

DWA

DEAD WALK AGAIN

Jeu d'escarmouche avec Zombis



Planned Movement Production

DEAD WALK AGAIN

Jeu d'escarmouche avec figurines sur le thème des Zombis
Version 2.05, 2007 version française(2008)

Créé par
Eric Laurent-Nauget, Jörgen Bengtsson & Staffan Raupach

Idées et modifications
Eric Laurent-Nauget

Traduction et couverture
Samy Maronnier

Copyright Planned Movement Production, 2007

1. INTRODUCTION

Bienvenue dans l'univers des morts-vivants, un futur où le genre humain est au bord de l'extinction. Dans ce futur cauchemardesque, les hommes et les femmes, unis en petits groupes, se battent pour leur survie. Ils doivent trouver matériel et nourriture, ce qui les amène régulièrement à affronter des hordes de zombies. C'est cette voie difficile que les joueurs vont faire vivre à leurs personnages, afin qu'ils survivent le plus longtemps possible.

Dead walk Again est un jeu d'escarmouche avec figurines qui place une poignée de personnages (autour de 5 par joueurs) face à des hordes de zombies. Ce jeu doit être joué avec votre vision des choses, il a pour seule limite votre imagination. Si une règle ne vous convient pas : Changez là. C'est ce qu'Eric a fait et le résultat est entre vos mains. Voici les nouvelles règles de Dead walk Again, le jeu créé par Planned Movement Production. Nous tenons d'ailleurs à remercier encore une fois Eric pour son travail.

Un chose encore : Bonne chasse aux Zombies !

2. JOUER A DEAD WALK AGAIN

Equilibrer un jeu opposant humains et zombies n'est pas une mince affaire. Il est nécessaire de faire plusieurs parties avant de trouver toutes les ficelles de la maîtrise du jeu. Cela est surtout vrai pour le joueur qui contrôle les zombies. Ces derniers se trouvent dans un état qui ne leur permet pas d'adopter de grandes stratégies. Les rendre intelligents, les faire se mettre à couvert ou maîtriser les armes, les éloignerait de la vision commune que l'on a du zombi.

3. PLANNED MOVEMENT PRODUCTION

PM-Production est un petit groupe de joueurs suédois passionnés, qui vivent aux alentours de la région de Gothenburg et qui adorent jouer à différents types de jeux. Nous jouons à une grande variété de jeux du monde entier, commerciaux ou gratuits. Mais la plupart du temps nous jouons aux jeux que nous avons créés.

Après de nombreuses années, nous avons développé entièrement deux jeux : « Dead walk Again » et « Beneath the Waves », un jeu de combat de sous-marins en version uchronie. Nous les présentons régulièrement lors de convention en Suède.

Vous pouvez les trouver en téléchargement sur notre site (mais aussi gabarits scénarios...).

www.pm-production.nu

Nous avons des tonnes d'autres idées de jeux que nous aimerions présenter, mais entre le travail, les enfants et la maison le temps nous manque. Alors n'hésitez pas à vous rendre régulièrement sur notre site et à nous laisser vos impressions ou juste un petit salut.

info@pm-production.nu

4. Eric Laurent-Nauguet

Lui, ce n'est pas un viking comme nous ! Il vient du pays de fromage : La France. Il nous a contacté un jour et nous a proposé des modifications pour les règles existantes. Bien sur nous n'avons jamais pu le rencontrer au vu de la distance qui nous sépare. Mais le contact a été gardé pour discuter et tester ses règles. Donc si vous avez des questions concernant les règles et cette nouvelle version, vous pouvez le contacter.

