

DEAD LICE



SURVIVRE LORSQUE LES MORTS MARCHENT
PARMI NOUS

Un jeu de rôles de survie en territoire zombie
par Julien « Selpoivre » Rothwiller

CREDITS

Textes : Système de jeu par Julien "Selpoivre" Rothwiller (selpoivre@gmail.com).
Amorces de scénarios par Julien "Selpoivre" Rothwiller et Damien "Sedna" Sornette.

Relectures, playtest et conseils : Damien "Sedna" Sornette, Frédéric "Danilo" Toutain, Totbung, Heinkee, Loak, Gauthier "Go@t" Lion, Wee, Zuzul, YoYo, Benjamin "Muad'Dib" Cambron, Chestel, Steve J, Aude "Mme Jorune", Isabelle-Sophie Bergnes

Illustrations :

Dessins : Jeff Preston (Terrible Character Portraits - *Creative Commons BY 3.0*), Eustace Dager (zombie-hand - *Creative Commons BY-SA 3.0*), Mourad Mokrane (RAF 977D minivan - Domaine public), Astounding Science Fiction (Man in a gas mask, Domaine public), QuadrilinearFilter (Insect Thingy *Creative Commons BY 3.0*), OpenClipArt (motorcycle dude, Domaine public)

Fiches et aides de jeu : Sébastien Lhotel

Sources d'inspirations :

Films et séries TV : 28 jours plus tard, 28 semaines plus tard, Dawn of the Dead, Shawn of the Dead, Bienvenue à Zombieland, Dead Set, Walking Dead, La Route, Le Livre d'Eli, Mad Max 2, Terminator Renaissance, Army of Darkness.

BDs : Walking Dead, Je tuerai encore Billy the Kid, Knights of the Living Dead.

Jeux (ambiance) : Dead Rising, Left 4 Dead, Resident Evil, Z-Corps, Tomb Raider (2013)

Jeux (mécanique) : La newsletter RPT #508 de John Four, Mouse Guard de Luke Crane, Shotgun Diaries de John Wick, 3:16 Carnage among the stars de Gregor Hutton

Dead Dice - Seconde édition est une production du **Studio Gobz'Ink**

Pour télécharger la version PDF des règles de ce jeu, ainsi que les fiches et aides de jeu, rendez-vous sur : <http://tinyurl.com/DeadDice>



<http://gobzink.shamzam.net/>



Le texte de ce jeu est publié sous licence Creative Commons BY-NC-SA 3.0. Cette licence vous autorise à modifier et redistribuer ce fichier à condition d'en citer la paternité, de ne pas l'utiliser à des fins commerciales et de distribuer la version modifiée sous la même licence.

Pour plus d'informations, visitez la page suivante : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Bienvenue en territoire zombie	5	Seuls au monde	50
Survivants	7	Enragés.....	50
Les survivants des joueurs...	8	Infection rapide	50
Le groupe des survivants...	11	Porteurs sains	50
Armes et équipement	13	Malédiction divine.....	51
Déroulement du jeu.....	19	Zombies spéciaux	51
Structure et mise en place.	20	Forces spéciales.....	52
Le tour des morts	23	Armes lourdes	53
Le tour des vivants	25	Epées, croisades et morts vivants	54
Résolution d'actions	28	Jouer sans zombies.....	56
Combattre la Horde.....	30	Scénarios.....	57
Autres moyens de se faire mal	36	Cerveaux en solde !	58
Adversaires vivants	37	Des zombies dans l'avion..	59
Adversaires.....	38	La huitième plaie du Royaume de France	60
Gangs, sectes et unités.....	39	Le Chemin des Âmes.....	61
Combattre les vivants.....	39	Nano- peste à Néo-Tokyo..	62
Mise en scène.....	41	Les disparus de XP-426.....	64
Exemples d'adversaires	45	Antisèches du meneur	65
Variantes et options	47		
Jouer en campagne	48		



BIENVENUE EN TERRITOIRE ZOMBIE

It started off as rioting. But right from the beginning you knew this was different, because it was happening in small villages, market towns... And then it wasn't on TV anymore. It was on the street outside. It was coming through your windows. It was a virus, an infection. You didn't need a doctor to tell you that. It was the blood, or something in the blood.

By the time they tried to evacuate the cities, it was already too late. The infection was everywhere. The army blockades were overrun, and that's when the exodus started. The day before the TV stopped broadcasting, there were reports of infection in Paris and New York. You didn't hear anything more after that.

28 jours plus tard

Vous savez de quoi je parle. Cette impression d'être le seul à réfléchir dans une foule d'automates esclaves de la routine. D'être parmi les derniers humains résistant à l'esclavage mené tambour battant par la télévision, le monde du travail et le football... D'être entouré de zombies en somme. Vous connaissez bien cette impression.

Mais cette fois, les choses ont pris un tour beaucoup plus littéral. Les morts ont véritablement commencé à se relever et à envahir les rues, à la recherche de cervelles fraîches à dévorer. Alors n'attendez pas sagement chez vous qu'un zombie vienne se jeter sur vous.

Attrapez votre batte de base-ball, votre katana de collection ou mieux, votre fusil à pompe, et rejoignez un groupe de survivants pour partir à la recherche d'un havre loin des morts qui marchent !

Dead Dice est un jeu de rôle dont le but est de reproduire l'ambiance si particulière des films, bandes dessinées et jeux vidéo où un groupe d'hommes et de femmes ordinaires se retrouvent seuls dans un monde dévasté et tentent de survivre face à des morts-vivants innombrables et dont la seule morsure peut s'avérer fatale.

Vous n'y trouverez ni univers complet, ni chronologie de l'apocalypse zombie. *Dead Dice* est une boîte à outils qui vous permettra de mettre en scène votre propre fin du monde. Pour cela, le jeu est construit sur plusieurs ficelles narratives fondatrices du genre.

- Les scénarios alternent des phases de calme relatif avec des scènes de tension, afin de permettre d'explorer toutes les facettes psychologiques de la fin du monde.
- Il est très facile de se débarrasser d'un zombie isolé mais vouloir affronter seul une armée de morts vivants est suicidaire.
- Une fois les premiers mois passés, le véritable danger n'est plus les zombies. Les autres humains deviennent votre pire cauchemar.
- La vie ne tient qu'à un fil, et la mort n'est jamais loin.

Bonne chance.

Et tâchez de vous amuser un peu de temps à autre. Sinon, à quoi bon survivre ?



SURVIVANTS

We're surrounded by the DEAD. We're among them - and when we finally give up we become them! We're living on borrowed time here. Every minute of our life is a minute we steal from them! You see them out there. You KNOW that when we die - we become them. You think we hide behind walls to protect us from the walking dead?

Don't you get it? We ARE the walking dead! WE are the walking dead.

The Walking Dead, volume 5

LES SURVIVANTS DES JOUEURS

Chaque survivant incarné par un joueur possède des **caractéristiques**, un score de **survie** de base, jusqu'à deux **traits libres** et une **part d'ombre**.

Caractéristiques

Les **caractéristiques** décrivent ce que sait faire le survivant, ses capacités physiques, intellectuelles et sociales en général. Elles sont au nombre de cinq et sont notées de 1 (moyen) à 3 (surdoué):

- **Cerveille** : réfléchir, déduire, bricoler, se souvenir...
- **Doigté** : agir avec finesse ou précision, effectuer des acrobaties...
- **Muscle** : forcer des portes, soulever des choses, sprinter...
- **Tripes** : endurer, résister au stress et à la peur...
- **Trogne** : convaincre, intimider, parlementer, attirer l'attention des zombies...

Survie

La **Survie** est un score variant entre 0 et 4 mesurant la capacité du personnage à survivre dans un monde envahi de morts vivants. Il correspond également au nombre de zombies que le PJ est capable d'affronter seul et désarmé. La Survie d'un personnage sera amenée à fluctuer au cours de la partie, en fonction des événements.

Si le personnage est en contact avec un mort vivant et que ce score atteint 0, le personnage est infecté mais peut encore s'échapper (il deviendra un zombie lors du tour des vivants, comme décrit page 27). Si le score de survie tombe en dessous de 0 dans ces mêmes conditions, alors le personnage est mordu et traîné de force par la horde de morts vivants pour être dévoré sur place.

Traits libres

Les traits libres représentent chacun un aspect marquant du personnage. Il peut s'agir d'une passion, d'un trait de caractère, de son ancienne profession ou même d'un objet qui ne le quitte jamais. Les joueurs sont libres de créer les traits qu'ils veulent pour leur personnage mais le meneur peut demander des modifications ou une réécriture s'il estime que ces traits sont trop vastes ou au contraire trop précis pour être intéressants en jeu.

Exemples de traits : Leader-né, Désespéré, Idéliste, Flic, Infirmier, Étudiant en médecine, Passionné de chasse, Ancien scout, Katana fétiche...

Part d'ombre

La **Part d'ombre** du personnage est son talon d'Achille, le point faible qui lui apportera inévitablement des ennuis. Il peut s'agir d'un objectif pouvant mettre le groupe en danger (découvrir ce qui est advenu de son fils), d'un traumatisme récent (avoir dû abattre ses propres parents devenus morts-vivants) ou d'un sombre secret (avoir eu recours au cannibalisme pour survivre, être à l'origine de la mort de ses anciens compagnons de route, avoir été condamné pour meurtre par le passé...). Cette part d'ombre pourra être utilisée par le meneur comme par le joueur pour compliquer la vie du personnage.

Confiance

Les survivants incarnés par les joueurs forment un groupe plus ou moins soudé. Au sein de ce groupe, la confiance est une donnée vitale. Plus les survivants se feront confiance, plus ils seront efficaces face à la horde décharnée. Et plus les trahisons seront douloureuses.

Chaque relation de confiance entre deux survivants est matérialisée par un score pouvant aller de 0 à 2. Plus ce score est élevé, plus l'intensité de cette relation sera importante. Notez que cette relation n'est pas obligatoirement symétrique : la confiance n'est pas forcément réciproque.

La confiance entre deux personnages influence la facilité avec laquelle ils coopèrent ou s'affrontent (voir page 28).



Créer un personnage joueur

Suivez ces quelques étapes pour créer un survivant :

1. Choisissez-lui un nom et affectez gratuitement 1 point dans ses caractéristiques et dans son score de Survie.
2. Choisissez-lui un trait libre, représentant sa profession ou son trait de personnalité le plus marquant.
3. Répartissez 6 points entre ses caractéristiques et son score de Survie de base. Souvenez-vous que les caractéristiques sont limitées à 3 et que la survie de base ne peut dépasser 4. Lors de cette étape, vous pouvez sacrifier 2 de ces points pour obtenir un second trait libre.
4. Déterminez sa Part d'ombre.
5. Inscrivez le nom des survivants incarnés par les autres joueurs dans la section Confiance de votre fiche et affectez à chaque confiance un score de 0.

Exemples de personnages :

Rick : Cerveille 1, Muscle 2, Doigté 2, Tripes 2, Trogne 2, Survie 3.
Traits : Leader-né. *Part d'ombre* : Mon fils a disparu dans tout ce merdier.

Zoë : Cerveille 2, Muscle 1, Doigté 3, Tripes 1, Trogne 2, Survie 1.
Traits : Tenace, Gâchette sûre. *Part d'ombre* : Le premier zombie que j'ai tué était ma mère.

Relier les personnages entre eux

Une fois que tous les personnages des joueurs sont créés, prenez un instant pour réfléchir aux relations qu'ils ont entre eux. Ont-ils une opinion sur leurs compagnons d'infortune ? Se connaissaient-ils avant le jour Z ? Ont-ils des préjugés les uns envers les autres ? Ces relations aideront à créer une dynamique au sein du groupe des personnages. Le meneur pourra également se servir de ces relations pour relancer l'intrigue ou s'assurer que tout le monde se sente impliqué dans l'aventure.

Une fois ce tour de table effectué, chaque joueur peut (s'il le souhaite) choisir un autre personnage et augmenter d'un point le score de Confiance de ce personnage sur sa fiche.

Profitez également de cette étape pour commencer à discuter du groupe dans son ensemble. Est-ce que les personnages des joueurs sont les seuls survivants ? Ou est-ce qu'ils sont accompagnés par des personnages non-joueurs ? Si oui, quels sont leurs liens avec ces autres survivants ?

LE GROUPE DES SURVIVANTS

Réserves du groupe et Répit

Le groupe de survivants est une entité commune à tous les joueurs, caractérisée par un ensemble de réserves, un stock de points de Répit et éventuellement une liste de personnages secondaires accompagnant ceux des joueurs. Les réserves du groupe sont :

Abri	Sécurité offerte par le refuge actuel du groupe, qu'il s'agisse d'un bâtiment, d'une pièce ou d'un véhicule.
-------------	--

Munitions	Stock de munitions dont dispose le groupe.
------------------	--

Provisions	Rations partagées par les survivants. Eh oui, tout le monde ne se contente pas de cervelles fraîches...
-------------------	---

Survivants	Regroupe à la fois le nombre de survivants accompagnant les joueurs, leur état de santé et l'ambiance générale du groupe. Sont-ils soudés ? Est-ce qu'il y a des dissensions ou des querelles de leadership ?
-------------------	---

Ces réserves peuvent être *Suffisantes*, *Basses* ou *Vides*.

Le groupe possède également un stock de points de **Répit**, mesurant le temps restant avant la prochaine attaque des morts. Les joueurs accumulent du Répit en remplissant les objectifs qu'ils se fixent lors de chaque sortie hors de leur abri. Ce stock est remis à zéro au début de chaque tour des morts.

Survivants non-joueurs

Chaque membre du groupe de survivants non contrôlé par un joueur est caractérisé par son nom et éventuellement un talent. En jeu, le talent des survivants non-joueur pourra apporter des dés bonus lors de certaines actions.

