

Survivants

Alpha 2.1

" SURVIVANTS " est présenté en version dite Alpha. Ce qui veut dire que le jeu est en pleine création, ce qui implique que des changements majeurs comme mineurs peuvent se faire d'une version à une autre.

" SURVIVANTS " n'a aucune vocation à être édité, il est réalisé purement et simplement dans un but ludique.

Auteur : PERES-DAUZAT Christophe

Distribution : www.gamespapermodelstudio.com

Modifications 2.0.1

- Suppression du D8 de direction. La direction se fait avec deux D10, un pour l'orientation et l'autre pour la distance.
- Modification du double D10 et adaptation des tableaux si rapportant.
- L'entrée des zombies. Modification des règles.
- Retour en jeu : Suppression de la récupération du sac du personnage mort.
- Lancer une grenade : La valeur de risque d'explosion en cas d'échec de tir passe à 3 ou moins.
- La Horde.
- Placement des zombies autour du premier lors de leur entrée.
- Correction diverses de rédaction.

Table des matières

Modifications sur cette version.....	2	Désengagement (3pa).....	11
L'ambiance.....	3	2) Actions des survivants.....	11
L'action.....	3	Mouvements.....	11
Le jeu.....	3	Déplacement normal (1Pa) :.....	11
Échelle des distances.....	3	Déplacement en alerte (1Pa).....	12
Échelle du temps.....	3	Déplacement furtif (2Pa).....	12
Surface de jeu.....	3	Déplacement en course (2Pa).....	12
Les dés.....	4	Escalier, échelle (2Pa).....	12
Direction aléatoire.....	4	Franchissements (2Pa).....	12
2D10.....	4	Grimper (3Pa).....	12
Principe du jeu.....	4	Sauter (3Pa).....	12
Tester une action.....	4	Sauter d'une hauteur (3Pa).....	12
La partie.....	4	Changement d'arme (1Pa).....	12
Les figurines.....	5	Donner/échanger un objet (1Pa par figurine).....	13
Angle de vue.....	5	Tirs.....	13
Les caractéristiques.....	5	Distance de tir.....	13
Gestion des figurines zombies.....	5	Effectuer un tir.....	13
Les zombies.....	5	Tir normal (1Pa).....	13
Les caractéristiques.....	5	Tir ajusté (2Pa).....	14
Leur déplacement.....	5	Tir en rafale (3Pa).....	14
La santé du zombie.....	6	Tir exceptionnel.....	14
La horde.....	6	Tirer en mouvement (2Pa).....	14
Les survivants.....	6	Bout portant.....	15
Les caractéristiques.....	6	Dysfonctionnement.....	15
Règles de jeu.....	7	Réparation (2Pa).....	15
Points d'actions (Pa).....	7	Les munitions.....	15
Tour de jeu.....	7	Recharger (Pa variable).....	15
Détail du Tour de jeu.....	8	Attaque des survivants (2Pa)...	15
1) Actions des zombies.....	8	Fouilles.....	16
a) Entrée des zombies.....	8	Franchir une porte.....	16
b) Déplacements des zombies...	9	Des zombies vous attendent.....	16
Déplacement normal.....	9	Fermer une porte.....	16
La horde.....	9	Fouiller de niveau 1 (1Pa).....	16
Les portes et les zombies.....	9	Fouiller de niveau 2 (2Pa).....	16
c) Attaques des zombies.....	10	Fouiller de niveau 3 (3Pa).....	16
Esquive.....	10	Fouiller de niveau 4 (3Pa).....	16
Corps à corps (3Pa).....	10	Fouille d'un zombie (1Pa).....	17
L'initiative.....	10	Autres fouilles.....	19
Pour le survivant.....	10	Laisser un objet.....	20
Pour le zombie.....	10	Arme et/ou munitions.....	21
Mêlée.....	11	3) Santé des survivants.....	21
		Perte en Énergie.....	21
		Regain d'Énergie.....	21
		Perte de Santé.....	21
		Regain de Santé.....	21
		Morsure de zombie.....	21

Mort d'un survivant.....	22	Fusil de précision (+1Pa).....	23
Retour en jeu.....	22	Fusil à pompe.....	24
L'équipement.....	22	Armes à cordes.....	24
Gestion du sac.....	22	Arc.....	24
D'une partie à l'autre.....	22	Arbalète.....	24
Les terrains.....	22	Armes spéciales.....	24
Terrain normalement.....	22	Lance-flamme (+1Pa).....	24
Terrain encombré.....	22	Mitrailleuse lourde.....	24
Terrain dense.....	23	Grenade explosive (+1Pa).....	24
Les armes.....	23	Armes de frappe.....	25
Caractéristiques.....	23	Bâton.....	25
Distance de tir (Dt).....	23	Poignard.....	25
Valeur de dysfonctionnement (Dys).....	23	Machette.....	25
Bonus.....	23	Création d'un survivant....	27
Arme à feu.....	23	Les caractéristiques.....	27
Pistolet.....	23	Équipement de départ.....	27
Pistolet mitrailleur.....	23	Les compétences.....	27
Fusil d'assaut.....	23	Évolution d'un survivant.....	28

L'ambiance

Une infection s'est propagée sur la planète en seulement quelques mois. Pourquoi et comment ? Personne ne le sait, encore moins qui sont les responsables. Le résultat est que toute personne qui meure subit une mutation et revient à la vie... Enfin une vie...

Les survivants ayant fui à temps les zones peuplées ont pu se réfugier dans les campagnes et apprendre à se défendre et s'organiser pour rester en vie. On ne parle plus de " survivalisme " entraîné, surarmé, bien rationné et organisé mais d'adaptation. Une adaptation à l'errance. Les survivants s'abritent où ils peuvent et comme ils peuvent. Ne restant jamais au même endroit plus d'une nuit. Évitant les villes et les villages denses. A moins d'y être forcés...

Parfois ils se croisent, font un bout de chemin ensemble, puis se séparent pour différents objectifs ou raisons... Il est de plus en plus dit que certains se sont regroupés au fond des campagnes très reculées, voire même les montagnes. Que des camps se sont bâtis, abritant des communautés... Mais est-ce l'espoir qui a donné ces récits ou existent-ils vraiment... ?

L'action

L'action se passe en France, en 2057. Depuis 3 ans le monde est infesté de créatures, autrefois humaines et qui ne sont pas sans rappeler les zombies que vous pouviez voir dans ces films de science fiction. Votre vie a basculé en même temps que celle de millions d'autres... Depuis vous êtes seuls ou en groupe et errez pour survivre, à la recherche de nourriture, d'eau et d'armes. Vous aussi avez entendu parler de ces camps fortifiés. Légende, fabulation, espoir ? Qu'importe c'est au moins un but et une raison d'être encore là. Alors, vous décidez de trouver cette " route " qui vous conduira à un de ces camps... Mais elle sera longue, très longue...

Le jeu

Survivants est un jeu de figurines qui se joue en coopération, dans lequel les joueurs jouent un survivant à travers un personnage représenté par une figurine. Vous allez devoir fouiller des bâtiments, des véhicules, des stockages pour trouver vos armes, munitions, denrées alimentaires... et combattre les zombies, tout cela dans le but de survivre sur cette longue route à la recherche d'un camp... Mais ne croyez pas que l'aventure va commencer avec une bonne expérience du terrain, de bonnes armes et une santé de fer. Non, non, vous commencez en bas et il faudra survivre pour évoluer... Ça va être dur, très dur. Peut être que vous n'y arriverez pas...

Le système de jeu est dit global. C'est à dire que son mécanisme n'est pas fait pour simuler au plus précis des actions mais de gérer de manière générale les situations. C'est un système qui reste simple et rapide à maîtriser pour permettre aux joueurs de rentrer rapidement dans l'action et en découdre avec les zombies pour leur survie...

Échelle des distances

Cette échelle n'a pas grande importance, car en terme de règle tout est exprimé en cm. Mais en cas de besoin voici un repère : 1cm représente environ 1m.

Échelle du temps

Le temps est géré de manière globale, ainsi une partie (une 20aine de tours environ) symbolise un jour de route, depuis le levée du soleil à son couché.

Surface de jeu

La surface de jeu doit faire minimum 1mx1m sur laquelle seront posés les décors. Pour une bonne

immersion il est préférable de bien remplir la table de décors : bâtiments, conteneurs, caisses, ruines... Beaucoup d'endroit à fouiller.