eric.larentnauguet@orange.fr

5. Visitez notre groupe de discussion à l'adresse suivante

<http://games.groups.yahoo.com/group/deadwalkagain>

6. INDEX

1. Introduction	pg2
2. Jouer à Dead walk Again	pg2
3. Planned Movement Production	pg2
4. Eric Laurent-Nauguet	pg2
5. Notre groupe de discussion	pg2
6. Index	pg3
7. Ce dont vous avez besoin	pg4
Les figurines.....	pg4
Mesurer les distances.....	pg4
Les dés.....	pg4
8. Tour de jeu	pg4
Test de peur, test de zombification, test de blessure.....	pg4
Humains : Mouvements et tirs.....	pg4
Zombis : Activation.....	pg5
9. Points d'action	pg5
9.1. Les Actions.....	pg5
10. Mouvement	pg5
11. Combat à distance	pg6
Les armes.....	pg6
Le tir.....	pg7
Les incidents de tir (optionnel).....	pg9
12. Combat rapproché	pg9
Les armes.....	pg9
Tirer en combat rapproché.....	pg9
Plus de munition en combat rapproché.....	pg9
Quitter un combat rapproché.....	pg10
Les blessures.....	pg10
Tirer sur un cible au sol.....	pg10
Zombification (optionnel).....	pg10
13. La peur	pg10
Moral, valeur de base.....	pg11
Le dernier survivant.....	pg11
14. Exemples de jeu	pg11
Tour de jeu, points d'action et mouvement.....	pg11
Combat à distance.....	pg11
Combat rapproché.....	pg12
Blessures et zombification.....	pg12
15. Les Zombis	pg12
15.1. Les règles de bases des zombis.....	pg12
16. Règles avancées	pg14
Personnages humains et archétypes.....	pg14
Fouiller les bâtiments.....	pg15
Les véhicules.....	pg17
Campagnes de jeu et expérience.....	pg17
Capacités.....	pg18
Défauts.....	pg21
Psychologie.....	pg22
17. Feuille de référence	pg23

D
E
A
D
W
A
L
K
-
A
G
A
I
N

7. Ce dont vous avez besoin

Les figurines

Vous pouvez utiliser toutes les figurines que vous possédez quelques soient les armes portées, mais il est important que tout le monde connaissent l'équipement réel des personnages.

Le jeu a été créé pour être joué avec des figurines de 25-28mm, mais vous pouvez également utiliser des modèles de 15 ou 40mm. Dans ces deux deniers cas, il vous faudra revoir en conséquence les distances de mouvement et la portée des armes.

Vous pouvez acheter de bons zombis en 25-28mm chez les fabricants suivants :

www.copplestonecastings.co.uk

www.zombiesmith.com

www.cold-war.co.uk

Des zombis en 15mm sur :

www.rebelminis.com

Et des zombis en 40mm sur :

www.monolithdesign.co.uk

www.hlbs.co.uk

Ces adresses ne sont données qu'à titre d'exemple, vous pouvez vous faire une idée plus large des zombis disponible sur :

<http://fgminis.blogspot.com/2006/10/modern-day-zombies.html>

Mesurer les distances

Dans les règles de notre jeu, toutes les mesures sont données en centimètres (cm), vous pouvez si vous le désirez jouer en pouces. Pour simplifier la conversion, prenez 1 pouce égale 2,5 cm.

Les dés

Deux types de dés sont nécessaires, ceux à 6 faces (D6) et ceux à 20 faces (D20).

8. Le tour de jeu

Une partie est composée d'une succession de tours et cela jusqu'à ce que les conditions de victoires soient remplies. Un tour est lui même divisé en trois phases. Dès qu'une phase est terminée, on passe immédiatement à la suivante.

1. Test de peur, test de zombification et test de blessures
2. Mouvements et tirs des humains
3. Actions zombis

Test de peur, test de zombification et test de blessures

Tous les humains font un ou plusieurs tests en fonction de la situation dans laquelle ils se trouvent. Tous les effets des tests s'appliquent immédiatement.

Mouvements et tirs des humains

Tous les humains réalisent des actions en fonction de leur capital de Points d'Action (voir plus loin). Vous devez avoir totalement fini la phase d'activation d'un personnage avant de passer à un autre.

Actions Zombis

L'activation des zombis se déroule à la manière de celle des humains.