Exemple de groupe de survivants :

Andrea, Sniper

Dale, Conducteur

Axel, Bricoleur

Shane, Policier

Carl, aucun talent particulier

Dead Dice ne propose volontairement aucune règle pour déterminer le nombre de survivants accompagnant les personnages des joueurs dans leur périple en territoire zombie au début de l'histoire. Mais pour permettre de faire de chacun d'eux un individu à part entière et non une simple victime sur pattes, l'idéal est d'en inclure autant que le nombre de joueurs lors de la création du groupe. Ce nombre pourra naturellement varier avec les événements (morts tragiques, rencontres avec d'autres survivants...).

En cours de jeu, les joueurs devront en revanche faire attention à ce que ce nombre ne soit jamais trop important, sinon leur refuge pourrait se révéler trop étroit, ce qui causerait inévitablement des tensions, rancœurs et rivalités. Pour représenter ces tensions, le meneur peut menacer régulièrement la réserve Survivants du groupe tant qu'il estime que ceux-ci sont trop nombreux.

Effet des réserves basses et vides

L'état des réserves du groupe a des répercussions directes sur les personnages et leurs proches. Sont-ils à court de munitions, perdus en pleine cambrousse avec un réservoir à sec ?

Pour le savoir, consultez la table suivante.

Réserve	Basse ?	Vide ?
Abri	Aucun effet. Pour le moment.	<p>Le refuge n'est plus sûr. Si vous êtes dans un bâtiment, quelques zombies peuvent se terrer quelque part. Si vous êtes sur la route, votre véhicule tombe en panne d'essence. Ou en panne tout court.</p> <p>A moins que la prochaine scène permette de remonter cette réserve, le groupe devra abandonner son refuge et le tour des morts commencera immédiatement, même s'il restait du Répit aux joueurs.</p>

Munitions	Aucun effet. Pour le moment.	Vos flingues font de jolies matraques. Impossible de se servir d'armes à feu, d'arcs ou d'arbalètes tant que la situation n'est pas réglée.
Provisions	Le rationnement est devenu obligatoire. Les personnages ne peuvent plus remonter leur score de Survie en se reposant (au début du prochain tour des vivants).	La famine guette. La réserve Survivants diminue d'un cran à moins que la prochaine scène des joueurs ne permette de redresser la barre. Cette baisse de la réserve Survivants peut s'expliquer par des tensions autour du rationnement, par la faiblesse physique généralisée ou par des morts, selon la volonté du meneur.
Survivants	Quelques tensions empêchent le groupe de fonctionner correctement. Les autres survivants n'apportent plus de bonus.	Des gens meurent. Et se relèvent. Ou alors, vos semblables ne vous supportent plus et vous ont mis à la porte, c'est selon... Le résultat est le même : les joueurs sont seuls désormais.

ARMES ET EQUIPEMENT

Arsenal

Les armes obtenues par les personnages au cours de leur périple peuvent être décrites par un score d'Usure et/ou par des dés bonus en combat.

Un personnage plongé dans un corps à corps face à une horde de zombies ne peut pas tenir éternellement devant la masse face à lui. S'il possède une arme, il pourra survivre plus longtemps mais ce n'est généralement qu'un avantage temporaire. L'Usure d'une arme représente cette capacité à tenir le coup un peu plus longtemps dans la mêlée.

Une arme possédant un score d'**Usure** permet au personnage qui s'en sert de sauvegarder sa précieuse Survie. Il s'agit toujours d'armes de corps à

corps. Lors d'un affrontement avec des morts vivants, lorsque la Survie du personnage devrait diminuer, le score d'Usure de son arme diminue à la place. Si ce score atteint 0, l'arme est arrachée par un zombie affamé, perdue dans la foule ou rendue inutilisable. À la fin d'une scène d'affrontement, le score d'Usure de toute arme qui n'a pas atteint 0 revient à son maximum.

Une arme peut également offrir des **dés bonus en combat**. Dans ce cas, ces dés sont lancés en plus des dés apportés par le Doigté, les Muscles et un éventuel trait applicable lorsque cette arme est utilisée pour tuer des zombies.

Les armes peuvent également disposer d'une ou plusieurs capacités spéciales, leur permettant par exemple de tuer plusieurs zombies à la fois ou d'attaquer à distance. Voici la liste de ces capacités spéciales et de leurs effets :

- **Arme à feu** : Permet de tuer des zombies à distance, sans risque pour la Survie du personnage mais consomme des munitions (voir les règles de combat à distance).
- **Carburant** : Demande une source d'énergie pour fonctionner (électricité, essence...). A chaque utilisation, le joueur lance un dé. S'il obtient 1, l'arme est à court de jus ou son câble d'alimentation a été tranché et l'arme n'apporte plus aucun bonus.
- **Effet de zone** : Chaque succès obtenu élimine un zombie situé sur la même case que la cible (voir page 30).
- **Explosif** : Chaque succès obtenu lors du test élimine un groupe de zombies (un « dé », voir Construire une scène page 23) situé sur la même case que la cible (en commençant par les groupes les plus nombreux). En revanche, chaque survivant présent dans la même case de l'échelle perd un point de Survie à moins de réussir un test de Doigté pour se mettre à l'abri.
- **Lancer** : Peut être utilisée à distance avec un test de Doigté. A usage unique.
- **Précise** : Apporte un bonus de +2 lorsqu'elle est utilisée pour abattre des zombies à distance.

A l'exception des armes de poing simples, on considère qu'il n'est possible d'utiliser qu'une seule arme à la fois.

Type d'arme	Usure	Dés bonus en combat	Capacités spéciales
Arme improvisée (pied de chaise, poêle, guitare...)	1	-	-
Batte de base-ball	2	-	-
Hache de pompier	3	1	-
Tronçonneuse, chalumeau, disqueuse	2	2	Carburant
Arme de poing simple (pistolet, revolver)	-	1	Arme à feu
Pistolet mitrailleur	-	1	Arme à feu, Effet de zone
Fusil de chasse	-	2	Arme à feu, Effet de zone
Arme d'épaule (fusil mitrailleur ou fusil à pompe)	-	3	Arme à feu, Effet de zone
Fusil à lunette	-	2	Arme à feu, Précise
Cocktail Molotov, pipe-bomb	-	-	Lancer, Explosif

Protections

Porter une armure anti-émeute, ou une autre forme de protection intégrale permet de résister aux morsures des zombies et donc d'éviter d'être infecté. Un personnage protégé par un tel équipement atteignant 0 en Survie lors d'un combat au contact avec les morts est mis hors service mais n'est pas infecté. En revanche, cela ne l'empêchera pas d'être dévoré vivant si son score de Survie descend encore.

Cette règle ne s'applique qu'aux armures protégeant intégralement le personnage et assez épaisses ou résistantes pour arrêter une morsure (tenue de foot US, armure de police, plusieurs épaisseurs de cuir, cote de mailles...). Toute autre forme de protection est inutile contre les morts.

Transporter du matériel

Un survivant contrôlé par un joueur peut transporter jusqu'à deux objets sur lui et trois objets dans un sac à dos sans s'encombrer. La fiche de personnage de *Dead Dice* inclut un emplacement pour noter les possessions des personnages. Dans cette zone, les lignes signalées par un symbole de sac à dos  correspondent au contenu du sac du personnage et ne sont évidemment pas utilisables si celui-ci ne possède pas de sac ou de besace.

Un personnage peut décider d'aller au-delà de cette limite avec l'accord du meneur. Dans ce cas il ne pourra pas se battre et se retrouvera sans défense face aux morts.

Si la réserve Survivants du groupe n'est pas vide, les personnages peuvent sans problème demander aux autres survivants non-joueurs de se charger du transport d'une partie du matériel. En revanche, si cette réserve est vide, ils devront transporter eux-mêmes leur matériel ainsi que leurs munitions et provisions. Dans ce cas, on considère que :

- Les balles et chargeurs monopolisent deux lignes si la réserve Munitions est suffisante, ou une ligne si elle est basse.
- Les rations occupent quatre lignes si la réserve Provisions est suffisante, ou deux lignes si elle est basse.

Véhicules

Si les survivants décident de quitter leur refuge pour tenter leur chance sur la route, leur véhicule sera alors traité comme un refuge un peu particulier : la réserve d'Abri du groupe représentera l'état général du moteur et les réserves de carburant dont disposent les survivants.

Au-delà de ces considérations, un véhicule est caractérisé par un score d'usure, un nombre de dés de solidité et une capacité d'accueil. Son **usure** représente la solidité dont le véhicule fait preuve dans le cas où les survivants décideraient de s'en servir pour écraser quelques zombies et se frayer un chemin à travers la horde. Lorsque l'usure du véhicule arrive à 0, celui-ci devient inutilisable. S'il s'agissait du seul refuge des survivants, alors leur réserve d'Abri est instantanément vidée.

Dans une telle situation, certains véhicules apportent également des **dés de solidité** qui s'ajoutent au test de Tripes effectué par le conducteur pour éviter d'endommager sa monture d'acier.

La **capacité d'accueil** d'un véhicule correspond au nombre de personnes qu'il peut abriter « confortablement ». Si la taille du groupe des survivants est supérieure à ce nombre, le manque de confort fera automatiquement baisser d'un cran la réserve de Survivants du groupe à la fin de chaque tour des vivants tant que les joueurs n'auront pas résolu ce problème de place.

Type de véhicule	Usure	Dés de solidité	Capacité d'accueil
Citadine	2	-	4
Berline / SUV	3	1	5
Monospace	4	1	8
Camping-car	5	2	10
Semi-remorque	5	4	3
Bus	5	1	20
Caravane *	-1	-	+4
Mobile-home *	-2	-	+8

* : Ces véhicules ne sont pas capables de se déplacer seuls et doivent être tractés par un autre. Leurs caractéristiques s'ajoutent à celles du véhicule qui les tracte.

Limites et inconvénients des véhicules

En cours de jeu, si les joueurs ont tendance à trop se reposer sur leur refuge à quatre roues pour fuir les ennuis et rester en permanence en sécurité, le meneur est encouragé à les secouer dans leurs certitudes. Après tout, rouler en pleine apocalypse zombie est bien différent d'un petit road-trip entre amis. Aucun véhicule civil n'est prévu pour résister bien longtemps à des impacts répétés avec des corps humains. Au bout de quelques chocs, leur moteur risque de tomber en rade, transformant ce refuge si pratique en cercueil de verre et d'acier.

Un véhicule a besoin d'essence pour rouler et depuis le jour Z, cette denrée est devenue de plus en plus rare. Sans compter qu'il va falloir trouver une autre solution que les stations-service pour s'approvisionner : sans courant, impossible de faire fonctionner les pompes.

Dans la panique, la population a tenté de fuir loin des grandes villes, créant de gigantesques embouteillages sur les autoroutes. La plupart de ces voies sont désormais envahies par des carcasses vides et inertes. Ou pire, par des carcasses habitées par des morts affamés. Pour se déplacer rapidement, les survivants feraient mieux de se rabattre sur des véhicules tout-terrains et les chemins de cambrousse.

Un véhicule en état de rouler c'est un très bon refuge, mais c'est un peu étroit. Comment vont-ils réagir lorsqu'ils croiseront la route d'une famille de 5 survivants à bout de souffle sur le bas-côté ? Vont-ils passer leur chemin en détournant le regard sous prétexte qu'ils sont déjà trop nombreux ? Et comment croyez-vous que ces innocents piétons vont réagir ? Revoyez *la Guerre des Mondes* de Spielberg si vous avez un doute !





DEROULEMENT DU JEU

Oh, America. I wish I could tell you that this was still America, but I've come to realize that you can't have a country without people. And there are no people here. No, my friends. This is now the United States of ZombieLand.

ZombieLand

STRUCTURE ET MISE EN PLACE

Un scénario de *Dead Dice* a une structure particulière : il alterne deux phases bien distinctes qui sont le tour des vivants et le tour des morts. Le tour des vivants permet aux survivants de s'organiser et de récupérer. Le tour des morts est une suite d'affrontements entre les survivants et les morts affamés de cervelle qui veulent leur peau.

Mais avant de lancer un scénario, le meneur va avoir besoin de définir quelques éléments :

- **L'amorce du scénario** : L'amorce peut être un lieu ou une situation de départ, qui donnera le ton des premiers tours des vivants / morts. Par exemple : un supermarché, le plateau d'une émission de télé-réalité, un hôpital, la planque d'un groupe de malfrats après un casse raté...
- **La porte de sortie** : La carotte qui va motiver vos survivants et les pousser à faire autre chose que rester cloîtrés dans un refuge en attendant que les choses se tassent. Vous n'êtes bien évidemment pas obligé de l'introduire dès le départ (en général, la porte de sortie arrive au cours du 2 ou 3ème tour des joueurs si ceux-ci n'ont pas d'objectif autre que survivre). Par exemple : contacter les autorités par radio, sortir du centre-ville, atteindre un point d'évacuation sur le toit d'un hôpital, atteindre la ville voisine...
- **Le twist** : Le retournement de situation imprévu, voire improbable, qui va changer toute la donne au milieu de la partie. Il peut s'agir par exemple de la rencontre avec un autre groupe de survivants pas franchement commodes (des pillards, des cannibales, des militaires en manque de sexe...), d'un raid aérien de l'armée devant frapper toute la zone d'ici quelques heures ou tout simplement d'une porte de sortie inexistante (comme dans *28 jours plus tard* ou *Bienvenue à Zombieland*).
- **Le style de jeu** : Par défaut, *Dead Dice* suppose que les joueurs font partie d'un groupe d'hommes et de femmes cherchant à survivre à une apocalypse zombie. Les zombies qu'ils affrontent sont très classiques : lents, nombreux, infectieux et avec un appétit pour la chair fraîche. Si vous souhaitez changer de registre, n'hésitez pas à appliquer l'une des variantes décrites plus loin (page 47).

Exemple de partie : *Dead Loft*

Tour des morts : L'infection se propage dans les coulisses et sur le plateau d'une célèbre émission de télé-réalité. Parmi les anciens candidats et les membres de l'équipe de production, trois personnes s'en sortent (Pippa, Kelly et Patrick). Les autres meurent et deviennent des zombies. Les candidats encore dans la maison (Marky et Space) ne se doutent de rien.