Les dés

Pour jouer il vous faudra des dés à 4 faces (D4) et à 10 faces (D10), appelés aussi D4 et D10. Si vous n'en disposez pas dans l'immédiat le jeu est fourni avec des dés à imprimer. Les D10 sont numérotés de 1 à 10, le 0 étant le 10.

Direction aléatoire

La direction aléatoire est utilisée pour déplacer une figurine ou un projectile dans une direction aléatoire mais également pour définir le point d'entrée des zombies par rapport à un point de repère qui peut être une figurine ou autre, selon la règle qui demande une Direction aléatoire.

- 1) Lancez 1D10.
- 2) Placez le gabarit de direction au dessus du point de repère tout en alignant le 0 du gabarit avec ce qui définit la face avant du point de repère.
- 3) Déplacez la figurine ou le projectile dans la direction donnée par le résultat. La distance du déplacement est donnée par le résultat de 1 ou plusieurs D10 selon la règle qui utilise la direction aléatoire.

2D10

Le 2D10 ou " double dé de 10 " permet d'obtenir des résultats de 2 à 20. Lancer 2D10 et additionnez les résultats sachant que les 0 sont comptés comme des 10, par exemple $2+0=12$ / $0+0=20$.

Principe du jeu

Le principe du jeu est basé sur la coopération entre joueurs pour la survie dans un monde où la mort a décidé de vivre. Chaque joueur est représenté par un personnage (une figurine) qui est un survivant. Ensemble vous allez devoir affronter les zombies, dont leur principale action est de se déplacer en votre direction pour se nourrir semble-t-il.

Donc, vous jouez un groupe de survivants partis à la recherche d'un camp... Vous allez devoir gérer votre sac, dans lequel est rangé votre équipement : armes, soins, nourriture... Vous allez devoir également fouiller pour trouver du matériel et maintenir votre survie.

En tant que survivant, vos actions sont multiples (déplacements, tir, ouverture de portes, fouille...). Vous devrez les combiner individuellement mais aussi en équipe de façon à gérer au mieux les situations. Pour connaître la réussite d'une action il vous sera demandé de faire un test.

Tester une action

Pour tester une action vous devrez lancer un D10. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de la caractéristique utilisée pour l'action alors celle-ci est réussie. Autrement l'action est ratée. Par exemple, votre figurine à une valeur de 5 en tir. Donc, vous devez obtenir un résultat de 5 ou moins sur un jet de D10 pour réussir votre tir. Au dessus le tir est raté. Mais tout cela vous est détaillé au fil des règles.

La partie

Une partie se fait sur une 20aine de tours. A la fin de la partie on considère que les survivants se cachent toute la nuit, avec tour de garde... Et attendent le levé du jour. Car la nuit c'est beaucoup trop dangereux pour se déplacer et le repos reste encore une bonne chose à prendre dans ce nouveau monde.

Lors de la mise en place d'une partie vous pouvez vous fixer un objectif à atteindre comme sauver des gens, trouver un point d'eau, un véhicule avec de l'essence pour vous conduire plus loin, gérer une horde,

tenir une place forte...

Vous pouvez engager des parties dans le cadre de l'évolution des personnages ou juste pour relever un défis, passer un moment ou jouer tout simplement. Le tout est d'être en accord entre joueurs.

Les figurines

Dans un jeu de figurines on ne déplace pas des pions mais des figurines : des petits personnages hauts de 25 à 30 mm pour ce qui est de " **Survivant** ". Les figurines symbolisent des personnages qui peuvent être ou plus détaillé pour les survivant et plus générique pour les zombies qui sont représenté par une infirmière, un flic, un civil et un militaire.

Angle de vue

Une figurine de survivant ne perçoit que ce qui se passe dans un champs de vision de 180°, soit 90 de chaque côté. Donc un survivant ne peut pas tirer ou attaquer un zombie placé en dehors de cette angle. Pour les zombies, étant guidé par une sorte d'instinct, leur angle de vue est de 360°.

Les caractéristiques

Les caractéristiques déterminent les capacités du survivant et des zombies. Certaines sont exprimées en centimètre comme le Mouvement et d'autres par une valeur allant de 1 à plus comme pour le Tir, la santé. Toute caractéristique peut subir des malus et/ou des bonus selon les circonstances. Elles se retrouvent sur la **fiche du survivant**.

Gestion des figurines zombies

N'hésitez pas à découper et monter un 20aine de zombies d'infirmières, une 20aine de civils, une 20aine de flics et une 20aine de militaire. Cela constituera la réserve. Et quand un zombie est éliminé, remplacez le dans la réserve, il sera réutilisé plus tard lors d'une prochaine entrée de zombies.

Les zombies

Les caractéristiques

Mouvement (M)

Tous les zombies représentés par une figurine sur la zone de jeu se déplacent de 7cm par tour.

Attaque (A)

Cette valeur (sur 10) détermine l'attaque du zombie quand il est suffisamment prêt d'un humain.

Dégâts (Dg)

Un zombie inflige 1D4 de blessure à chaque attaque réussie. Mais attention il peut également vous mordre et vous infecter... Et là ben... va falloir conter un peu sur la chance.

Leur déplacement

Les zombies sont apparemment guidés par un " instinct " sanguinaire qui les poussent à dévorer tout ce qui est humain et vivant. Leurs actions se limitent au déplacement en direction de l'humain le plus proche. Mais il peut aussi :

- Monter ou descendre les escaliers ou les pentes inférieures à 45°. Dans un de ces cas leur mouvement est divisé par 2.
- Ils ne font aucun saut.
- S'arrêtent à proximité du vide.
- Pas d'escalade, de grimpe de corde ou d'échelle. La moindre hauteur supérieur 5 mm les oblige à contourner.
- Quand ils rencontrent un obstacle, une voie sans issue, une porte fermée... ils le contournent ou

bien ils font demi tour pour emprunter un autre passage d'un côté ou d'un autre (départagez au de la direction droite ou gauche). Toute fois, s'ils sentent la présence d'un humain derrière une porte ils frappent sans relâche, jusqu'à défoncer la porte (Voir " **Les portes et les zombies** ").

La santé du zombie

Le zombie n'a pas de santé (...). Le seul moyen de l'éliminer c'est de détruire son cerveau. Donc, quand un tir ou un coup est raté c'est soit que vous avez touché le corps, soit que vous l'avez manqué. Et quand c'est réussi c'est que vous avez atteint la tête, le zombie est éliminé.

La horde

Quand plusieurs zombies sont proches les uns des autres ils se regroupent pour former une horde. La horde est dangereuse et pas facile à contenir si elle devient trop importante. Personne ne sait pourquoi il font cela et ni comment elle fonctionne. La horde peut devenir une vrai machine à broyer... Plusieurs fois des survivants ont tenté de séparer une horde en l'étirant dans plusieurs directions. Mais sans succès. Les zombies finissent toujours par tomber " d'accord " sur une direction à suivre ou une proie à grignoter, sans vraiment de logique pour l'humain...

Les survivants

Les caractéristiques

Mouvement (M)

Cette valeur en cm correspond à un déplacement dit normal ou de base.

Tir (T)

Cette valeur donne le niveau de tir du survivant (sur 10).

Combat (C)

Cette valeur donne le niveau de combat en corps à corps du survivant (sur 10).

Nutrition

Cette valeur représente la résistance à la faim et la soif (sur 10).

Énergie

Cette valeur exprime un nombre de points, qui diminue en fonction du test de Nutrition. L'Énergie peut être remontée en mangeant et buvant.

Santé

Cette valeur exprime un nombre de points, qui diminue au fil des blessures mais peuvent être remontés par des soins.

Règles de jeu

Points d'actions (Pa)

Le système de jeu utilise des points d'actions que perçoivent les joueurs en début de chaque tour et qu'ils vont dépenser en actions.

Chaque action est valorisée par un nombre de points. Au début de chaque tour chaque joueur reçoit 3 points d'actions qu'il peut dépenser comme il veut pour effectuer ses actions (déplacement, tir...). Par exemple 1 Pa pour faire 1 déplacement et 2 Pa pour 2 tirs... Toutes les combinaisons sont possibles. Les Pa ne peuvent pas être donnés à un autre joueur et non plus être réutilisés au tour suivant.

Tour de jeu

Le tour de jeu est une découpe servant à organiser les actions des zombies et des survivants, mais également à gérer la santé et l'équipement des survivants. Cette découpe du tour est faite en **4 phases** qui sont toujours jouées dans cet ordre :

1) Actions des zombies

Les actions de cette phase doivent être effectuées obligatoirement dans cet ordre :

- a) **Entrée des zombies**
- b) **Déplacement des zombies**
- c) **Attaques des zombies**

2) Actions des survivants

Mouvements / Tirs / Attaque / Fouille

Les actions de cette phase peuvent être effectuées dans l'ordre souhaité, suivant l'organisation des joueurs et de leurs Pa.

