279X216MM

FR - MZB003-Rulebook.indd 1 13/04/2023 11:41:36

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL DE JEU 3

INTRODUCTION 5
- MODE HÉROÏQUE / MODE ZOMBIE 5

MISE EN PLACE 5

APERÇU DU JEU 7
- GAGNER ET PERDRE 7
- ROUNDS DE JEU 7
  - Phase des Joueurs 7
  - Phase des Ennemis 7
  - Phase de Fin de Round 7

LES BASES 8
- DÉFINITIONS UTILES 8
- LIGNE DE VUE 9
- SE DÉPLACER 11
  - Fontaine 11
- PLUSIEURS ÉTAGES 11
  - Escaliers 12
  - Ascenseur 13
- LIRE UNE FICHE D'IDENTITÉ 13
- EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES 14

ENNEMIS 15
- RÔDEUR – MULTIPLE MAN 15
- BRUTE – RAVAGEUR 15
- FORCENÉ – SOLDAT DU HELLFIRE 15
- HÉROS ZOMBIE 15

PHASE DES JOUEURS 16
- DÉPLACEMENT 16
- OUVERTURE DE PORTE/FENÊTRE 16
- GAIN DE TRAIT 16
- ATTAQUE 17
- SAUVETAGE DE CITOYEN 17
- GAIN DE POUVOIR 17
- INTERACTION AVEC UN OBJECTIF 17
- FIN DU TOUR 17

PHASE DES ENNEMIS 18
- 1. ACTIVATION DES ENNEMIS 18
  - Attaque 18
  - Citoyens Attaqués 18
  - Déplacement 18
  - Forcer les Fenêtres 20
  - Forcenés et Héros Zombies 20
- 2. GÉNÉRATION DES ENNEMIS 20
  - Génération Normale 21
  - Ruée ! 21
  - Activation Supplémentaire ! 21
  - Citoyen Caché 21
  - Action Spéciale 21
  - Héros Zombie 21
  - Pénurie d'Ennemis 21
  - Génération dans les Bâtiments 22

COMBAT 23
- PRIORITÉ DES CIBLES 23

POUVOIR ✵ 24

CITOYENS 24
- CITOYENS EN DANGER 25
- CITOYEN DÉVORÉ ! 25
- ACTIVATION DES CITOYENS 25

OBJETS INTERACTIFS 25
- MAIN DE SENTINELLE 25

MISSIONS : MODE HÉROÏQUE 26

MISSIONS: ZOMBIE MODE 40

INDEX 47

CREDITS 47

RÉSUMÉ DU ROUND 48

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 2
13/04/2023 11:41:49

279X216MM

MATÉRIEL DE JEU

87 PIÈCES DE JEU

6 SUPER-HÉROS

Wolverine · Mystique · Magneto · Storm · Colossus · Rogue

6 HÉROS ZOMBIES

Juggernaut · Psylocke · Dark Phoenix · Cyclops · Sabretooth · Iceman

9 DALLES RECTO VERSO

12 CITOYENS

Amanda Sefton · Abigail Brand · Bolivar Trask · Mariko Yashida · Moira MacTaggert · Sénateur Kelly

Callisto · Ka-Zar · Shanna · Valerie Cooper · William Stryker · Trish Tilby

63 ZOMBIES

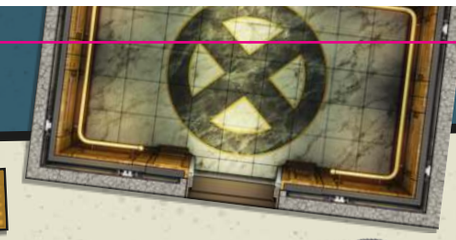
x7 · x7 · x7 · x7 · x7 · x7 · x7 · x7 · x7

35 Rôdeurs (Multiple Man) · 14 Brutes (Ravageurs) · 14 Forcenés (Soldats du Hellfire)

FR - MZB003-Rulebook.indd 3 13/04/2023 11:42:38

279X216MM

RÈGLES ✲ RÉSISTANCE DES X-MEN



140 CARTES

6 FICHES D'IDENTITÉ DE SUPER-HÉROS

45 CARTES TRAIT HÉROÏQUE

42 CARTES GÉNÉRATION

16 CARTES CITOYEN

6 CARTES HÉROS ZOMBIE

1 CARTE RÉFÉRENCE MAIN DE SENTINELLE

62 PIONS

- Pion Ascenseur 1
- Pion Main de Sentinelle (chargée/déchargée) 1

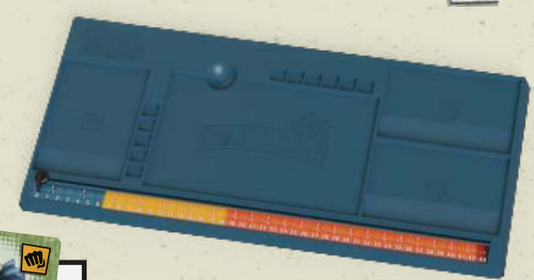
- Pions Porte (ouverte/fermée) 25
- Pion Porte Bleue (ouverte/fermée) .. 1
- Pion Porte Verte (ouverte/fermée) .. 1
- Pions Fenêtre Ouverte 9

- Pions Objectif Rouge/Rouge 7
- Pion Objectif Bleu/Rouge 1
- Pion Objectif Vert/Rouge 1

- Pion Point de Génération Initial 1
- Pions Point de Génération Rouge/Rouge 5
- Pion Point de Génération Bleu/Rouge . 1
- Pion Point de Génération Vert/Rouge . 1

- Pion Sortie 1

- Pions Activation 6



6 TABLEAUX DE BORD EN PLASTIQUE

CONTENU MODE ZOMBIE

Cette boîte contient également le matériel nécessaire pour utiliser les Héros et les Citoyens en Mode Zombie. La boîte de base de ***Marvel Zombies*** est requise pour jouer en Mode Zombie.

12 CARTES CITOYEN

6 SOCLES COLORÉS

6 FICHES D'IDENTITÉ DE HÉROS ZOMBIE

6 CARTES SUPER-HÉROS

6 DÉS

12 CUBES POINTEURS

FR - MZB003-Rulebook.indd 4 13/04/2023 11:43:03

279X216MM

INTRODUCTION

Les plus puissants héros de la Terre ont succombé à l'épidémie zombie. 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. Réfugiés dans l'Institut Xavier pour Jeunes Surdoués, Les X-Men s'apprêtent à livrer leur ultime combat contre les zombies. Dans cette bataille qui oppose les vivants et les morts, d'anciens adversaires ont rejoint les rangs des héros. 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 X-Men, ce monde ne sera pas livré aux morts pour devenir celui de Marvel Zombies !

Marvel Zombies : La Résistance des X-Men est un jeu coopératif de la gamme Zombicide dans lequel 1 à 6 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.

MODE HÉROÏQUE / MODE ZOMBIE

Les règles de cette boîte sont destinées au **Mode Héroïque**, dans lequel les joueurs contrôlent les derniers Super-Héros face à leurs anciens collègues devenus zombies et possédés par une faim vorace. Cependant, en utilisant le contenu et les règles de la boîte de base de *Marvel Zombies*, vous pouvez également jouer en **Mode Zombie** en inversant les rôles.

! CONTENU GRATUIT !

OBTENEZ-LE ICI !

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

MISE EN PLACE

1. Choisissez une **Mission**. *Chaque Mission est prévue pour 4 Héros Zombies, et contient des instructions supplémentaires pour 5-6 Super-Héros (avec 1 à 6 joueurs). Les Missions peuvent être jouées avec un nombre de Super-Héros inférieur, mais cela augmente leur difficulté !*

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. Sauf indication contraire de la Mission, retirez les 2 cartes **Mission Secrète** du paquet Citoyen. Ensuite, placez 1 **carte Citoyen** au hasard, face cachée, dans chaque Zone pourvue du symbole .

Symbole Citoyen

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.

Voici une carte Génération

FR - MZB003-Rulebook.indd 5 13/04/2023 11:43:12

Voici une carte Citoyen

Case Citoyen Vide

Cases Trait Héroïque vides

Voici une carte Trait Héroïque

Pointeur sur le 3 de la Barre de Santé

Pion Activation non activé

Pointeur sur le 0 de la Barre de Danger

Pointeur sur le 0 de la Piste de Pouvoir

Fiche d'Identité dans la case centrale

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 6
13/04/2023 11:43:20

279X216MM

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 !

Voici une carte Héros Zombie

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 Main de Sentinelle : Une carte qui résume les règles de cet objet interactif.

Voici la carte Référence Main de Sentinelle

6. Les joueurs choisissent le nombre de **Super-Héros** pour la partie (4, 5 ou 6) et se les répartissent à leur convenance. Ils s'installent ensuite autour de la table comme ils l'entendent et jouent ensemble contre le jeu.

7. Pour chacun de leurs Super-Héros, les joueurs prennent un **Tableau de Bord** qu'ils disposent devant eux, et y placent leur fiche d'Identité. Assurez-vous que le pointeur coulissant de la Barre de Danger se trouve bien sur le 0, dans la partie bleue.

8. Pour chacun de leurs Super-Héros, les joueurs prennent **2 Pointeurs** et un **Socle Coloré** de la même couleur. Sur la fiche d'Identité, un pointeur est placé 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.

9. Placez les pièces de jeu représentant les Super-Héros dans la Zone de Départ indiquée dans la Mission.

10. Chaque joueur reçoit 1 pion Activation qu'il place, face verte visible (non activé), à côté de son Tableau de Bord.

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 X-Men 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.

FR - MZB003-Rulebook.indd 7 13/04/2023 11:43:23

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 : En extérieur, une Zone est un espace délimité par les marquages au sol, les murs des bâtiments et/ou les bords du plateau. En intérieur, une Zone est soit une salle (entourée par des murs), soit, dans les grandes salles, un espace délimité par les marquages au sol et les murs.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 8 13/04/2023 11:44:16

279X216MM

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 extérieures (également appelées 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 intérieures (également appelées 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, la Ligne de Vue dans une salle adjacente est limitée à la première Zone de celle-ci.**

Les **grandes salles** sont composées de plusieurs Zones. La Ligne de Vue à l'intérieur de ces salles peut traverser un nombre quelconque de Zones en ligne droite, mais jamais en diagonale. La Ligne de Vue ne s'étend pas à une salle adjacente, sauf si l'élément se trouve dans une Zone qui partage une ouverture avec l'autre salle.

Une Ligne de Vue entre une Zone intérieure et une Zone extérieure peut traverser un nombre quelconque de Zones extérieures en ligne droite, mais elle est limitée à 1 Zone à l'intérieur du bâtiment.

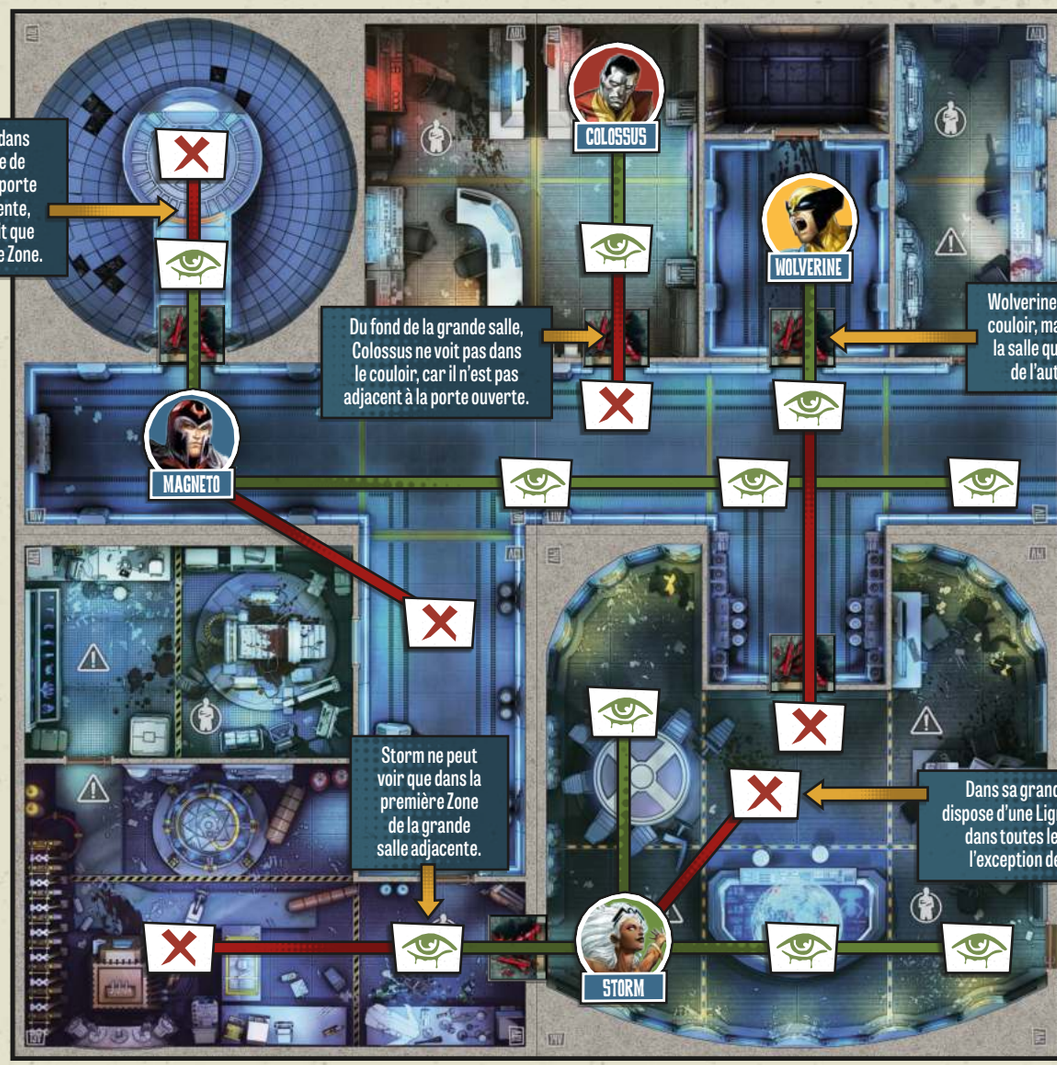
Les **Portes** et les **Fenêtres fermées** bloquent les Lignes de Vue.