Tour des vivants : Kelly rejoint les autres survivants dans la Maison, Pippa et Patrick se terrent dans une loge. Les candidats décident de tenter une sortie pour trouver des vivres et du matériel médical.

Tour des morts : Kelly, Marky et Space quittent la maison, échappent à une meute de zombies enragés et rapportent des provisions, pendant que Pippa et Patrick parviennent à rejoindre la maison en se débarrassant de la présentatrice zombie.

Tour des vivants : Les tensions se multiplient au sein de la maison, et le groupe décide de tenter de fuir, sous la pression de Patrick.

Tour des morts : Le refuge tombe. Les candidats meurent. Patrick est dévoré vivant. Space est infecté. Kelly est enfermée dans le confessionnal de la maison.
Fin.

Menace et Horde

Au début d'un scénario, le meneur dispose d'une réserve de points de Menace qu'il pourra utiliser à sa convenance lors des différents tours des vivants et des morts pour compliquer la vie des joueurs.

Le meneur dispose également d'une **jauge de Horde**, qui mesure le nombre de zombies qui errent sans but dans la région des survivants, prêts à se jeter sur le premier bout de cervelle venu. Cette jauge est graduée de 1 à 3 :

- 1** : Quelques morts errent çà et là. Il est encore assez facile de les éviter.
- 2** : Les morts commencent à se rassembler en groupes plus conséquents, mus par une sorte d'instinct grégaire.
- 3** : Les zombies se rassemblent en véritables hordes qui dévastent tout sur leur passage.

Faire du bruit

Au cours du tour des morts, le meneur dispose d'une jauge supplémentaire en plus de la Horde pour représenter le bruit fait par les survivants et ses conséquences sur le nombre de zombies attirés par la chair fraîche.

La jauge de Bruit est graduée de 1 à 3. Elle commence chaque tour des morts à 1 et peut monter jusqu'à 3. Cette jauge augmente et diminue naturellement au fil des événements:

- À la fin d'un combat au cours duquel des armes à feu ont été utilisées, le niveau de Bruit augmente d'un cran.
- Lorsque les survivants arrivent dans un nouveau lieu, le niveau de Bruit descend d'un cran.

Le meneur peut également dépenser de la Menace pour faire augmenter cette jauge spontanément, par exemple lorsqu'un survivant déclenche une alarme ou effectue une action par nature très bruyante (démolir une porte, démarrer un engin de chantier...). Si le meneur n'utilise pas cette opportunité lorsqu'un tel élément se produit, cela signifie que l'attention des morts est focalisée ailleurs et qu'ils ignorent le vacarme. Pour l'instant.

Lorsque le meneur dépense des points de Menace pour faire entrer en jeu des groupes de morts, le **niveau de Bruit détermine le nombre minimum de zombies** au sein de chacun de ces groupes.

Début de la partie

La partie peut démarrer une fois ces quelques éléments déterminés. **L'une des réserves des joueurs est vide, une autre réserve est basse** (à la discrétion du meneur, selon l'amorce) et le tour des morts commence.

De son côté, le meneur démarre avec **10 + nombre de joueurs x 4 points de menace** et une jauge de Horde placée sur 1.



LE TOUR DES MORTS

Au cours du tour des morts, le meneur se sert de sa réserve de points de Menace pour créer des scènes et placer des obstacles sur la route des joueurs.

Ces obstacles peuvent prendre la forme de scènes de menace face aux zombies ou de négociation et d'affrontements avec des groupes de vivants.

Commencer en douceur

Si c'est votre première partie de *Dead Dice*, nous vous recommandons de vous concentrer sur les scènes de menace dans un premier temps, afin de vous familiariser avec la structure du jeu dans sa forme la plus simple.

Les règles avancées permettant d'affronter d'autres groupes de vivants ou de négocier avec eux un flingue à la main se trouvent page 41.

Début du tour des morts

Lorsque le tour des morts commence, les joueurs doivent déterminer leur(s) objectif(s) pour cette phase de jeu. Le plus souvent, ces objectifs seront liés à l'état des réserves du groupe (trouver de la nourriture, des médicaments ou des munitions par exemple) mais ce n'est nullement une obligation. Les survivants peuvent très bien partir en quête d'autres survivants, chercher un nouvel abri, ou tenter de découvrir l'origine de l'infection.

Une fois ces objectifs déterminés, inscrivez-les sur la fiche du groupe. A la fin du tour des morts, lorsqu'ils seront à nouveau en sécurité, chaque objectif accompli rapportera 1 point de Répit au groupe.

Scène de danger

Les scènes de danger sont les plus fréquentes lors du tour des morts. Au cours de ces scènes, les vivants font face aux morts dans une lutte désespérée pour leur propre survie.

Construire une scène

Lors du tour des morts, chaque scène de danger est construite par le meneur en dépensant des points de menace issus de la réserve de ce tour des morts. Il peut dépenser un point de menace pour :

- *Ajouter des groupes d'1d6 zombies ordinaires* à la scène (1 groupe par niveau de la jauge de Horde).
Le meneur peut dépenser 1 point de menace supplémentaire pour placer ces groupes directement sur la case "Courte portée"

de l'échelle de combat (dans le cas d'une embuscade par exemple).

- *Ajouter une situation demandant un test pour être résolue* (soulever une barricade, fortifier une entrée...)
- *Ajouter un danger naturel* (fosse, incendie, inondation, gaz toxiques...)
- *Menacer l'une des réserves des joueurs*. Dans ce cas, les joueurs devront réussir un test difficulté 1 pour empêcher la réserve menacée de diminuer d'un cran (pour chaque point de menace dépensé en plus du premier, la difficulté du test augmente d'autant).
- *Diminuer d'un cran une réserve des joueurs* (coûte 2 points de Menace).
- *Augmenter le niveau de la jauge de Bruit d'un cran* (voir page 21).
- *Augmenter le niveau de la jauge de Horde d'un cran* (coûte 3 points de Menace, voir page 21).

Exemple : Les joueurs entrent dans un terminal d'aéroport, et cherchent à rejoindre une piste sur laquelle un avion de l'armée les attend pour les évacuer. Le hall du terminal constitue la première scène du tour des morts.

Le meneur décrit les lieux, en précisant que les portes menant aux salles d'embarquement sont blindées et fermées (obstacle à franchir avec un test de Muscle pour forcer les portes), que le hall est plongé dans l'obscurité (danger naturel) et qu'un groupe de zombies se dirige droit vers les survivants blessés qui les accompagnent (deux groupes d'1d6 zombies supplémentaires). Un test de Trogne sera nécessaire pour les détourner de leur objectif et protéger la réserve Survivants du groupe. Pour l'instant, le meneur a dépensé 4 points de menace sur cette scène.

Le meneur a tout à fait le droit d'ajouter des éléments à la scène selon ce même barème une fois que cette scène a été démarrée. Sinon comment pourrait-il surprendre ses pauvres joueurs ?

Fin du tour des morts

Le tour des morts prend fin lorsque les joueurs regagnent leur abri ou lorsqu'ils en découvrent un nouveau et que celui-ci est sécurisé. En règle générale, la progression de l'histoire vous indiquera clairement lorsque les survivants peuvent commencer à souffler. Le tour des vivants peut alors commencer.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque tous les survivants sont morts ou lorsque le meneur n'a plus de points de Menace et que les survivants sont en sécurité. Faites alors un bref tour de table pour évoquer le destin des protagonistes.

LE TOUR DES VIVANTS

Au début du tour des vivants, les scores de Survie reviennent à leur maximum (sauf si les provisions commencent à manquer).

Les joueurs prennent ensuite la main sur l'histoire et commencent à raconter ce que font leurs personnages pendant ces brefs instants de calme. Barricadent-ils les issues ? Soignent-ils leurs blessés ? Tentent-ils de faire pousser des légumes dans l'enceinte de leur refuge ou de contacter d'autres survivants par radio ?

Malheureusement pour les personnages, le temps leur est compté et les morts finissent toujours par revenir à l'assaut. Ce compte à rebours est matérialisé par les points de Répit du groupe, qui diminuent lorsque les joueurs mettent en scène les préparatifs du groupe des personnages.

Leur capital de Répit est de **1 point par objectif accompli** au cours du tour des morts précédent. Une fois tous leurs points de Répit dépensés, le tour des vivants prend fin et un nouveau tour des morts commence.

Lors du tour des vivants, le meneur est essentiellement réactif et laisse les joueurs gérer leur groupe et leurs ressources comme ils l'entendent.

Note au meneur : Nous vous recommandons de ne pas rentrer dans les détails techniques sur les types de scènes et leurs règles associées avec les joueurs. Votre histoire sera bien plus fluide si vous laissez la main sur l'histoire aux joueurs et que vous gérez les conséquences des scènes jouées sur le Répit, la Menace et la Survie des personnages intégralement de votre côté.

Scène de préparation

Le groupe tente de refaire le plein et de se préparer à l'enfer qui les attend. Au cours d'une telle scène, les joueurs ont la possibilité d'effectuer des tests de caractéristiques. Si le test est réussi, les joueurs obtiennent ce qu'ils souhaitent (remonter une réserve d'un cran, obtenir plus d'informations, retrouver leur chemin...).

Seule contrainte : le groupe doit dépenser un point de Répit par test tenté lors d'une telle scène.

Exemple : Alice s'est découvert un talent insoupçonné pour la médecine et profite d'une pause pour soigner les blessures de ses compagnons d'infortune. Elle teste sa Cerveille en s'aidant de son trait "Apprentie médecin" et lance 4 dés. Avec 2 succès son action est réussie et la réserve Survivants du groupe remonte d'un cran.

Scène d'ambiance

Lors du tour des vivants, toutes les scènes n'ont pas forcément vocation à avoir un impact technique. Dans ce cas on parle de scènes d'ambiance : une scène d'ambiance n'a presque aucun impact sur l'histoire globale mais permet de développer un peu plus le passé et la psychologie des personnages.

Une scène d'ambiance ne coûte pas de Répit, n'appelle généralement pas de tests et n'amène pas à modifier les scores de Survie des personnages ou les réserves de leur groupe.

Exemple : Deux survivants échangent des anecdotes sur leur vie passée en grillant une cigarette.

Scène de tension

Une scène de tension ne coûte pas de Répit et se produit lorsque la part d'ombre d'un personnage est révélée au grand jour. Des tensions naissent entre les survivants. Des insultes fusent et quelques coups sont échangés, heureusement sans gravité (si les choses dégénèrent vraiment, on passe alors à une scène de catastrophe).

A l'issue d'une scène de tension, le personnage mis à nu perd un point de Survie. Le bon côté des choses c'est que cette tension a permis de régler quelques problèmes. Pour représenter cette baisse de danger, le meneur dépense un point de Menace (sans aucune contrepartie), à moins qu'il ne lui reste qu'un seul point de Menace. Dans ce cas, la scène n'a pas d'autre effet que la perte de Survie pour le personnage.

Exemple : Rick et Shane patrouillent dans les environs de leur campement de fortune pour nettoyer les derniers restes de zombies après la dernière attaque. Malheureusement, leurs nerfs déjà mis à rude épreuve finissent par lâcher et ils en viennent aux mains pour une sombre histoire d'adultère datant d'avant l'arrivée de Rick dans le groupe (la part d'ombre de Shane). Shane perd un point de Survie suite à la bagarre et le meneur dépense un point de Menace.

Scène de catastrophe

Un accident, une explosion de violence ou un drame brise la tranquillité apparente dont profitaient les survivants avant le prochain tour des morts. Le survivant d'un joueur a peut-être été mordu précédemment et commence à se changer en mort-vivant. Un survivant non-joueur a peut-être fait quelque chose d'incroyablement stupide (comme ouvrir la porte du refuge pour laisser entrer un gamin apparemment sain et sauf ou insister pour quitter le refuge qu'il croit condamné...). A moins qu'un autre groupe de vivants hostiles et armés jusqu'aux dents ne décident d'attaquer par surprise.

Une scène de catastrophe survient lorsqu'un événement exceptionnel vient interrompre le repos des survivants et signe la fin prématurée du tour des vivants.

Les joueurs peuvent déclencher une scène de catastrophe d'eux-mêmes, mais cela n'est pas nécessaire : il s'agit de la seule opportunité que le meneur peut utiliser pour reprendre temporairement les choses en main. Une scène de catastrophe coûte 1 point de Menace au meneur (qu'il soit ou non à l'origine de la scène). Elle est ensuite construite comme une scène de danger ou d'affrontement (voir pages 23 et 44).

A la fin d'une scène de catastrophe, l'une des réserves des joueurs devient basse et une autre devient vide, à la discrétion du meneur. Le tour des vivants prend immédiatement fin et un nouveau tour des morts commence.



RESOLUTION D' ACTIONS

Au cours d'une partie de *Dead Dice*, un joueur lance une poignée de dés à 6 faces pour déterminer l'issue d'une action entreprise par son personnage, lorsque celle-ci est incertaine, risquée ou plus généralement lorsque ses conséquences sont intéressantes pour la suite de l'histoire.

Pour résoudre une telle action, le meneur commence par reformuler son enjeu sous la forme d'une question fermée.

Exemple : Shane va-t-il réussir à distancer la horde de zombies à ses trousses ? Emma va-t-elle réussir à franchir les quelques mètres de vide qui séparent le toit sur laquelle elle se trouve du suivant ?

Le joueur rassemble ensuite une poignée de dés en procédant ainsi :

- Il prend un nombre de dés égal à au score de la caractéristique de son personnage concernée par l'action.
- Il y ajoute 2 dés si l'action tentée est favorisée par un trait qu'il possède (un seul trait par action).
- Il y ajoute 1 dé pour chaque survivant non-joueur aidant le personnage (celui-ci doit posséder un talent applicable à la situation).