Vous aurez besoin de vous référer également aux règles " **Les armes** " et " **Les terrains** " pour cette phase.

3) Santé des survivants

Gestion de la santé des survivants. Prises de soins éventuels.

Détail du Tour de jeu

Maintenant que vous avez une vision d'ensemble du tour, voici son détail.

1) Actions des zombies

a) Entrée des zombies

L'entrée des zombies doit rester la plus cohérente possible avec les éléments de décors mais aussi la position et la vision des survivants. Vous serez donc amené à devoir ajuster la position d'un zombie lors de son entrée et cela en contradiction avec les résultats nécessaires pour déterminer leur entrée. Ceci pour éviter qu'un zombie n'apparaisse en plein milieu d'une rue alors qu'un ou des survivants ont vue sur la rue depuis 2 tours sans qu'il y ait de zombies. Ou bien qu'il apparaissent à proximité d'un survivant sans raison logique... Dans tous les cas un zombie ne peut pas être placé à proximité d'un survivant si son entrée n'est pas justifié par l'arrivée depuis une zone sombre, un coin de mur, un coin de caisse, une porte... Dans le cas où son placement ne soit pas justifié, déplacez le zombie vers l'élément de décor le plus proche de son point d'entrée et de manière à ce que son entrée reste crédible.

L'entrée des zombies se détermine à chaque tour. Son système demande quelques jets de dés mais reste simple et rapide à gérer après quelques tours.

- 1) **Entrée des zombies** : A chaque tour, chaque joueur lance un D10. Sur un résultat de 4 ou moins des zombies entre en jeu. Les joueurs qui obtiennent 4 ou moins lancent 2D10 et consultent le tableau suivant pour connaître le type et le nombre de zombies mis en jeu. La colonne " **Combinaisons** " vous donne le nombre de possibilité d'obtenir le résultat avec 2D10.

Résultat	Combinaisons	Zombie mis en jeu
2	1	2D4 de civils
3	2	1D4 de civils + 1 flics
4	3	1D4 de civils + 1 militaires
5	4	1D4 de civils + 1 infirmières
6	5	1D4 de civils
7	6	1 flic
8	7	1 militaire
9	8	1 infirmière
10	9	1D4 de civils
11	10	1D4 de civils
12	9	1D4 de civils
13	8	2 infirmières
14	7	2 militaires
15	6	2 flics
16	5	1D4 de civils
17	4	1D4 de civils + 1D4 de flics
18	3	1D4 de civils + 1D4 de militaires

19	2	1D4 de civils + 1D4 d'infirmières
20	1	2D4 de civils

Note : La valeur d'entrée des zombies (4) comme les valeurs du tableau ci-dessus pour le nombre de zombies mis en jeu peuvent être modifiées. De même que vous pouvez passer l'entrée des zombies tous les 2 ou 3 tours. Selon le challenge que vous voulez vous fixer. Mais cela doit se faire en accord entre les joueurs et être défini avant le début de la partie.

- 2) Placez un premier zombie à 1D10 de distance (voir le tableau ci-après pour les équivalences) dans une direction aléatoire (Voir " **Direction aléatoire** ") par rapport à votre figurine. Vous pouvez utiliser tous l'angle (entre 2 barres rouges) pour placer le zombie. Si le point d'entrée est situé en dehors des limites de jeu alors l'entrée des zombies est annulé pour vous.

Résultat	Distance
1-2	10cm
3-4	20cm
5-6-7-8	30cm
9-10	40cm

- 3) Placez librement les autres zombies sur la surface de jeu, autour du premier et à une distance comprise entre 20 et 30 cm. Aucun d'eux ne peut être placé à moins de 15 cm de votre survivant.

b) Déplacements des zombies

Maintenant que les zombies sont en place vous allez pouvoir les déplacer.

Déplacement normal

Les joueurs déplacent de 7cm tous les zombies déjà présents ou mis en jeu dans ce tour et en direction du survivant le plus proche. La direction peut donc changer suivant la position des survivants.

La horde

Une horde est formée à partir de 10 zombies socles à socles. Lorsque des zombies sont à une distance égale ou inférieure à 10 cm les uns des autres leurs déplacements convergent automatiquement les uns vers les autres et toujours en direction du survivant le plus proche de l'un d'eux. En cas d'égalité de distance lancez 1 D10 le plus petit score est la cible de la horde.

La horde se déplace de 7 cm et d'une même unité. D'abord en déplaçant le zombie de la horde le plus proche d'un survivant et ensuite les autres vient se coller socle contre socle.

Les hordes convergent également les unes vers les autres quand elles sont à une distance de 20 cm ou moins.

Les portes et les zombies

Ce point de règle s'applique uniquement aux portes ordinaires, c'est à dire celles en bois des habitations (porte d'entrée, porte d'intérieur, porte vitrée, portail en bois).

Le zombie n'ouvre pas les portes pour passer, mais peut les détruire quand il sent ou sait qu'un humain est derrière. Lancez un D10.

Si le résultat est de 3 ou moins, la porte cède. Augmentez cette valeur de 1 s'il sont plusieurs.

Si le résultat est supérieur le zombie continue de taper jusqu'au prochain tour, où là la porte cède automatiquement.

c) Attaques des zombies

L'attaquant à toujours l'initiative. L'attaque sur un survivant se traduit généralement par une tentative pour l'agripper ou de lui envoyer un coup. Suite à son déplacement un zombie attaque obligatoirement un survivant si celui-ci est placé à 5cm ou moins du zombie. L'attaque peut également avoir lieu durant le tour d'un survivant s'il passe trop près d'un zombie (5cm ou moins). Dans ce cas l'attaque se règle tout de suite et gèle toutes actions prévues par le survivant jusqu'à l'issue de l'attaque.

Pour attaquer, déplacez le zombie (même s'il s'est déplacé avant) contre le survivant, socle contre socle. La valeur d'attaque d'un zombie est de 4. Faites le test, lancez un D10.

- Si le test est raté alors le zombie est uniquement déplacé contre le survivant.
- Si le test est réussi le zombie est déplacé contre le survivant et le frappe et le survivant perd 1D4 de Santé. Mais avant le survivant peut tenter une esquive pour éviter le coup.
- Sur un résultat de 1 le zombie agrippe automatiquement le survivant (pas d'esquive cette fois). Alors commence un corps à corps (Voir "**Corps à corps**").

Esquive

Seules les survivants peuvent esquiver une attaque. Faites un test de Combat pour l'esquive.

- Si le test est réussi le survivant esquive le zombie. Au prochain tour il pourra soit se déplacer soit l'attaquer.
- Si le test est raté l'esquive l'est aussi dans ce cas le survivant subit les dégâts du zombie.
- Sur un résultat de 1 non seulement il esquive l'attaque mais en plus il frappe le zombie. Faites une attaque immédiate pour le survivant (voir "**Attaque des survivants**").

Corps à corps (3Pa)

Le corps à corps a lieu si le survivant se fait agripper par un zombie. Dans ce cas le survivant et le zombie sont en prise l'un avec l'autre. De son côté le survivant va tout faire pour frapper le zombie à la tête et tenter de l'éliminer. Et de son côté le zombie va tout faire pour mordre le survivant et tenter de... " s'en nourrir "...

Durant tout le corps à corps, qui peut durer 1 à plusieurs tours selon l'issue à chaque tour, les figurines sont placées socle contre socle.

Il est impossible pour le survivant de se déplacer durant un corps à corps excepté en tentant un désengagement en début de tour et s'il a l'initiative.

L'initiative

En début de chaque tour vous devez effectuer une test de combat pour déterminer l'initiative, donc qui frappe pour ce tour. En cas d'égalité relancez. Ensuite le combat est similaire à une attaque.

Pour le survivant

Effectuez un test de Combat.

- Si le test est réussi alors le zombie est éliminé.
- Si le test est raté le coup l'est aussi.
- Sur un résultat de 1 vous pouvez attaquer un autre zombie également en corps à corps ou frapper à nouveau le même.

Pour le zombie

Effectuez un test d'attaque (4 ou moins).