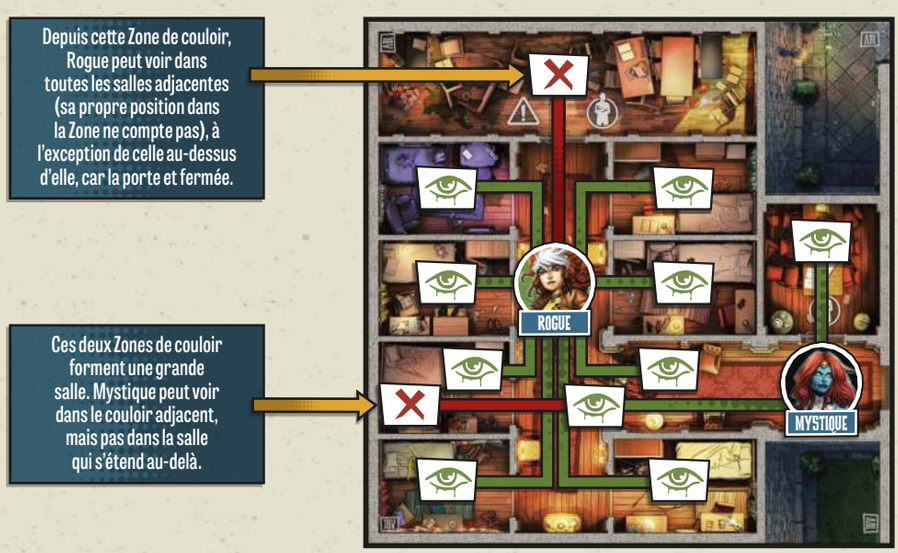
Les **Ennemis**, **Citoyens** et **Super-Héros** ne bloquent pas les Lignes de Vue.

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

FR - MZB003-Rulebook.indd 9 13/04/2023 11:44:25

279X216MM





FR - MZB003-Rulebook.indd 10 13/04/2023 11:44:42

279X216MM

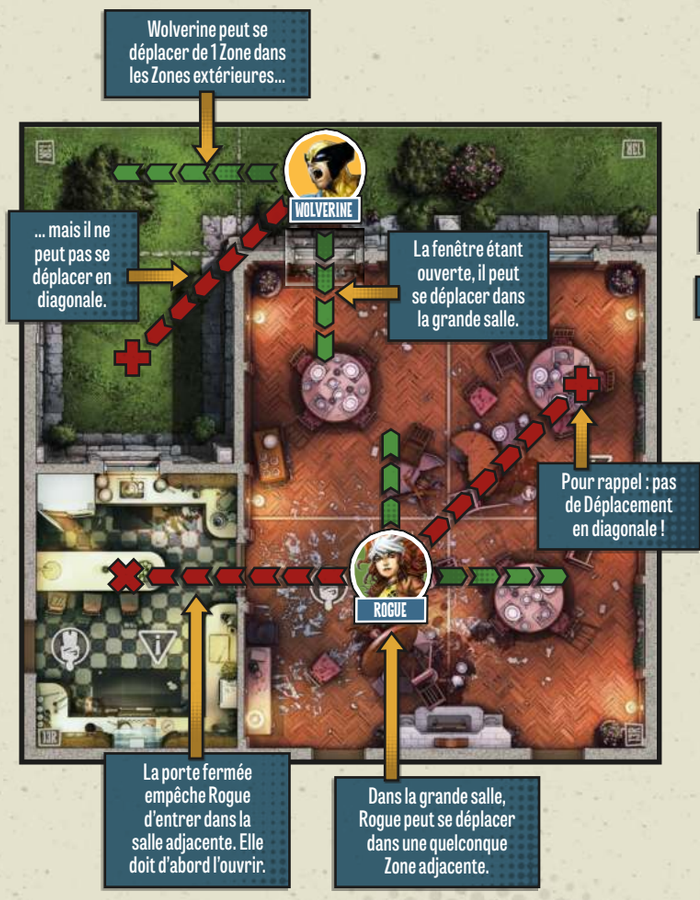
SE DÉPLACER

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 extérieures (également appelées Zones de rue), les Déplacements entre deux Zones vides s'effectuent sans restriction. Il est cependant nécessaire d'emprunter une porte ou une fenêtre ouverte pour passer d'une Zone extérieure à une Zone intérieure et vice-versa.

Dans les Zones intérieures (également appelées Zones de bâtiment), les Déplacements s'effectuent entre deux Zones tant que celles-ci partagent une ouverture (comme une porte ou une fenêtre 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. Dans une grande salle, les Déplacements entre deux Zones vides s'effectuent sans restriction.

Le Déplacement des Super-Héros est ralenti par les Ennemis dans leur Zone (voir page 16).

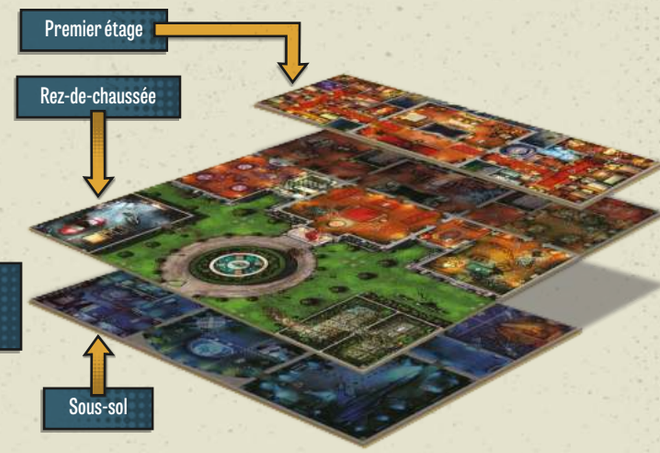


FONTAINE

Le Déplacement sur la fontaine qui se dresse devant le Manoir X n'est pas autorisé. Cependant, la fontaine ne bloque pas les Lignes de Vue.

PLUSIEURS ÉTAGES

Certaines Missions se déroulent sur plusieurs étages représentés par des groupes distincts de dalles. La Manoir X se divise en trois étages : le rez-de-chaussée, le premier étage et le sous-sol.

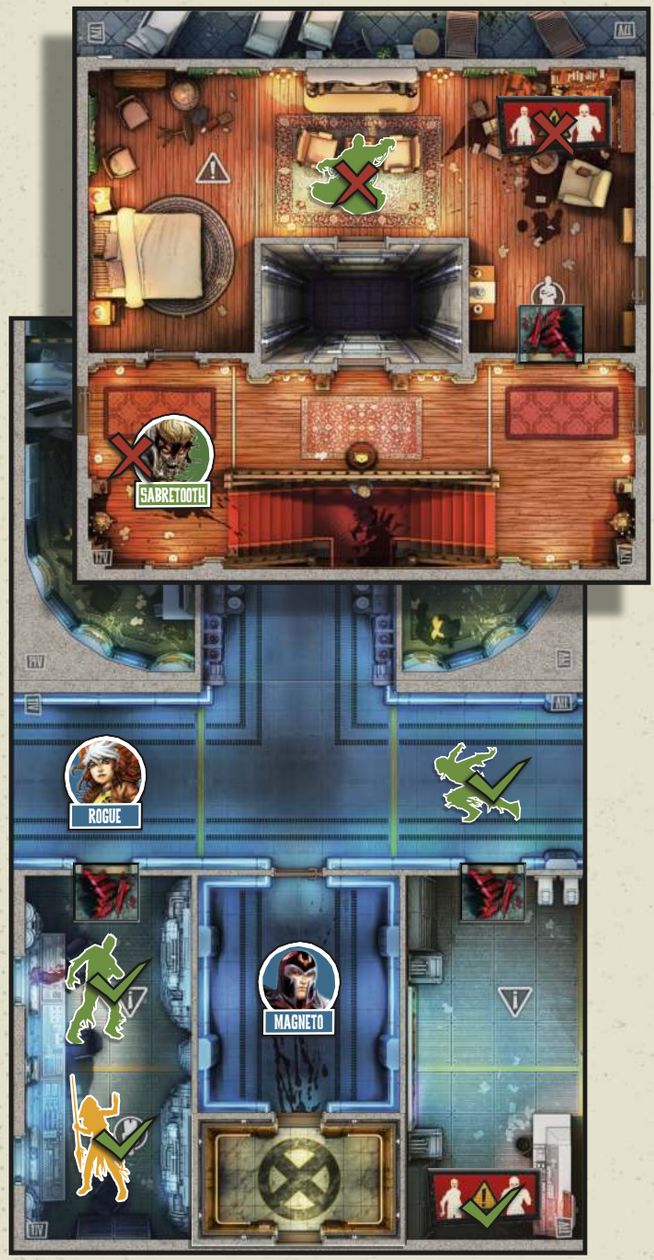


Chaque étage est considéré comme actif tant qu'il abrite au minimum un Super-Héros. Les deux conséquences possibles sont les suivantes :

- À la fin de la Phase des Joueurs, si un étage n'abrite aucun Super-Héros, tous les Citoyens révélés qui s'y trouvent sont éliminés (cet événement déclenche l'effet Citoyen dévoré, voir page 25).

FR - MZB003-Rulebook.indd 11 13/04/2023 11:44:51

- Lors de la Phase des Ennemis, si un étage n'abrite aucun Super-Héros, n'activez pas les Ennemis qui s'y trouvent et ne tirez pas de cartes pour ses Points de Génération actifs.



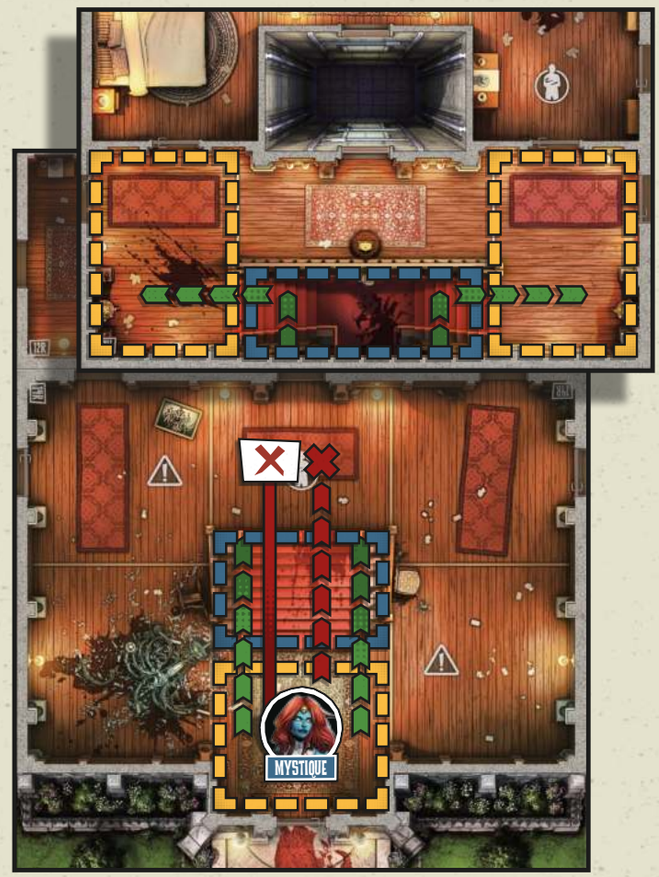
Exemple : Lors de la Phase des Ennemis, tous les Super-Héros sont au sous-sol. Les Ennemis, Citoyens et Points de Génération situés à cet étage sont activés normalement. Le premier étage n'abritant aucun Super-Héros, Sabretooth et la Brute qui s'y trouvent ne sont pas activés. On ne pioche pas non plus de carte pour son Point de Génération.