Une fois la poignée constituée, le joueur la lance et compte le nombre de résultats pairs (appelés affectueusement "succès"). Pour réussir une action, le nombre de succès obtenus doit atteindre ou dépasser la difficulté de celle-ci (de 1 pour une action moyenne à 4 pour une action très difficile).

Confiance et coopération

Lorsque deux survivants contrôlés par des joueurs coopèrent, l'un d'entre eux est désigné comme étant le maître d'œuvre de l'action et sera chargé de jeter les dés. Les autres seront ses assistants.

Pour résoudre une telle action :

- Le maître d'œuvre rassemble sa poignée de dés comme indiqué plus haut.
- Chaque assistant apporte ensuite un nombre de dés supplémentaires égal à la Confiance que le maître d'œuvre leur porte.

Exemple : Andrea et Tyreese coopèrent pour réparer le moteur d'un véhicule. Avec son score de Cerveille de 2, Andrea est désignée maître d'œuvre de l'action. La joueuse d'Andrea rassemble ses dés et ajoute 1 dé à sa poignée (la confiance d'Andrea envers Tyreese).

Augmenter sa confiance

Au cours d'une scène de préparation (voir page 25), lorsque deux personnages coopèrent et réussissent l'action entreprise, les joueurs impliqués peuvent décider d'augmenter leurs Confiances respectives d'un point (jusqu'à un maximum de 2).

Un joueur ne peut recourir à cette option qu'une seule fois par tour des vivants.

Actions opposées et affrontements

Lorsque deux survivants contrôlés par des joueurs s'opposent ou s'affrontent, chacun constitue une poignée de dés normalement puis retire à cette poignée la Confiance qu'il avait en son adversaire.

Exemple : Rick possède 2 en Muscles et sa Confiance envers Shane est de 1. Lorsque celui-ci sort une arme pour l'agresser, Rick ne lancera qu'un unique dé (2 en Muscles – 1 de Confiance de Shane).

À la fin de chaque action ayant opposé deux survivants, leurs Confiances respectives diminuent automatiquement d'un point (minimum 0).

Actions étendues

Lors d'une action étendue, le résultat d'un jet de dés est valable pour toute la scène, inutile de multiplier les jets de perception à chaque fois qu'un personnage passe une porte ou s'engage dans un couloir. Si les conditions évoluent en faveur ou en défaveur du personnage, il suffit de faire glisser la difficulté de l'action et de la comparer à nouveau au nombre de succès obtenus.

Le succès par le sacrifice

Lorsqu'un personnage échoue à une action, son joueur peut négocier cet échec avec le meneur et proposer un sacrifice en échange de sa réussite. Ce sacrifice peut être un point de Survie, le contenu de son sac à dos, une arme, la vie d'un survivant non-joueur ou tout autre élément cohérent avec la situation. Si le meneur accepte le sacrifice, l'action sera réussie avec les conséquences négociées par le joueur.

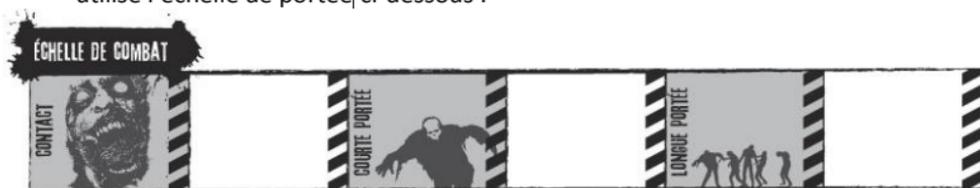
Exemple : Zoë est pourchassée par une horde de zombies enragés sur les toits du quartier commercial d'une petite ville de banlieue. Elle doit tester son Doigté pour réussir à sauter sur le toit du bâtiment suivant et éviter de finir dans l'estomac de la horde. Malgré les 4 dés lancés, aucun nombre pair n'apparaît et Zoë semble condamnée. Son joueur propose alors un sacrifice pour sauver la

peau de son personnage : en échange de sa réussite, il propose que Zoë ait été attrapée par un mort et soit obligée d'abandonner son sac à dos et ses provisions pour se libérer et sauter sur le toit. Le meneur accepte et Zoë se retrouve hors de danger, mais privée de ses rations de survie.

COMBATTRE LA HORDE

Déroulement du combat

Lors d'un combat, les zombies sont gérés par groupes et non individuellement. Pour gérer le positionnement de tout ce petit monde, on utilise l'échelle de portée ci-dessous :



Par défaut, le groupe des joueurs est placé sur la case Contact et les zombies démarrent sur la case la plus éloignée (sauf si le meneur a payé suffisamment de Menace pour les placer plus près, comme décrit page 23).

Au cours d'un combat, on alterne deux phases : le round des vivants, au cours duquel les joueurs vont agir, et le round des morts, au cours duquel leurs adversaires décomposés se rapprocheront pour s'en prendre à leurs cerveaux.

A propos de l'échelle de portée

Les mentions *Contact*, *Courte portée* et *Longue portée* placées sur l'échelle de portée utilisée en combat sont données à titre purement indicatif. Si les joueurs déplacent leur personnage, comptez le nombre de cases les séparant de leur cible pour déterminer la portée :

0 ou 1 case	Contact
2 ou 3 cases	Courte portée
4 cases ou plus	Longue portée

Round des vivants

Le premier round est toujours celui des vivants. Au cours de ce round, chaque joueur peut se déplacer puis soit :

- Effectuer une action non-violente
- ou
- Attaquer un groupe de zombies (à distance ou au contact, selon le positionnement de sa cible).

Se déplacer

Lors d'une scène de combat, les survivants peuvent se déplacer de deux cases sur l'échelle de portée.

Combattre au corps à corps

Tuer un zombie ordinaire en lui fracassant le crâne demande un test de Muscle difficulté 1. Si le joueur obtient 5 succès sur son test, le personnage élimine 2 zombies dans un accès de violence démesurée.

À chaque fois qu'un personnage joueur abat un zombie au corps à corps, son score de Survie diminue de 1.

Combattre à distance

Tuer des zombies à distance avec une arme demande un test de Doigté difficulté 1 et ne fait pas diminuer le score de Survie du personnage. Si la cible du personnage est à longue portée ou si le personnage attaque à l'aide d'un objet qui n'est pas par nature une arme de jet, la difficulté de ce test passe à 2.

Lorsqu'elle est effectuée avec une arme à feu ou une arme de trait, cette action consomme des munitions : lorsqu'il attaque des zombies à l'aide d'une arme à distance, un personnage lance également un dé. S'il obtient 1 sur ce dé, la réserve Munitions du groupe diminue d'un cran.

Si un personnage décide de combattre à l'aide d'une arme à distance alors qu'il se trouve au contact de zombies, il teste son Doigté comme décrit ci-dessus mais il sera considéré comme sans défense (voir plus bas).

Écraser des zombies

Lorsqu'un personnage est au volant d'un véhicule motorisé, il peut se servir de celui-ci pour écraser les morts qui se dressent sur sa route. Tuer des zombies de cette façon est automatique et n'entame pas de score de Survie.

En revanche, le conducteur doit tester ses Tripes pour garder la tête froide et éviter autant que possible d'endommager son véhicule. La difficulté de ce test est égale à la moitié du nombre de zombies éliminés de cette façon durant ce tour (arrondie à l'unité supérieure). En cas d'échec, l'usure de son véhicule descend d'un niveau.

Cas particuliers

Se dégager

Un personnage engagé au contact avec un ou plusieurs groupes de zombies peut utiliser son action pour fuir le combat. Pour cela, il doit réussir un test de Doigté difficulté 3 pour ne pas perdre un point de Survie. Que son jet soit une réussite ou pas, le joueur peut désormais déplacer son personnage sur l'échelle de combat normalement.

Sans défense !

Un personnage engagé au contact avec un ou plusieurs groupes de zombies peut décider de ne pas se battre (par exemple s'il souhaite effectuer une autre action). Dans ce cas, il perd un point de Survie par zombie l'attaquant lors du round des morts, avec les mêmes conséquences que d'habitude.

Attirer l'attention des zombies

Il est possible d'attirer la horde vers soi (par exemple pour sauver un camarade dont le score de survie est dangereusement bas) en réussissant un test de Trogne dont la difficulté augmente de 1 pour chaque groupe de zombies au-delà du premier.

Sacrifice ultime

Un personnage ayant atteint 0 en Survie et souhaitant rester se battre jusqu'à son dernier souffle en se sachant condamné doit réussir un test de Tripes difficulté 1 pour ne pas se résoudre à fuir et à cacher sa morsure à ses compagnons.

Peur panique

Les règles de combat présentées ici partent du principe que les survivants gardent leur sang-froid et réagissent au mieux de leurs capacités face à l'horreur de la horde décharnée.

Si les circonstances sont particulièrement horribles, le meneur peut dépenser 2 points de Menace pour plonger un personnage dans un état de peur panique. Le personnage visé doit réussir un test de Tripes dont la

difficulté dépend de la situation (de 1 pour une situation simplement stressante à 3 pour une scène véritablement horrifique).

Si le personnage réussit ce test, il parvient à retrouver immédiatement son calme et peut agir normalement. S'il échoue, la terreur l'envahit et il perd sa prochaine action et sera considéré comme sans défense.

Combattre dans l'obscurité

Lors d'un combat contre des zombies, l'obscurité ne change ni la difficulté des tests effectués ni le score de Survie des joueurs, car on considère que les zombies sont tout aussi gênés que les vivants par l'absence de lumière.

En revanche, les ténèbres gênent l'utilisation des armes à feu et limitent la portée efficace de celles-ci à 2 cases sur l'échelle de combat. Au-delà de cette portée, la difficulté de tous les tests de Doigté pour attaquer à distance est augmentée de 1.

Tendre des pièges

Préparer un piège demande un test de Cerveille dont le résultat sera caché aux joueurs et connu du seul meneur. Lorsque le piège se déclenche, il emporte avec lui un zombie par succès obtenu.

Fuir la Horde

Chaque personnage souhaitant fuir un combat doit réussir un test de Muscles, puis rester un round de combat entier à au moins une case de distance des morts (sinon sa fuite échoue automatiquement). S'il réussit, il quitte la scène sain et sauf.

Cela signifie que si un joueur réussit et que les autres ratent, il abandonne ses camarades à leur sort. Si ce n'est pas ce qu'il souhaite, libre à lui de ne pas faire son jet de Muscles tant que ses amis n'ont pas réussi le leur (dans le cas par exemple d'un personnage avec beaucoup en Muscles et qui a toutes les chances de réussir son jet, mais qui a des scrupules).

La contrepartie

Le meneur récupère la moitié des jetons de menace utilisés pour construire la scène à chaque fois que les survivants fuient une scène de combat sans l'avoir résolue.

Round des morts

Lors du round des morts, chaque groupe de zombies avance d'une case sur l'échelle de portée pour se rapprocher des survivants. Si le groupe est au contact d'un personnage, alors celui-ci sera considéré comme engagé. Si

plusieurs personnages se trouvent sur la même case qu'un groupe de zombies, le meneur devra choisir lequel de ces personnages est engagé avec le groupe en question (un groupe ne peut donc engager qu'un seul personnage à la fois).

Lorsqu'un ou plusieurs groupes de morts sont engagés avec un survivant, le meneur lance un dé pour chaque tranche de deux zombies s'acharnant sur le personnage (1 ou 2 zombies lancent un dé, 3 ou 4 en lancent deux...).

- Si un 6 apparaît sur les dés, le personnage perd un point de Survie.
- Si deux 6 apparaissent sur les dés, le personnage perd deux points de Survie.
- Si trois 6 (ou plus) apparaissent sur les dés, le personnage est dévoré vivant par la horde.

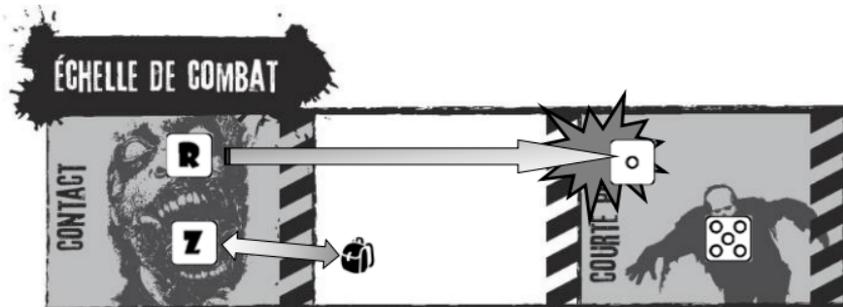
Exemple de scène de combat

Lorsque le combat démarre Rick et Zoë, les deux survivants sont côte à côte et tentent d'ouvrir une lourde grille pour pénétrer à l'intérieur d'un entrepôt. Deux groupes de zombies composés de 3 et de 5 zombies s'approchent d'eux et sont déjà à courte portée. Lors de la scène précédente, Zoë a laissé échapper un sac à dos contenant des provisions.



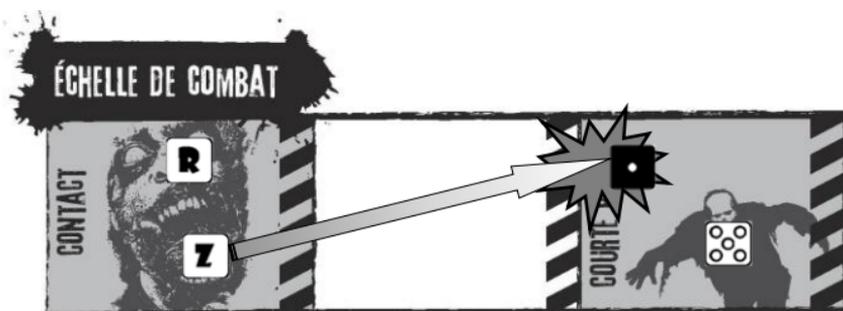
Légende : Sur le schéma ci-dessus, **R** représente Rick, **Z** représente Zoë et  représente le sac de provisions.