- Si le test est raté le survivant s'en tire pour une belle frayeur.
- Si le teste est réussi le survivant subit 1D4 de dégâts. Toute fois, avant de recevoir les dégâts vous

pouvez tenter une esquive, si elle réussit alors le survivant ne subit aucun dégâts mais esquive l'attaque. Mais il n'est pas pour autant désengagé du corps à corps.

- Sur un résultat de 1 c'est la morsure (Voir " **Morsure** ").

Mêlée

Il y a mêlée quand un corps à corps engage plusieurs figurines. Bien que dans un combat réel on puisse imaginer les protagonistes tourner et bouger dans tous les sens pour frapper... En jeu le combat se règle de manière plus statique et global, en tenant compte que :

- Une figurine ne peut pas avoir plus de 4 autres figurines collées à son socle.
- Toute figurine engagée dans le corps à corps doit être placée contre le socle d'une autre engagée. Par exemple, si un survivant a déjà 4 zombies collés à son socle, les autres zombies prenant part au combat doivent être placés contre le socle de ceux déjà collés au survivant. Et quand un zombie est éliminé, il est automatiquement remplacé par le suivant engagé.
- Une figurine frappe en priorité la figurine placée en face d'elle.
- Chaque survivant bénéficie d'un bonus de +1/C par survivant engagé dans la même mêlée. Par exemple s'il y a 3 survivants engagés dans une même mêlée alors tous les survivants voient leur caractéristique de combat augmenter de +3. mais uniquement durant le corps à corps.

Le combat en mêlée se règle comme une attaque.

Par exemple : La mêlée engage 2 survivants Pierre et Paul contre 5 zombies. Pierre et Paul sont côte à côte. Face à eux, Pierre a 3 zombies collés à son socle et Paul en a 2. Pierre test l'initiative de son survivant, puis celle du zombie placé face à lui. A l'issue duquel il règle le combat. Puis Paul en fait de même. Au prochain tour il en sera de même avec le même zombie ou un autre ou pas si le survivant est éliminé.

Désengagement (3pa)

Les zombies ne se désengagent jamais d'un combat. Cette action est réservée uniquement aux survivants et se fait en début de tour. Pour se désengager il faut lancer un D10.

- Si le résultat est supérieur au nombre de zombies engagés dans le corps à corps alors le survivant peut être déplacé de son mouvement dans une direction libre et qui présente une issue logique pour fuir.
- Si le résultat est inférieur au nombre de zombies engagés dans le corps à corps le survivant ne peut se dégager sur ce tour et devant combattre encore.
- Toute fois il est possible d'augmenter le résultat de 1 par allié engagé dans le même corps à corps. Par exemple, si vous obtenez 5 et que le corps à corps engage également 2 autres survivants, alors le résultat passe à 7.

2) Actions des survivants

Mouvements

Le déplacement n'est pas obligatoire. Un survivant peut rester à sa place et attendre de voir ce qui se passe ou laisser venir les zombies... A la fin d'un déplacement vous devez orienter votre figurine dans sa prochaine direction.

Déplacement normal (1Pa) :

Le survivant peut être déplacé de 1cm au maximum de son Mouvement. Ce déplacement correspond à une allure de marche légèrement accélérée durant laquelle le survivant regarde autour de lui, surveille et

scrute l'horizon.

Déplacement en alerte (1Pa)

Le survivant peut être déplacé de 1 à la moitié de son Mouvement. Ce déplacement se fait lentement. Le survivant est sur ses gardes, ses sens sont en alerte, il est prêt à toute réaction au moindre événement suspect. A la moindre attaque de zombie et avant même qu'elle soit testée, le survivant peut riposter par un déplacement normal ou un tir ou une attaque ou une esquive. Que ce soit dans son tour ou celui des zombies.

Déplacement furtif (2Pa)

Le survivant scrute le ou les zombies et profite du bon moment " d'inattention " ou angle mort pour se déplacer sans être vue. Le survivant peut être déplacé de 1cm au tiers de son Mouvement (arrondir à l'inférieur) sans attirer " l'attention " des zombies placés autour de lui. Donc tant qu'il se déplace de manière furtive aucun zombie ne peut être déplacé dans sa direction.

Ce déplacement n'est pas possible si le survivant est à découvert. Il doit obligatoirement pouvoir profiter de caches, de zone ombragée...

Si le déplacement furtif se fait avec plus de 5 zombies dans un périmètres de 20 cm vous devez alors tester la réaction éventuelle des zombies en utilisant leur valeur d'attaque.

- Si le test est réussi le zombie le plus proche du survivant le repère. Dans ce cas le déplacement furtif n'est plus possible jusqu'à avoir pris une distance de 20 cm ou plus des zombies. Ou bénéficié d'un couvert par la suite.
- Si le test est raté alors le survivant n'est pas repéré et peut continuer avec ce déplacement.

Déplacement en course (2Pa)

Un survivant peut effectuer une course en doublant son mouvement normal. Ce déplacement s'effectue d'un seul trait, du point de départ au point ciblé. En course, le survivant subit un malus de $-2/T$ et ne peut pas effectuer de " Tir ajusté ".

Escalier, échelle (2Pa)

Tout déplacement effectué sur une échelle ou dans un escalier (monter/descendre) divise le déplacement utilisé par 2. Pas de course sur une échelle.

Franchissements (2Pa)

Mouvement utilisé pour franchir tout obstacle de type muret, caisse, rambarde... jusqu'à 2 cm de haut et qui demande un petit saut en appuis ou non. Ce mouvement enlève $-2/M$.

Grimper (3Pa)

Monter ou descendre pour franchir des obstacles supérieurs à 2 cm et offrant des prises logiques. Un survivant peut grimper jusqu'à 5 cm par tour. Au delà de 10 cm l'action devient dangereuse, vous devez lancer un D10.

Si le résultat est 10, le survivant rate sa prise ou autre... Mais il tombe et perd 3 points de santé tous les 5cm passés de chute.

Sauter (3Pa)

Ce déplacement permet de sauter par dessus un vide, de l'eau, des produits dangereux, un feu au sol... Le survivant fait un déplacement en course jusqu'à l'obstacle à franchir, à la suite du quel il saute sur une distance maximum de la moitié de son M par dessus.

Sauter d'une hauteur (3Pa)

Un survivant peut sauter d'une hauteur maximum de 5cm sans se blesser. Au delà il ne prendra pas de risque.

Changement d'arme (1Pa)

Le survivant change d'arme.

Donner/échanger un objet (1Pa par figurine)

Un survivant peut donner ou échanger un objet avec un autre survivant et un seul dans le tour. Les figurines doivent être placées à une distance de 2 cm (socle à socle) maximum l'une de l'autre.

Tirs

N'ayant pas de santé, pour éliminer un zombie il faut impérativement le toucher à la tête. Aussi la distance joue un grand rôle dans la précision du tir. Donc, quand un survivant tire sur un zombie, soit le zombie continue d'avancer si le tir est raté (il passe à côté ou touche le corps), soit il est éliminé si le tir est réussi (touché à la tête). On pourrait être tenté de vouloir tirer dans les jambes pour l'immobiliser... Mais par expérience les survivants sont unanimes sur ce point : il vaut mieux s'entraîner à être précis ou se barrer plutôt que de laisser un " rampeur " traîner.

De plus, la tête du zombie étant la seule partie pour les éliminer, celle-ci doit obligatoirement être visible du tireur. Si elle est cachée alors le tir ne peut pas se faire. Le survivant ne dépensera pas de munitions s'il ne peut pas atteindre la tête.

Distance de tir

Toutes les armes n'offrent pas la même précision de tir selon la distance à laquelle se trouve la cible. Et plus la cible est loin, plus il devient dur de l'atteindre. Sa valeur donne les cm à laquelle appliquer un malus jusqu'à la cible. Autrement dit, un 10 en Dt veut dire : Passés tous les 10 cm jusqu'à la cible le tireur perd -1/T. Sauf pour la première Dt (premier 10cm) qui ne donne aucun malus.

Par exemple : Un survivant a 6 en tir. Il ouvre le feu avec un pistolet sur un zombie placé à 28 cm de lui. La Dt du pistolet est de 10.

- De 0 à 10 : ni bonus, ni malus.
- Au delà de 10 et jusqu'à 20 : -1/T
- Au delà de 20 et jusqu'à 28 : aucun malus car la Dt n'est pas dépassée.

Le survivant subit un malus total de -1/T. Le joueur teste le tir avec une valeur de 5 (6-1).