ESCALIERS

Les Escaliers permettent aux pièces de jeu de se déplacer entre le rez-de-chaussée et le premier étage. Les Escaliers ne constituent pas une Zone pouvant être occupée. Ils ne servent qu'à indiquer le passage entre les deux étages. Une pièce de jeu qui se trouve dans une Zone reliée à l'Escalier peut dépenser 1 Action pour se déplacer vers une Zone de l'autre étage, elle aussi reliée à l'Escalier. Cela signifie que les Ennemis peuvent eux aussi emprunter les Escaliers pour aller d'un étage à un autre, s'ils ne voient personne et que la cible la plus proche se trouve à l'autre étage (voir Activation des Ennemis, page 18).

IMPORTANT : *Il est impossible de tracer une Ligne de Vue d'un étage à un autre.*

NOTE : *Au Rez-de-chaussée, les Escaliers bloquent la Ligne de Vue entre la Zone qui se trouve derrière eux et celle de l'entrée.*



Exemple : En empruntant les Escaliers, il est possible de se déplacer directement de la Zone de l'entrée jusque sur l'une des 2 Zones de palier du premier étage, et réciproquement (pour rappel, les Escaliers eux-mêmes ne forment pas une Zone).

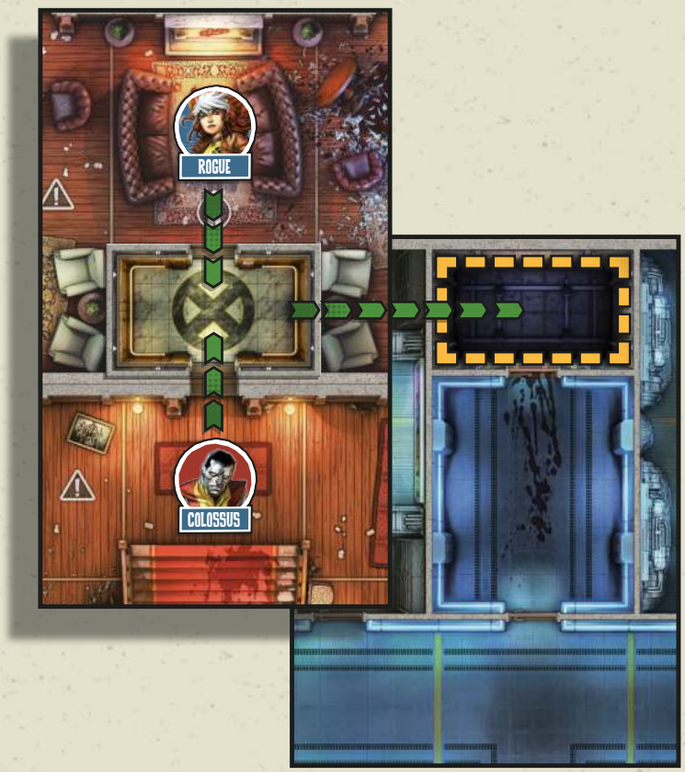
279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 12 13/04/2023 11:45:40

279X216MM

ASCENSEUR

L'Ascenseur constitue un moyen de déplacement rapide entre les étages. Le pion Ascenseur est, dans les grandes lignes, une salle qui se déplace entre les Zones de puits qui se trouvent à chaque étage. Pendant son Tour, un Héros adjacent à une Zone de puits peut appeler l'Ascenseur gratuitement et placer le pion à son étage. Toutes les portes de l'Ascenseur sont ouvertes lorsqu'il est stationné à un étage. Elles se ferment automatiquement lors de ses déplacements. Un Super-Héros situé à l'intérieur de l'Ascenseur peut le déplacer vers n'importe quel étage en dépensant 1 Action et transporter également tout Super-Héros, Ennemi ou Citoyen qui s'y trouve (ce n'est pas une Action de Déplacement).

NOTE : *Les portes de l'Ascenseur ne peuvent être ouvertes qu'en l'appelant.*



Exemple : Rogue appelle l'Ascenseur au rez-de-chaussée, gratuitement. Elle dépense ensuite 1 Action de Déplacement pour y entrer. Colossus utilise lui aussi 1 Action de Déplacement pour rejoindre la cabine, puis dépense une seconde Action pour faire descendre l'Ascenseur au sous-sol.

IMPORTANT : *Quand un Super-Héros accède pour la première fois à un nouvel étage, que ce soit en empruntant les Escaliers ou l'Ascenseur, générez immédiatement tout Ennemi et Citoyen indiqué dans la salle où il vient d'arriver (voir Génération dans les Bâtiments, page 22).*

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 17). Le ✲ (Pouvoir) peut être dépensé pour activer des effets spéciaux ou ajouter des dés supplémentaires aux Attaques (voir page 24).

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

ATTAQUE : Chaque Super-Héros possède sa propre Attaque unique. Les Attaques sont détaillées page 23.

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).

FR - MZB003-Rulebook.indd 13 13/04/2023 11:45:54

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 suivante). Chaque fois qu'un Super-Héros gagne de l'Expérience, augmentez sa Barre 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.20). Plus votre Super-Héros va devenir dangereux, plus il va attirer les hordes de Zombies !

Niveau Rouge : 9 Rôdeurs

Niveau Orange : 8 Rôdeurs

Niveau Jaune : 3 Rôdeurs

Niveau Bleu : 2 Rôdeurs

Un Super-Héros commence la partie au Niveau de Danger Bleu, avec 0 Point d'Expérience et 1 seule Compétence.

Le Niveau de Danger Jaune est atteint quand le Super-Héros a cumulé 7 points d'Expérience. Il acquiert une 4e Action qu'il pourra utiliser chaque Tour.

Dès que le Super-Héros a cumulé 19 points d'Expérience, son Niveau de Danger passe en Orange. Il déverrouille une nouvelle Compétence.

À 43 points d'Expérience, le Super-Héros atteint le Niveau de Danger Rouge. Toutes ses Compétences sont désormais disponibles.

Dès le début de la partie un Super-Héros peut utiliser son Attaque unique.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 14
13/04/2023 11:45:57

279X216MM

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 — MULTIPLE MAN

James Madrox n'est ni le mutant le plus fort, ni le plus rapide. En revanche, il est partout. Il est capable de se multiplier au moment où l'on s'y attend le moins, et de créer des hordes de Rôdeurs Multiple Man.

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

BRUTE — RAVAGEUR

Lents et coriaces, améliorés cybernétiquement, les Ravageurs sont de véritables tanks, au sens propre du terme. Mais lorsqu'ils sont en surrégime, leur assaut peut avoir raison des Super-Héros, les privant de tout Pouvoir.

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

FORCENÉ — SOLDAT DU HELLFIRE

Entraînés par le Hellfire Club, ces zombies constituent des assassins aussi implacables qu'efficaces. Ces Forcenés sont capables de charger les Super-Héros ou de pourchasser les Citoyens à une vitesse phénoménale.

- **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 :** X 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.

X

- Chaque Héros Zombie possède sa propre Capacité unique indiquée sur sa carte, dont l'effet s'applique tant qu'il reste en jeu.

FR - MZB003-Rulebook.indd 15 13/04/2023 11:46:08

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, des fenêtres ou des portes fermées).

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

  Exemple : Wolverine 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 Wolverine 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/FENÊTRE

Le Super-Héros force une porte ou une fenêtre 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), ou placez un pion Fenêtre Ouverte à l'emplacement de la fenêtre.

Pions Porte Ouverte et Fermée

***NOTE :** Une fois ouverte, une porte ou une fenêtre 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.

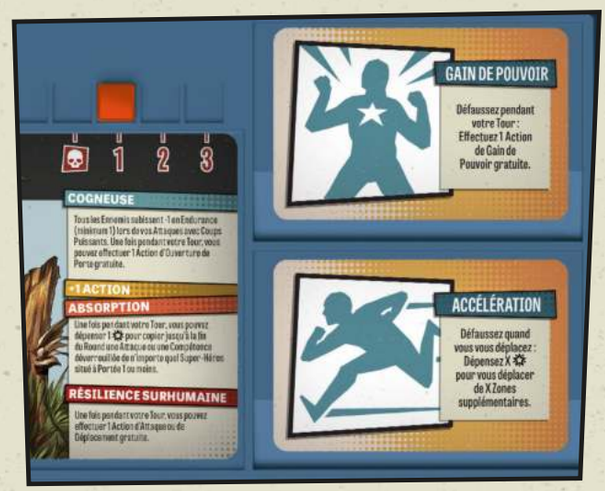
Pions Porte Bleue et Verte

***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 22.*

GAIN DE TRAIT

Le joueur pioche la première carte du paquet Trait Héroïque et la place dans l'une des deux cases prévues à cet effet du Tableau de Bord 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.



FR - MZB003-Rulebook.indd 16 13/04/2023 11:46:10

279X216MM

ATTAQUE

Le Super-Héros attaque un Ennemi qu'il peut cibler. Le combat est détaillé page 23.

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 dans la case de gauche de son Tableau de Bord.

- 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 25) !

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 24).

INTERACTION AVEC UN OBJECTIF

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

FR - MZB003-Rulebook.indd 17 13/04/2023 11:46:19

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 25).

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

***RAPPEL :** Aucun Ennemi n'est activé ou généré dans les étages qui ne contiennent pas de Super-Héros.*

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 même Zone qu'un Super-Héros 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 25). 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 25).

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 (voir Forcer les Fenêtres, page 20). 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.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 18 12/05/2023 14:13:33

279X216MM

Du fond de cette grande salle, ce Forcené ne voit personne. 2 Zones abritant chacune un Super-Héros sont équidistantes. Les joueurs choisissent la direction empruntée par le Zombie. Ils choisissent de le déplacer vers Colossus plutôt que vers Mystique. Le Runner se déplace 2 fois, et atteint la Zone de Colossus.

Sabretooth voit 2 Zones abritant des Super-Héros, mais Mystique étant plus proche, il ignore Wolverine et Storm et se déplace vers la métamorphe. Il utilise sa seconde Action pour l'attaquer.

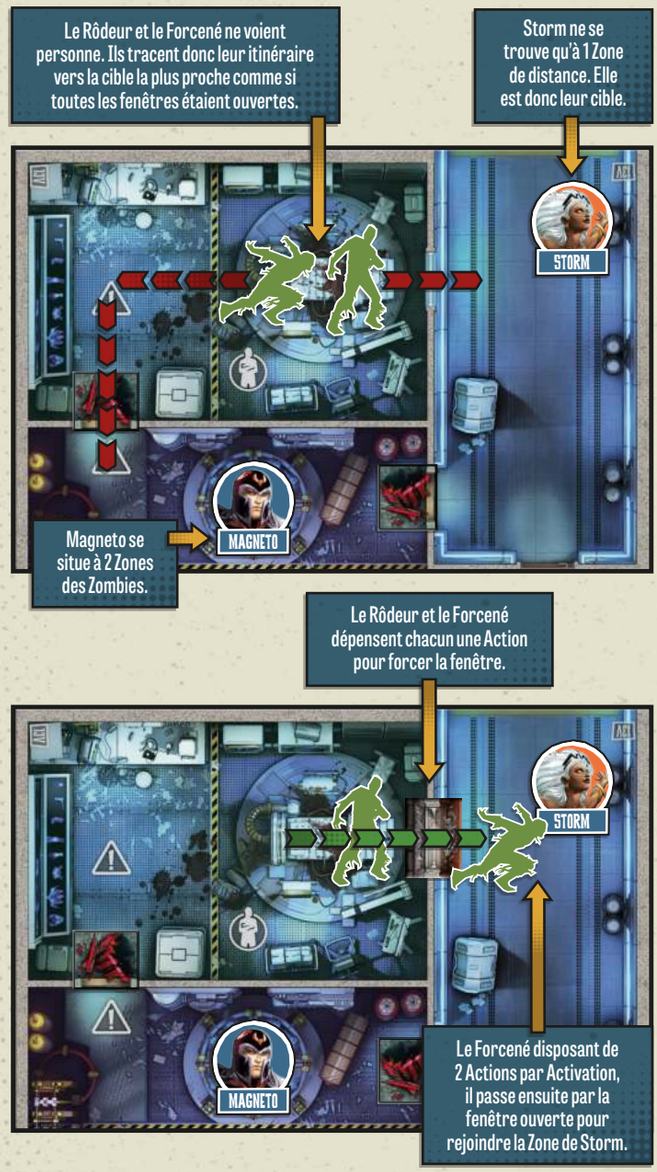
Même si Colossus est plus proche, le Rôdeur ne le voit pas à travers la fenêtre fermée. Il se déplace de 1 Zone en direction de Magneto, qu'il peut voir à 2 Zones de la sienne.