Round des vivants : Rick tire sur le premier groupe à l'aide de son fusil mitrailleur. Il teste son Doigté et obtient 2 succès sur ses 5 dés lancés. La capacité Effet de zone de son arme emporte 2 zombies d'un coup. Zoë profite de la distance des zombies pour aller chercher le sac à dos et revenir aux côtés de Rick. Le joueur de Rick lance maintenant un dé pour vérifier si le stock de munitions diminue et obtient un 1. La réserve Munitions du groupe est maintenant Basse.



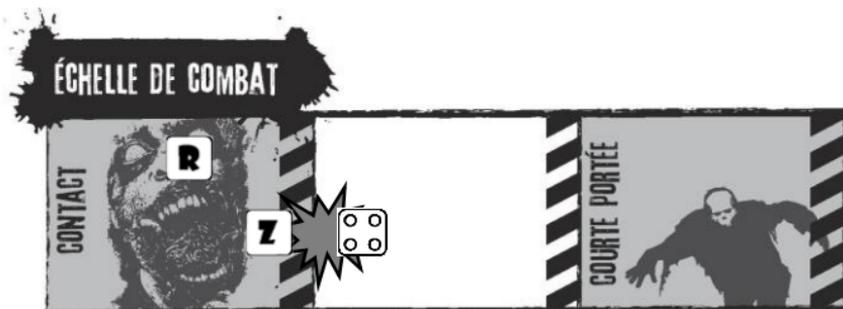
Round des morts : Les deux groupes de zombies s'approchent.

Round des vivants : Rick continue d'arroser mais commence à paniquer : aucun succès. Zoë tire à son tour et fait mouche, emportant un zombie. Voilà pour le premier groupe.



Round des morts : Le dernier groupe arrive au contact des survivants.

Round des vivants : Rick fait tout son possible pour dégager une issue. Il teste ses Muscles mais n'obtient aucun succès. Zoë affronte la horde au contact avec son arme de poing. Elle lance un unique dé pour ses Muscles et obtient un succès. Un zombie tombe et son score de Survie passe de 3 à 2.



Round des morts : Le dernier groupe de zombies, constitué de 4 morts-vivants, s'attaque à Zoë. Le meneur lance donc 2 dés et obtient un 6, ce qui fait perdre à Zoë un point de Survie (son total est désormais de 1).

Round des vivants : Rick tente à nouveau de dégager une issue, avec succès cette fois. La voie est libre, et les deux survivants s'engouffrent dans l'entrepôt et distancent facilement les derniers zombies restants. Fin de la scène.

AUTRES MOYENS DE SE FAIRE MAL

Dead Dice ne propose pas une mécanique détaillée pour gérer les chutes, brûlures et noyades. Un survivant peut rester indemne au milieu des flammes, dans un nuage toxique ou totalement immergé dans l'eau pour un nombre de rounds égal à **1 + son score de Survie** de base (c'est-à-dire sans y appliquer le bonus des armes). Une fois ce temps écoulé, il tombe inconscient et meurt si personne ne vient le secourir.

Et dans le cas d'un survivant non joueur c'est encore plus simple : il meurt s'il reste plus de deux rounds exposé au danger.





ADVERSAIRES VIVANTS

What happened tonight is horrible. We haven't have a day like that since the wall was built. I failed in my duty. I should say that we're going be OK, and we're safe we will bury our dead tomorrow and watch TV on the sofa. But I won't. Because I can't. Cause I'm afraid. I'm afraid that the terrorists want what we have! They want to destroy us! And worst. Because one of those terrorists is one of our own. Merle! The man I counted on! Man I trusted. He brought them here! He let them in. How could you! You lied! He betrayed us all! This is one of the terrorists huh. Merle's own brother! So what should we do with them, huh?

The Walking Dead, saison 3

Il y a une chose que les survivants d'une apocalypse zombie doivent s'ancrer profondément dans le crâne : le pire danger ne vient pas de l'armée des morts, mais des êtres humains bien vivants. Car au fond, le monde n'a pas changé avec l'invasion des morts qui marchent : les faibles se font écraser par les forts.

Ces règles avancées sont dédiées à ces communautés de survivants, et plus particulièrement aux interactions et affrontements inévitables entre ces autres communautés et le groupe de survivants mené par vos joueurs.

ADVERSAIRES

Pour plus de simplicité, on appellera adversaire tout personnage non-joueur n'appartenant pas au groupe de survivants dirigé par les joueurs.

Un adversaire humain possède deux caractéristiques et une jauge :

- La **Combativité**, une jauge variant de 0 à 3, représentant sa rage de vivre et sa hargne. Lorsque cette jauge est réduite à 0, l'adversaire est considéré comme étant hors de combat (blessé, en fuite, inconscient, mort...).
- La **Raison**, une caractéristique variant de 1 à 3, représente la capacité de l'adversaire à raisonner et à faire valoir son point de vue, qu'il s'agisse de négocier calmement ou de hurler des ordres. Si vous avez un doute sur la caractéristique à appliquer, utilisez Raison pour les actions sociales et intellectuelles.
- La **Violence**, une caractéristique variant de 1 à 3, représentant la masse de connaissances que l'adversaire peut mettre à profit pour étripier son voisin (1 pour un civil sans grande expérience du combat, 2 pour un ex-taulard, un flic ou un voyou, 3 pour un militaire ou un pro des arts martiaux). Si vous avez un doute sur la caractéristique à appliquer, utilisez Violence pour les actions physiques.

Les adversaires possèdent également jusqu'à deux **traits individuels** représentant sa profession ou un aspect marquant de sa personnalité. Comme c'est le cas pour les survivants, les traits individuels apportent des dés de bonus lorsqu'ils s'appliquent à la situation de l'action.

Exemples de traits individuels : Déterminé, Cannibale, Désespéré, Leader-né, Impitoyable, Sadique, Brisé, Idéaliste...

S'il porte une arme, celle-ci apporte des dés de bonus lorsque l'adversaire attaque. Référez-vous au tableau de la section Arsenal page 13 pour la liste des armes.

GANGS, SECTES ET UNITES

Contrairement au groupe des personnages joueurs, les adversaires ne disposent d'aucune réserve ou de caractéristique chiffrée concernant leur groupe.

Ils peuvent cependant bénéficier d'un **trait de groupe** représentant la profession ou la caractéristique commune qui unifie le groupe.

Exemples de traits de groupe : Militaires, cannibales, paranoïaques, rednecks, geeks...

Utiliser des traits individuels ou des traits de groupe

Un adversaire peut invoquer l'un de ses traits personnels ou le trait de son groupe pour lancer 2 dés supplémentaires lors d'une action donnée. Une fois un trait utilisé, celui-ci ne peut plus être invoqué jusqu'à la fin de la scène.

Cela signifie que le trait de groupe des adversaires ne peut être utilisé qu'une seule fois par scène en tout et pour tout.

COMBATTRE LES VIVANTS

Un combat contre d'autres survivants utilise l'échelle de combat mais se règle différemment d'un affrontement contre la horde des zombies.

Rounds de combat

Le premier round est toujours celui des survivants. Une fois le round des survivants effectué, le meneur prend la main pour le round des adversaires, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des camps ait été vaincu ou qu'il se soit rendu.

Au cours d'un round d'affrontement, chaque personnage (qu'il soit survivant ou adversaire) peut se déplacer puis soit :

- Effectuer une action non-violente
- ou
- Attaquer un adversaire (à distance ou au contact, selon le positionnement de sa cible).

Se déplacer

Les survivants et adversaires peuvent se déplacer de deux cases sur l'échelle de portée.

Combattre au corps à corps

Attaquer un personnage au corps à corps demande un test opposé de Muscle ou de Violence difficulté 1.

Si l'assaillant l'emporte, le nombre de succès obtenus correspond au nombre de points de Survie ou de Combativité perdus par la cible.

Combattre à distance

Tirer avec une arme à feu demande un test de Doigté ou de Violence difficulté 2. Si la cible du personnage est à longue portée, la difficulté de ce test passe à 3.

Le nombre de succès obtenus correspond au nombre de points de Survie ou de Combativité perdus par la cible.

Une telle action consomme des munitions : lorsqu'il attaque à l'aide d'une arme à feu à distance, un personnage lance également un dé. S'il obtient 1 sur ce dé, la réserve Munitions du groupe diminue d'un cran. S'il s'agissait d'un adversaire, il tombe à court de munitions et ne peut plus utiliser son arme jusqu'à la fin du combat

Si un personnage engagé dans un corps à corps décide de combattre à l'aide d'une arme à feu, il teste son Doigté ou sa Violence comme décrit ci-dessus mais il sera considéré comme sans défense (voir plus bas).

Cas particuliers

Se dégager

Un personnage engagé au contact avec un ou plusieurs ennemis peut utiliser son action pour fuir le combat. Pour cela, il doit réussir un test de Doigté ou de Violence pour ne pas perdre un point de Survie ou de Combativité.

Que son jet soit une réussite ou pas, le joueur peut désormais déplacer son personnage sur l'échelle de combat normalement.

Sans défense !

Un personnage engagé au contact avec un ou plusieurs ennemis peut décider de ne pas se battre (par exemple s'il souhaite effectuer une autre action). Dans ce cas, il perd un point de Survie ou de Combativité par personnage l'attaquant, avec les mêmes conséquences que d'habitude.

Gilets pare-balles et fusillades

Un combattant portant une protection peut décider d'ignorer une perte de Combativité ou de Survie. Sa protection devient alors inutilisable pour le reste du combat.

Fuir les vivants

Face à des adversaires vivants, les règles de fuite sont identiques à celles utilisées face aux morts. Référez-vous à Fuir la Horde page 33 pour plus d'informations.

Mise hors-combat

Au cours d'un combat, lorsque la Survie ou l'Hostilité d'un personnage atteint 0, celui-ci est hors d'état de nuire. Le personnage responsable de la dernière attaque décide s'il laisse le vaincu en vie mais blessé ou s'il l'achève.

MISE EN SCENE

Utilisez les scènes suivantes si vous prévoyez de mettre en scène un groupe de vivants potentiellement hostiles au groupe des joueurs.

Scène de négoce (Tour des morts)

Deux camps se rencontrent sur un terrain neutre. Quelques mots sont échangés. Des marchandises peut-être. Des otages si la situation est grave. Si tout se passe bien, chacun repartira chez lui en un seul morceau. Sauf si quelqu'un dérape.

Une scène de négoce se produit lorsque le groupe des joueurs rencontre un autre groupe de vivants pour négocier un échange et que les choses peuvent potentiellement très mal tourner.

Négoce entre amis

Si les deux groupes se font entièrement confiance ou si les autres survivants n'ont aucune raison d'en vouloir au groupe des joueurs au point de les affronter, inutile de jouer une scène de négoce. Si la proposition des joueurs vous semble équitable, acceptez-la et passez à la suite.

Une scène de négoce a toujours lieu lors du tour des morts. Elle peut être à l'initiative des joueurs, mais quoi qu'il arrive, c'est le meneur qui paye le coût de sa mise en place en dépensant des points de Menace.

Etablir les enjeux

Pour déterminer le coût en Menace d'une scène de négociation, déterminez l'enjeu de la négociation en fonction de l'objectif du groupe des joueurs et de l'état d'esprit des autres vivants.

En terme de règles, l'objectif de l'échange peut se traduire de différentes façons :

- Un échange ou un don de matériel se traduit par une augmentation ou une diminution de la réserve Munitions ou Provisions du groupe, ou par l'acquisition ou la perte de matériel individuel (armes, protections, véhicules...)
- Une libération massive de prisonniers se traduit par l'augmentation de la réserve Survivants du groupe
- Un accord visant à mettre ses forces en commun pour sécuriser une zone se traduit par une augmentation de la réserve Abri du groupe

L'enjeu de la scène peut être **Trivial**, **Sérieux** ou **Vital**. Une fois cet enjeu déterminé, consultez le tableau suivant pour connaître son coût en Menace.

Enjeu	Exemples de situation	Points de Menace
Trivial	Demander un simple droit de passage Demander un renseignement sur la région alentour	1
Sérieux	Conclure un accord de non-agression mutuelle Échanger des munitions (sauf en cas de pénurie), des informations non sensibles ou des provisions (sauf en cas de pénurie d'un des deux camps)	2
Vital	Sceller une alliance Demander la libération d'otages Échanger des munitions ou des provisions même en cas de pénurie, des informations critiques ou des médicaments	4

Mener la négociation

Une fois les enjeux établis, il est temps de passer à la négociation proprement dite. Jouez l'échange d'arguments et de propositions, puis lorsque le dialogue commence à s'essouffler, demandez au joueur qui a mené la discussion de tester :

- sa Cerveille s'il a négocié en s'appuyant sur des arguments logiques et rationnels.
ou
- sa Trogne s'il a utilisé son bagout ou des mensonges pour arriver à ses fins.

La difficulté de l'action dépend de l'Enjeu de la scène ainsi que de la Raison de l'adversaire face au personnage :

Enjeu	Difficulté
Trivial	Raison de l'adversaire
Sérieux	Raison de l'adversaire +1
Vital	Raison de l'adversaire +2

Lors de ce test, le joueur ne peut recevoir l'aide d'aucun autre personnage. Cependant, il peut effectuer plusieurs essais pour dépasser la difficulté, cumulant les succès obtenus d'un jet sur l'autre.

Si le premier essai ne permet pas au joueur de cumuler assez de succès, reprenez la négociation. Cela lui permettra éventuellement de changer d'approche ou de passer le relais à un autre survivant.

Au cours d'une scène de négoce, le nombre d'essais est limité à *5-Raison de l'adversaire* au maximum.

Réussir ou échouer une scène de négoce

Si les joueurs réussissent à battre la difficulté de la scène, ils obtiennent ce qu'ils veulent en échange d'un faible prix. En cas d'échec, le meneur choisit ce qui se passe : soit il accorde aux joueurs ce qu'ils demandaient en échange d'un prix plus lourd, soit il refuse complètement.

