque ensuite avec ses Griffes de Vibranium et décide de dépenser 2 . Il lance un total de 4 dés (2 de son Attaque, +2 issus de la dépense de Pouvoir). Il choisit ensuite de dépenser son dernier pour utiliser sa Compétence Charge Bondissante, afin de se déplacer de 2 Zones et d'attaquer d'autres Ennemis.



CAPTAIN AMERICA

RÈGLES LA RÉSISTANCE DES HÉROS

CIToyENS

Les Citoyens représentent des personnages clés que les Super-Héros doivent tenter de sauver des Zombies (voir page 13 pour les règles de Sauvetage de Citoyen). Les Citoyens sont également soumis à d'autres règles détaillées ci-dessous.



CIToyENS EN DANGER

Lorsqu'ils sont activés, les Ennemis considèrent les Citoyens comme des cibles potentielles, au même titre que les Super-Héros. Si la cible la plus proche d'un Ennemi est un Citoyen, c'est vers celui-ci qu'il va se diriger. Si le Citoyen se trouve dans sa Zone, l'Ennemi va l'attaquer. Si plusieurs Citoyens ou Super-Héros constituent des cibles de même priorité, les joueurs décident du comportement de l'Ennemi.

- Indentifiables grâce au symbole  sur leur carte, les **Citoyens Combattants** se défendent face aux hordes de zombies. Chaque fois qu'un Citoyen Combattant doit subir une Blessure, lancez 1 dé. Sur un 5+, il annule cette Blessure.
- Un Citoyen est éliminé dès qu'il subit 1 Blessure. Son élimination déclenche l'effet Citoyen Dévoré (voir ci-dessous).
- Si un Super-Héros détient une carte de Citoyen secouru, il peut décider de la défausser afin d'annuler une Blessure qu'il devrait subir. Toutefois, cette option n'est pas à prendre à la légère, car elle déclenche l'effet Citoyen Dévoré (voir ci-dessous). Les Citoyens Combattants ne lancent pas de dé lorsqu'ils sont défaussés de la sorte.
- Les Citoyens ne sont pas des Ennemis. Ils ne peuvent pas être blessés par les Super-Héros.

CIToyEN DÉVORÉ !

Quand un Citoyen est éliminé, il est retiré du plateau et sa carte est défaussée. Il s'agit d'un coup dur pour les Super-Héros, qui ont échoué dans leur mission première, celle de protéger les innocents. Chaque fois qu'un Citoyen est éliminé, appliquez les effets suivants :

- Tous les Super-Héros perdent 1  (si possible)
- Tous les Super-Héros doivent défausser 1 Trait Héroïque (si possible)

20

ACTIVATION DES CIToyENS

Lors de la Phase des Ennemis, les Citoyens tentent d'échapper aux hordes de Zombies et de rejoindre les Super-Héros afin d'être secourus. À la fin de l'étape d'Activation des Ennemis, juste avant l'étape de Génération des Ennemis, tous les Citoyens révélés sur le plateau sont activés. Ils se déplacent de 1 Zone en direction de la Zone abritant des Super-Héros la plus proche.

- Si plusieurs Zones abritant des Super-Héros sont à égalité comme étant la plus proche, ou s'il existe plusieurs chemins ouverts de même longueur vers la Zone la plus proche, les joueurs décident de l'itinéraire emprunté par le Citoyen.
- Si des Ennemis sont présents dans la Zone du Citoyen où dans la Zone adjacente dans laquelle il devrait se rendre, le Citoyen ne se déplace pas.

OBJETS INTERACTIFS

Certaines Missions comportent des Objets Interactifs, indiqués sur le plan. Lorsqu'il se trouve dans la Zone d'un Objet Interactif, un Super-Héros peut utiliser ce dernier pour effectuer une Attaque à Distance spéciale. Chaque Objet Interactif est différent, et ses règles sont détaillées sur sa propre carte Référence. *Marvel Zombies: La Résistance des Héros* contient 1 Objet Interactif, le Signe des Avengers. D'autres pourront être inclus dans des extensions.