Ces Ennemis disposent d'une Ligne de Vue vers Magneto à travers la fontaine, mais ils ne peuvent traverser la Zone de cette dernière. Deux itinéraires de même longueur s'offrent à eux pour en faire le tour et atteindre Magneto (Rogue est plus proche, mais les Zombies ne la voient pas pour le moment). Les deux Rôdeurs empruntent chacun un chemin et les joueurs décident du trajet de la Brute.

FR - MZB003-Rulebook.indd 19 13/04/2023 11:46:37

FORCER LES FENÊTRES

Contrairement aux portes, les fenêtres peuvent être forcées par les Ennemis, leur permettant ainsi de se frayer un chemin vers leur destination. Si un Ennemi ne dispose d'aucune Ligne de Vue vers un Super-Héros ou un Citoyen, il établit son itinéraire vers la cible la plus proche **en considérant que toutes les fenêtres sont ouvertes**. Si son Déplacement devrait le faire passer par une fenêtre fermée située dans sa Zone, il dépense son Action à forcer la fenêtre au lieu de se déplacer. Placez un pion Fenêtre Ouverte sur l'emplacement de la fenêtre : il s'agit désormais d'une ouverture qui autorise les Déplacements et les Lignes de Vue. Si plusieurs Ennemis devraient franchir la même fenêtre, ils dépensent tous leur Action pour la forcer. Si un ennemi ouvre un bâtiment qui était fermé jusqu'alors, effectuez normalement une génération dans celui-ci (voir page 22).



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 2de 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**.

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.

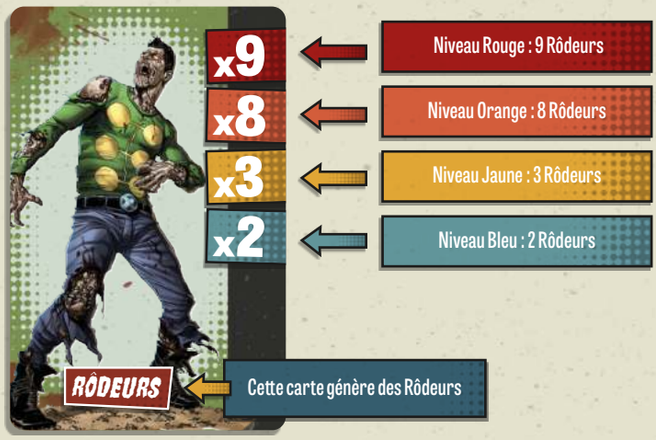
Si le paquet Génération vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet.

Le paquet Génération contient divers types de cartes :

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 20 13/04/2023 11:46:44

279X216MM

GÉNÉRATION NORMALE



Exemple : Mystique possède 5 XP, elle est donc toujours au Niveau de Danger Bleu. Colossus 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 Colossus, qui possède le plus d'XP.

RUÉE !

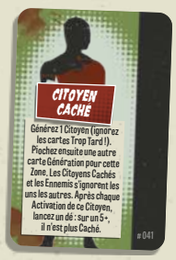
Quand un joueur pioche une carte *Ruée !*, les Ennemis générés par la carte effectuent une Activation immédiatement après avoir été placés sur le plateau.

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 CACHÉ

Quand un joueur pioche une carte *Citoyen Caché*, piochez la première carte du paquet Citoyen et générez le Citoyen indiqué dans la Zone (si vous piochez une carte *Trop Tard !*, ignorez-la). Conservez la carte Citoyen, face visible, à côté du plateau. Placez la carte *Citoyen Caché* sous celle-ci afin d'indiquer son statut. Piochez ensuite une nouvelle carte pour cette Zone.



- Tant que le Citoyen possède la carte *Citoyen Caché*, il est complètement ignoré par les Ennemis.
- Le Citoyen est activé normalement (voir page 25), mais ignore les Ennemis lorsqu'il se déplace, empruntant l'itinéraire le plus court vers un Super-Héros.
- À la fin de son Activation, lancez 1 dé. Sur un 5+, il perd sa carte *Citoyen Caché*. Les Ennemis peuvent désormais interagir normalement avec lui.

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

ACTION SPÉCIALE

Le paquet Génération contient quelques cartes Action Spéciale (comme *Surrégime* ou *Multiplication de Multiple Man !*). Chacune détaille les instructions spécifiques à son utilisation.

HÉROS ZOMBIE !

Quand un joueur pioche une carte Génération *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 !

FR - MZB003-Rulebook.indd 21 13/04/2023 11:46:48

GÉNÉRATION DANS LES BÂTIMENTS

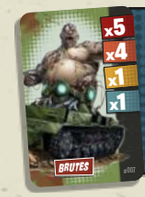
Ouvrir pour la première fois un bâtiment fermé révèle tous les Ennemis et Citoyens qui s'y trouvent. Un bâtiment comprend toutes les salles reliées par des ouvertures et s'étend parfois sur plusieurs dalles. **Les portes fermées créent une séparation entre les bâtiments.** Une grande salle isolée des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

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, révélez 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.

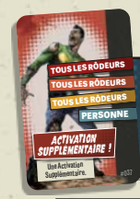
Wolverine vient d'ouvrir la porte du Manoir X. La porte de la cuisine étant déjà ouverte, il a ouvert le bâtiment qui comprend le hall d'entrée et la cuisine. Les autres salles du manoir sont toujours isolées par des portes fermées.

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 3.



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. 1 Brute apparaît ici.

4 Rôdeurs sont générés ici. Comme il s'agit d'une carte *Ruée de Rôdeurs !*, ces 4 Zombies sont immédiatement activés. Il reste une carte à piocher.



Une carte *Activation Supplémentaire !* est piochée pour la dernière Zone. Tous les Rôdeurs en jeu bénéficient immédiatement d'une Activation, y compris ceux qui viennent d'être générés, même s'ils ont déjà effectué une Ruée.

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

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 22
13/04/2023 11:47:21

279X216MM

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 suivante).

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 intérieures**, la Ligne de Vue est limitée aux Zones qui partagent une ouverture ou à celles de la même grande salle (pas de diagonale). Dans les **Zones extérieures**, 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 24).
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 !*

FR - MZB003-Rulebook.indd 23 13/04/2023 11:47:24

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 Rôdeurs 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 !

Exemple : Magneto effectue des Attaques à Distance en utilisant Shrapnel (Dés : 3, Précision : 4+). 2 Brutes, 1 Forcené et 1 Citoyen se trouvent dans la Zone ciblée.

- Pour sa première Action, Magneto 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, Magneto obtient ⚄, ⚄ et ⚃, pour un total de 2 Touches. Il faut toujours 2 Touches pour éliminer la Brute restante. Le Forcené reste indemne.
- Magneto 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 17).
- 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, Storm a 0 ✵. Au début de la Phase des Joueurs, elle gagne automatiquement 1 ✵. Lors de son Tour, elle effectue une Action de Gain de Pouvoir. Elle gagne 2 ✵ et son total passe à 3. Elle attaque ensuite avec Éclair et décide de dépenser 2 ✵. Elle lance un total de 4 dés (2 de son Attaque, +2 issus de la dépense de Pouvoir). Elle choisit ensuite de dépenser son dernier ✵ pour utiliser sa Compétence Bourrasque, afin de chasser les Ennemis restants de sa Zone.

CITOYENS

Les Citoyens représentent des personnages clés que les Super-Héros doivent tenter de sauver des Zombies (voir page 17 pour les règles de Sauvetage de Citoyen). Les Citoyens sont également soumis à d'autres règles détaillées page suivante.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 24
13/04/2023 11:47:30

279X216MM

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)

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 X-Men* contient 1 Objet Interactif, la Main de Sentinelle. D'autres pourront être inclus dans des extensions.

MAIN DE SENTINELLE

La Main de Sentinelle commence la partie sur sa face Chargée, ce qui permet à un Super-Héros dans sa Zone d'effectuer une Attaque Tir de Plasma. Cette Attaque ne peut être utilisée qu'une seule fois. Dès qu'elle a été utilisée, retournez le pion sur sa face Déchargée.

Lors de cette Attaque, chaque succès sur les dés inflige 2 Touches. Les dés de bonus tels que ceux octroyés par la dépense de ne s'appliquent pas. Les Touches générées par chaque dé ne peuvent pas être réparties sur plusieurs Ennemis. Toute Touche surnuméraire est ignorée.

Une fois déchargée, la Main de Sentinelle peut encore être lancée une fois. Une fois cette seconde Attaque utilisée, retirez le pion du plateau.

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.

FR - MZB003-Rulebook.indd 25 13/04/2023 11:47:32

MISSIONS : MODE HÉROÏQUE

MHO — INITIATION : LE VOL DU X-JET

FACILE / 30 MINUTES

L'Institut Xavier pour Jeunes Surdoués est attaqué par des zombies ! Heureusement, nous avons réussi à évacuer les étudiants et rejoint le sous-sol avant que les choses ne dégénèrent trop. Si nous pouvons emmener les gamins jusqu'au X-Jet, nous pourrons les sortir d'ici et, espérons-le, trouver un endroit où ils seront en sécurité. Hélas, des X-Men zombifiés sont parvenus à verrouiller le hangar, mais nous pouvons encore mettre la main sur le passe de sécurité qui se trouve dans la salle des Dangers.

Dalles requises : **12V, 15V.**

OBJECTIFS

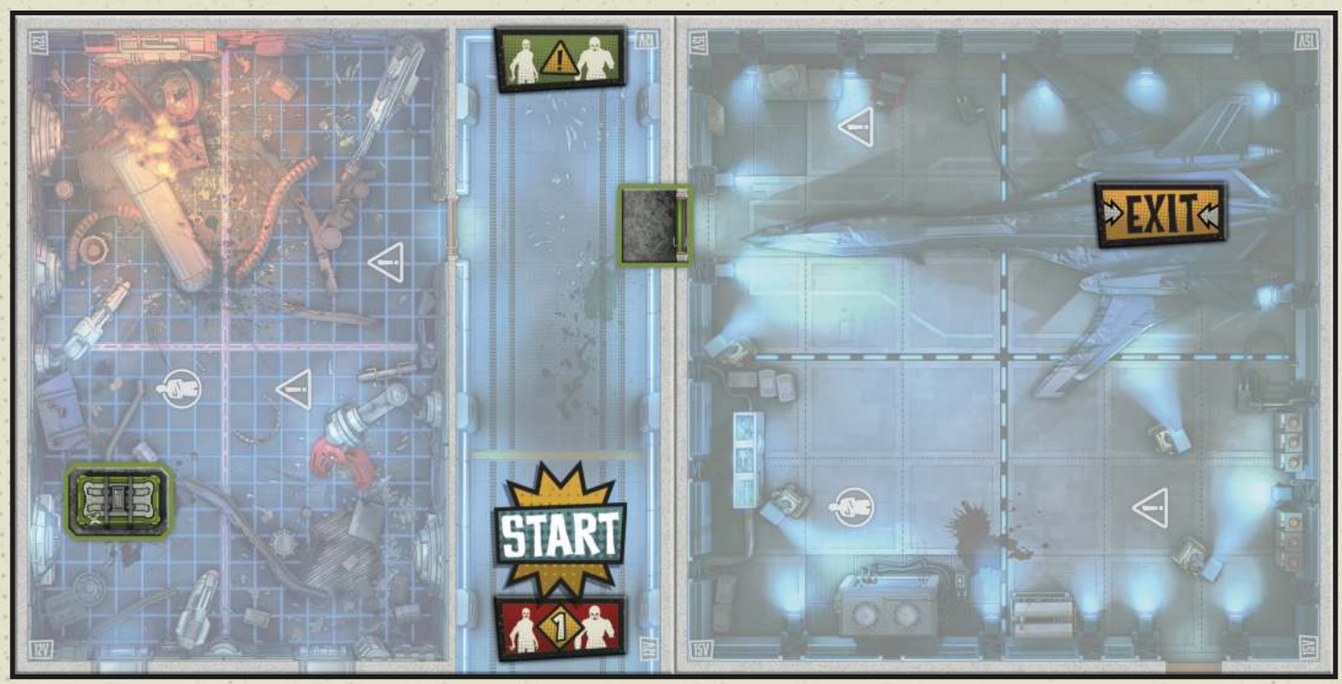
Évasion à bord du X-Jet. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Prenez l'Objectif Vert.
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.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Hangar verrouillé.** La Porte Verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Vert n'a pas été pris.
- **Ils sont entrés !** Le Point de Génération Vert devient actif dès que l'Objectif Vert est pris.
- **J'ai la clé !** L'Objectif Vert donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **5-6 Super-Héros.** Lors de l'étape de Génération des Ennemis de chaque Phase des Ennemis, piochez 1 carte Génération supplémentaire pour le Point de Génération Initial.