Règle optionnelle : Mexican standoff

Si les joueurs n'ont obtenu aucun succès à l'issue de la scène de négociation, les choses tournent affreusement mal. Les armes sont braquées, le conflit semble inévitable. Le meneur peut décider de reprendre les points de Menace investis dans la scène et lancer une scène d'affrontement immédiatement.

Scène d'affrontement (Tour des morts)

Le plomb vole. Des hurlements de rage se font entendre. Il est temps de laisser la pitié de côté et d'en découdre entre vivants. Au cours d'une scène d'affrontement, les vivants font face aux vivants. Et les morts ne sont jamais très loin.

Pour construire une telle scène, le meneur dépense avant tout des points de Menace pour mettre en jeu les adversaires humains. Chaque point de Menace dépensé de cette manière est converti en 5 points d'Adversité.

Un adversaire vivant coûte un nombre de points d'Adversité à mettre en jeu égal à la somme de ses caractéristiques +2 par trait individuel. Les traits de groupe sont achetés séparément au prix de 2 points d'adversité.

Une fois les adversaires mis en scène, les points d'Adversité excédentaires sont perdus et le combat s'engage.

Au cours d'une scène d'affrontement, le meneur peut également dépenser un point de menace de la même manière que lors d'une scène de danger classique (voir page 23).

Règle optionnelle : De l'affrontement à la menace zombie

Si la propagation des zombies n'a rien à voir avec une infection (voir la variante Malédiction divine page 51), n'hésitez pas à appliquer cette règle optionnelle pour compliquer les choses en ramenant les morts à la vie en plein combat.

Lorsque cette option est utilisée, laissez des marqueurs sur l'échelle de combat à chaque fois qu'un vivant trépassé. Entre deux rounds de combat, le meneur peut dépenser 1 point de Menace pour lancer 1d6 et relever autant de morts en tant que zombies. Ceux-ci attaquent immédiatement le vivant le plus proche selon les règles classiques (voir page 32).

Naturellement, le meneur ne peut pas lever plus de zombies qu'il y a eu de morts au cours de la scène.

EXEMPLES D'ADVERSAIRES

Les hommes du Major West (groupe)

Concept du groupe : Lorsque le jour Z est arrivé, le Major West était en route pour la cour martiale tenue dans une base militaire non loin du refuge des joueurs. Accusé d'être le « boucher de Kandahar » par Amnesty International (sur une dénonciation de WikiLeaks), West était censé répondre du massacre de 30 enfants dans une école devant un tribunal militaire. Le soulèvement des morts changea quelque peu ce programme lorsque l'état-major de la base où était détenu West fût décimé. Étant le plus haut gradé du coin, West s'est alors retrouvé propulsé à la tête de la poignée de survivants de la base.

Depuis l'invasion des morts, West et ses hommes se sont repliés dans un petit dépôt de carburant à l'extérieur de la ville et se sont mis en tête de faire régner l'ordre et leurs lois sur les survivants environnants.

Seulement il y a un hic : West n'est pas le boucher calculateur que tout le monde décrit. Ce n'est qu'un brave type discret dépassé par les événements, bien loin de cette réputation sulfureuse. Le véritable responsable du massacre est Roy Howard, un technicien en communications engagé volontaire après les attentats du 11 septembre.

Howard est un véritable sociopathe qui ne pense qu'à venger sa petite amie morte d'une crise cardiaque devant son poste de télévision ce jour-là. À Kandahar, il était sur le terrain et a intentionnellement transmis le mauvais ordre aux hommes de West pour qu'ils abattent tous les « terroristes supposés » dans cette école (de pauvres civils innocents).

Trait de groupe : Militaires

Composition du groupe :

Major West : Combativité 2, Raison 2, Violence 1, *Réputation imméritée (Boucher de Kandahar), Dépendant de ses hommes.* Équipé d'un 9 mm de service (+1).

Roy Howard : Combativité 3, Raison 2, Violence 2, *Sociopathe, Masque de la normalité.* Équipé d'un 9 mm volé (+1).

Soldats première classe Liwski, Clark, Richmond et Vasquez : Combativité 2, Raison 1, Violence 2, *Au doigt et à l'œil.* Équipés chacun d'un fusil mitrailleur (+3).

Coût de mise en scène : 50 points d'Adversité (10 points de Menace)

Les Aigles de la Route (individus)

Les Aigles de la Route sont une nébuleuse formée d'une multitude de gangs qui sévissent sur les routes de la région. Certains sont des cannibales, d'autres des tueurs sadiques, d'autres encore sont de simples pillards.

Tous ont deux points communs : le fait d'utiliser des motos pour se déplacer plus rapidement dans les ruines et celui de jurer fidélité à un certain Amber Grease. D'après les rumeurs, Grease serait un ancien flic qui aurait résisté à la morsure d'un zombie. Quelle que soit la vérité, Amber Grease ne semble pas beaucoup se montrer en public.

Trait de groupe : Pillards

Amber Grease : Combativité 3, Raison 2, Violence 2, *Légende vivante*, *Nécrophage*. Équipé d'une machette aiguisée (+2).

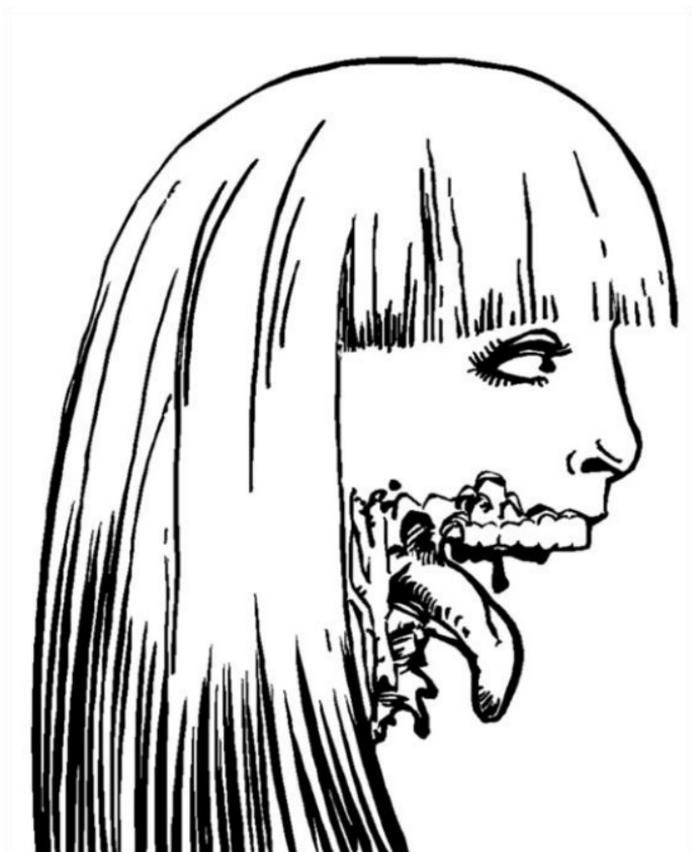
Roland, chef de gang : Combativité 3, Raison 3, Violence 0, *Leader né*, *Pragmatique*.

Lilith, petite frappe : Combativité 2, Raison 1, Violence 1. Équipé de petites armes de poing (+1).

Krieg, pillard dégénéré : Combativité 3, Raison 1, Violence 1, *Désespéré*, *Cannibale*. Équipé d'armes de fortunes et de petites armes de poing (+1).

Coût de mise en scène : 35 points d'Adversité (7 points de Menace)





VARIANTES ET OPTIONS

Ed: Any zombies out there?

Shaun: Don't say that!

Ed: What?

Shaun: That!! The "z" word. Don't say it!

Ed: Why not?

Shaun: Because it's ridiculous!

Ed: Alright... are there any, though?

Shaun of the Dead

Les règles présentées ci-dessus sont calibrées pour reproduire l'ambiance de films de zombies classiques, comme l'hexalogie des morts de Romero ou la bande dessinée *Walking Dead*.

Si vous souhaitez varier les plaisirs et donner la possibilité à vos morts-vivants de courir par exemple, voici une petite série de règles optionnelles, à consommer sans modération.

Certaines de ces variantes sont incompatibles entre-elles (*Infection rapide* et *Malédiction divine* par exemple), faites appel à votre logique avant de tenter des combinaisons exotiques.

JOUER EN CAMPAGNE

La plupart du temps, les protagonistes d'histoires de zombies ne survivent pas à leurs tribulations. Et lorsque c'est le cas, ils sont rarement partants pour rempiler et revenir abattre des cadavres ambulants. Cette variante prend le contre-pied de ce cliché et propose des règles d'expérience au cas où vos joueurs en redemanderaient.

En fin de séance, un personnage joueur ayant survécu gagne un point d'expérience qu'il peut dépenser pour améliorer ses caractéristiques et acquérir de nouveaux traits :

- Améliorer une caractéristique (y compris Survie) coûte un point d'expérience.
- Acquérir un nouveau trait coûte 2 points d'expérience.

Les joueurs dont les personnages n'ont pas survécu au scénario créent un nouveau personnage normalement.

Références : Resident Evil, Walking Dead

Récompenses

Si comme moi vous trouvez cette méthode d'attribution des points d'expérience plutôt fade et banale, vous pouvez utiliser cette petite mécanique de récompenses, inspirée des Succès si chers aux joueurs de jeux vidéo.

Dans cette variante, la répartition de l'expérience se fait en distribuant des récompenses en fin de partie après une petite discussion entre le meneur et ses joueurs sur les moments forts du scénario qui vient de s'écouler.

Au cours de cette discussion, les récompenses suivantes sont attribuées :

- **Au bon endroit au bon moment** est attribuée au personnage ayant réussi LE jet important pour la survie du groupe cette partie.
- **Belle ordure** est attribuée au joueur dont le personnage a trahi le reste du groupe de la manière la plus spectaculaire (si le traître n'a pas survécu, cette récompense se transfère au prochain personnage du joueur).
- **Bon samaritain** est attribuée à celui qui a le plus contribué à remonter les réserves du groupe (déterminé par un vote lors duquel chaque joueur et le meneur dispose d'une voix).
- **Bouffeur de macchabés** est attribuée au personnage ayant éliminé le plus de zombies au cours de la partie.
- **Des restes de conscience** est attribué à chaque personnage ayant laissé repartir un adversaire vivant au cours de la partie.
- **Juste une égratignure** est attribuée à tout personnage mort au cours de l'un des tours des vivants après avoir caché son infection à ses camarades. C'est l'unique cas où un personnage mort peut être récompensé (le point d'expérience va au prochain personnage du joueur).
- **Roadkill** est attribuée au personnage ayant réussi à écraser le plus grand nombre de zombies sous les roues de son véhicule sans pour autant condamner celui-ci à la casse.
- **Tueur en série** est attribuée au personnage ayant tué le plus d'adversaires vivants au cours de la partie.
- **Zombie kill of the week** est attribuée à l'auteur du meurtre de zombie le plus original et/ou drôle de la partie (déterminé par un vote lors duquel chaque joueur et le meneur dispose d'une voix).

Chaque personnage ayant reçu une récompense gagne un point d'expérience supplémentaire.

Il est impossible de gagner plus d'un point d'expérience de cette manière. Si un joueur rafle toutes les récompenses, les points d'expérience surnuméraires sont perdus et le groupe dans son ensemble s'améliorera moins qu'il ne l'aurait pu. Pensez-y avant de monopoliser toute l'attention la prochaine fois ;-)

Références : Bienvenue à Zombieland

SEULS AU MONDE

Les joueurs sont les seuls survivants non-infectés, si on excepte les militaires qui ne semblent pas se préoccuper de leur sort. La réserve Survivants n'est donc pas utilisée.

Références : Left 4 Dead

ENRAGES

Comme 28 jours plus tard l'a démontré, les zombies ne sont pas forcément condamnés à se traîner lamentablement comme chez Romero. Si vous utilisez cette option, les morts seront désormais capables de courir, escalader et sauter mais ils seront moins nombreux :

Une action permet à un groupe de zombies de se déplacer de deux cases sur l'échelle de portée.

Un point de menace permet seulement d'ajouter un groupe d'1d6 zombies ordinaires.

Références : 28 jours plus tard et sa suite, Left 4 Dead, Dawn of the Dead (le remake de 2004), Dead Set

INFECTION RAPIDE

Le virus Z, responsable de la transformation en zombie, n'attend pas forcément que le personnage infecté rentre gentiment chez lui pour faire son office. Dans cette variante, un personnage infecté ne dispose que d'une action avant de se changer en zombie (au lieu d'attendre le prochain tour des joueurs).

Références : 28 jours plus tard

PORTEURS SAINS

Le virus Z n'agit pas de la même manière sur tous les humains. Certains chanceux ne sont pas affectés par la transformation en zombie et peuvent continuer à vivre (presque) normalement même après avoir été exposés au virus.

Lancez 2 dés lorsqu'un personnage est infecté par le virus. Sur un double-6, une particularité biologique ou génétique empêche la transformation en zombie et fait du personnage un porteur sain. Cette situation n'est pas aussi agréable qu'on pourrait le croire à première vue : le virus reste présent dans

le sang du personnage et celui-ci peut le transmettre par simple échange de salive, de sang ou de tout autre fluide corporel.

Références : 28 semaines plus tard, Left 4 Dead

MALEDICTION DIVINE

Lorsqu'il n'y a plus de place en Enfer, les morts marchent sur Terre. D'où sortez-vous cette histoire abracadabrante de virus Z ? Vous croyez vraiment tout ce qu'on vous raconte sur CNN ?

Dans cette variante, les zombies ne sont pas contagieux. Vous n'avez donc plus rien à craindre de leur morsure ou du contact avec leur chair décomposée. En revanche vous devrez faire face à un problème majeur : désormais, tout le monde se relève affamé de cervelle fraîche après sa mort, et ce quelles que soient les circonstances du décès.