SIGNE DES AVENGERS



Lancez 1 dé pour chaque Ennemi situé dans la Zone ciblée. Les Héros Zombies sont ignorés lors de cette Attaque et les dés de bonus (tels que ceux octroyés par la dépense de ) ne s'appliquent pas. Le Signe des Avengers ne peut être utilisé que deux fois. Dès qu'il a été utilisé une première fois, placez le pion dans la Zone ciblée et retournez-le sur sa face Endommagé. Retirez-le du plateau quand il a été utilisé une seconde fois.

MISSIONS

MO — INITIATION : LE COMMENCEMENT

Facile / 30 Minutes

Les rapports font état d'une sorte d'épidémie à New York. Les gens s'en prennent les uns aux autres. Ils se dévorent entre eux ! La rumeur prétend que certains Super-Héros seraient déjà contaminés. Même dans un monde de super pouvoirs et de magie, une telle chose est impossible, n'est-ce pas ?

Dalles requises : 2V, 4V.

4V 2V

OBJECTIFS

Trouvez et sécurisez. Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Prenez tous les Objectifs.
- Sauvez au moins 1 Citoyen.

ENSUITE

- Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Les rumeurs disaient vrai.** Générez 1 Héros Zombie au hasard dans la Zone de Sortie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Ressources sécurisées.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.



START

Zone de Départ des Super-Héros

Objectifs x2

Héros Zombie

Zone de Sortie

Points de Génération x2

Cartes Citoyen x2



MISSIONS LA RÉSISTANCE DES HÉROS

M1 — CONTAMINATION

Facile / 45 Minutes

La situation est pire que ce que nous pensions. Le virus infecte quiconque entre en contact avec lui, qu'il soit super-héros ou civil. Même Tony Stark a rejoint les rangs des morts-vivants ! Il n'y a pas une seconde à perdre. Il faut agir ! Nous devons extraire autant de civils que possible de la zone contaminée et y récupérer autant de ravitaillement que possible. Madame Potts détient peut-être des renseignements sur la situation. Avec un peu de chance, nous pourrions trouver un moyen de contenir l'épidémie...

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4V.

OBJECTIFS

Opération de sauvetage. Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Prenez tous les Objectifs.
- Trouvez et sauvez Pepper Potts.

ENSUITE

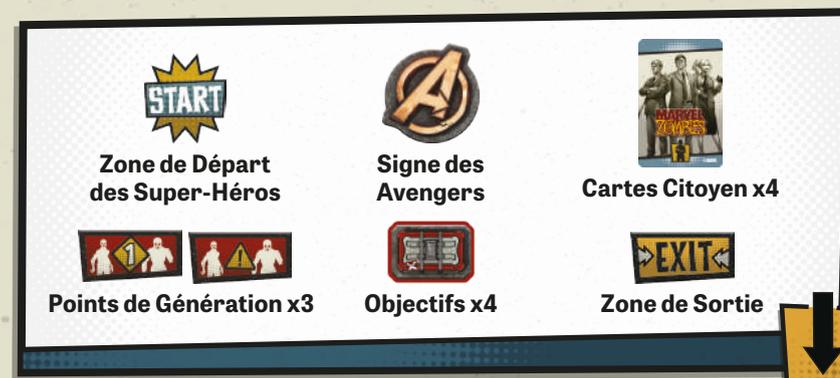
- Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros et Pepper Potts. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Civils en détresse.** Mélangez la carte de Pepper Potts avec 3 autres cartes Citoyen au hasard, puis placez ces cartes, face cachée, dans les Zones comportant le symbole Citoyen.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Préparation.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.