12V | **15V**



279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 26
13/04/2023 11:47:36

279X216MM

MH1 – ENTRÉE PAR EFFRACTION

FACILE / 45 MINUTES

Les zombies ont envahi la ville et bloqué presque toute possibilité de fuite. Par chance, nous avons réussi à nous enfuir et à nous frayer un chemin jusqu'au Manoir X. Si on peut y entrer et remettre le système de sécurité en marche, on aura peut-être une chance de survie... au moins le temps de trouver un plan d'action.

Dalles requises : **13R, 14R, 16R, 17R.**

13R	**14R**
16R	**17R**

OBJECTIFS

Rerouter l'alimentation. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

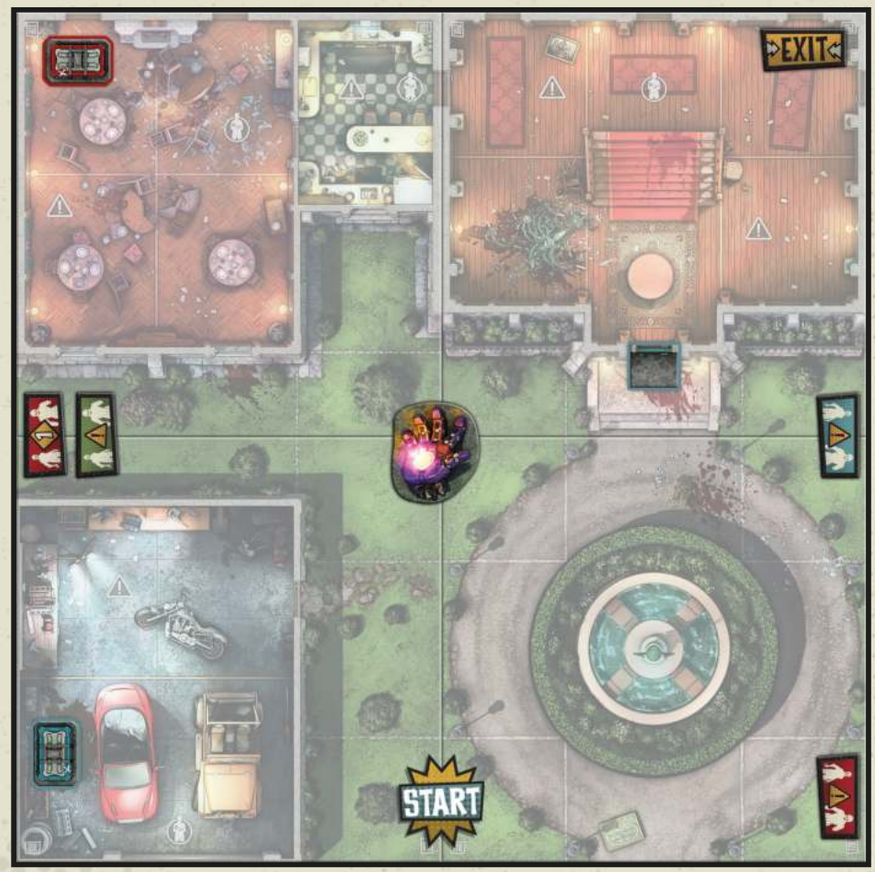
1. Prenez l'Objectif Bleu et l'Objectif Rouge.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Enfermés dehors !** La Porte Bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Bleu n'a pas été pris.
- **Sources d'énergie.** Chaque Objectif donne 5 XP à TOUS les Super-Héros quand il est pris.
- **Il en vient de partout !** Le Point de Génération Bleu devient actif dès que l'Objectif Bleu est pris.
- **Volets de Sécurité.** Les fenêtres ne peuvent pas être ouvertes.



FR - MZB003-Rulebook.indd 27 13/04/2023 11:47:41

MH2 — PRENDRE LA ROUTE

MOYEN / 60 MINUTES

Le garage semble avoir été épargné par le chaos qui a suivi l'épidémie, et il renferme encore quelques véhicules qui pourraient nous permettre de fuir. ***Impossible d'atteindre le sous-sol à temps et on dirait bien que le manoir a été totalement envahi. La meilleure solution consiste à passer par la route. Mais bien évidemment, Scott garde ses précieuses bagnoles sous clé ! Nous devons trouver un moyen d'entrer, puis de prendre la tangente !***

Dalles requises : **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

OBJECTIFS

L'échappatoire. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Prenez l'Objectif Bleu.
2. Prenez l'Objectif Vert.
3. 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.

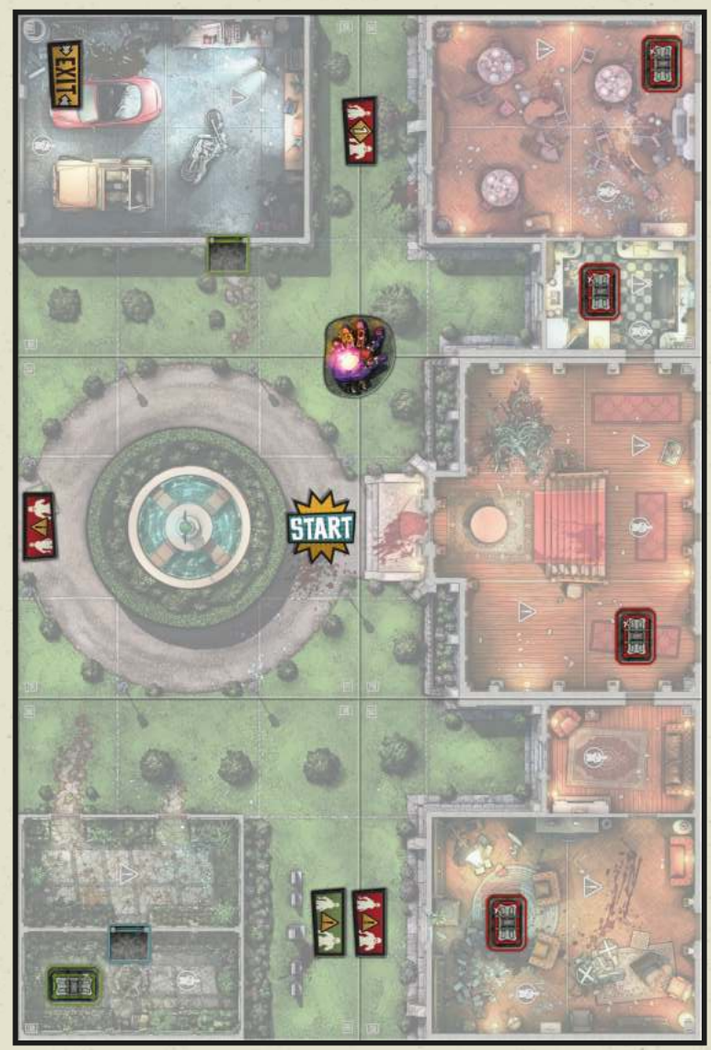
16R	13R
17R	14R
18R	15R

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Clés de la serre.** Placez l'Objectif Bleu, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Préparation.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Les clés du salut.** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5 XP à TOUS les Super-Héros quand ils sont pris.
- **Portes blindées.** 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.



279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 28
13/04/2023 11:47:44

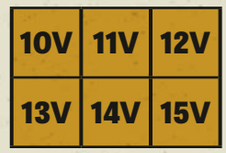
279X216MM

MH3 – RECHERCHE ET SAUVETAGE

MOYEN / 75 MINUTES

On pensait avoir sécurisé les niveaux inférieurs, mais une épidémie s'est malgré tout déclarée dans le service médical. ***Nous n'avons pas le choix : nous devons condamner ces niveaux en les isolant du reste du manoir. Dès que les alarmes se sont déclenchées, les civils ont couru se mettre à l'abri. Il faut qu'on les trouve, qu'on en sauve un maximum et qu'on se heurte à une paire d'obstacles... pas très amicaux.***

Dalles requises : **10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V, 17V.**



OBJECTIFS

Sauvetage et extraction. Remplissez ces objectifs dans n'importe quel ordre :

1. Sauvez tous les Citoyens sur le plateau.
2. Éliminez Psylocke et Dark Phoenix.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Le compte est bon.** Retirez les 2 cartes *Citoyen Caché* du paquet Génération.
- **Obstacles amicaux.** Placez Psylocke et Dark Phoenix dans les Zones indiquées et leurs cartes Héros Zombie à côté du plateau.
- **Trop tard !** Ne placez pas de carte Citoyen sur la dalle 17V.

- **Intrusion dans le labo.** Ne placez pas de carte Citoyen et ne piochez pas de carte pour le symbole Génération sur la dalle 13V qui commence ouverte.
- **Cerebro sécurisé.** Ne piochez pas de carte pour le symbole Génération dans la Zone de Départ des Super-Héros.
- **Quelqu'un à part.** Placez les cartes Citoyen *Mission Secrète 1* et *Mission Secrète 2* au hasard parmi les 6 cartes Citoyen initialement placées au sous-sol.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert ne sont utilisés que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Ils sont actifs dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **En planque.** Les Citoyens ne sont pas révélés quand la salle où ils se trouvent est ouverte. Ils ne le sont que lorsqu'un Super-Héros entre dans leur Zone.
- **Sauvez-les !** Chaque Citoyen donne 5 XP au Super-Héros qui le sauve.
- **Secrets protégés.** Quand une carte Citoyen *Mission Secrète* est révélée, générez 1 Héros Zombie sur le Point de Génération initial.
- **Descente de zombies.** Quand l'Ascenseur est appelé pour la première fois, piochez 1 carte Génération pour la Zone de l'Ascenseur.

FR - MZB003-Rulebook.indd 29 13/04/2023 11:47:47

MH4 – GADGETS EN VADROUILLE

MOYEN / 60 MINUTES

Dès que le manoir est tombé, nous avons quitté les lieux. Et voilà que maintenant, de grosses têtes affirment pouvoir fabriquer un téléporteur interdimensionnel. Mais bien sûr, il leur manque des pièces. Et devinez où on peut les trouver ? Comme si cela ne suffisait pas, il paraît que des survivants se rendent au manoir dans l'espoir d'y trouver un abri. Il faut donc qu'on retourne là-bas, qu'on trouve les pièces, qu'on sauve qui on pourra et qu'on ressorte en vie !

Dalles requises : **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.**

10R	11R	12R
13R	14R	15R

OBJECTIFS

Trouvez les pièces. Remplissez ces objectifs 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.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

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

RÈGLES SPÉCIALES

- **Pièces en vadrouille.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Pièces vitales.** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5 XP à TOUS les Super-Héros quand ils sont pris.
- **Déclencher les pièges.** Le Point de Génération Vert devient actif dès que l'Objectif Vert est pris. Le Point de Génération Bleu devient actif dès que l'Objectif Bleu est pris.
- **En panne.** L'Ascenseur ne peut pas être utilisé.
- **5-6 Super-Héros.** Lors de l'étape de Génération des Ennemis de chaque Phase des Ennemis, piochez 1 carte Génération supplémentaire pour le Point de Génération Initial.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 30
13/04/2023 11:47:51

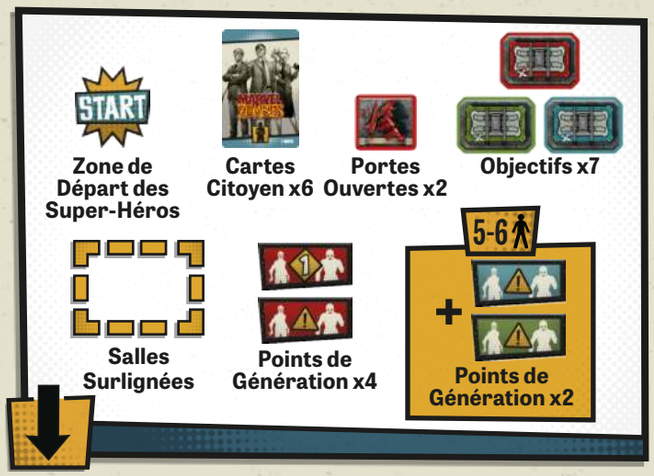
279X216MM

MH5 – ÉVACUATION

MOYEN / 60 MINUTES

Nous pensions avoir fait du Manoir X un endroit sûr, mais la contamination s'est malgré tout répandue dans les dortoirs. Le manoir est perdu, désormais. Le système de sécurité parvient encore à les retenir, mais ça ne durera pas. Nous devons rassembler les derniers survivants et nous replier dans les installations souterraines.