9. Points d'Action

Notre système de jeu utilise les points d'action (PA) pour gérer les mouvements et les attaques des humains et des zombis. A chaque tour, les figurines en jeu reçoivent un certain nombre de points d'action. Ces points ne peuvent pas être conservés d'un tour à l'autre, les points non utilisés sont perdus. Une action ne peut pas commencer durant un tour et finir dans le suivant. Toutes les actions doivent donc se terminer durant le tour où elles commencent. Les humains reçoivent 4PA par tour et les zombis 2.

Voici la liste des actions possibles ainsi que leur coût en PA. Cette liste n'a pas pour but d'être restrictive, vous pouvez y ajouter des actions et leur coût, ou modifier ce qui ne vous convient pas. Bien entendu chaque création ou modification doit être effectuée avec l'accord des joueurs.

9.1. Actions

Mouvement	Mouvement 5cm	1PA
	Passer au dessus d'un obstacle	+1PA
	Gripper 5cm	2PA
	Sauter 5cm	3PA*
	Se mettre à couvert	1PA
	Se remettre sur pieds	2PA
	Mouvement complexe (optionnel)	+1PA
Manipuler	Ouvrir une porte	2PA
	Donner/ramasser un objet	2PA
	Changer d'arme	2PA
	Soigner	4PA
	Fouiller une pièce/un véhicule	4PA
	« Faire les fils » d'une voiture	4PA
Armes	Faire feu	<i>Voir le coût en fonction de l'arme</i>
	Utiliser une mitrailleuse	4PA
	Viser	+2PA
	Recharger	2PA
	Recharger une mitrailleuse	4PA
	Installer une Mitrailleuse	4PA
	Désenrayer une arme	3PA
Autres attaques	Attaquer en combat rapproché	2PA
	Dégoupiller une grenade	1PA
	Lancer une grenade/cocktail Molotov	2PA

*Sauts de plus de 5cm (Sauter d'un bâtiment à un autre) : Pour 4PA, il est possible de sauter une distance comprise entre 6 et 10cm. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, le personnage rate son saut et chute. Il prend une blessure pour chaque tranche de 5cm de chute.

10. Mouvement

Les distances de déplacement se mesurent en centimètres, 5cm de mouvement coûte 1PA. Une figurine peut gratuitement effectuer autant de changements de direction qu'elle le désire. Durant son déplacement, une figurine peut tirer dans n'importe quelle direction. La seule restriction est qu'il lui reste ensuite assez de PA pour terminer le mouvement entrepris.

11. Combat à distance

Les armes

Les armes sont divisées en différentes catégories : Fusil, pistolet, fusil à pompe...

Les munitions

Chaque type d'arme utilise des munitions spécifiques. Elles sont réparties elles aussi en différentes catégories.

Balles : Pistolet, revolver, pistolet automatique, fusil, carabine, fusil de sniper, fusil d'assaut...

Cartouches : Fusil de chasse, fusil à pompe.

Bande de munition : Mitrailleuse.

Grenades : Grenade, lance-grenade.

Flèches : Arc, arbalète.

Arme de lancer : Couteau, hache...

Tous les personnages commencent la partie avec 1D3 chargeurs pour chaque arme qu'ils transportent. Ils peuvent porter jusqu'à deux armes choisies dans les différentes catégories. Un personnage peut porter en même temps un revolver ou un pistolet et dans l'autre main une arme de mêlée (marteau, hache à une main...)

Table des armes

Voici les caractéristiques des armes pouvant équiper les humains (et si vous le désirez des zombies).