START
Zone de Départ des Super-Héros

Signe des Avengers

Cartes Citoyen x4

Points de Génération x3

Objectifs x4

EXIT
Zone de Sortie



| | |
|----|----|
| 4V | 1R |
| 3R | 2R |

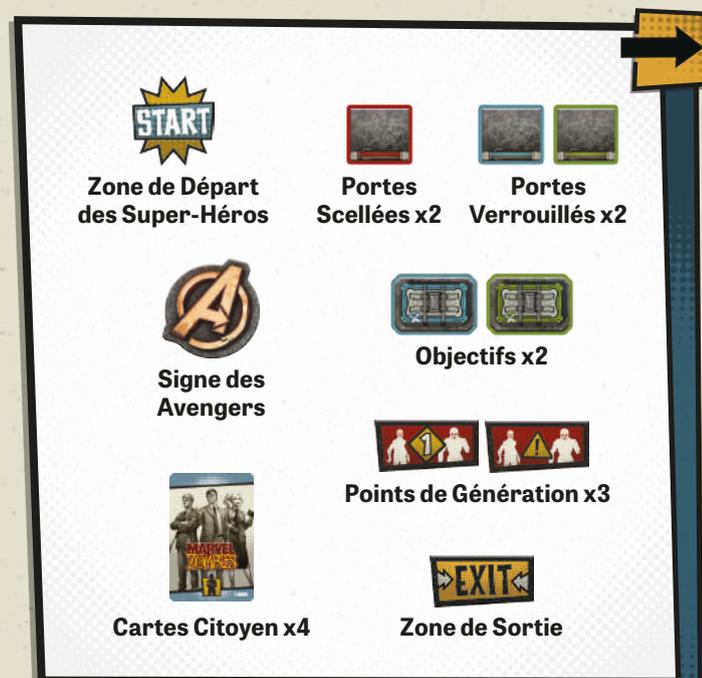
M2 — FUITE VERS OSCORP

Facile / 45 Minutes

Nous sommes débordés ! Si nous restons ici, nos pouvoirs ne suffiront pas. Nous serons fatalement submergés par les hordes de contaminés. Nous pensons pouvoir nous replier en passant par le bâtiment d'OsCorp, mais le problème est que celui-ci a été placé en confinement d'urgence. Black Panther estime qu'il est possible de passer par l'ambassade voisine du Wakanda. Reste encore à en trouver les clés...

Dalles requises : 1V, 2V, 3V, 4V.

| | |
|----|----|
| 3V | 2V |
| 1V | 4V |



OBJECTIFS

Évasion. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Portes Scellées.** Les Portes Rouges ne peuvent pas être ouvertes.
- **La bonne clé pour la bonne porte.** La Porte Bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Bleu n'a pas été pris. La Porte Verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Vert n'a pas été pris.
- **Travail d'enquête.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.

MISSIONS ★ LA RÉSISTANCE DES HÉROS



M3 — ZONE SÉCURISÉE

Moyen / 60 Minutes

Il reste un espoir de sécuriser le secteur. Nous devons trouver un endroit où nous poser, récupérer et nous regrouper. Nous ne pouvons pas continuer à courir de la sorte. Si nous parvenons à nettoyer le périmètre autour de la station de métro, nous pourrions créer une zone sécurisée vers laquelle les derniers civils pourraient être évacués. C'est dangereux, mais ces gens comptent sur nous !

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4R.

OBJECTIFS

Annihilation. Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Prenez tous les Objectifs.
- Éliminez tous les Ennemis, à la fois sur le plateau et dans la réserve (voir page suivante).

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Surprise !** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Ennemis jurés.** Le paquet Héros Zombie ne doit pas contenir plus de 4 cartes (dans les cas où vous en possédez plus).

START

Zone de Départ des Super-Héros

Objectifs x4

Signe des Avengers

Cartes Citoyen x4

Points de Génération x4

RÈGLES SPÉCIALES

- **Préparation.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Répit temporaire.** Une fois les 2 Objectifs Rouges pris, les Ennemis éliminés ne sont PLUS remis dans la réserve. Retirez-les définitivement de la partie. Chaque fois qu'une carte Génération est piochée, si la réserve ne contient plus d'Ennemis du type indiqué sur le plateau et dans la réserve, ignorez cette carte et continuez de piocher jusqu'à révéler une carte applicable soit à un Ennemi présent dans la réserve (générez-les), soit sur le plateau (donnez-leur une Activation Supplémentaire).
- **Souvenirs de Stark.** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert représentent des Explosifs de Stark Industries. Le Super-Héros qui en prend un gagne 5 XP et place le pion à côté de sa Fiche de Super-Héros. Un Super-Héros qui détient un Explosif peut dépenser 1 Action pour le placer dans sa Zone. Lors de la Phase de Fin de Round, les explosifs placés sont défaussés. Éliminez tout Ennemi, Super-Héros ou Citoyen présent dans la Zone. Aucun XP n'est gagné.
- **Que la fête commence !** Le Point de Génération Vert devient actif quand l'Objectif Vert est pris. Le Point de Génération Bleu devient actif quand l'Objectif Bleu est pris.