Dalles requises : **13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.**



OBJECTIFS

Rejoignez le sous-sol ! Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Sauvez un Citoyen avec chaque Super-Héros. À tout moment, s'il ne reste plus assez de Citoyens pour atteindre cet Objectif, la partie est perdue.
- Trouvez la clé et le passage secret (Objectifs Bleu et Vert).

ENSUITE

- Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros, chacun en possession d'un Citoyen. 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

- **Nulle part où se cacher.** Retirez les 2 cartes *Citoyen Caché* du paquet Génération et les 2 cartes *Trop Tard !* du paquet Citoyen.
- **Secrets du manoir.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Personne ici.** Ne placez pas de carte Citoyen dans les Zones qui contiennent un pion Objectif.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert ne sont utilisés que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Ils sont actifs dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Belles au Bois Dormant.** La première fois qu'un Super-Héros entre soit sur la dalle 16V, soit sur la 18V, lancez un dé. Sur un 3+, générez 1 Brute dans chaque Zone surlignée de cette dalle.
- **Matériel scolaire.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP et une carte Trait au Super-Héros qui le prend.
- **Trouvé !** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5 XP à TOUS les Super-Héros quand ils sont pris.
- **Passage secret.** Quand l'Objectif Vert est pris, placez le pion Sortie dans sa Zone.
- **En panne.** L'Ascenseur ne peut pas être utilisé.

16V	17V	18V
13R	14R	15R

FR - MZB003-Rulebook.indd 31 13/04/2023 11:48:11

MH6 — ÉVASION EN X-JET

MOYEN / 90 MINUTES

Nous étions en plein cours quand les alarmes se sont déclenchées et que nous avons reçu la consigne de rejoindre le X-Jet. ***Le protocole de verrouillage d'urgence s'est activé immédiatement après, nous piégeant dans les dortoirs. Que se passe-t-il ? Quels sont ces hurlements qui proviennent des couloirs ?***

Dalles requises : **11V, 12V, 14V, 15V, 16V, 17V, 18V.**

OBJECTIFS

Une fuite en avion. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Prenez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert.
2. Prenez tous les Objectifs Rouges.
3. 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

- **Partenaires de chambrée.** Partagez les Super-Héros équitablement entre les deux Zones de Départ.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

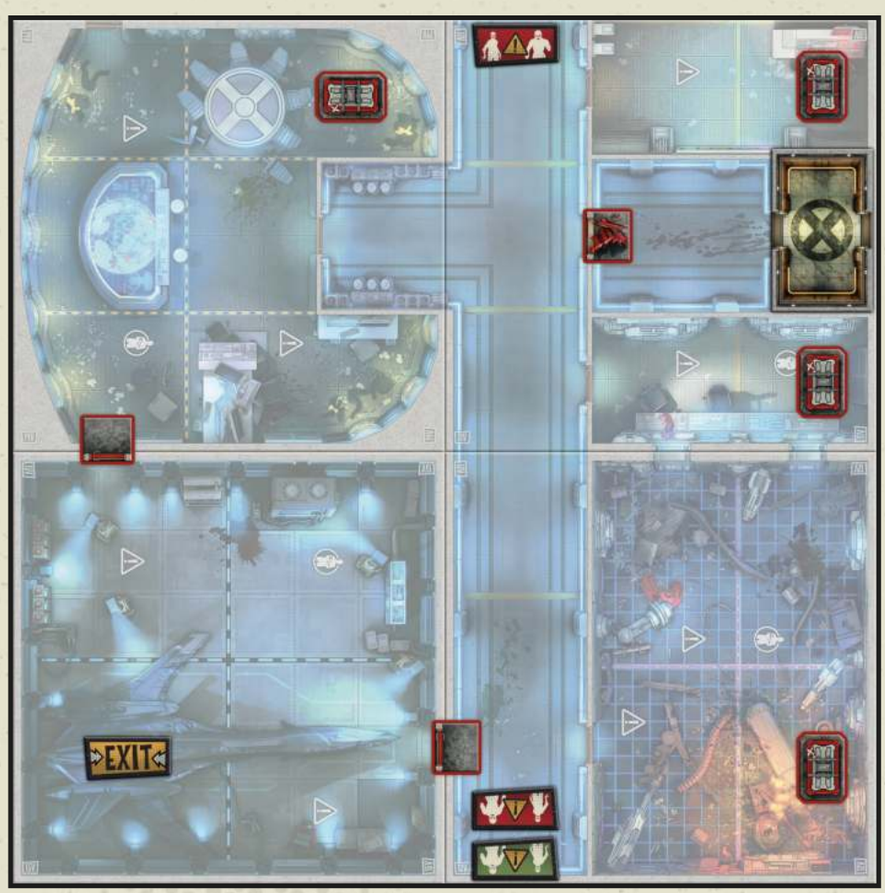
16V	17V	18V
14V	11V	
15V	12V	

RÈGLES SPÉCIALES

- **Trouver le mot de passe.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Confinement.** 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.
- **Livraison de zombies.** Quand l'Ascenseur est appelé pour la première fois, piochez 1 carte Génération pour la Zone de l'Ascenseur.
- **Séquence de lancement.** Les Portes Rouges du sous-sol ne peuvent pas être ouvertes tant que tous les Objectifs Rouges n'ont pas été pris.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 32 13/04/2023 11:48:19

279X216MM



FR - MZB003-Rulebook.indd 33 13/04/2023 11:48:23

MH7 – BALISE DE DÉTRESSE

MOYEN / 90 MINUTES

Nous avons réussi à établir une zone de quarantaine dans les niveaux inférieurs du manoir, tout en essayant de comprendre les origines de cette épidémie. ***Soudain, les alarmes ont retenti et les générateurs de secours se sont activés... quelque chose a dû s'échapper. Nous avons déclenché le verrouillage d'urgence, mais nous voilà coincés ici aussi. Nous devons envoyer un appel de détresse pour faire savoir que nous sommes encore là !***

Dalles requises : **10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.**

OBJECTIFS

Nettoyage du sous-sol. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Activez la balise de détresse (voir Règle Spéciales).
2. Éliminez tous les Ennemis, à la fois sur le plateau et dans la réserve (voir Règles Spéciales).

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Ennemis jurés.** Le paquet Héros Zombie ne doit pas contenir plus de 6 cartes (dans le cas où vous en possédez plus).

10V	11V	12V
13V	14V	15V

- **Nulle part où se cacher.** Retirez les 2 cartes *Citoyen Caché* du paquet Génération et les 2 cartes *Trop Tard !* du paquet Citoyen.
- **Mots de passe.** Placez les cartes Citoyen *Mission Secrète 1* et *Mission Secrète 2* au hasard parmi les 6 cartes Citoyen initialement placées sur le plateau.
- **Intrusion dans le labo.** Ne placez pas de carte Citoyen et ne piochez pas de carte pour le symbole Génération sur la dalle 13V qui commence ouverte.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Balise de détresse.** L'Objectif Rouge donne 5 XP à TOUS les Super-Héros quand il est pris. Une fois l'Objectif Rouge 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 continuer de piocher jusqu'à révéler une carte applicable soit à des Ennemis présents dans la réserve (générez-les), soit sur le plateau (donnez-leur une Activation Supplémentaire).
- **Sauvez-les !** Chaque Citoyen donne 5 XP au Super-Héros qui le sauve. Un Super-Héros peut défausser une de ses cartes Citoyen pour prendre 3 Rôdeurs dans la réserve et les retirer de la partie. Défausser un Citoyen Combattant permet de défausser 3 Brutes ou Forcenés à la place (dans une combinaison de votre choix). Cette règle ne rapporte pas d'XP et ne déclenche pas l'effet Citoyen Dévoré.
- **Accès de Xavier.** La porte Bleue ne peut être ouverte qu'une fois que les cartes Citoyen *Mission Secrète 1* et *2* ont été prises.
- **L'ascenseur arrive ?** Quand la carte Citoyen *Mission Secrète 1* est révélée, le Point de Génération Vert devient actif.
- **Labo zombie.** Quand la carte Citoyen *Mission Secrète 2* est révélée, le Point de Génération Bleu devient actif.
- **5-6 Super-Héros.** Lors de l'étape de Génération des Ennemis de chaque Phase des Ennemis, piochez 1 carte Génération supplémentaire pour le Point de Génération Initial.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 34
13/04/2023 11:48:26

279X216MM

MH8 – DERNIER RECOURS

DIFFICILE / 90 MINUTES

On est au pied du mur. Pas question de laisser les zombies s'emparer du Manoir X. Il renferme bien trop de matériel et de secrets que nos adversaires pourraient utiliser contre nous. Ils approchent. Il ne nous reste pas beaucoup de temps avant leur assaut. Nous devons placer des explosifs, les laisser entrer et en finir une bonne fois pour toutes. Avec un peu de chance, on pourra peut-être même s'en tirer...

Dalles requises : **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

OBJECTIFS

Détonation ! Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Sauvez Trish Tilby.
- Déplacez tous les Points de Génération Rouges (voir Règles Spéciales).

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

- **Réservé au personnel.** Retirez les 6 cartes *Héros Zombie !* du paquet Génération.
- **Aidez la journaliste !** Prenez la carte *Trish Tilby* dans le paquet Citoyen et mettez-la de côté. Placez sa pièce de jeu comme indiqué sur le plan.
- **Manoir à l'abandon.** Le bâtiment qui s'étend sur les dalles 13R, 14R et 15R commence en étant ouvert. N'y placez pas de carte Citoyen et ne piochez pas de cartes pour les symboles Génération qui s'y trouvent.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

13R	14R	15R
16R	17R	18R

RÈGLES SPÉCIALES

- **Super menaces.** Le Point de Génération Bleu est actif dès le début de la partie. Quand vous devez piocher une carte pour ce Point, si aucun Héros Zombie ne se trouve en jeu, générez 1 Héros Zombie au lieu de piocher.
- **Super scoop !** Trish Tilby n'est jamais activée. Si elle est dévorée, la partie est perdue.
- **Obtenir les bombes.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP à TOUS les Super-Héros quand il est pris. Le Super-Héros qui le prend conserve le pion à côté de son Tableau de Bord. Un Super-Héros peut dépenser 1 Action pour échanger un pion avec 1 autre Super-Héros situé dans la même Zone.
- **Placer les charges.** Un Super-Héros qui détient un Objectif Rouge et qui se trouve sur l'un des Points de Génération Rouges à l'intérieur du manoir peut dépenser 1 Action pour déplacer ce Point de Génération (défaussez le pion Objectif). La première fois que cette Action est effectuée, placez le Point de Génération dans la Zone du Point de Génération Initial. La seconde, placez-le dans la Zone du Point de Génération Bleu.

FR - MZB003-Rulebook.indd 35 13/04/2023 11:48:29

MH9 — MANOIR DE LA MORT

DIFFICILE / 120 MINUTES

Ils se sont emparés du Manoir X et en ont fait un charnier. ***Des hordes de zombies errent dans la propriété et, pire encore, nos anciens alliés s'y sont installés, utilisant la bâtisse comme une sorte de quartier général perverti. Nous sommes las de fuir. Il est temps de les affronter !***

Dalles requises : **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.**

OBJECTIFS

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

- Éliminez tous les Héros Zombies.
- Atteignez le Niveau de Danger Rouge avec tous les Super-Héros.

