

# All Things Zombie

---

Aide par Kratos38 (<http://sites.google.com/site/kratos38fr>) basée sur règle + FAQ

Surv-J = Survivant Joueur ; Surv-E = Survivant Ennemi

## Matériel

### Jeton Survivant

- Chiffres en bas : Réputation (Rep), Points de Mouvement (MP), valeur Mêlée (nb de D6)
- Chiffre haut droite = nb Points de Gloire (GPs) à dépenser pour recruter Survivant (mode Campagne ou Embuscade)
- 1 côté Normal, autre côté Blessé
- Survivant « Star » = 1 étoile ; autres = « Grunt »
- Quand Survivant meurt, si pas fin jeu, autres Surv peuvent venir sur hex et faire 1 Action « fouiller » pour trouver 1 Eqpt/Arme du mort

### Fiche Survivant

- Commencer scénario avec 0 Blessure, arme dans « In hand »
- Ne pas porter plus d'équipements que de cases ; MAX 2 armes  
Si trouve Eqpt/Arme et ne prend pas, le laisser sur hex : un Surv peut y passer et prendre 1 Action pour ramasser
- Quand compteur Blessure arrive sur « Flip » = retourner jeton Surv-J sur « Blessé »

### Jeton Zombie

- 3 chiffres : Rep, MP, Nb Dés de Mêlée (D6)
- Chiffre haut droite = placement : direction à partir de hex donné (emplacement d'un Surv, endroit d'où l'on a tiré) dans laquelle Zombie est généré (placer Zombie à 6 hex dans cette direction).  
Si sortie de plateau, le placer au bord sur dernier hex entier. Ne doit pas être placé sur hex occupé par un Surv, mais sur adjacent.

## Mise en place

- Mettre tous jetons Zombie dans sac
- Choisir scénario et prendre jetons + fiche persos Surv-J + Eqpts & Armes de début + jetons Blessure (sur 0)
  - Mode Campagne : gagner GP à chaque scénario, et entre scénario, les utiliser pour acheter Eqpts/Armes, recruter Surv ou soigner (2 GP = -1 Blessure). Commencer 1<sup>er</sup> scénario, puis pour suivants ne jouer qu'avec Survivants, Equipements et Armes achetés.
  - Embuscade (Skirmish) : action rapide, voir p21
- Placer jetons Surv-J sur plateau selon scénario
- Jeter 6D6 par Surv-J : 4,5,6 = piocher 1 jeton Zombie du sac et le placer selon sa valeur Direction (chiffre haut droite).

## Tour de jeu

1. Initiative : jeter 1D6 pour chaque camp : Surv-J, Surv-E (s'il y en a), Zombie
2. Celui qui a Initiative la + forte commence, puis décroissant. Si égalité, rejeter.  
**Tout Surv/Zombie qui a Rep >= Initiative de son camp peut jouer** son tour (= 1 Impulsion).  
Jouer dans l'ordre décroissant des Rep.

**Si « Grunt » adjacent à « Star », « Grunt » a mm Rep que « Star » pour Initiative .**

**Tour Survivant** (Surv-J ou Surv-E) :

- Peut se déplacer + 1 Action (possible se déplacer, Action, puis finir déplacement)

- Si Surv ennemi entre dans ligne de vue (LOS) d'un Surv, celui-ci doit faire test Réaction « In Sight »
- Si Surv ennemi tire sur un Surv et le rate, celui-ci doit faire test Réaction « Received Fire »
- Pour se déplacer sur hex avec Zombie ou Surv ennemi et l'attaquer, réussir test « Wanting to Charge » = mêlée
- Mêlée = fin du tour

Spécificités tour Surv Ennemi : agit selon ordre de priorité :

- mêlée Surv-J ou Zombie sur son hex  
Surv-J attaqué doit faire test « Being Charged ».
- tire sur Surv-J ou Zombie le + proche.  
Si Surv-J raté, Surv-J doit faire test « Received Fire »
- se déplace vers Surv-J ou Zombie le + proche pour avoir LoS + portée, et tire  
Si Surv-J raté, Surv-J doit faire test « Received Fire »
- si plus de munition, charge Surv-J ou Zombie le + proche = test « Wanting to Charge » à réussir avant (ne recharge pas).  
Surv-J attaqué doit faire test « Being Charged ».

#### **Tour Zombie :**

- Déplacement selon MP sur jeton (2<sup>e</sup> chiffre)
- Quand tous Zombies déplacés, chq Surv avec ennemi sur son hex fait test Réaction « Being Charged » (1 seul), puis faire mêlée(s).

- Générer Zombies selon marqueurs Tirs : pour chaque marqueur, jeter <valeur marqueur>D6 :  
4,5,6 = piocher 1 jeton Zombie du sac et le placer selon sa valeur Direction.