| | |
|----|----|
| 2R | 4R |
| 3R | 1R |



MISSIONS ★ LA RÉSISTANCE DES HÉROS

M4 — ESCORTE

Difficile / 45 Minutes

Nous avons découvert quelques survivants réfugiés au Daily Bugle. Maintenant que nous les avons sauvés, nous devons les faire sortir de là. Hélas, il semble que des hordes de plus en plus importantes envahissent les rues. Ça sent vraiment mauvais, les gars... mais la seule route de sortie viable consiste à traverser les rangs des morts-vivants. Attendez, il y a quelqu'un là-bas, en plein milieu de l'avenue !

Dalles requises : 1V, 2R, 3V, 4R.

OBJECTIFS

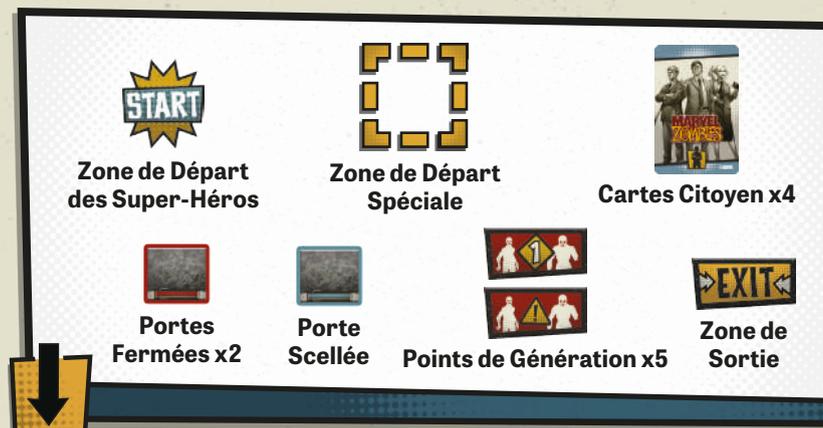
Rendez-vous. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros, Pepper Potts et J. Jonah Jameson. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Surpris à découvert.** Un Super-Héros choisi au hasard commence la partie dans la Zone entourée de pointillés jaunes.
- **Mission d'escorte.** Deux autres Super-Héros commencent la partie en possession des cartes Citoyen de Pepper Potts et J. Jonah Jameson. Leur Piste de Pouvoir commence quand même à zéro.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Nous devons les protéger !** À tout moment et quelles que soient les circonstances, si Pepper Potts ou J. Jonah Jameson viennent à être défaussés, les joueurs perdent immédiatement la partie.
- **Murée.** La Porte Bleue ne peut pas être ouverte.



| | |
|----|----|
| 2R | 1V |
| 4R | 3V |

M5 — DON'T WORRY, BE HAPPY

Moyen / 60 Minutes

Nous avons reçu un appel radio de Happy Hogan. Il s'est trouvé une planque dans le centre-ville, mais il ne peut plus en sortir. De toute façon, avec les hordes de zombies qui errent dans les rues, il ne ferait pas long-feu. Nous ne pouvons pas l'abandonner ! Tout le monde adore Happy. En plus il a accès à tout un tas de gadgets de Stark.

Dalles requises : 1R, 2V, 3R, 4V.

OBJECTIFS

Happy end. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

| | |
|----|----|
| 3R | 4V |
| 1R | 2V |

1. Sauvez Happy Hogan.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros et Happy Hogan. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Télécommande.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Pillé.** Au début de la partie, les portes du bâtiment qui abrite le Point de Génération Bleu sont toutes les deux déjà ouvertes. Ne placez pas de carte Citoyen dans ce bâtiment et n'y piochez pas de cartes Génération.
- **Signal S.O.S.** Happy Hogan est le Citoyen qui se trouve dans la Zone indiquée. Il est déjà révélé au début de la partie. Il ne se déplace pas tant que le bâtiment qu'il occupe n'est pas ouvert.