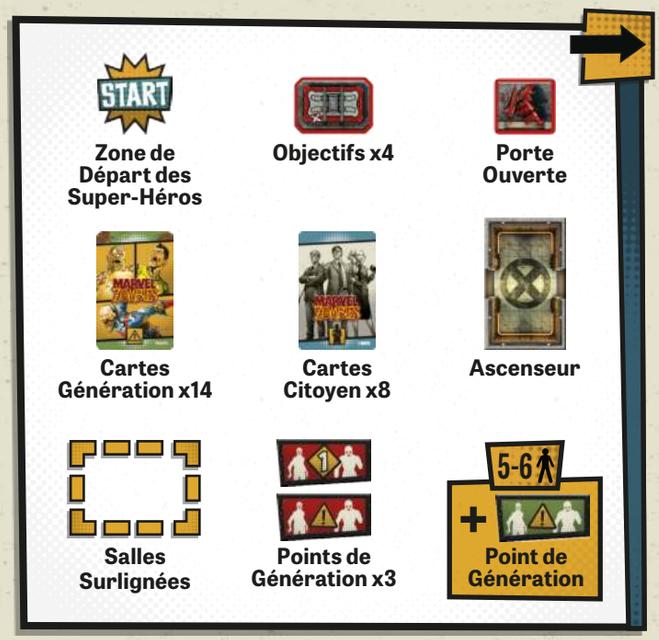
MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Antre de la mort.** Prenez les 6 cartes *Héros Zombie !* dans le paquet Génération, mélangez avec 8 cartes Génération prises au hasard et placez-les dans les Zones indiquées sur le plan.
- **Personne ici.** Ne placez pas de carte Citoyen dans les Zones qui contiennent un pion Objectif.
- **Hall vide.** Ne placez pas de carte Citoyen et ne piochez pas de cartes pour les symboles Génération dans la grande salle qui abrite la Zone de Départ des Super-Héros.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

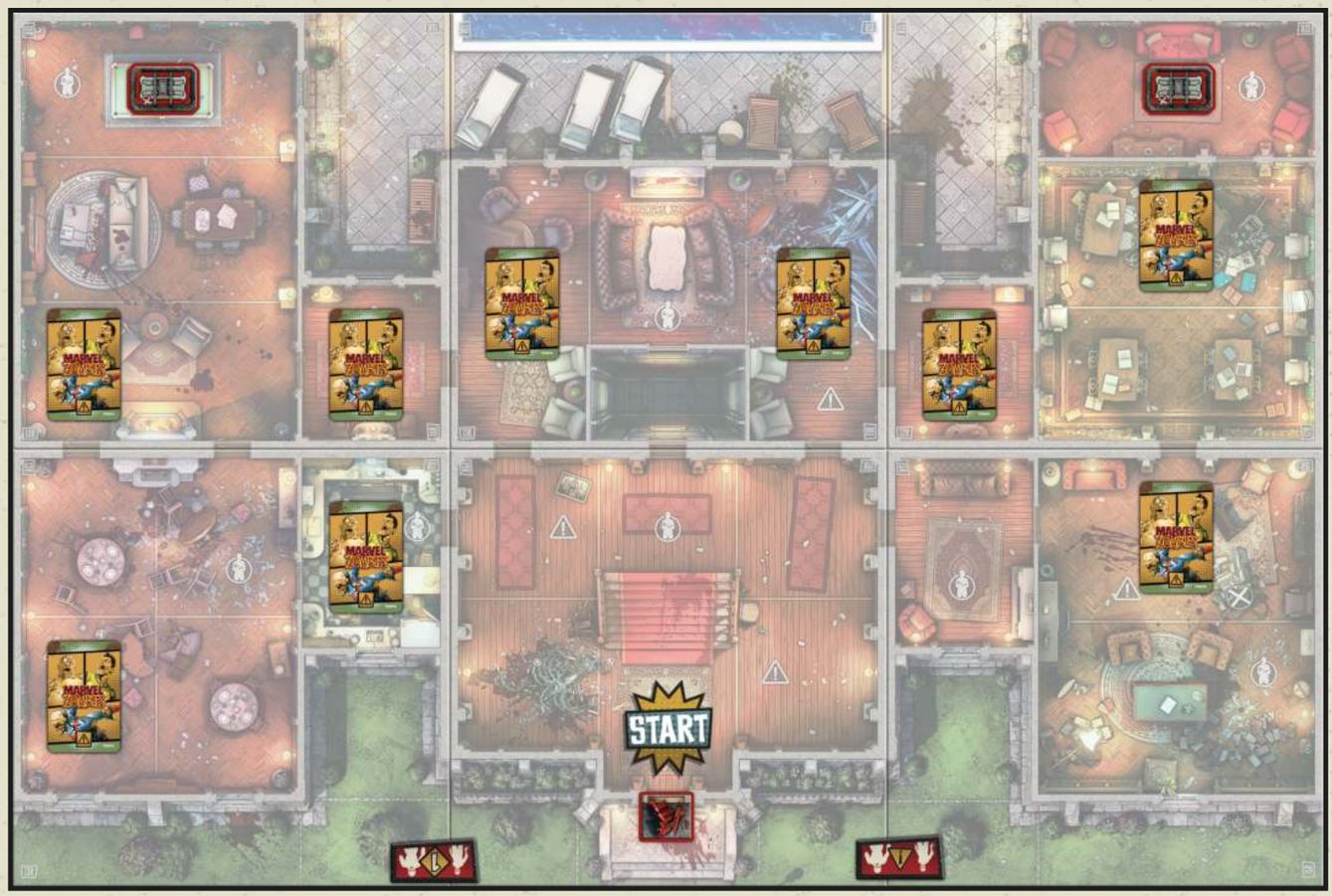
- **Dortoirs des zombies.** La première fois qu'un Super-Héros entre soit sur la dalle 16V, soit sur la 18V, lancez un dé. Sur un 3+, générez 1 Brute dans chaque Zone surlignée de cette dalle.
- **À la rescousse.** Chaque Citoyen donne 5 XP au Super-Héros qui le sauve.
- **Montée en puissance.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP à TOUS les Super-Héros quand il est pris.
- **Maîtres des lieux.** Quand une salle est ouverte, au lieu de piocher une carte pour les symboles Génération qui s'y trouvent, révélez toute carte Génération présente dans la salle. Lorsqu'une carte *Héros Zombie !* est révélée, retirez-la de la partie une fois le Héros Zombie généré. Les autres cartes sont défaussées normalement.
- **Toujours en alerte.** Les Ennemis, Citoyens et Points de Génération sont toujours actifs, même lorsqu'aucun Super-Héros ne se trouve à leur étage.

16V	17V	18V
10R	11R	12R
13R	14R	15R



279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 36
13/04/2023 11:48:34

279X216MM



FR - MZB003-Rulebook.indd 37 13/04/2023 11:48:52

MH10 — L'INCOERCIBLE JUGGERNAUT

DIFFICILE / 120 MINUTES

Qu'y a-t-il de pire qu'un Juggernaut déchaîné ? Un Juggernaut zombie habité par une faim insatiable de chair humaine ! Dire qu'on pensait que les Sentinelles étaient un problème... puisqu'on en parle, on pourrait utiliser certaines pièces de ces machines pour mettre un terme à la menace qui pèse sur nous. Il ne reste qu'à trouver une source d'alimentation adéquate et quelqu'un possédant les connaissances voulues !

Dalles requises : **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

OBJECTIFS

Finissons-en ! Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Prenez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert.
- Sauvez Bolivar Trask.

ENSUITE

- Éliminez définitivement Juggernaut en utilisant la Main de Sentinelle.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Cellules d'énergie.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Avoir des amis, c'est très utile.** Avant de placer les cartes Citoyen, mélangez Bolivar Trask avec une autre carte Citoyen prise au hasard et placez ces deux cartes, face cachée, dans les Zones pourvues du symbole Citoyen sur les dalles 16R et 18R.
- **Juggernaut.** Placez Juggernaut dans la Zone indiquée et disposez sa carte Héros Zombie à côté du plateau.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

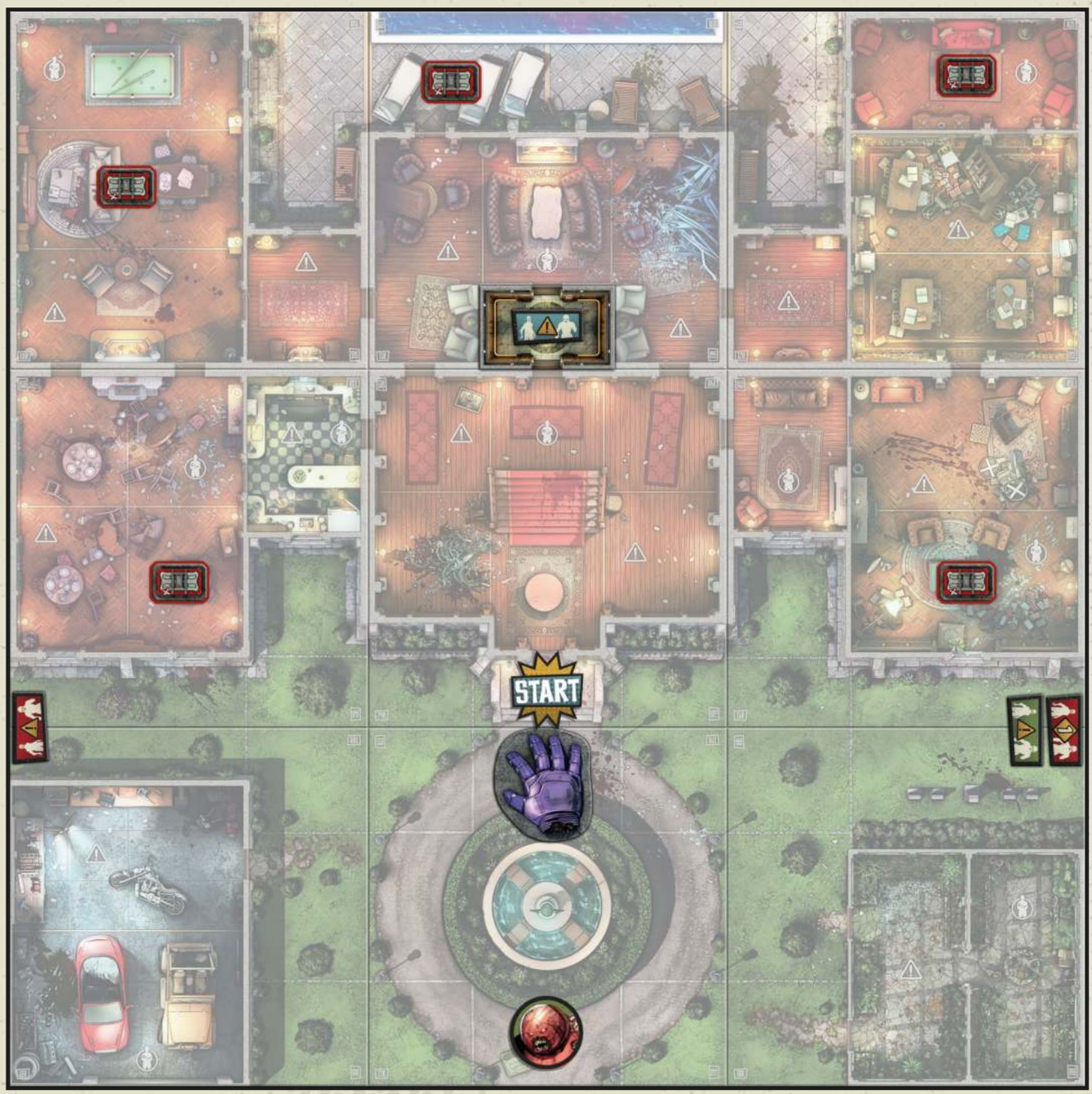
10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R

RÈGLES SPÉCIALES

- **Incoercible !** Juggernaut ne peut être éliminé qu'avec la Main de Sentinelle (voir la Règle Spéciale *Un coup de main*, ci-dessous). Chaque fois que Juggernaut devrait être éliminé, couchez sa pièce de jeu. À la fin de la Phase des Ennemis suivante, redressez-le.
- **Sentinelle cassée.** La Main de Sentinelle est Déchargée au début de la partie. Elle ne peut pas être utilisée avant d'avoir été Chargée.
- **Ça ou autre chose...** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Montée en puissance.** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5 XP à TOUS les Super-Héros quand ils sont pris. Conservez le pion à côté du Tableau de Bord du Super-Héros qui l'a pris.
- **Un coup de main.** La Main de la Sentinelle est Chargée (retournez le pion) quand les Super-Héros en possession de l'Objectif Bleu, de l'Objectif Vert, et de Bolivar Trask se trouvent dans sa Zone. Désormais, un Super-Héros qui quitte la Zone de la Main de Sentinelle peut dépenser 1 Action supplémentaire pour transporter la Main avec lui. Un Super-Héros situé dans la Zone de la Main de Sentinelle peut également dépenser 1 Action pour cibler Juggernaut à une Portée de 0-1 et l'éliminer définitivement.
- **Renforts par les ascenseurs.** Ne piochez jamais de carte pour le Point de Génération Bleu. Au lieu de piocher, générez-y 3 Rôdeurs lors de chaque Phase de Fin de Round.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 38 13/04/2023 11:48:57

279X216MM



FR - MZB003-Rulebook.indd 39
13/04/2023 11:49:02

MISSIONS : MODE ZOMBIE

Ces Missions requièrent les règles et le matériel contenus dans la boîte de base *Marvel Zombies : Un Jeu Zombicide*.