## **Déplacement**

- 1 seul Surv par hex (sauf Professeur + Zombie qu'il guérit), nb illimité de Zombies
- Surv-J peut traverser autre Surv-J en se déplaçant
- Utiliser ses MPs pour entrer dans hex (MP à utiliser dans le tour, pas gardés pour tour suivant)
- Charge = courir vers ennemi puis attaque en mêlée
  - Faire un test Réaction « Wanting to Charge » avant
- A DECLARER AVANT DEPLACEMENT : déplacement rapide (« Fast Move ») :
  - consomme Action (= pas d'Action après mouvement)
  - jeter 2D6 : pour chq Dé <= Rep, +1 MP pour ce tour
  - toujours surpris en entrant dans Bâtiment
- Nature hex = regarder . au centre de hex
  - Dégagé (« Clean ») = **1 MP**
  - Accidenté (« Rough ») (arbres, culture, etc.) = **2 MP** ; protège des tirs
  - Bâtiment (Bât) = **2 MP** ; protège des tirs ; possible entrer/sortir de n'importe quel côté
- Entrer dans Bâtiment :
  - Si Bât a jeton « Entered » = pas de carte Zombie à piocher, possible de fouiller  
**EXCEPTION** : quand Surv-J « Too Tall » utilise sa compétence pour savoir Zombies dans Bât, placer jeton « Entered » sur Bât)
  - Si Bât a jeton « Searched » = pas de carte Zombie à piocher, pas possible de fouiller
  - Sinon placer 1 jeton « Entered », puis piocher 1 carte Zombie.  
Si Zombies :
    - Placer Zombie(s) sur hex Surv-J
    - Si Surv-J a fait « Fast move » ou « Runaway » = surpris.  
Sinon test surprise : Surv-J jette 1D6 + Rep

groupe Zombie jette 1D6 + nb Zombies sur hex

si Surv-J >= Zombie, Surv-J surprend Zombies, sinon est surpris.

- Si Surv-J surprend Zombies, peut tirer avant mêlée ou reculer d'1 hex pour sortir Bât.  
Si est surpris, mêlée, puis fin tour Surv.

Si trouve un Survivant :

- Tirer 1 jeton Survivant « générique » Surv-G, le placer sur hex Surv-J  
Pas de feuille perso : si prend 1 Blessure, retourner jeton ; 2<sup>e</sup> = mort
- Choisir 1 arme au hasard et placer sur jeton Surv-G
- Jeter 1D6 + Rep Surv-J  
Modificateur jet Surv-J: +1 si de sexe opposé  
+1 si Surv-J a arme Shotgun, fusil assaut ou SMG, et Surv-G a pistolet, 2 pistolets ou arbalète  
Jeter 1d6 + Rep Surv-G  
Si Surv-J >= Surv-G, Surv-G amical = joué par joueur Surv-J à partir prochain tour.  
Sinon Surv-G ennemi : mêlée, puis jet Initiative à partir tour suivant.

- Zombie se déplace au + court vers Surv le + proche, n'entre dans hex « Rough » ou Bât que pour attaquer Surv qui s'y trouve.  
Si plusieurs Surv à mm distance (i.e. mm nbr de MP à dépenser par Zombie), tirer au sort.

## Action

- 1 Tir
- Recharger 1 arme
  - Retourner jeton Arme
- Utiliser 1 Medkit / Scope (Drug et Vest = pas besoin d'Action)
- Fouiller 1 Bât
  - Seulement si pas d'ennemi ; tirer 1 carte Loot et placer jeton « Searched » sur Bât
- Changer d'arme
  - Remet celle en main dans sac
- Donner 1 Eqpt / Arme à Surv adjacent
  - Seulement si pas d'ennemi dans les 2 hex
- Essayer de charger pour attaquer en mêlée (test avant déplacement)
- Pas d'Action après « Fast Move »

## Equipements

- Lunette (« Scope ») : 1 Action pour placer sur arme (SAUF shotgun) : donne +1D6 pour tir MAIS n'augmente pas Marqueur Tir ; Quand fixée, ne peut plus être enlevée.
- Drogue (« Drug ») : pas besoin d'action pour utiliser, placer jeton Drogue dans Rep box feuille perso  
Rep + 1 pour ce tour. Défausser jeton ensuite.
- Medkit : 1 action, à utiliser sur Surv ou Surv adjacent seulement si pas d'ennemi présent ; enlève 1 Blessure.
- Veste : +1D6 mêlée

## Combat à Distance

Si Action : seulement sur ennemi dans hex adjacent : même hex = mêlée

Ok en Réaction (Surprise, test Réaction) de tirer sur ennemi même hex.