En termes techniques, cette variante implique qu'un personnage atteignant 0 en Survie au contact de morts vivants n'est plus infecté mais tout simplement sérieusement blessé. Dans cet état, il est incapable de se battre et de se déplacer par lui-même, ce qui en fait une cible facile pour la horde si personne ne vient le tirer de là.

Références : Walking Dead

ZOMBIES SPECIAUX

Vous trouvez les zombies ordinaires trop fades ou trop répétitifs ? Alors puisez dans cette variante pour renouveler vos scènes de combat ! Lors du tour des morts, le meneur peut ajouter un zombie spécial dans la scène en cours en échange d'un point de menace.

Alpha

Plus gros, plus résistant mais heureusement toujours aussi lent et stupide. Tuer un zombie alpha demande de réussir soit un test difficulté 2, soit deux tests difficulté 1.

Chasseur

Un zombie rapide et capable de couvrir un maximum de distance en faisant de grands bonds. Un chasseur avance deux fois plus vite que ses petits camarades et le tuer à distance demande de réussir un test de Doigté difficulté 2. Autant dire qu'il est très difficile de l'abattre avant qu'il ne soit sur vous !

Massif

Un zombie obèse bourré de sucres gastriques attirant ses semblables. Lorsqu'un zombie massif est tué dans un combat au corps à corps, le vivant ayant réussi cet exploit attire immédiatement l'attention de tous les zombies présents sur les lieux jusqu'à la fin de la scène. Si le zombie massif était seul, un groupe de zombies arrive immédiatement sur les lieux.

Tank

L'incroyable Hulk en version mort-vivant. Pour se débarrasser de lui, il va falloir réussir soit un test difficulté 3 soit trois tests difficulté 1. Le bon côté des choses c'est que contrairement à ses petits camarades, le Tank demande au meneur de dépenser 3 points de Menace pour être ajouté à une scène.

Traqueur

Une moitié de zombie se déplaçant péniblement sur ses bras en répandant ses entrailles derrière lui. Autant dire une cible facile pour les survivants. Sauf que son handicap le pousse à se loger précisément là où on ne l'attend pas pour fondre sur un malheureux survivant isolé. Lorsqu'un traqueur est ajouté à une scène, le meneur le place directement sur la case de son choix et l'engage avec le survivant (joueur ou non joueur) de son choix.

Vicelard

Un zombie à la langue démesurément longue. Ce zombie peut sacrifier son action de mouvement pour traîner l'un des survivants dans sa direction au rythme d'une case par tour. Le survivant ciblé peut résister à cette tentative en réussissant un test de Muscle difficulté 1 pour se libérer avant que l'emprise de la langue du vicelard ne soit trop forte. En cas d'échec, il ne peut rien faire d'autre que se débattre mollement. Ses camarades devront alors tuer le zombie pour le libérer.

Références : Left 4 Dead, Resident Evil

FORCES SPECIALES

Par défaut, *Dead Dice* suppose que les joueurs incarneront des gens plus ou moins ordinaires confrontés à une épidémie de morts-vivants. Cette variante vous permet de changer cela en mettant les joueurs aux commandes d'un groupe de soldats vétérans et de super-flics nés pour faire le ménage.

Les personnages contrôlés par les joueurs sont créés normalement mais bénéficient tous d'un bonus de +5 en Survie (pour refléter l'entraînement et l'équipement). Inutile de leur donner plus de points de compétences pour les aider à combattre plus efficacement les morts : avec des traits comme *Tireur d'élite*, *Membre des S.T.A.R.S.* ou *Navy SEAL*, les choses ne devraient pas être trop dures pour eux.

Références : Resident Evil

ARMES LOURDES

Parfois, un simple fusil à pompe et des grenades artisanales ne suffisent pas face à une horde de zombies. La fuite est généralement la seule solution envisageable. À moins que...

À moins que vous n'ayez accès à de l'armement de guerre. Dans ce cas, à vous les joies de l'élimination simple, massive et expéditive de hordes entières de bouffeurs de cervelles ! La table ci-dessous expose quelques-uns de ces joujoux militaires.

Type d'arme	Usure	Dés bonus en combat	Capacités spéciales
Mitrailleuse lourde	-	4	Arme à feu, Effet de zone, Artillerie
Mortier, canon, obusier...	-	5	Arme à feu, Explosif, Artillerie

La capacité spéciale **Artillerie** implique deux effets différents :

- L'arme en question est lourde et difficile à déplacer. Elle occupe trois lignes dans l'inventaire d'un personnage et il est impossible de s'en servir tant qu'elle n'a pas été installée convenablement, ce qui demande un round de combat complet. De la même manière, une fois installée pour être utilisée, il est nécessaire de la démonter avant de pouvoir la déplacer à nouveau, ce qui demande un round de combat supplémentaire.

- Une telle arme possède généralement son propre stock de munitions, et ne risque donc pas de faire descendre la réserve Munitions du groupe. En revanche, l'artilleur lance un dé à la fin de chaque scène au cours de laquelle il a utilisé cette arme. S'il obtient un 1 ou un 2, l'arme est à court de munitions et sera inutilisable tant que les survivants n'auront pas mis la main sur un nouveau stock.

Références : Walking Dead, Left 4 Dead

EPEES, CROISADES ET MORTS VIVANTS

Max Brooks nous l'a appris dans son *Guide de Survie en territoire zombie* : les invasions de morts vivants n'ont rien de spécifiquement moderne. Si l'envie vous prenait de faire jouer *Dead Dice* dans un contexte plus ancien, comme les Croisades, la bataille des Thermopyles ou l'âge d'or de la piraterie dans les Caraïbes, vous aurez besoin d'une autre liste de matériel que celle proposée précédemment et de règles de combat à distance légèrement différentes.

Type d'arme	Usure	Dés bonus en combat	Capacités spéciales
Arme improvisée, outil agricole détourné	1	-	-
Couteau, dague, poignard	1	-	Main gauche
Bouclier	2	-	Main gauche
Masse d'armes, épée longue	2	-	-
Hache de bataille, épée bâtarde	3	1	-
Fronde	-	1	Arme à projectiles primitifs

Arc	-	1	Arme à feu, Effet de zone
Arbalète	-	2	Arme à feu, Précise
Fiole de feu grégeois	-	-	Lancer, Explosif

Les nouvelles capacités spéciales sont :

- **Main gauche** : Une telle arme peut être utilisée avec une autre, tant que cette autre peut être maniée à une main. Le meneur est seul juge pour déterminer ce qui peut se manier à une main ou non.
- **Arme à projectiles primitifs** : Une telle arme peut s'utiliser à distance comme une arme à feu ordinaire mais ses munitions sont si communes qu'il est impossible d'être à sec. Cette arme ne risque jamais de faire descendre la réserve Munitions du groupe.

Dans cette variante, les arcs et arbalètes sont gérés comme les armes à feu dans le contexte moderne, à une exception près : lorsqu'une scène de combat entre les survivants et la horde se termine par l'élimination complète de la horde, la réserve Munitions du groupe revient automatiquement au niveau qu'elle avait lorsque la scène a démarré (on considère que les survivants ont le temps de récupérer leurs flèches et carreaux).

En revanche, si le groupe prend la fuite, la réserve conserve son niveau actuel.

Références : Army of Darkness, Knights of the Living Dead, Plagues dK

JOUER SANS ZOMBIES

Au fond, *Dead Dice* traite de la difficile survie d'un groupe de personnages face à une horde sans fin de monstres sanguinaires. Vous pouvez donc vous passer complètement des zombies pour les remplacer par d'autres monstres sans apporter beaucoup de modifications au système. Cela vous permettra par exemple de mettre en scène le combat d'un groupe de soldats contre des extraterrestres dans une colonie désertée ou la survie des rescapés d'un crash face à des insectes tueurs.

La seule modification de règles consiste à rendre la contagion impossible. Un personnage atteignant 0 en Survie au contact des monstres n'est pas infecté mais sérieusement blessé. Dans cet état, il est incapable de se battre et de se déplacer par lui-même, ce qui en fait une cible facile pour la horde si personne ne vient le tirer de là.

Références : Aliens, Starship Troopers, Pitch Black, Riddick, Dog Soldiers





SCENARIOS

I don't want to shit on anyone's riff, but let me see if I grasp this concept, okay? You're suggesting that we take some fucking parking-shuttles and reinforce them with some aluminum siding, and then just head on over to the gun-store and watch our good friend Andy place some cowboy-movie-jump on the covered wagon-bullshit. Then, we're gonna drive across the ruined city through a welcome-committee of a few hundred-thousand dead cannibals, all so that we can sail off into the sunset on this fuckin' asshole's boat?

Alright I'm in.

Dawn of the Dead

CERVEAUX EN SOLDE !

Amorce : Les joueurs se trouvent tous dans le restaurant panoramique situé tout en haut du plus grand centre commercial du Kansas (et du centre des États-Unis). C'est le soir de l'inauguration du centre et la fête bat son plein. Une coupure de courant et quelques gémissements plus tard, les survivants vont devoir affronter une horde de morts vivants affamés et tenter de sortir du temple de la consommation s'ils ne veulent pas terminer dans l'assiette des zombies.

Twist : Le souci avec la technologie de pointe c'est que rien ne fonctionne plus lorsque le courant vient à manquer... Plus d'ascenseurs, de caméras de surveillance, de téléphone, ni même d'éclairage (en dehors des signaux lumineux d'évacuation). Le parking est donc accessible mais impossible de sortir en raison des lourdes portes désormais immobiles.

Porte de sortie : Plusieurs possibilités s'offrent à vos joueurs : tenter de forcer les portes du parking souterrain pour fuir en voiture (jouer au petit chimiste pour fabriquer des explosifs, se servir d'une voiture-bélier quitte à attirer l'attention des zombies...), contacter l'armée pour être évacués (sans radio ni téléphones portables opérationnels, c'est plus facile à dire qu'à faire), ou tenter leur chance à pied à travers les kilomètres carrés de champs de maïs qui séparent le centre commercial de Kansas City.

Règles optionnelles : Aucune a priori. Si vous souhaitez varier les plaisirs, utilisez *Zombies spéciaux*.

Shopping instantané

Si vous manquez d'inspiration pour peupler votre centre commercial, lancez 2 dés et consultez la liste suivante lorsque les survivants décident d'explorer un nouveau lieu:

- 2 : Jeux et jouets
- 3 : Accueil ou poste de sécurité
- 4 : Pharmacie
- 5 : Disques, jeux-vidéos et livres
- 6 : Prêt-à-porter (féminin)
- 7 : Grande surface (alimentaire)
- 8 : Prêt-à-porter (masculin)
- 9 : Sport et camping
- 10 : Matériel de cuisine
- 11 : Articles de chasse
- 12 : Boutique fermée pour travaux (relancez pour connaître son type)

DES ZOMBIES DANS L'AVION

Amorce : Prenez un immense avion de ligne reliant Sydney à Los Angeles. Ajoutez-y quelques truands tentant d'échapper à Interpol et un agent du FBI chargé d'escorter un témoin clé (dans une affaire pouvant avoir, ou non, un rapport avec les truands). Alors que l'avion traverse le Pacifique, une étrange épidémie de grippe s'en prend à une partie de l'équipage. Les choses vont être rudes pour les personnages.

Vu l'environnement, la mission du meneur va être de ne jamais lâcher la pression sur la réserve Abri du groupe, pour que les joueurs aient le moins d'occasions possible de dépenser du Répit.

Twist : La situation elle-même est déjà presque un twist, inutile d'en rajouter dans un premier temps. Par contre vous pouvez très bien vous servir de ce scénario comme d'un prélude à un épisode plus classique, dans un aéroport envahi de zombies par exemple...

Porte de sortie : Faire atterrir l'avion serait déjà bien. Ou alors arriver au-dessus des terres pour pouvoir sauter en parachute, quitte à laisser le reste des passagers s'écraser avec les morts.

Règles optionnelles : *Porteurs sains* et *Forces spéciales* donneront une chance aux joueurs de s'en sortir sans armes à feu.

Rendre les choses personnelles

Pour rendre les choses plus intenses dans un huis-clos comme celui-ci, n'hésitez pas à donner un nom et quelques signes distinctifs à chaque passager de l'avion.

Si vous manquez d'inspiration, lancez 2 dés et consultez la liste suivante:

- 2 : Shaun Hastings, étudiant en histoire
- 3 : Gilbert Weaver, jeune père au foyer
- 4 : Meredith Hammond, hôtesse de l'air cynique
- 5 : Beverly Philips, copilote optimiste
- 6 : Ricardo Rowe, vieil agent de sécurité alcoolique
- 7 : Monique Sanchez, femme d'affaires nerveuse en avion
- 8 : Marion Rodriguez, jeune touriste française
- 9 : Amy Greene, vétéran de la seconde Guerre du Golfe
- 10 : John Cooper, steward impatient d'arriver
- 11 : Teresa Wolf, lycéenne en échange scolaire
- 12 : Judi Hoffman, flic du LAPD de retour de vacances

LA HUITIEME PLAIE DU ROYAUME DE FRANCE



Amorce : Rouen, le 25 décembre 1348. La peste sévit depuis l'été, les survivants n'ont pas toujours la force de rassembler les cadavres pour les brûler, et les troupes du roi Philippe VI bloquent la ville depuis l'extérieur pour éviter que la contagion ne se propage. La plupart des survivants sont rassemblés dans la cathédrale pour une messe de Noël qui sonne comme un *De Profundis* lorsque des malades chancelants au regard hagard pénètrent dans le sanctuaire, avides de chair fraîche.

Twist : La ville est bloquée, les provisions sont déjà rares, et les

charniers multiples commencent à se relever... Même certains morts enterrés un peu trop en hâte se dégagent de leur gangue de terre pour marcher sur les vivants.

Si vous voulez corser les choses, vous pouvez ajouter la confrérie de St Antoine, qui pense que les pauvres hères sont possédés et qu'il faut les exorciser, et que les tuer est un péché mortel.