Effectuer un tir

Quelque soit le tir vous devez l'effectuer en suivant cette procédure :

- 1) Avoir une arme chargée.
- 2) Suffisamment de Pa pour effectuer le tir. Les Pa diffèrent selon si le tir est un : **Tir normal, Tir ajusté, Tir en rafale, Tir exceptionnel** ou **Tir en mouvement**.
- 3) Choisir sa cible.
- 4) Que la cible soit visible totalement ou partiellement (Voir " **Les couverts** ").
- 5) Mesurer la distance qui sépare le tireur de sa cible, depuis la tête du tireur à la cible (quelque soit la partie du corps ou même le socle).
- 6) Calculer la Dt par rapport à cette distance et en déduire l'éventuel malus à la valeur T du tireur.
- 7) Appliquer le malus éventuels de couvert (Voir " **Les couverts** ").
- 8) Effectuer le test de tir.
 - Si le test est réussi le zombie est éliminé et retiré du jeu.
 - Si le tir est raté le zombie continue sa " route ".
- 9) Soustraire les munitions de l'arme.

Tir normal (1Pa)

Le survivant est arrêté et pointe son arme en direction de la cible dans un alignement rapide de l'arme

et tire.

Tir ajusté (2Pa)

Le survivant s'arrête, ajustez au mieux sa cible et tire. Ce tir fait gagner en précision avec un bonus de +1/T.

Tir en rafale (3Pa)

Le survivant à le choix d'utiliser ce tir soit pour tenter d'éliminer plusieurs zombies dans un périmètre autour d'une cible, soit d'augmenter ses chances de toucher un seul zombie. Mais attention ce tir consomme plus de munitions.

- **Choix d'éliminer plusieurs zombies** : Dans ce cas le survivant est arrêté. Choisissez une cible et effectuez un test de tir. Si le test est réussi la cible est éliminée plus 1D4 de zombies se trouvant dans un périmètre de 10cm autour d'elle.
- **Choix d'augmenter ses chances de toucher un seul zombie** : Dans ce cas le survivant est arrêté et tire plusieurs balles en direction de sa cible. Ce qui lui donne un bonus de +2/T.

Dans les deux cas l'arme doit être approvisionnée au minimum de la moitié de ses munitions.

Tir exceptionnel

Un tir exceptionnel n'est pas un tir en terme de choix, mais une qualité de tir selon le résultat au test de tir. Quelque soit le tir et les circonstances, sur un résultat de 1 votre tir devient exceptionnel.

- Tir Normal exceptionnel : Le zombie placé à l'arrière et en alignement avec la cible est également éliminé. L'alignement tolère plus moins 2 cm sur les côtés (au niveau des socles) et un recule de 20cm maximum.
- Sur un tir Ajusté : 1D4 de zombie placés à l'arrière et en alignement avec la cible sont également éliminés. L'alignement tolère plus moins 2 cm sur les côtés (au niveau des socles) et un recule de 20cm maximum.
- Sur un tir en Rafale :
 - Choix d'éliminer plusieurs zombies : Cible éliminée +2D4 de zombies.
 - Choix d'augmenter ses chances : Cible éliminée +1D4 de zombies dans un rayon de 5cm autour de la cible.

Tirer en mouvement (2Pa)

Le survivant tire en même temps qu'il effectue un mouvement. Mais si cette action vous fait gagner du temps en contre partie elle vous fait perdre en tir qui devient moins précis. **Le tir ajusté** n'est pas possible en mouvement. De même que le **Tir en rafale** n'est pas possible avec certains mouvements.

Mouvements	Malus de tir		
	Tir normal	Tir ajusté	Tir en rafale
Déplacement normal	-1/T	/	-2/T
Déplacement en course	-2/T	/	/
Escalier	-1/T	/	-1/T
Échelle	-2/T	/	/
Franchissement	-3/T	/	/
Grimper	-4/T	/	/
Sauter	-3/T	/	-4/T
Sauter d'une hauteur	-4/T	/	-5/T

Bout portant

Une cible est à bout portant lorsqu'elle est placée à une distance inférieure à la moitié de la Dt de l'arme. Alors le tireur bénéficie d'un bonus de +2/T.

Dysfonctionnement

Sur un résultat de 10 lors du test de tir, l'arme risque un dysfonctionnement. Faites un test Dys pour l'arme.

- Si le test est réussi, l'arme continue à fonctionner.
- Si le test rate, l'arme présente un dysfonctionnement.

Réparation (2Pa)

Le survivant peut tenter de réparer une arme en lui infligeant quelques coups, actionnant la culasse... Mais il risque également de la perdre définitivement. Au début de chaque tour suivant un dysfonctionnement, faites un test Dys pour l'arme.

- Si le test est réussi alors, l'arme redevient fonctionnelle, mais elle perd -1/Dys.
- Si le test est raté, l'arme n'est toujours pas fonctionnelle pour ce tour.
- Sur un résultat de 1 l'arme redevient fonctionnelle sans perdre en Dys.
- Sur un résultat de 10 l'arme n'est plus utilisable.

Les munitions

Tout d'abord, quelque soit le mode de stockage de l'arme (Chargeur, magasin, carquois, bandes, bonbonnes...) on utilisera le terme de " chargeur " pour les règles. Donc, quand un survivant effectue un tir, selon le tir et l'arme, la quantité de munitions libérées est aléatoire sous la pression de la gâchette et est décomptée avec un ou plusieurs D4 selon l'arme et le tir. Toute fois, pour certaines armes les munitions se comptent à l'unité quelque soit le tir, comme l'arc ou l'arbalète, le pistolet en tir ajusté...

Après chaque tir vous devez calculer la dépense en munitions selon le tir et l'arme utilisés. Ensuite vous décomptez le résultat aux munitions de votre arme sur la fiche de personnage (Voir " **Le tableau des armes** ").

Recharger (Pa variable)

Quand une arme est vide il faut la recharger, donc enlever le chargeur vide et enclencher le plein. Le survivant doit avoir les munitions appropriées dans son sac. Pour recharger une arme il suffit de noter sur la " Fiche de personnage ", dans la colonne " Chargeur " et en face de l'arme concernée la quantité de " **Munitions par chargeur** " (donné dans le **Tableau des armes**). Pensez à déduire le chargeur du sac si vous en avez plusieurs.

Attaque des survivants (2Pa)

L'attaquant à toujours l'initiative. L'attaque sur un zombie se fait avec une arme de poing et en s'approchant de lui sans pour autant rentrer en un corps à corps, mais en se déplaçant autour du ou des zombies et en les frappant à la tête.

Pour frapper un zombie le survivant doit être à une distance de 2 cm maximum du ou des zombies. Après quoi vous pouvez effectuer une test de Combat.

- Si le test est réussi alors le zombie est éliminé.
- Si le test est raté l'attaque l'est aussi (Oups, tendu pour le prochain tour...).
- Sur un résultat de 1 vous pouvez attaquer un autre zombie à porté de coup ou frapper à nouveau le même.

Fouilles

C'est grâce aux fouilles que les survivants vont pouvoir survivre sur leur route, à la découverte d'un camp... Mais fouiller un lieu n'est pas sans danger, on a vite fait de se retrouver face aux zombies de personnes qui se sont barricadés, pensant que cela suffirait en attendant des secours... Mais la mort était déjà là... Dans l'aire... Dans leurs veines... Attendant la vie...

Dans les bâtiments, la seule lumière qui soit est celle du soleil qui passe entre les planches qui barricadent, de manière éparse, les fenêtres. Donc autant dire que c'est sombre et qu'à tout moment on peut faire une mauvaise rencontre à l'ouverture d'un porte.

Franchir une porte

Chaque fois que vous êtes devant une porte, avant de la franchir vous devez déterminer si elle est ouverte ou fermée. Dans le sens, si vous devez la défoncer pour entrer ou pas. Lancez un D10.

- Si le résultat est égal ou inférieur à 4 la porte est fermée. Dans ce cas vous pouvez la défoncer pour 2Pa.
- Si le résultat est supérieur à 4 c'est ouvert, vous pouvez passer.

Dans les 2 cas, une fois l'accès franchi vous devez appliquer la règle " **Zombies derrière la porte** ".

Des zombies vous attendent

Chaque fois que vous arrivez dans une pièce, à un étage ou franchissez une porte vous devez appliquer cette règle, qui consiste à déterminer si vous vous retrouvez face à des zombies ou non et combien. Lancez 1D10

- Si le résultat est égal ou inférieur à 7 alors il n'y a aucun zombie.
- Si le résultat est supérieur à 7, vous êtes confronté à 1D4 de zombie(s). Soit vous fuyez si vous le pouvez, soit vous les affronter par attaques en déterminant qui attaque en premier avec un test d'initiative, comme expliqué dans le corps à corps. Cette règle ne place personne en corps corps. Sauf si dans son attaque un zombie vous agrippe. Dans ce cas suivez la règle de Corps à corps...