MZ1 – SORTIE SECRÈTE

MOYEN / 60 MINUTES

La bataille du Manoir X fait rage au-dessus de nos têtes. ***Nous avons profité de l'affrontement entre les hordes de zombies et les Agents du S.H.I.E.L.D. pour nous faufiler vers les niveaux inférieurs. Nous savons qu'il existe, quelque part là-dessous, une sortie secrète que nous pourrions utiliser à notre avantage. Bien entendu, on ne va pas cracher sur l'occasion de se faire un petit casse-croûte en chemin. Déchiffrons les protocoles de sécurité de Xavier et barrons-nous d'ici.***

Dalles requises : **10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.**

OBJECTIFS

Sortie secrète. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Trouvez le code et la sortie secrète (prenez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert).
2. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

10V	11V	12V
13V	14V	15V

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Clé de la porte secrète.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **À la recherche du code secret.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.
- **On l'a décodé !** L'Objectif Bleu donne 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand il est pris.
- **Sortie secrète.** L'Objectif Vert donne 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand il est pris. Placez le pion Sortie dans sa Zone.
- **Ils arrivent !** Le Point de Génération Bleu devient actif dès que l'Objectif Bleu est pris.

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 40
13/04/2023 11:49:09

279X216MM

MZ2 – LE PASSE DE KELLY

DIFFICILE / 90 MINUTES

Pénétrer dans l'Institut Xavier, c'était du gâteau, mais il semblerait que les mets les plus savoureux aient pu se réfugier dans les niveaux inférieurs. ***Cependant, c'était sans compter sur le Sénateur Kelly, qui s'est manifestement procuré une carte d'accès. Hélas pour lui, il s'est réfugié dans les dortoirs. On pourrait trouver un moyen d'y entrer afin d'aller le remercier personnellement...***

Dalles requises : **10R, 11R, 12R, 16V, 17V, 18V.**

OBJECTIFS

Une note de remerciements. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Prenez l'Objectif Vert.
2. Dévorez le Sénateur Kelly.
3. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Passe de l'ascenseur.** Placez l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **La cachette du Sénateur.** Avant de placer les cartes Citoyen, mélangez le Sénateur Kelly avec 3 autres cartes Citoyen prises au hasard et placez ces quatre cartes, face cachée, dans les salles fermées du dortoir, comme indiqué sur le plan.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert et le Point de Génération Bleu ne sont utilisés que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Ils sont actifs dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Ascenseur sans clé.** L'Ascenseur est inactif tant que l'Objectif Vert n'a pas été pris.
- **Mauvaise clé.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.
- **Clé de l'ascenseur.** L'Objectif Vert donne 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand il est pris.

- **Renforts.** Quand l'Ascenseur est appelé pour la première fois, piochez 1 carte Génération pour la Zone de l'Ascenseur.
- **Hôtel du S.H.I.E.L.D.** La première fois qu'un Héros Zombie entre soit sur la dalle 16V, soit sur la 18V, lancez un dé. Sur un 3+, générez 1 Garde dans chaque Zone surlignée de cette dalle.
- **Un politicien à dîner.** Le Sénateur Kelly donne 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand il est dévoré.

16V	17V	18V
10R	11R	12R

FR - MZB003-Rulebook.indd 41 13/04/2023 11:49:32

MZ3 – FINIR LES RESTES

DIFFICILE / 60 MINUTES

On s'est dit qu'on pourrait couvrir plus de terrain si on se séparait. ***Certains d'entre nous sont montés, tandis que d'autres se sont rendus dans les niveaux inférieurs. Mais, on dirait bien que les soldats du S.H.I.E.L.D. ont débarqué pour encore « sauver le monde ». Finissons notre repas ici et barrons-nous (une fois qu'on aura trouvé la sortie).***

Dalles requises : **10V, 11V, 12V, 16V, 17V, 18V.**

OBJECTIFS

Un repas copieux. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Trouvez la carte d'accès de l'Ascenseur et la Sortie (Objectifs Bleu et Vert).
2. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Séparés.** Partagez les Héros Zombies équitablement entre les deux Zones de Départ.
- **Secrets bien cachés.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.

RÈGLES SPÉCIALES

- **X-périence.** Les Objectifs Rouges et l'Objectif Bleu donnent chacun 5 XP au Héros Zombie qui les prend.
- **Passage secret.** L'Objectif Vert donne 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand il est pris. Placez le pion Sortie dans sa Zone.
- **Ascenseur verrouillé.** L'Ascenseur est inactif tant que l'Objectif Bleu n'a pas été pris.
- **Maigres renforts.** Les cartes piochées pour les Points de Génération Bleu et Vert sont toujours appliquées comme étant au Niveau de Danger Bleu.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert et le Bleu fonctionnent normalement. Ignorez la règle *Maigres renforts* ci-dessus.

16V	17V	18V
10V	11V	12V

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 42
13/04/2023 11:49:35

279X216MM

MZ4 – CLASSE DE GYM

DIFFICILE / 60 MINUTES

Bon, il semble que le Manoir X ait été évacué, à l'exception de quelques traînards. ***Les Agents du S.H.I.E.L.D. viennent de débarquer pour ratisser le secteur, mais ils ne représentent pas une réelle menace. En revanche, il paraît que Colossus serait resté pour tenter de « sauver » quiconque serait bloqué en arrière. C'est vraiment dommage, car sans sa peau métallique, il ferait vraiment un morceau de choix.***

Dalles requises : **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.**

OBJECTIFS

Sauvé par le gong. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Prenez les 2 cartes Citoyen *Mission Secrète*.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Colossus.** Placez Colossus dans la Zone indiquée et disposez sa carte Super-Héros à côté du plateau.
- **Surprise colossale.** Placez les cartes Citoyen *Mission Secrète 1* et *Mission Secrète 2* au hasard parmi les 8 cartes Citoyen initialement placées sur le plateau.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **X-Mets.** Chaque Citoyen donne 5 XP au Héros Zombie qui le dévore.
- **Back in The USSR.** À la fin de chaque Phase des Ennemis, pour chaque carte Citoyen *Mission Secrète* révélée, Colossus gagne +1 Action de Déplacement gratuite. Si Colossus n'est pas sur le plateau, générez-le sur le Point de Génération Initial.
- **En planque.** Les Citoyens ne sont pas révélés quand la salle où ils se trouvent est ouverte. Ils ne le sont que lorsqu'un Héros Zombie entre dans leur Zone.
- **Encore plus de problèmes !** Le Point de Génération Bleu devient actif dès que la seconde carte Citoyen *Mission Secrète* est révélée. Piochez immédiatement 1 carte Génération pour cette Zone et placez Colossus dans la Zone de Sortie.

10R	11R	12R
13R	14R	15R

FR - MZB003-Rulebook.indd 43 13/04/2023 11:49:44

START
Zone de Départ des Héros Zombies

Colossus

Points de Génération x2

EXIT
Zone de Sortie

Point de Génération Inactif

Cartes Citoyen x8

Ascenseur

5-6 + Point de Génération

279X216MM
FR - MZB003-Rulebook.indd 44
13/04/2023 11:49:48

279X216MM

MZ5 – LE CHOC DES HÉROS

DIFFICILE / 120 MINUTES

Il existe une certitude avec les super-héros, c'est que, quel que soit le danger, ils sont prêts à foncer dans le tas. ***Croyez-nous sur parole : on était comme ça, nous aussi ! C'est pourquoi, ici à l'Institut pour Jeunes Surdoués, nous avons tendu un piège à l'attention de ceux qui voudraient nous arrêter. Ils pensent nous avoir encerclés, et s'apprêtent à lancer leur assaut final... Ce qu'ils ignorent, c'est que pour nous, ils ne sont rien de plus que des plats en livraison !***

Dalles requises : **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

OBJECTIFS

Tenez bon ! Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Prenez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert.
- Atteignez le Niveau de Danger Rouge avec tous les Héros Zombies.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **X-Gadgets.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Évacué.** Ne placez pas de carte Citoyen sur la dalle 11R.
- **Entrée en scène.** Ne placez pas de Citoyen et ne piochez pas de carte pour les symboles Génération dans la grande salle avec la Zone de Départ des Héros Zombies.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Propriété déserte.** Quand vous ouvrez un bâtiment, ne piochez pas de cartes pour les symboles Génération. Contentez-vous de révéler les cartes Citoyen.
- **Mobilisation.** Quand les Ennemis se déplacent, si aucun Héros Zombie ne se trouve dans leur Ligne de Vue, ils se dirigent vers la Zone la plus proche du bâtiment surligné. Une fois dans ce bâtiment, les Ennemis agissent normalement, mais ils ne quittent plus celui-ci.
- **Assiégés.** À la Fin d'une Phase des Joueurs, si le bâtiment surligné contient 10 Ennemis ou plus, la partie est perdue.
- **S.H.I.E.L.D. ! Ouvrez !** Les Ennemis peuvent ouvrir les portes comme s'il s'agissait de fenêtres.
- **Préparation.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.
- **Système de défense du manoir.** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand ils sont pris. Retirez immédiatement 2 Ennemis, au choix entre Opérateur, Garde ou Spécialiste, n'importe où sur le plateau (sans gagner d'XP supplémentaire).
- **Un p'tit pour la route.** Chaque Citoyen donne 5 XP au Héros Zombie qui le dévore.
- **Super menace.** Quand vous devez piocher une carte pour le Point de Génération Initial, si aucun Super-Héros ne se trouve en jeu, générez 1 Super-Héros au lieu de piocher.
- **Renforts par les ascenseurs.** Ne piochez jamais de carte pour le Point de Génération Bleu. Au lieu de piocher, générez-y 3 Opérateurs lors de chaque Phase de Fin de Round.

10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R

FR - MZB003-Rulebook.indd 45 13/04/2023 11:49:57

279X216MM

MISSIONS MODE ZOMBIE

FR - MZB003-Rulebook.indd 46 13/04/2023 11:50:23

279X216MM

INDEX

Actions 16
Activation des Ennemis 18
Aperçu du Jeu 7
Ascenseur 13
Attaque à Distance 23
Attaque de Mêlée 23
Attaque des Ennemis 18
Blessures 18
Brute 15
Citoyen Caché 21
Citoyens 24
Citoyens Combattants 25
Combat 23
Compétences 14
Déplacement 16
Déplacement des Ennemis 18
Dés 23
Endurance 24
Fenêtre 16
Fiche d'Identité 14
Forcené 15
Gagner et Perdre 7
Gain de Pouvoir 17
Génération des Ennemis 20
Héros Zombie 15
Hordes de Zombies 15
Interaction avec un Objectif 17
Ligne de Vue 9
Main de Sentinelle 25
Matériel 3
Mise en Place 5
Missions 26
Niveau de Danger 14
Nombre de joueurs 5
Objets Interactifs 25
Pénurie d'Ennemis 21
Phase de Fin de Round 7
Phase des Ennemis 18
Phase des Joueurs 16
Points d'Expérience 14
Portée 23
Portes 16
Pouvoir 24
Précision 23
Priorité des Cibles 23
Règles de Base 8
Rôdeur 15
Ruée 21
Sauvetage de Citoyen 17
Se Déplacer 11
Séparation 18
Super-Héros 8
Touches 23
Traits 16
Types d'Ennemis 15
Zone 8

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU
Michael SHINALL et Fábio CURY

BASÉ SUR UN CONCEPT DE
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT 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
Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Matteo CERESA, Louise COMBAL, Max DUARTE 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
Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, 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

MISE EN PAGE
Sonia GALLARDO MÁRQUEZ

© 2023. 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, J0P 1P0. Photos non contractuelles. Les éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Fabriqué en Chine.

ÂGE 14+

1-6 JOUEURS

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MARVEL © MARVEL

SPIN MASTER GAMES

CMON

FR - MZB003-Rulebook.indd 47 13/04/2023 11:50:33

279X216MM

RÉSUMÉ DU ROUND MODE HÉROÏQUE

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/FENÊTRE :** 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