	Mag	Rof	Coût	R	CQM	Fall	Elim
Pistolet	12	1	1	20	3+	4-5	6
Revolver	6	1	1	20	3+	4-5	6
Fusil à pompe	6	1	2	Gabarit	5+	Spécial**	
Fusil de chasse à double canon	2	2**	1	Gabarit	5+	Spécial**	
Fusil à canon scié	2	2**	1	Gabarit	4+	Spécial**	
Fusil/carabine	10	1	1	90	6+	4	5-6
Fusil de Sniper	5	1	4	150	6+	-	3-6
Fusil d'assaut	6	5*	2	90	6+	3-4	5-6
Pistolet mitrailleur	4	5*	2	60	4+	4	5-6
Mitrailleuse	20	10***	4	90	-	Spécial	
Lance-grenade	1	1	4	30	-	Spécial	
Arc	1	1	2	50	-	5	6
Arbalète	1	1	3	50	-	4	5-6
Arme de lancer	-	1	2	10	-	5	6

* Peut tirer en automatique ou en Tir soutenu, ** voir 11.2.7.1. , *** voir 11.2.7.2. .

Chaque arme est définie par les caractéristiques suivantes :

Mag(Magazine) : C'est le nombre de tirs que l'arme peut faire avant qu'il soit nécessaire de la recharger.

Rof(Rate of fire) : Il s'agit du débit de l'arme à chaque pression sur la gachette.

Coût : Nombre de Points d'Action dépensés pour tirer avec l'arme en fonction de la Rof.

R(Range) : C'est la portée de l'arme en cm.

CQM(Close Quater Manœuvre) : voir 12.2.

Fall : C'est le score à obtenir pour que la cible soit mise au sol.

Elim : Il s'agit du résultat à atteindre pour éliminer la cible.

Rof

Cela détermine le nombre de dés qui seront lancés pour connaître l'effet d'un tir.

Le Tir

Chaque tir doit être effectué en suivant la procédure ci-dessous.

1. Choisir la ou les cibles.
2. Décider combien de tirs vont être effectués.
3. Pour chaque tir lancer le nombre de dés indiqués par la caractéristique Rof.
4. Réduire la quantité de munition dans l'arme en fonction du nombre de tirs ayant été faits.
5. Appliquer les effets des tirs sur les cibles (au sol, éliminé).

Une cible peut se faire tirer dessus plusieurs fois durant un tour, mais seulement plusieurs fois par un même tireur si le joueur l'avait précisé avant le lancer les dés.

Range (porté)

On utilise la portée maximum d'une arme pour voir si une cible peut être touchée. Mais le lancer de dé d'un tir subit les modifications suivantes.

Tir à bout portant	Tir à 10 cm ou moins	+1
Tir à longue portée	Tir à plus de 20 cm	-1

Ces modificateurs ne sont pas appliqués pour les armes utilisant un gabarit La plus mauvaise condition s'applique pour toutes les cibles en automatique et automatique soutenu.

Viser

Pour une dépense de 2PA supplémentaire, les dés pour toucher ont un modificateur de +1.

Tous les dés d'un même tir subissent le modificateur, sauf pour les armes faisant un tir en automatique ou en tir automatique soutenu. Dans ces deux derniers cas un seul dé obtient le modificateur, il faut donc le lancer indépendamment des autres, ou le différencier de par sa couleur.

Une action « viser » ne peut être faite durant un tour et utilisée le suivant.

Les armes à gabarit ne peuvent bénéficier de l'action « viser ».

Couvert

Une cible est considérée comme à couvert si plus de la moitié d'elle est cachée. Tirer sur un cible à couvert implique un modificateur de -1.

Bouger et Tirer

Si le tireur a utilisé au moins 1PA pour se déplacer, il subit un malus de -1 à ses dé de tir.

Tirer sur une cible dans un combat rapproché

Lorsque l'on tire sur une cible se trouvant en situation de combat rapproché, chaque dé subit un modificateur de -2 pour toucher.

Si le zombi est touché (au sol ou éliminé) tout c'est passé pour le mieux, dans le cas contraire, c'est la figurine amie qui est blessée.

Tirs en Automatique et tir automatique soutenu.

Certaines armes font des tirs en automatique afin de toucher plusieurs cibles en un seul tir. Ce tir peut potentiellement toucher plusieurs cibles (le nombre maximum de cibles est égal à la valeur Rof de l'arme) se trouvant dans un couloir de 10 cm. Le joueur attaquant choisi la cible et chaque autre se trouvant près d'elle (à gauche, à droite ou derrière elle) qu'il désire toucher. Le total de touches est ensuite réparti entre les différentes figurines.