Fermer une porte

En refermant simplement une porte derrière vous, vous pouvez bloquer ou ralentir les zombies, le temps qu'ils la défoncent. Utilisez les pions de porte pour marquer l'état d'un porte.

Fouiller de niveau 1 (1Pa)

Permet de fouiller une caisse, un coffre, un tonneau, un petit conteneur... Le survivant doit être placé contre l'objet et disposer d'au moins 1Pa pour faire la fouille. Si c'est la cas faites la fouille (Voir " **Faire une fouille** ").

Fouiller de niveau 2 (2Pa)

Permet de fouiller un camion, une voiture, un bus, un conteneur, une remorque... Le survivant doit être placé contre l'objet et disposer d'au moins 2Pa pour faire la fouille. Si c'est la cas faites la fouille (Voir " **Faire une fouille** ").

Fouiller de niveau 3 (3Pa)

Permet de fouiller un bâtiment de type maison individuelle standard. Le survivant doit être placé devant une ouverture du bâtiment puis appliquez dans un premier temps la règle " **Franchir une porte** " puis " **Zombies derrière la porte** ". Ensuite une fois rentré il peut alors effectué une première fouille.

Fouiller de niveau 4 (3Pa)

Bâtiment à grande surface : locaux industriels, supermarché, hangars, grandes salles, usines, grandes maisons... A ce niveau, pour 3Pa, chaque fouille se fait surface par surface d'environ 100cm², soit une équivalence de surfaces (en cm) de 10x10, 5x20... S'il y a des portes à passer, appliquez dans un premier temps la règle " **Les portes** " puis " **Wao Pu..naise !** ". Ensuite une fois rentré la fouille peut être faite.

Si le décor détaille un intérieur avec des caisses, des véhicules, des salles... Faites les fouilles avec les

niveaux 1 et 2.

Note : Pour les fouilles de niveau 3 et 4, si le décor du bâtiment ne permet pas un accès à l'intérieur, dans ce cas faites un plan (ou croquis) de la surface du décor avec les ouvertures (portes et fenêtres), escaliers ou échelles, pas besoin de dessiner les meubles... Placez le plan à proximité de la table de jeu et placez momentanément les figurines (survivants et zombies) dessus, où elle doit l'être à son entrée, puis aux étages...

Fouille d'un zombie (1Pa)

La fouille d'un zombie doit se faire dans le ou les tours qui enchaînent le combat (Attaque ou corps à corps). Une fois fouillé ou ignoré pour devez retirer le zombie de la surface de jeu et le passer en réserve...

Lancez 2D20 et selon le type de zombies, regardez ce que donne le résultat.

Infirmière	
Résultat	Trouvé
2	Rien
3	Rien
4	1 kit médical Niv. 3
5	1 kit médical Niv. 1
6	Rien
7	1 kit médical Niv. 2
8	1 kit médical Niv. 1
9	Rien
10	1 kit médical Niv. 1
11	1 kit médical Niv. 1
12	Rien
13	1 kit médical Niv. 1
14	1 kit médical Niv. 2
15	Rien
16	1 kit médical Niv. 3
17	1 kit médical Niv. 2
18	Rien
19	Rien
20	Rien

Civil	
Résultat	Trouvé
2	Rien
3	1D4 de nourriture
4	Rien
5	1 eau
6	Rien
7	1 arc + 1D4 de flèches
8	1 D4 de soda
9	Rien
10	1 bâton avec 3+1D4 de solidité. Sur 1 il est tout neuf.
11	1 bâton avec 3+1D4 de solidité. Sur 1 il est tout neuf.
12	Rien
13	1 D4 de soda
14	1 arbalète + 1D4 de flèches
15	Rien
16	1 eau
17	Rien
18	1D4 de nourriture
19	Rien
20	Rien

Militaire

Résultat	Trouvé
2	Rien
3	Rien
4	1 D4 de grenades
5	1 poignard
6	Rien
7	1 Pistolet + 1D4 de munitions.
8	1 eau
9	Rien
10	1 fusil d'assaut + 1D4 de munitions.
11	1 fusil d'assaut + 2D4 de munitions.
12	Rien
13	1 eau
14	1 Pistolet + 2D4 de munitions.
15	Rien
16	1 poignard
17	1 D4 de grenades
18	Rien
19	Rien
20	Rien

Flic

Résultat	Trouvé
2	Rien
3	1D4 de nourriture
4	Rien
5	1 eau
6	1 fusil à pompe + 2D4 de munitions.
7	Rien
8	1 soda
9	Rien
10	1 Pistolet + 1D4 de munitions.
11	1 Pistolet + 2D4 de munitions.
12	Rien
13	1 soda
14	Rien
15	1 fusil à pompe + 1D4 de munitions.
16	1 eau
17	Rien
18	1D4 de nourriture
19	Rien
20	Rien

Autres fouilles

Utilisez cette règle pour toute autres fouille (bâtiment, caisse, véhicules...).

1) **Lancez 2D10**. Le résultat vous donne le type de matériel trouvé ou Rien.

Résultat	Trouvé
2	Armes spéciales
3	Rien
4	Denrées
5	Armes à feu
6	Rien
7	Armes de poings
8	Soin
9	Rien
10	Armes à corde ou Denrée, au choix.
11	Armes à corde ou Denrée, au choix.
12	Rien
13	Soin
14	Armes de poings
15	Rien
16	Armes à feu
17	Denrées
18	Rien
19	Arme spéciale
20	Rien

2) Lancez 1D10. Le résultat vous donne le matériel trouvé lors de la fouille.

Résultat	Trouvé	Remarques
La fouille donne une Arme à feu		
1-2-3-4-5	Un Pistolet	+1D4 de chargeur (4 l'arme est vide)
6-7	Un fusil à pompe	+1D4 de chargeur (4 l'arme est vide)
8	Un fusil d'assaut	+1D4 de chargeur (4 l'arme est vide)
9	Un pistolet mitrailleur	+1D4 de chargeur (4 l'arme est vide)
10	Un fusil de précision	+1D4 de chargeur (4 l'arme est vide)
La fouille donne une Arme spéciale		
1-2-3	Une mitrailleuse	+1D4 de chargeur (4 l'arme est vide)
4-5-6-7-8-9	1D4 de grenade	/
10	Un lance flamme	Avec 1D4 de plein (4 l'arme est vide)
La fouille donne une Arme à corde		
1-2-3-4-5-6-7	Un arc	+1D4 de flèches (4 sans flèche)
8-9-10	Une arbalète	+1D4 de flèches (4 sans flèche)
La fouille donne une Arme de poing		
1-2-3-4-5-6-7	Un bâton	/
8-9	Un poignard	/
10	Une machette	/
La fouille donne des Munitions		
1-2	1D4 de Flèches pour arc	/
3-4	1D4 de Carreaux pour arbalète	/
5	1D4 de chargeur pour pistolet	/
6	1D4 de cartouche pour fusil à pompe	/
7	1D4 de chargeur pour fusil d'assaut	/
8	1D4 de chargeur pour fusil de précision	/
9	1D4 Bandes pour mitrailleuse	/
10	1D4 de carburant pour le lance flamme	/
La fouille donne des Soins		
1-2-3-4-5	1D4 de kit médical Niv.1	+2 de santé
6-7-8	1D4 Kit médical Niv.2	+3 de santé
9-10	1D4 Kit médical Niv.3	+4 de santé
La fouille donne des Denrées		
1-2-3-4	1D4 de soda	+2 d'Énergie
5-6-7	1D4 de nourriture	+3 d'Énergie
8-9-10	1D4 d'eau	+5 d'Énergie

Laisser un objet

Tout matériel qui n'est pas pris par un survivant dans le même tour de la fouille est perdu.

Arme et/ou munitions

Quand vous trouvez une arme celle-ci peut être accompagnée de ses munitions. Vous avez le choix de garder l'arme et les munitions ou seulement l'arme ou seulement les munitions ou qu'une partie des munitions.

3) Santé des survivants

La santé d'un survivant se gère avec 2 caractéristiques : **Énergie** et **Santé**. Chacune d'elle est représentée sur sa fiche par une case, dans l'une est noté la valeur initiale en points de la caractéristique et dans l'autre seront notés les points en perte.

