

## Zombies gastronomes

Les figurines ont une seule caractéristique : la **réputation** (Rep), de 3 à 5 et éventuellement des **attributs** (voir leur fiche). Chaque groupe comporte un leader Rep 5. Les zombies ont Rep 4.

Pour **tester la Rep avec un dé**, lancer le dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Rep, c'est une réussite. sinon un échec. Pour tester la Rep avec n dés, lancer n dés et comptabiliser le nombre de réussites.

### Déplacement

Zombies : 15 cm – Survivants : 20 cm - Zombie qui se relève : 10 cm

Les survivants peuvent **courir** : tester la Rep avec 3 dés – 0 réussites : 20 cm, 1 réussite : 30 cm, 2+ réussites : 40 cm

### Tir

Choisir le nombre de dés lancé en fonction de la caractéristique de rafale de l'arme. Les dés sont alloués à un ou des zombies à portée et à moins de 2,5 cm l'un de l'autre.

**Pour toucher**, lancer chaque dé et ajouter sa Rep – le zombie est touché sur 8+ - en cas de tir en course, touché sur 9+

**Pour blesser**, relancer chaque dé qui a touché.

Cas 1 : le zombie est de face à moins de 15 cm => zombie mort si dé inférieur ou égal à l'Impact de l'arme

Cas 2 : zombie de dos ou à plus de 15 cm => zombie mort si résultat inférieur ou égal à la Rep du tireur

Un zombie touché par un arme d'Impact supérieur ou égal à 2 est renversé et repoussé de (Impact x 2,5) cm

Pour achever un zombie renversé à bout portant : réussir sa Rep avec un dé.

### Corps à corps

**Pour gagner le corps à corps**, chaque survivant teste sa Rep avec 2 dés. Chaque zombie teste sa Rep avec autant de dés que de zombies engagés dans le combat (1 à n). Max 2 réussites.

Modificateurs sur la Rep : -1 si 2 adversaires. -2 si 3 adversaires ou plus. – (Impact de l'arme de corps à corps de l'ennemi).

Une arme improvisée compte Impact 1.

Comparer le nombre de réussites. En cas d'égalité, le combat se poursuit au prochain tour.

Si le zombie perd, il est renversé. Un survivant peut tenter d'achever un seul zombie par combat, soit avec son arme blanche (tester l'Impact de l'arme avec un dé), soit "en lui mettant une balle" (tester sa Rep avec un dé).

Si le survivant perd, il est renversé. A la prochaine activation, les zombies commencent à le dévorer. Il meurt le tour suivant. La dégustation dure 1 dé tours de plus. Les zombies obtiennent respectivement zéro, 1 et 3 réussites (arrondi à 2 réussites). Le premier est renversé. Le second reste debout et le troisième renverse Geena et commence à la dévorer.

*Exemple : Geena Rep 5 affronte 1 zombie Rep 4 - 1 = 3 ( -1 pour l'arme improvisée de Geena). Geena lance 2 dés : 3 et 4 2 réussites. Le zombie lance un dé (car un seul zombie) : 4 échec. Le zombie est renversé. Geena l'achève d'une balle dans la tête (Teste Rep 5 avec 1 dé : résultat 2 réussi !).*

*Trois zombies la rattrapent. Geena Rep 3 (5 - 2 car 3 adversaires). Les zombies Rep 3 (4 - 1). Geena lance 2 dés, 1 et 5 : 1 réussite. Les zombies lancent chacun 3 dés,*

### Séquence de Jeu

Au début du tour, chaque joueur lance un **dé d'initiative**. On enlève d'abord les dés égaux => pas d'activation ce tour. Les autres jouent à tour de rôle dans l'ordre décroissant des dés d'initiative. Un joueur ne peut activer que les figurines de Rep supérieure ou égale au dé d'initiative, ou les groupes menés par des leaders de Rep supérieure ou égale au dé initiative

**Les zombies** comptent comme un seul joueur pour les règles d'initiative et d'activation. S'ils sont activés, ils se déplacent vers le survivant le plus proche qu'ils voient à moins de 30 cm, sinon vers le bruit de coup de feu le plus proche. S'ils rencontrent un mur, lancer un dé : 1-3 à gauche, 4-6 à droite.