Pour un coût supplémentaire de 1 PA le tireur peut garder la gâchette enfoncée et effectuer un nouveau tir dans la même direction (sur les mêmes cibles, ce tir optionnel doit être déclaré avant même que les dés du tir primaire ne soient lancés).

Armes spéciales

11.2.7.1 Fusil de chasse, ect...

Les fusils utilisant des cartouches (Fusil de chasse, à pompe, à canon scié) utilisent des gabarits pour déterminer les cibles potentiellement touchées. Les cibles au moins à moitié sous le gabarit et qui ne sont pas à couvert de plus de leur moitié se voient affectées par un lancer de dé.

Les valeurs à atteindre avec les dés sont fonction des zones définies par le gabarit.

Les fusils de chasse à double canon ainsi que les fusils à canon scié peuvent faire deux tirs sur la même cible pour un coût total de 1 PA ou tirer un fois sur 2 cibles pour 2 PA (1PA par cible).

Aucun PA ne peut être dépensé pour effectuer une action « Viser ».

11.2.7.1.1. Fusil à pompe et fusil de chasse

Le gabarit utilisé est un triangle de 15cm de hauteur, une base de 5cm et divisé en 5 intervalles de 5cm.

Effets	Partie la plus éloignée du tireur	Fall 3-5	
	Partie centrale	Fall 3-5	Elim 6
	Partie la plus proche	Fall 2-4	Elim 5-6

11.2.7.1.3. Fusil à canon scié

Le gabarit utilisé est un triangle de 10cm de hauteur, une base de 10cm et divisé en 5 intervalles de 5cm.

Effets	Partie la plus éloignée du tireur	Fall 3-5	Elim 6
	Partie la plus proche	Fall 2-4	Elim 5-6

11.2.7.2 Mitrailleuse

Le gabarit est un cercle de 10cm de diamètre.

Placez le gabarit sur une cible. Une ligne de vue doit pouvoir être tracée entre le tireur et sa cible, sans passer par une autre figurine.

Chaque cible, au moins à moitié sous le gabarit et qui ne n'est pas à plus de sa moitié de taille à couvert, peut être touchée par le tir. Lorsqu'il tire le joueur lance 10 dés et répartit les touches entre les cibles. Sur un résultat de 4 la cible est mise au sol, sur 5-6 elle est éliminée.

Si le tireur a installé la mitrailleuse sur un trépied, il faut faire deux tirs pour 4PA, les tirs sont résolus l'un après l'autre. Le gabarit peut être dans ce cas déplacé de 20cm pour le second tir.

Grenade

Le gabarit est un cercle de 8cm de diamètre.

Une grenade peut être lancée jusqu'à 15cm ou 30 si l'on utilise un lance grenade.

La cible doit être en ligne de vue, lancez un dé, sur un 6 la grenade touche la cible, sur un résultat de 3-5 la grenade dévie de 2D6cm dans une direction aléatoire, et de 3D6cm sur un résultat de 1 ou 2. Placer le gabarit là où la grenade atterrit, pour toutes les figurines au moins à moitié couvertes par le gabarit, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous.

	Stun	Fall	Elim
Grenade à fragmentation	-	2-4	5-6
Cocktail Molotov / grenade incendiaire			5-6**
Grenade aveuglante	3-4	5-6	-

* Si elle est utilisée dans un endroit confiné, ajoutez +1 au résultat du dé.

** A chaque tour suivant celui où la cible a pris feu, relancez un dé avec un bonus de +2. Si une figurine en feu est en contact avec une autre lancez 1D6 sur 4-6, le feu se propage à l'autre figurine. A chaque tour on lance un dé pour chaque figurine en feu. Si un humain prend feu, il subit automatiquement une blessure à chaque tour ou il est en feu.