RÈGLES SPÉCIALES

- **La clé !** Quand un Super-Héros prend l'Objectif Bleu, ouvrez la Porte Bleue et la Porte Verte. Ne générez pas d'Ennemis dans le bâtiment de Happy Hogan.
- **Surprise !** Le Super-Héros qui prend l'Objectif Vert gagne le premier Citoyen du paquet, comme s'il venait de sauver celui-ci.
- **C'est nouveau, ça ?** Le Point de Génération Bleu devient actif quand l'Objectif Bleu a été pris.
- **Qu'est-ce que c'est ?** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Le chouchou.** Si Happy Hogan est éliminé ou défaussé, les joueurs perdent la partie.



MISSIONS LA RÉSISTANCE DES HÉROS

M6 — PLAN DE CONFINEMENT

Moyen / 60 Minutes

La situation échappe à tout contrôle. Toutes les tentatives visant à contenir le virus ont échoué. Il n'existe aucun moyen de guérir les victimes contaminées. Nous devons concentrer nos efforts sur les survivants. Tout ce secteur est perdu. De façon à offrir aux civils une chance de s'enfuir, nous devons attirer autant de zombies que possible dans le bâtiment Oscorp et les enterrer sous des tonnes de gravats. J'ai toujours su que cet endroit était une espèce de baril de poudre.

Dalles requises : 1V, 2V, 3V, 4V.

OBJECTIFS

Vaincre votre némésis. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

| | |
|----|----|
| 4V | 3V |
| 1V | 2V |

1. Déplacez les 2 pions Point de Génération Rouges dans la Zone de Génération Verte (voir Règles Spéciales).
2. Faites sauter les Points de Génération (voir Règles Spéciales).

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Des citoyens dans la rue.** Retirez les 2 cartes *Citoyen en Danger !* du paquet Génération. Placez 2 silhouettes de Citoyens comme indiqué sur le plan.
- **Technologie d'Oscorp.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Quelqu'un est passé par ici.** À la fin de la Mise en Place, générez des Zombies dans tous les bâtiments comme si leurs portes venaient d'être ouvertes. Ne piochez pas de cartes Citoyen pour les bâtiments.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Civils en danger.** Les Citoyens ne se déplacent pas et ne peuvent pas être déplacés, sauvés ou attaqués. Lorsqu'un Ennemi se déplace, si aucun Super-Héros ne se trouve dans sa Ligne de Vue, il va en direction du Citoyen le plus proche.
- **Protégez les civils.** Les joueurs perdent la partie dès qu'un Zombie entre dans la Zone d'un Citoyen.
- **Labo de Norman.** Le Point de Génération Vert est actif dès le début de la partie.
- **Mieux que rien.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Secrets d'Oscorp.** L'Objectif Bleu donne 5 XP à CHAQUE Super-Héros quand il est pris.



- **Console de contrôle d'Oscorp.** L'Objectif Vert donne 5 XP au Super-Héros qui le prend. Le Super-Héros conserve le pion à côté de sa Fiche d'identité.
- **Regroupez-les à l'intérieur.** Un Super-Héros qui occupe une Zone de Génération Rouge vide de tout Ennemi peut dépenser 1 Action pour déplacer ce pion Point de Génération vers la Zone de Génération Verte (le pion reste actif après son déplacement).
- **Surcharge !** Lorsqu'il se trouve dans la Zone qui contient les 3 pions Point de Génération, le Super-Héros qui détient l'Objectif Vert peut dépenser 1 Action pour les faire sauter et gagner la partie.

M7 — LE PIÈGE

Difficile / 45 Minutes

Tout cela n'a aucun sens. Nous avons reçu un appel de détresse émis par un important groupe de survivants, mais une fois sur place, nous n'avons trouvé que carnage et désolation. Quoi qu'il en soit, des civils sont en danger et nous devons les secourir ! N'empêche que... j'ai un mauvais pressentiment...

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4R.

OBJECTIFS

Récupérez du matériel. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Prenez tous les Objectifs.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