*Exemple : le groupe de Geena (Rep 5, 3 et 3) et celui de Big Jim (Rep 5, 4 et 3) sont en jeu.*

*Tour 1 - dés d'initiative : Geena 5, Big Jim 4, zombies 5. Geena et les zombies ne jouent pas. Big Jim peut activer son Rep 5 et son Rep 4, son Rep 3 seulement en groupe avec son leader Rep 5.*

*Tour 2 - dés d'initiative. Geena 6, Big Jim 2, Zombies 3. Geena joue en premier mais ne peut activer personne (argh !). Les zombies jouent en second et s'activent tous (Rep 4). Big Jim en dernier peut activer tout le monde.*

A la fin du tour, on teste **l'arrivée de nouveaux zombies**. Pour cela, au cours du jeu, placer un marqueur à l'emplacement de chaque coup de feu tiré (indiquant le nombre de dés lancés). Le marqueur reste sur place. Pour chaque coup de feu, un nouveau zombie arrive sur 5-6 (4-5-6 en centre ville, 6 à la campagne).

Le zombie est placé à 30 cm du coup de feu, dans une direction déterminée aléatoirement (un dé fois deux heures sur le cadran horaire). S'il atterrit hors de table, le mettre sur table au plus proche mais toujours à 30 cm du coup de feu).

**Au premier tour**, placer 1 dé + 3 zombies par joueur (à ajuster selon la difficulté voulue).

## Réactions

Les figurines testent leur réaction dans les situations suivantes. Tester sa Rep avec 2 dés. Le chef choisit sa réaction. Les tirs de réaction s'ajoutent au

### Nouveau zombie en vue

- 2 réussite - tire
- 1 réussite - si immobile, tire
- si en mouvement, rien
- 0 réussite - rien

### Chargé par un zombie

- 2 réussites - tire et se prépare au corps à corps
- 1 réussite - chargé depuis le flanc ou l'arrière, fuit
- à couvert, tire et se prépare au corps à corps
- à découvert, se prépare au corps à corps
- 0 réussite - à couvert, se prépare au corps à corps
- à découvert, fuit

### Charger un zombie

- 2 réussites - charge
- 1 réussite - à couvert, reste en place
- à découvert, charge
- 0 réussites - reste en place

*Exemple : Geena Rep 5, s'active, se déplace juste derrière un zombie, l'abat d'une balle, puis tourne le coin de l'immeuble et tombe nez à nez avec un groupe de morts-vivants. Test "nouveau zombie en vue". 2 dés : 3 et 6, 1 réussite. Elle ne tire pas parce qu'elle était en mouvement.*

*A la fin du tour, 2 nouveaux zombies apparaissent sur sa droite. Elle teste avec 2 dés. 5 et 2, 2 réussites. Elle lâche une rafale sur le groupe.*

## Quelques armes

- |  |                               |
|--|-------------------------------|
| Pistolet : portée 30, impact 1 (2 si gros calibre), rafale 2 | Batte de base ball : impact 1 |
| Shotgun : portée 30, impact 2, rafale 2                      | Hache : impact 2              |
| PM (Uzi) : portée, impact 1, rafale 3                        |                               |
| Mitraillette : portée 60, impact 2, rafale 3                 |                               |
| Rifle : portée 120, impact 2, rafale 2                       |                               |
| Fusil d'assaut : portée 120, impact 2, rafale 3              |                               |

Règles de démonstration (pour jeu participatif) basées sur **All Things Zombie** de Two Hour Wargames

<http://www.angelfire.com/az3/twohourwargames/>

Ce que vous trouverez de plus dans All Things Zombie :

- tout ce qui permet de gérer les combats entre humains (le système de Chain Reaction 2)
- table de génération d'un groupe, liste d'attributs
- tables des armes complète, et règles spéciales, règles de munition
- la tronçonneuse !
- mettre le feu à un zombie !!
- les véhicules
- plus de tests de réaction
- devenir fou en voyant son premier festin de zombies !!! (beurk)
- règles pour accomplir des tâches (grimper, sauter) - tout ce qui vous passe par la tête
- règles de campagne (en solitaire, coopération, opposition) - avec l'activité des zombies évoluant au cours des ans
- trois scénarios type
- règles pour constituer un terrain de jeu aléatoirement
- règles pour explorer les bâtiments (on y trouve des biens, des gens, ou des zombies !)
- règles pour négocier avec des survivants
- un exemple complet de jeu
- tout ce que j'ai oublié