*** Si ce type de grenade est utilisé en extérieur le résultat des dés subit un malus de -1, on utilise normalement le gabarit. Dans une pièce de taille classique, toutes les figurines sont susceptibles d'être affectées avec un bonus de +1 au dé. Stun= Etourdi, ne peut rien faire.

Lance-flamme

On utilise le gabarit spécifique, toutes les cibles sous ou en partie touchées par le gabarit prennent feu. Pour chaque cible, on lance un dé par tour et l'on consulte le tableau ci-dessous. Si le résultat est atteint, la figurine est éliminée.

1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour
5-6	3-6	1-6

Lors du premier lancer, si le score d'un dé est 1 on relance le dé, si on obtient 1 ou 2, le lance flamme est à court de carburant. Si une figurine portant un lance-flamme est touchée, lancez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, l'arme explose le porteur du lance flamme prend feu. Les figurines autour de lui sont affectées comme si ce dernier avait été touché par une grenade incendiaire.

Le feu se propage entre les figurines en contact sur un score de 4-6.

Si un humain prend feu, il subit automatiquement une blessure à chaque tour ou il est en feu.

Enrayement (optionnel)

Pour toutes les armes (en dehors du revolver qui ne peut pas s'enrayer, et de la mitrailleuse et du lance-flamme qui suivent des règles différentes), relancez tout résultat de 1, sur un nouveau jet de dé égal à 1 ou 2, l'arme s'enraye. Dans le cas d'une grenade, elle explose dans la main du lanceur sur un nouveau résultat de 1. Un lance-grenade s'enrayera sur un jet donnant un résultat de 1-3 mais un 1 fera exploser la grenade à l'intérieur du lanceur. Concernant une mitrailleuse, elle s'enrayera si lors du lancer de 10D6, au moins trois ont résultat de 1.

12. Combat Rapproché

Il y a combat rapproché, lorsque deux figurines ou plus sont en contact. Lorsqu'il se trouve dans cette situation un humain peut soit attaquer soit tenter de quitter le combat. Un humain en combat rapproché peut attaquer avec une arme de corps à corps tranchante ou contendante, frapper avec son arme (fusil...), ou faire feu avec son arme.

Les Armes

Armes contendantes : Batte de base-ball, crosse de fusil, club de golf, masse...

Armes tranchantes : Epée, couteau de cuisine, machette, sabre, axe.

Tirer en combat rapproché

Tirer dans un corps à corps se fait de façon normale, sauf que pour le lancer de dé on utilise la caractéristique CQM de l'arme. Si le score est atteint, la cible est éliminée.

A cours de munition en combat rapproché

Lorsqu'un personnage se retrouve avec un chargeur vide en combat rapproché (il est impossible de recharger en combat rapproché), il n'a que deux solutions, fuir ou frapper son adversaire. Frapper en combat rapproché coûte 2PA, on lance un dé par attaque et on consulte le tableau ci-dessus. Le score à atteindre dépend de l'arme utilisée.

	Fall	Elim	Note	
Arme contondante	5-6	-	Lancez 1D6. Si la cible tombe, une seconde attaque avec un score de 2-6 l'élimine.	
Arme tranchante	4-5	5	Lancez 1D6. Si la cible tombe, une seconde attaque avec un score de 2-6 l'élimine.	
Tronçonneuse	-	3-6	Si vous obtenez un 6, une autre cible dans le combat rapproché, peut recevoir gratuitement une attaque. Si vous obtenez un 1, relancez un dé et consultez le tableau suivant.	
			1	L'utilisateur de la tronçonneuse se blesse et prend une blessure.
			2-4	La tronçonneuse cale, il faut 3PA pour la redémarrer
			5-6	Réservoir vide !

Modificateur : Si vous attaquez de dos une cible, ajoutez 1 au résultat du dé.

Un humain n'attaquera jamais un zombi à mains nues (dans le pire des cas il ramassera une arme improvisée), ce dernier étant plus résistant qu'un survivant. Seule exception, les personnages qui possèdent la capacité « arts martiaux »

Quitter un combat rapproché

Cela doit être déclaré au début du tour, vous devez aussi avoir un chemin possible pour quitter tous les ennemis en contact. Lancez un dé, le score doit être supérieur au nombre d'ennemis en contact. En cas d'échec, la figurine ne peut rien faire d'autre durant ce tour.