Perte en Énergie

Effectuer un test de Nutrition.

- Si le résultat est réussi vous perdez 0 point d'Énergie.
- Si le résultat est raté vous perdez 1 point d'Énergie si aucune action n'a été faite dans ce tour. Si des actions ont été faites alors vous perdez 2 points d'Énergie.

Regain d'Énergie

- 1 soda +2
- 1 nourriture +3
- 1 boisson +5

En aucun cas vous ne pouvez dépasser la valeur de point initiale.

Perte de Santé

- Frappé par un zombie, vous perdez 1D4 de santé.
- Tous les 5 points d'Énergie perdus vous perdez 2 points de santé.
- Quand votre Énergie est à 0 vous perdez 3 points de santé par tour.
- Par infection (Voir "**Morsure de zombie**").

Regain de Santé

- 1 kit médical Niv.1 : +2 de santé.
- 1 kit médical Niv.2 : +3 de santé.
- 1 kit médical Niv.3 : +4 de santé.
- 2 kits médicaux Niv.3 pris en une fois enrayent une morsure en redonnant +3 de santé.

En aucun cas vous ne pouvez dépasser la valeur de point initiale.

Morsure de zombie

Quand un survivant est mordu il est infecté. Il risque de mourir et devenir un zombie à son tour.

Une morsure fait perdre 1D4 de santé sur le coup. Ensuite à chaque fin de tour suivants vous devez tester l'infection sur une valeur de 5. Lancez un D10.

- Si le résultat est égal ou inférieur à 5 l'infection se maintient, aucun point de santé n'est perdu.
- Si le résultat est supérieur à 5 le survivant perd 2 points de santé.

Pour chaque morsure supplémentaire, la valeur d'infection perd -1. A 0 de santé le survivant devient un

zombie. Le seul moyen d'arrêter l'infection serait de trouver un de ces camps.

Mort d'un survivant

Quand un survivant meure, quelque soit sa mort il devient zombie au tour suivant. Dans ce cas vous devez placer un zombie à l'endroit où est mort le survivant.

Un autre survivant peut éviter cela en lui détruisant le cerveau, soit par un tir soit en le frappant. L'une ou l'autre action se règle normalement. Toute fois si les survivants sont socle à socle tout test est une réussite automatique dans ce cas.

Retour en jeu

Si votre personnage meurt et devient un zombie, ce n'est pas pour autant que la partie est finie pour vous. La solution est que lors de chaque prochaines fouilles les autres joueurs encore en jeu lancent chacun un D10 en plus de celui de fouille et sur un résultat égal ou inférieur à 7 il font la découverte d'une ou d'un rescapé(e), c'est vous !! Dans ce cas vous devez créer un nouveau personnage, si pas déjà fait du survivant mort. Le reste de la création reste inchangé.

L'équipement

Gestion du sac

Chaque fois qu'un survivant trouve ou échange un équipement vous devez le placer dans son sac pour en faire un équipement. Chaque survivant dispose de son propre sac, sur sa fiche de personnage, depuis lequel vous allez gérer son équipement. Ce sac a toute fois ses limites. Il est composé de 9 cases " Matériel ". Chacune d'elle peut recevoir un ou plusieurs mêmes équipements, sans pouvoir dépasser le cumul autorisé pour chacun. Pour les armes, consultez le " **Tableau de armes** " et pour les denrées alimentaires et les soins :

- Soda :2
- Nourriture : 2
- Eau : 2
- Kits médicaux Niv1 : 2
- Kits médicaux Niv2 : 2
- Kits médicaux Niv3 : 2

D'une partie à l'autre

Entre deux parties les survivants conservent l'équipement contenus dans leur sac. Vous pouvez faire des échanges de matériel entre.

Les terrains

Les terrains sur lesquels vont se déplacer les figurines, Survivant comme Zombies sont très importants car ils agissent sur leur mouvement.

Terrain normalement

Un terrain normal est une surface de jeu ou partie qui n'occasionne aucune difficulté importante de déplacement, comme une rue, une route, un chemin, une pelouse...

Terrain encombré

Un terrain encombré est une surface de jeu ou partie qui occasionne une difficulté de déplacement comme des gravas, des marécages, du sable... Toute zone ou décor représentatif ou défini par les joueurs comme étant encombré donne un malus au mouvement, en divisant par 2 (arrondi au supérieur) la

distance du mouvement effectué sur ce terrain.

Par exemple : Un survivant avec 10 de Mouvement se déplace normalement de 5cm sur un terrain normal, mais il doit maintenant passer sur un terrain encombré, il lui reste 5cm. Donc les 5cm sur la zone encombrée seront divisés par 2 = 2,5cm, arrondi au supérieur cela donne un déplacement de 3 cm sur le terrain encombré.

Terrain dense

Un terrain dense est une surface de jeu ou partie qui occasionne une difficulté pour viser une cible comme une forêt, une série de piliers, un parking avec voitures... Toute zone ou décor représentatif ou défini par les joueurs comme étant dense donne un malus de $-2/T$ tant que le tireur ou la cible se trouve sur ce terrain. Toute fois, le tir n'est pas possible au delà de 20 cm de terrain dense séparant le tireur de la cible.

Les armes

Les armes sont traitées de façon générique. Leur différence se fait essentiellement dans leur utilisation et leurs valeurs de caractéristiques. Sur un zombie les armes n'occasionne aucune blessure, soit il est éliminé soit il marche encore... Les règles propres aux armes restent prioritaires et complémentaires des les autres.

Caractéristiques

Distance de tir (Dt)

La distance de tir n'exprime pas la portée de l'arme qui n'est pas prise en compte dans le jeu. C'est une valeur servant à calculer le malus de tir sur la distance entre le tireur et la cible (Voir " **Distance de tir** ").

Valeur de dysfonctionnement (Dys)

Cette valeur déterminer de façon générale l'état d'une arme (Voir " **Dysfonctionnement** ").

Bonus

Le bonus donné pour une arme se veut du fait qu'on considère que certaines armes, de par leur puissance ou zone d'impact donnent plus de chance de toucher que d'autre. Bien que dans la réalité il en serait sûrement autrement, mais bon (...)

Arme à feu

Pistolet

Arme semi-automatique et munitions de 9 mm Parabellum. Chaque pression sur la gâchette ne libère qu'une balle.

Pistolet mitrailleur

Arme automatique et munitions de 9 mm Parabellum. Pas de tir au coup par coup la moindre pression sur la gâchette libère plusieurs balles.

Fusil d'assaut

Les survivants l'utilisent par petites rafales en tir normal, en coup par coup en tir de précision et à grand débit en tir en rafale.

Fusil de précision (+1Pa)

Sa précision en fait gagner également à son utilisation en lui donnant $+1/T$. Par contre il demande d'être réarmé après chaque tir, ce qui coûte $+1Pa$ au tir.

Fusil à pompe

Le fusil à pompe n'a pas de Dt, il utilise un gabarit en forme de goutte pour déterminer les cibles touchées. Le gabarit symbolise la dispersion des plombs sur une distance. Choisissez le tir et effectuez le test de tir.

- Si le test de tir est réussi vous devez placer le gabarit (petit côté) sur l'avant du tireur et jusqu'à la cible. Tous les zombies dont la tête est prise sous le gabarit sont éliminés.
- Si le test est raté, personne n'est touché.
- Sur un résultat de 1 vous éliminez 1D4 de zombies placés à 1 cm tout autour du gabarit.

Si un survivant se retrouve pris sous le gabarit il reçoit 2D4 de dégâts.

Armes à cordes

Arc

Une arme pas facile à prendre en main mais qui rassure. Quand un survivant trouve des flèches lors de sa fouille symbolise plus le fait de les trouver plantées sur des zombies que vraiment rangées dans une caisse ou autre...

Arbalète

Un peu plus précise que l'arc mais son réarmement est plus long. Concernant les munitions c'est comme pour l'arc.

Armes spéciales

Lance-flamme (+1Pa)

Le tir avec un lance-flamme se fait toujours en **Tir normal** +1Pa. Le test de tir n'est pas nécessaire pour déterminer si la cible est touchée ou non, c'est le gabarit qui détermine cela.

1. Vous devez d'abord positionner le gabarit (petit côté sur l'avant du tireur et jusqu'à la cible) ce qui engage automatiquement le tir. Si le gabarit ne touche aucune figurine c'est que vous avez mal estimé la distance et dans ce cas le tir est quand même validé mais sans toucher.
2. Faites le test de tir. D'une part pour déterminer le risque de dysfonctionnement (Voir "**Dysfonctionnement**"). Et d'autre part sur un résultat de 1 vous éliminez également 1D4 de zombies placés à 1 cm tout autour du gabarit.
3. Toutes figurines (zombies ou survivants) prises sous le gabarit sont éliminés.

