

NOM \_\_\_\_\_

JOUEUR \_\_\_\_\_

## CARACTÉRISTIQUES

CERVELLE

TRIPES

DOIGTÉ

TROGNE

MUSCLES

SURVIE  
(base / actuelle)

## MATÉRIEL

## EQUIPEMENT

Usure de l'arme  
(base / actuelle)

Protection



## TRAITS

---

---

---

---

---

## PART D'OMBRE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## CONFIANCE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

EXPÉRIENCE

ZOMBIES ABATTUS



# DEAD DICE

## RÉSERVE DU GROUPE

ABRI



PROVISIONS



MUNITIONS



SURVIVANTS



## POINTS DE RÉPIT

## LISTE DE SURVIVANTS

---

---

---

---

---

---

---

---

## OBJECTIFS

---

---

---

---

---

---

---

---

## ÉCHELLE DE COMBAT

 <p>CONTACT</p>		 <p>COURTE PORTEE</p>		 <p>LONGUE PORTEE</p>	
--	--	---	--	--	--

# DEAD DICE

## POINTS DE MENACE



## HORDE

- 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.

## RAPPEL DES REGLES : DEPENSE DE POINTS DE MENACE

-  AJOUTER UN GROUPE D'1D6 ZOMBIES ORDINAIRES PAR NIVEAU DE HORDE.  
1 point de Menace supplémentaire pour placer ce(s) groupe(s) à Courte portée.
-  AJOUTER UNE SITUATION DEMANDANT UN TEST POUR ÊTRE RÉSOLUE.
-  AJOUTER UN DANGER NATUREL.
-  MENACER L'UNE DES RÉSERVES DES JOUEURS. 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)
-  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).

## BRUIT

- 1
  - 2
  - 3
- Nombre minimum de zombies par groupe