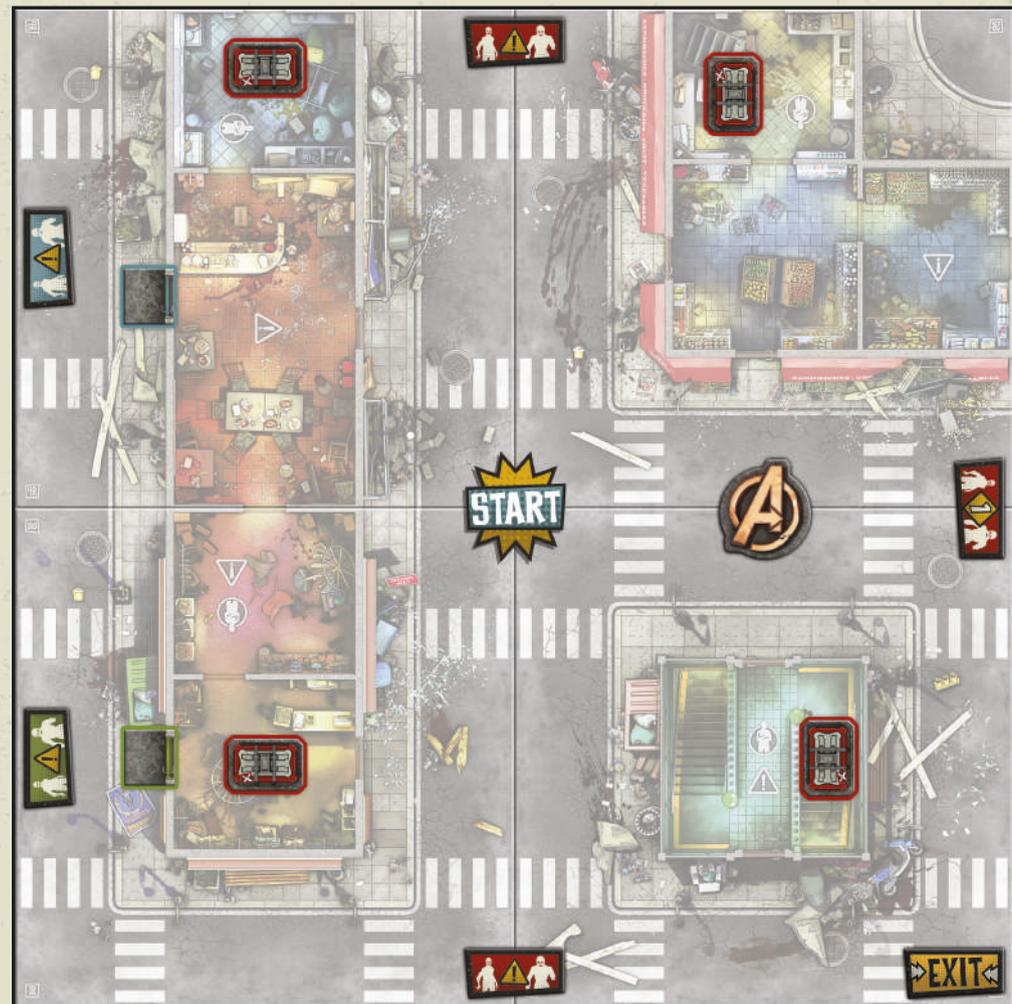
| | |
|----|----|
| 4R | 2R |
| 1R | 3R |

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Embrouille.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Préparation.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Ça ne bougera pas.** La Porte Bleue et la Porte Verte ne peuvent pas être ouvertes par les Super-Héros.
- **C'était un piège !** Quand l'Objectif Vert est pris, ouvrez immédiatement la Porte Verte, générez 1 Héros Zombie sur le Point de Génération Vert, qui devient actif.
- **On s'est fait avoir !** Quand l'Objectif Bleu est pris, ouvrez immédiatement la Porte Bleue, générez 1 Héros Zombie sur le Point de Génération Bleu, qui devient actif.



MISSIONS LA RÉSISTANCE DES HÉROS

M8 — SOUTIEN TECHNIQUE

Difficile / 60 Minutes

Nous avons reçu un appel de Nick Fury. Le S.H.I.E.L.D travaille sur une sorte de téléporteur interdimensionnel qui pourrait constituer notre unique voie de salut. Hélas, l'équipe chargée de récupérer les dernières pièces manquantes est portée disparue. Il s'agit d'un plan désespéré, mais si nous souhaitons malgré tout le mettre en œuvre, nous devons retrouver les pièces manquantes et les ramener à l'héliporteur.

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4R.