La Confrérie de St Antoine

Prêcher de la confrérie : Combativité 3, Raison 2, Violence 1, *Dieu reconnaîtra les siens !*.

Soldat de la confrérie : Combativité 1, Raison 1, Violence 2, *Prêt à tout*. Épée longue (+2).

Coût de mise en scène : 8 pour chaque prêcheur, 6 pour chaque soldat.

Porte de sortie : L'une des issues possibles est de passer une embarcation par la Seine à la nuit tombée, en espérant arriver à franchir les chaînes mises en place par les troupes royales. Sinon... non, en fait, c'est probablement la seule façon de sortir de la ville, en tout cas sans combattre.

Règles optionnelles : *Épées, croisades et morts vivants*, bien sûr ! Si vous souhaitez accentuer la thématique religieuse du scénario, n'hésitez pas à appliquer également *Malédiction divine*.

LE CHEMIN DES ÂMES

Amorce : Chemin des Dames, 3 octobre 1917. Tapis dans les tranchées, les hommes attendent un énième ordre d'assaut qui ne vient pas, guettent le sifflement des obus et l'odeur âcre des gaz de combat. Soudain, une escouade allemande donne l'assaut, sans armes, semblant ignorer les balles, se ruant sur les soldats français pour leur déchiqueter la gorge à grands coups de dents. Les soldats mordus se relèvent. Les tranchées deviennent le théâtre de combats de corps à corps sanglants, sans merci, et sans commune mesure avec la violence habituelle.

Twist : Le commandement refuse d'admettre la vérité, et croit à de nouveaux actes de mutinerie. Des forces d'élite sont envoyées pour éliminer tous les témoins, car cela risquerait de porter un coup fatal au moral de troupes.

Soldats français envoyés par l'état-major

Trait de groupe : Soldats d'élite

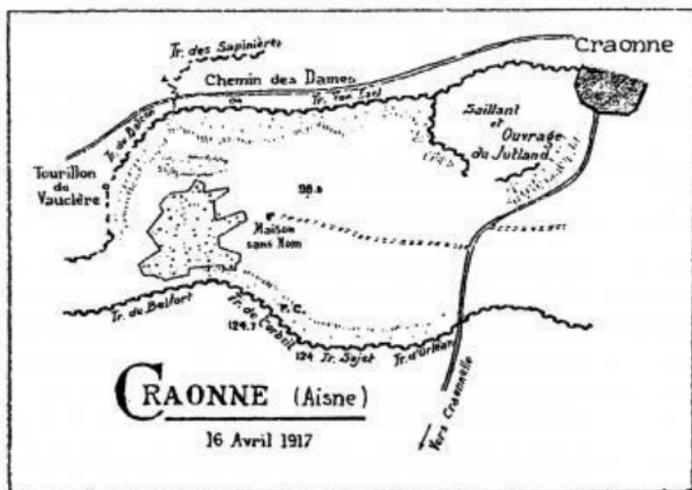
Capitaine Dumont : Combativité 2, Raison 2, Violence 2, *Patriote dévoué*. Arme de poing (+1).

Soldats Tassin, Caron, Collinet, Gernez et Perlier : Combativité 2, Raison 1, Violence 2, *Au doigt et à l'œil*. Fusil Lebel modèle 1886 (+2).

Coût de mise en scène : 45 points d'Adversité (9 points de Menace)

Porte de sortie : Il faut déserteur et quitter le théâtre des combats, continuellement pilonné par l'artillerie des deux camps, surveillé par l'aviation naissante. Ou arriver à convaincre le commandement de ce qui se passe.

Règles optionnelles : *Enragés, Armes lourdes*



NANO-PESTE A NEO-TOKYO



Amorce : Néo-Tokyo, 2047. Voilà maintenant une dizaine d'années que l'humanité s'est affranchie des limites de son corps grâce aux nanotechnologies.

Chaque homme, femme et enfant vit désormais avec un écosystème complexe de nano machines régulant son organisme, prolongeant sa vie, le mettant à l'abri des maladies et lui permettant d'interagir avec le reste du monde par réalité augmentée.

L'âge d'or de l'humanité en somme. Enfin presque, puisque les choses vont sérieusement se compliquer lorsqu'un

jeune hacker de Néo-Tokyo va découvrir et exploiter une faille de sécurité dans le firmware des nano machines et transformer involontairement les néo-tokyoïtes en zombies.

Twist : Dans ce scénario, le virus Z n'est pas biologique mais informatique. En dehors de l'aspect esthétique, cette différence a un impact majeur sur l'histoire : il est possible de concevoir et programmer un antidote anti-zombie et de ramener les malheureux infectés à la raison !

Porte de sortie : Naturellement, ce qui fonctionne sur une personne peut fonctionner sur une multitude. Une fois le programme antivirus découvert et écrit, les joueurs auront la possibilité d'inverser le processus de zombification s'ils arrivent à mettre la main sur un moyen de le diffuser à grande échelle.

En utilisant le centre de communications de Shibuya par exemple, s'ils arrivent à survivre à une mégalopole remplie de zombies bien entendu...

Règles optionnelles : *Enragés, Infection rapide*

Improviser dans Néo-Tokyo

Voici quelques quartiers et une poignée de noms japonais pour vous aider à bâtir votre propre Néo-Tokyo (souvenez-vous que les noms sont généralement placés avant les prénoms) :

Quartiers

- Akihabara (秋葉原) : le royaume de l'électronique et de la cybernétique de pointe
- Ginza (銀座) : le quartier chic et d'affaires
- Harajuku (原宿) : quartier « jeune », attenant au sanctuaire Meiji (Meiji-jingū) et au parc de Yoyogi
- Ueno (上野) : vieux musées et parc servant de refuge aux laissés pour compte
- Roppongi (六本木) : quartier culturel le jour et prisé par les occidentaux la nuit (nombreux bars et boîtes)
- Shibuya (渋谷) : le quartier branché par excellence
- Shinjuku (新宿) : avec Kabukicho, le royaume des gangs des rues
- Tsukiji (築地) : le marché aux poissons

Noms de famille

Takeda, Soma, Suwa, Taguchi, Takahashi, Takayama, Tamura, Kogure, Kigure, Tanaka, Shimizu, Takeda, Uesugi, Tanuma, Numata, Maebashi, Tani, Torimoto, Togawa, Oshima, Kojima, Otani, Ota, Murakami, Yamada, Yoshida, Mizutani, Saito, Oyama, Koyama, Sasaki, Shibukawa, Omura

Prénoms féminins

Sakura/Sakuya, Karin, Saori, Sayuri, Tomo/Tomoko, Hotaru, Eri/Erina/Erika, Fumiko, Mizuho, Mayu/Mayumi, Sanae, Ai/Aiko, Chika, Nao, Kaede, Kyoko, Rei/Reiko, Machi/Machiko, Sachiko, Nami

Prénoms masculins

Saburo, Yuske, Seiji, Ken/Kentaro, Eikichi, Hiroyuki, Manabu, Kazu, Ichi/Ichiro, Osamu, Hideyuki, Naoki, Kazuichi, Tetsu/Tetsuo, Mitsuru, Satoru, Shigure, Kei, Satoshi, Naoto

LES DISPARUS DE XP-426



Amorce : Au 51^{ème} siècle, un croiseur hyperspatial de classe Sulaco se dirige vers la colonie minière désignée par le code XP-426. A son bord, une équipe de médecins et de militaires chargés de mener l'enquête sur le sort des colons. Deux ans auparavant, un signal de détresse a été envoyé depuis XP-426 avant que les communications ne se taisent à jamais. Le contenu du message était plus qu'étrange : « Ils sont là. Dieu ait pitié de nos âmes. »

Twist : En orbite autour de XP-426, le croiseur est frappé par un débris spatial

qui l'oblige à se poser en catastrophe sur la planète. Une fois à terre, les secours réalisent que la colonie a été décimée par une race d'insectes extraterrestres originaire des sous-sols de la planète et réveillée de son sommeil millénaire par les travaux de terraformation des colons. Et ces charmantes bestioles semblent attirées par les vapeurs de carburant spatial...

Porte de sortie : Pour survivre à cet enfer, les survivants du crash devront trouver les pièces détachées qui leur manquent, réparer leur vaisseau et tenter de décoller sans réveiller la Reine encore endormie. Une vraie partie de plaisir...

Règles optionnelles : *Jouer sans zombies, Enragés, Zombies spéciaux* (utiliser les chasseurs pour des insectes ailés et un Tank pour la reine), *Forces spéciales, Armes lourdes*

Colonie spatiale instantanée

Si vous manquez d'inspiration pour décrire la colonie de XP-426 ou ses environs, lancez un dé et consultez la liste suivante lorsque les survivants décident d'explorer un nouveau lieu :

- 1 : Piège à vent ou ferme hydroponique
- 2 : Poste de sécurité ou arsenal
- 3 : Générateur de courant ou dépôt de carburant
- 4 : Habitations
- 5 : Laboratoire ou infirmerie
- 6 : Poste de communication



ANTISECHES DU MENEUR

Les antisèches présentées dans cette section sont là pour vous faciliter la vie en pleine partie, et vous éviter de parcourir le livre en long en large et en travers à la recherche d'un morceau de règles précis.

Bon jeu !

EFFET DES RESERVES BASSES ET VIDES (PAGE 12)

Nom de la réserve	Réserve basse ?	Réserve vide ?
Abri	Aucun effet.	À moins que la prochaine scène permette de remonter cette réserve, le groupe devra abandonner son refuge et le tour des morts commencera immédiatement, même s'il restait du Répit aux joueurs.
Munitions	Aucun effet.	Impossible de se servir d'armes à feu tant que la situation n'est pas réglée.
Provisions	Impossible de remonter son score de survie en se reposant (au début du prochain tour des vivants).	La réserve Survivants diminue d'un cran à moins que la prochaine scène des joueurs ne permette de redresser la barre.
Survivants	Les autres survivants n'apportent plus aucun bonus.	<p>Les joueurs sont seuls. Ils devront transporter eux-mêmes leur matériel ainsi que leurs munitions et provisions.</p> <p>Les balles et chargeurs monopolisent deux lignes si la réserve Munitions est suffisante, ou une ligne si elle est basse.</p> <p>Les rations occupent quatre lignes si la réserve Provisions est suffisante, ou deux lignes si elle est basse.</p>

TOUR DES VIVANTS (PAGE 25)

Le nombre de points de Répit utilisables lors d'un tour des vivants est de **1 par objectif accompli** lors du tour des morts précédents. Ces points sont dépensés lors des scènes du tour des vivants :

Scène de préparation	Dépense d'un point de Répit pour faire un test pour remonter une réserve d'un cran.
-----------------------------	---

Scène de tension	Un personnage joueur perd un point de survie. Un joueur peut faire un test pour remonter une réserve d'un cran sans avoir à dépenser de Répit
-------------------------	--

Scène de catastrophe (déclenchée par le meneur)	Deux points de Menace pour rendre une réserve basse et une autre vide.
--	--

Scène de catastrophe (infection d'un joueur)	Une réserve devient basse et une autre vide.
---	--

Lorsque les joueurs n'ont plus de points de Répit, le prochain tour des Morts commence.

DEPENSES DE MENACE (PAGE 23)

- *Ajouter un groupe d'1d6 zombies ordinaires par niveau de Horde.* Le meneur peut dépenser 1 point de menace supplémentaire pour placer ce(s) groupe(s) directement sur la case "Courte portée" de l'échelle de combat
- *Ajouter une situation demandant un test pour être résolue.*
- *Ajouter un danger naturel.*
- *Menacer l'une des réserves des joueurs.* Dans ce cas, les joueurs devront réussir un test difficulté 1 pour empêcher la réserve menacée de diminuer d'un cran (pour chaque point de menace dépensé en plus du premier, la difficulté du test augmente d'autant)
- *Diminuer d'un cran une réserve des joueurs* (coûte 2 points de Menace).
- *Augmenter d'un cran la jauge de Bruit.*
- *Augmenter d'un cran la jauge de Horde* (coûte 3 points de Menace).
- *Déclencher une peur panique chez un personnage* (coûte 2 points de Menace, voir page 32)

MATERIEL (PAGE 13)

Type d'arme	Usure	Dés bonus en combat	Capacités spéciales
Arme improvisée	1	-	-
Batte de base-ball	2	-	-
Hache de pompier	3	1	-
Tronçonneuse, chalumeau, disqueuse	2	2	Carburant
Arme de poing simple (pistolet, revolver)	-	1	Arme à feu
Pistolet mitrailleur	-	1	Arme à feu, Effet de zone
Fusil de chasse	-	2	Arme à feu, Effet de zone
Arme d'épaule (fusil mitrailleur ou fusil à pompe)	-	3	Arme à feu, Effet de zone
Fusil à lunette	-	2	Arme à feu, Précise
Cocktail Molotov, pipe-bomb	-	-	Lancer, Explosif

Liste de ces capacités spéciales et de leurs effets :

- **Arme à feu** : Permet de tuer des zombies à distance.
- **Carburant** : À chaque utilisation, le joueur lance un dé. S'il obtient 1, l'arme n'apporte plus aucun bonus.
- **Effet de zone** : Chaque succès obtenu élimine un zombie situé sur la même case que la cible.
- **Explosif** : Chaque succès obtenu lors du test élimine un groupe de zombies situé sur la même case que la cible (en commençant par le plus grand groupe). Chaque survivant présent dans la même case de l'échelle perd un point de Survie à moins de réussir un test de Doigté pour se mettre à l'abri.
- **Lancer** : Peut être utilisée à distance avec un test de Doigté. À usage unique.
- **Précise** : Apporte un bonus de +2 lorsqu'elle est utilisée pour abattre des zombies à distance.

Un personnage protégé par un équipement (type armure anti-émeute) atteignant 0 en Survie lors d'un combat au contact avec les morts est mis hors service mais n'est pas infecté.