## Armes

- Chiffre gauche = portée en hex (compter hex cible, pas celui tireur)
- Chiffre droite = valeur Tir = nb D6 à jeter pour tir
  - SMG (SubMachineGun) : jeter 2, 3 ou 4D6 au choix
  - Assault Rifle : jeter 1, 2 ou 3D6 au choix
  - Shotgun : jeter 6D6, prendre les 3 meilleurs MAIS marqueur Tir 6

- Grenade : peut être prise dans sac et jetée directement en 1 Action ; jeter sur hex adjacent 1D6 pour tout Zombie/Surv sur hex cible
- Possible de remplacer 2 jeton Pistol par 1 jeton « 2xPistol » = coûte 1 Action
- Chiffre dans cercle = nb GP à dépenser pour acheter arme (mode Campagne ou Embuscade)

### Marqueur de Tir

- Le bruit attire les Zombies : quand Surv tire (sauf avec « Crossbow »), placer marqueur Tir avec valeur = nb D6 jetés (NE PAS COMPTER Scope) sur hex d'où Surv a tiré.  
Pour Grenade, marqueur 1 à placer sur hex d'impact.

### Munitions

Illimitée MAIS si dans jet dégâts, 2 ou + « 1 » = Surv doit recharger : finir attaque puis retourner jeton Arme sur « OOA » (« Out Of Ammunition ») = plus possible tirer avec Arme avant d'avoir rechargé (1 Action)

### Ligne de Vue (Line Of Sight = LOS)

- Toujours ok vers hex adjacent
- Tir possible seulement si TOUS hex entre tireur et cible = Terrain dégagé  
ET LOS ne passe pas sur arête entre 2 hex terrain Accidenté
- Selon scénario : LOS journée = tout plateau ; aube/soirée = 12 hex max ; nuit = 2 hex max (scénario par défaut en journée)
- Regarder du . hex tireur à . hex cible
- Ok si traverse Surv ou Zombie
- Impossible tirer sur cible non-vue même si adjacente à cible vue (i.e. pas tir multiple dessus)

### Tir

- Possible n'importe quand durant Impulsion Surv ou selon test Réaction
- Avoir arme en main (SAUF Grenade) + cible à portée + munition + LOS
- **Jeter <valeur Tir>D6**  
+ 1D6 si lunette sur Arme  
ou +1D6 « Panic Fire » (MAIS vide TOUTES munitions) (pas possible avec lunette)
- **Ajouter Rep à chaque Dé** et consulter table Tir
- Vérifier si plus de Munitions (2 ou + « 1 »)
- Possible de tirer sur autant de hex adjacents et à portée que nb D6 jetés (= rafale)  
SAUF Shotgun = 1 seul hex cible.  
Résultat le + fort sur 1<sup>ère</sup> cible « au bord », puis dommage décroissant selon ordre hex.
- Placer marqueur Tir

### Mêlée

- Si Surv et Surv Ennemi/Zombie sur mm hex
- **Surv jette <valeur Mêlée>D6** (chiffre de droite sur jeton Surv) : **pour chq Dé <= Rep Surv : 1 succès**  
si Surv Ennemi, idem  
**si Zombie, jette 1D6 / Zombie : pour chq Dé <= 4 (Rep Zombie) : 1 succès**
- Celui qui a **le + de succès inflige 1 Blessure à l'autre** (égalité = rien)  
**EXCEPTION** : si au – 4 Zombies et font 3 x plus de succès que le Surv, celui reçoit 2 Blessures au lieu d'1.

### Tests de Réaction

- Si Surv chargé (déplacement + attaque) par ennemi : test « Being Charged »  
SAUF pour Star qui choisit sa réaction
  - Si « Runaway » (fuite), tirer 1D6 pour indiquer côté hex de fuite,  
puis déplacement en « Fast move » = MP Surv + 2 (ne pas jeter les dés)(i.e. mouvement et pas d'Action).  
Doit dépenser tous les MPs jusqu'à entrer dans Bât ou terrain Accidenté  
Si rentre dans Bât, surpris si attaqué ; si entre dans hex avec ennemi, stoppe et mêlée.
- Si Surv veut charger ennemi : test « Wanting to Charge »  
SAUF pour Star qui choisit sa réaction

- Si réussi, peut faire « Fast Move » puis mêlée (pas 2 actions)
- Si Surv ennemi pas vu au début du tour rentre dans LOS à – de 6 hex, faire test « In Sight »
- Si Surv se fait tirer dessus et raté, doit faire test « Received Fire »

SAUF pour Star qui choisit sa réaction

- Si « Duck back » (se met à couvert), doit se déplacer pour se mettre à couvert soit en entrant dans Bât ou terrain accidenté, soit en mettant au – 1 hex Bât ou terrain Accidenté entre tireur et lui.  
Déplacement seulement avec MP du Surv (pas « Fast Move »). Ne peut pas se rapprocher du tireur.
- Si tir de riposte, des tirs de riposte peuvent s'échanger tant que : aucun des 2 n'est touché + ont des munitions + ne sont pas à couvert (Duck Back) + ne s'enfuient pas (Runaway)