OBJECTIFS

Téléporteur, rassemblement ! Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Prenez tous les Objectifs.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

| | |
|----|----|
| 4R | 3R |
| 2R | 1R |

RÈGLES SPÉCIALES

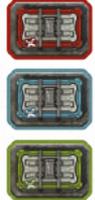
- **Technologie expérimentale.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Trop attirer l'attention.** Quand l'Objectif Vert est pris, le Point de Génération Vert devient actif. Quand l'Objectif Bleu est pris, le Point de Génération Bleu devient actif.



 Zone de Départ des Super-Héros

 Zone de Sortie

 Cartes Citoyen x4

 Objectifs x3

 Points de Génération x4

INDEX

| | | | |
|-----------------------------------|----|----------------------------|----|
| Actions..... | 12 | Missions..... | 21 |
| Activation des Ennemis..... | 14 | Niveau de Danger..... | 10 |
| Aperçu du Jeu..... | 6 | Objets Interactifs..... | 20 |
| Attaque à Distance..... | 18 | Pénurie d'Ennemis..... | 16 |
| Attaque de Mêlée..... | 18 | Phase de Fin de Round..... | 6 |
| Attaque des Ennemis..... | 14 | Phase des Ennemis..... | 14 |
| Brute..... | 11 | Phase des Joueurs..... | 12 |
| Citoyens Combattants..... | 20 | Points d'Expérience..... | 10 |
| Citoyens..... | 20 | Portée..... | 18 |
| Combat..... | 18 | Portes..... | 12 |
| Compétences..... | 10 | Pouvoir..... | 19 |
| Déplacement des Ennemis..... | 14 | Précision..... | 18 |
| Déplacement..... | 12 | Priorité des Cibles..... | 18 |
| Dés..... | 18 | Règles de Base..... | 7 |
| Endurance..... | 11 | Rôdeur..... | 11 |
| Fiche d'Identité..... | 9 | Ruée..... | 16 |
| Forcené..... | 11 | Sauvetage de Citoyen..... | 13 |
| Gagner et Perdre..... | 6 | Se Déplacer..... | 9 |
| Gain de Pouvoir..... | 13 | Séparation..... | 14 |
| Génération d'Ennemis..... | 15 | Signe des Avengers..... | 20 |
| Héros Zombie..... | 11 | Super-Héros..... | 7 |
| Hordes Zombie..... | 7 | Touches..... | 18 |
| Interaction avec un Objectif..... | 13 | Trait..... | 12 |
| Ligne de Vue..... | 8 | Types d'Ennemis..... | 11 |
| Matériel..... | 2 | Zone..... | 7 |
| Mise en Place..... | 5 | | |

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU

Michael Shinall et Fábio Cury

Basé sur un concept de

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raout et David Preti

DÉVELOPPEMENT

Fel Barros, Fabio Tola, Rodrigo Sonnesso et Toi Von Glehn

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Thiago Aranha

PRODUCTEUR EXÉCUTIF ET COORDINATEUR DES LICENCES

Mike Bisogno

PRODUCTION

Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan et Gregory Varghese

DIRECTION ARTISTIQUE

Mathieu Harlaut

RESPONSABLE ILLUSTRATIONS

Marco Checchetto

ILLUSTRATIONS

Giorgia Lanza, Henning Ludvigsen, Tarek Moutran et Simon Tessuto

RESPONSABLE DE CONCEPTION GRAPHIQUE

Marc Brouillon

CONCEPTION GRAPHIQUE

Max Duarte, Matteo Ceresa, Louise Combal et Júlia Ferrari

SCULPTURE

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier Bouchet, Emanuele Giovagnoni, Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks et Edgar Ramos

RENDUS 3D

Edgar Ramos

RELECTURE

Jason Koepp et Hervé Daubet

ÉDITEUR

David Preti

TESTEURS

Brett Lanpher, Chase du Pont, Davi Augusto, Elton Soares, Euclides Ribeiro, Felipe Galeno, Rafael Assaf, Roberto Toledo et Simon Swan.

Remerciements spéciaux à Brian Ng chez Marvel, sans qui rien n'aurait été possible.