Mitrailleuse lourde

La bête ! Voilà une arme qui peut faire une grande différence, mais très gourmande en munitions. Son efficacité donne un bonus de tir de +1/T. Elle dispose d'une bonne Dt dû plus à son débit qu'à sa précision, mais bon...

Grenade explosive (+1Pa)

La grenade utilise un gabarit rond pour symboliser son explosion. Son utilisation se fait suivant le règle de Tir.

- Si le test de tir est réussi vous devez placer le gabarit au dessus de la cible. Tous les zombies dont la tête est prise sous le gabarit sont éliminés.
- Si le test de tir est raté alors la grenade tombe aléatoirement autour de la cible (Voir "**Le D10 de direction**").
- Sur un résultat de 1 vous éliminez également 1D4 zombies placés à 1 cm tout autour du gabarit.
- Sur un résultat de 0, pour x raisons, la grenade n'explose pas et est perdue, car qui aurait l'idée de ramasser une grenade dégoupillée n'ayant pas explosée... ? Ah, il y a des volontaires ? Hum, bon

ok. Dans ce cas le survivant doit être déplacé au point de chute de la grenade, dépenser 1Pa pour la ramasser (jusque là ça va, c'est ensuite que ça peut se corser...), faire un test en début de chaque tour : sur un résultat de 3 ou moins... Boom ça pète... Placez le gabarit au dessus du survivant et voyez qui saute avec lui (...). Toujours des volontaires ? Oui !?! Mais vous êtes flippants ?!?

Armes de frappe

Bâton

C'est l'arme de base du survivant. Il symbolise l'arme de fortune. D'une longueur d'environ 1m et d'un diamètre d'environ 5cm, il permet de garder une distance avec le zombie tout en restant maniable. C'est une arme simple à utiliser, en frappant suffisamment fort la tête du zombie. Le survivant peut attaquer et frapper un zombie placé à 3 cm de lui ou moins. Mais par contre elle n'est pas pratique en corps à corps et fait perdre -1/C. Aussi, ce n'est pas une arme bien solide et casse très souvent. Et heureusement ce n'est pas ce qui manque le bois, le survivant peut faire une rapide recherche autour de lui. Lors d'une fouille, lancez un D10 et sur un résultat de 6 ou moins le survivant trouve un bâton. La recherche d'un bâton annule toute autres fouilles pour le tour.

Poignard

C'est l'arme ultime au corps à corps. Utilisable en attaque, sa maniabilité fait gagner +2/C au corps à corps.

Machette

Si la machette vous fait gagner un peu de combativité du fait qu'elle tranche, en revanche c'est pas une arme bien maniable dans un combat. Surtout quand il faut la décoincer du crâne. Son utilisation ajoute +1Pa en attaque, +1/C en corps à corps et annule le résultat de 1 au test C.

Tableau des armes

Armes	Dt	Dys	Bonus	Cumul par case	Munitions par chargeur	Dépense en munitions			Recharger
						Tir normal	Tir ajusté	Tir en rafale	
Armes à feu									
Pistolet	10	8	/	1	16	1D4	1	/	1Pa
Pistolet mitrailleur	20	6	/	1	30	1D4	2D4	3D4	1Pa
Fusil d'assaut	25	7	/	1	40	1D4	1	3D4	1Pa
Fusil de précision	30	8	+1/T	1	5	1	1	/	1Pa
Fusil à pompe	Gab.	8	+1/T	1	8	1	1	/	2Pa
Armes à cordes									
Arc	10	9	/	1	5	1	1	/	1Pa
Arbalète	15	8	/	1	5	1	1	/	2Pa
Armes spéciales									
Lance-flamme	Gab.	7	+2/T	1/pers.	20	2D4	/	/	3Pa
Mitrailleuse lourde (12 mm)	25	6	+1/T	1/pers.	100	1D4x5	/	2D4x6	3Pa
Grenade explosive	10	8	/	3	/	/	/	/	/
Munitions									
Munitions	/	/	/	50/type	/	/	/	/	/
Munitions lance-flamme	/	/	/	1	/	/	/	/	/
Armes de frappe									
Bâton	/	/	/	1	/	/	/	/	/
Poignard	/	/	+1/C	1	/	/	/	/	/
Machette	/	/	+2/C	1	/	/	/	/	/

Création d'un survivant

Tous les survivants débutent avec les mêmes valeurs de base à leurs caractéristiques et un minimum d'équipement. Le but étant de faire évoluer son personnage dans sa survie.

Les caractéristiques

Vous avez la possibilité de modifier les valeurs de base en répartissant 4 points supplémentaires entre les caractéristiques ou tous les mettre sur une seule. Mais vous ne pouvez pas diminuer une valeur de base. Une fois les points attribués vous ne pourrez plus revenir dessus.

Caractéristiques	Valeurs de base
Mouvement	10
Tir	2
Combat	2
Nutrition	2
Énergie	10
Santé	8

Équipement de départ

Chaque survivant remplit son sac avec :

- 1 Eau.
- 1 Nourriture.
- 1 kit médical Niv. 1
- 1 Bâton (Voir " **Bâton** ").
- 1 Compétence au choix (**Niv. 1**).

Les compétences

Une compétence correspond à un savoir faire qu'a acquis le survivant durant sa vie passée ou sa survie. Vous pouvez équiper vos survivant avec une seule compétence au départ. Vous pourrez en acquérir d'autres au cours de son évolution.

Compétences	Effet
Agilité	-1Pa pour les actions Franchissement, Sauter et Sauter d'une hauteur.
Ambidextre	Permet l'utilisation de 2 armes en même temps dans le même tour (hors armes spéciales) .
Armurerie	Niv. 1 : -1 Pa pour recharger. Niv. 2 : 1 relance de test pour une réparation. Niv. 3 : Peut réparer une arme qui n'est plus fonctionnelle pour 3Pa et en réussissant un test sur 2.
Combat	Le survivant peut combattre (attaque ou corps à corps) les zombies à

	main nue.
Serrurier	1Pa pour défoncer une porte (Voir " Franchir une porte ").
Escalade	L'action Grimper devient dangereuse à partir de 20cm.
Esquive	1 relance de test d'esquive (C) en cas d'échec.
Furtif	Au delà de 15 cm autour du survivant les zombies l'ignore. On ne sait pas pourquoi mais certaines personnes attirent moins les zombies que d'autres...
Grenade	+1/T pour lancer une grenade. Et l'épargne de l'idée d'aller récupérer une grenade qui n'a ps explosé.
Médecine	Peut prodiguer un soin qui permet de regagner 3 points de santé. Action à 3Pa. Les 2 figurines doivent être socle à socle.
Résistance	Plus résistant aux morsures de zombies, semble-t-il, sa valeur d'infection passe à 6 (Voir " Morsure de zombie ").
Joggeur	Déplacement en course à 1Pa.
Randonneur	Ignore les terrains encombrés.
Travail du cuir	Le survivant sait fabriquer des protections avec le cuir d'animaux chassés. Mais cela prend du temps. Pour confectionner une protection il faut 1Pa par tour et un test sur une valeur de 5. A chaque réussite le survivant gagne 1 point de fabrication. Niv1 : +2/S pour 3 points de fabrication. Niv2 : +3/S pour 4 points de fabrication. Niv3 : +4/S pour 5 points de fabrication.

Évolution d'un survivant

Pour évoluer le survivant doit éliminer des zombies. Ce qui traduit une avancée dans sa survie et donc dans son expérience. Chaque zombie d'éliminé fait gagner 1Px. Vous pouvez ensuite dépenser ces Xp pour faire évoluer votre personnage.

Le tableau ci-après vous donne le nombre de points d'expériences qu'il faut pour augmenter les caractéristiques ou obtenir une compétence.

Caractéristiques	Xp	Gain	Maximum
Mouvement	5	+1	15
Tir	9	+1	9
Combat	7	+1	9
Nutrition	5	+1	9
Énergie	5	+1	20
Santé	5	+1	25
Compétence	10	1	3

L'évolution d'un survivant doit se faire avec les joueurs avec qui vous avez engagé l'aventure afin d'évoluer selon le même équilibre. Après rien ne vous empêche d'engager des parties juste pour jouer ou avec des défis (Voir " **La partie** ").