VERSION FRANÇAISE

Edge Studio pour Asmodee Group

RESPONSABLE DE GAMME ET TRADUCTION

Hervé Daubet

RELECTURE VF

Olivier Prévot et Grégory Penne

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD, tous droits réservés. Édité sous licence et fabriqué par CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. 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 ® de CMON Global Limited. Importé par Asmodee Group et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaroy - BP 40119 78041 Guyancourt Cedex - France. Distributed in/Distribué au Canada by/par Asmodee Canada, 31 rue de la Coopérative, Rigaud, Québec, Canada, JOP 1P0. Photos non contractuelles. Les éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Fabriqué en Chine.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MARVEL ZOMBIES - UN JEU ZOMBICIDE

31

RÉSUMÉ DU ROUND MODE HÉROS

1. PHASE DES JOUEURS

1. AUGMENTATION DES PISTES DE POUVOIR

2. RÉCUPÉRATION DES PIONS ACTIVATION

3. ACTIVATION DES SUPER-HÉROS

L'ordre d'Activation des Super-Héros est laissé au choix des joueurs. Pendant son Tour, chaque Super-Héros peut initialement effectuer 3 Actions.

- **DÉPLACEMENT** : Coûte 1 Action supplémentaire par Ennemi présent dans la Zone du Super-Héros.
- **OUVERTURE DE PORTE** : Quand un bâtiment est ouvert pour la première fois, générez dans les Zones  et révélez les Citoyens.
- **GAIN DE TRAIT** : Une seule fois par Tour. 2 cartes Trait maximum.
- **GAIN DE POUVOIR** : Gagnez 2 .
- **SAUVETAGE DE CITOYEN** : Pas d'Ennemi dans la Zone. Augmentez la Piste de  du Super-Héros au maximum. 1 carte Citoyen maximum.
- **INTERACTION AVEC UN OBJECTIF**
- **ATTAQUE** : Utilisez l'Attaque unique.
 - Vous pouvez dépenser du  pour lancer des dés supplémentaires.
 - Une cible est éliminée quand elle subit au moins autant de Touches que son Endurance. L'ordre de Priorité des Cibles s'applique **en permanence**.

2. PHASE DES ENNEMIS

1. ACTIVATION DES ENNEMIS

Chaque Ennemi est activé et dépense son ou ses Actions soit pour attaquer, soit pour se déplacer. Les Forcenés et les Héros Zombies disposent de 2 Actions.

- **ATTAQUE** : Chaque Ennemi situé dans la Zone d'un Super-Héros ou d'un Citoyen effectue une Attaque qui inflige 1 Blessure.
- **DÉPLACEMENT** : Les Ennemis qui n'ont pas attaqué utilisent leur(s) Action(s) pour se déplacer de 1 Zone en direction du Super-Héros ou Citoyen le plus proche.
- **ACTIVATION DES CITOYENS** : Une fois les Ennemis activés, chaque Citoyen se déplace de 1 Zone en direction du Super-Héros le plus proche (sauf si des Ennemis occupent leur Zone de départ ou de destination).

2. GÉNÉRATION DES ENNEMIS

En commençant par le Point de Génération Initial, puis en continuant dans le sens horaire, piochez et résolvez 1 carte Génération pour chaque pion Point de Génération. Lisez la ligne qui correspond au plus haut Niveau de Danger parmi les Super-Héros.

CITOYENS : Ils sont ciblés comme des Super-Héros et sont éliminés dès qu'ils subissent 1 Blessure.

- **SACRIFICE** : Un Super-Héros peut défausser son Citoyen pour annuler 1 Blessure.
-  **CITOYEN COMBATTANT** : Ignore 1 Blessure pour chaque 5+ obtenu.
- **DÉVORÉ** : Si un Citoyen est éliminé, tous les Super-Héros perdent 1  et 1 Trait Héroïque.

3. PHASE DE FIN DE ROUND

Appliquez tous les effets qui se déroulent lors de cette Phase.

Si un Super-Héros a été éliminé, les joueurs perdent. Sinon, commencez un nouveau Round.

LISTE DES CIBLES

| PRIORITÉ DES CIBLES | NOM | ACTIONS | ENDURANCE | RÉCOMPENSE D'XP |
|---------------------|--------------|---------|------------|-----------------------|
| 1 | HÉROS ZOMBIE | 2 | Voir carte | Égale à son Endurance |
| 2 | BRUTE | 1 | 2 | 1 |
| 3 | RÔDEUR | 1 | 1 | 1 |
| 4 | FORCENÉ | 2 | 1 | 1 |