Les Blessures

Les blessures s'accumulent. A chaque début de tour pour toutes les figurines ayant reçu une ou plusieurs blessures, on lance un dé. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de blessures, la figurine reste en jeu. Si le résultat est inférieur, elle est éliminée. Dans le cas où vous utilisez la règle de zombification, laissez la figurine éliminée couchée sur la table de jeu.

Tirer sur un cible au sol

Lorsque l'on tire sur une figurine au sol avec laquelle on est socle à socle, elle est automatiquement éliminée. Lorsque l'on tire sur une figurine au sol qui se trouve à 20cm maximum, on obtient un bonus de +1 au jet de dé.

12.7. Zombification (optionnel)

A chaque tour, on lance 1D6 par figurine humaine éliminée. Si le résultat du dé est inférieur au nombre de blessures qu'avait accumulées la figurine au moment où elle a été éliminée plus le nombre de tours écoulés depuis sa mort, on la remplace par un zombi.

Si vous avez un zombi avec une arme utilisez la. Un zombi armé tirera à la fin de chacun de ses tours sur la figurine la plus proche (humain ou zombi). On lance un dé sur un résultat de 6 un zombi sera mis au sol, tandis qu'un humain recevra une blessure.

13. La peur

Au début de chaque tour, tous les humains, qui ont au moins un zombi à 10cm autour d'eux, doivent faire un test de Peur. Lancez 2D6, le score doit être inférieur ou égal à 10 (valeur de moral de base). Le test subit les modificateurs suivants :

- +1 pour chaque membre de l'équipe à 10 ou moins.
- 1 pour chaque zombi à 10 ou moins.
- 1 par blessure.

Si le résultat du dé est supérieur à la valeur modifiée, le coût de toutes les actions de la figurine est doublé durant tout le tour.

13.1 Valeur de base de Moral.

Un humain commence la partie avec une valeur de moral de 10. Cette valeur peut se voir affectée par des modificateurs permanents tout au long de la partie.

- 2 Pour chaque membre de l'équipe éliminé.
- 1 (additionnel) par membre de l'équipe devenu zombi.
- 2 par personnage tué ne faisant pas partie de l'équipe.

Pour les parties en campagne, chaque personnage regagne en fin de partie 1 point de moral pour 5 zombis qu'il a lui même tués. Un zombi tué en combat rapproché compte pour deux et donne plus de Points d'Expérience (XP).

13.2. Le dernier homme.

Lorsqu'une équipe a perdu tous ses membres sauf un, la valeur de moral de ce dernier repasse à 10. Le survivant sera affecté par les modificateurs de base de morale, mais plus par les permanents.

14. Exemple de jeu

Tour de jeu, Points d'Action et Mouvement [8,9,10]

Le sergent Lawless et le détective Dawson descendent la rue principale d'une ville inconnue à la recherche de ravitaillement. Deux membres de leur équipe sont morts et ils viennent à leur tour de se faire surprendre par trois « macchabées ». Deux zombis sont déjà à moins de 10cm de Dawson et un à moins de 10cm de Lawless. Lawless et Dawson sont à moins de 10cm l'un de l'autre. Ils commencent leur tour par un test de Peur.

Peur

La valeur de moral de deux hommes était de 10 au début de la partie. Comme deux membres de l'équipe sont morts, la valeur de base est passée de façon permanente à 6 (10 -2 (premier membre tué) - 2(second membre tué)). Lawless fait son test de peur à 6 (6(valeur de base)-1(zombi à moins de 10cm) +1(Dawson)), il obtient un résultat de 5 sur 2D6 et réussit donc son test. Pour Dawson le résultat ne doit pas dépasser 5 (lui a deux zombis près de lui), le lancer de dés indique 8, il rate donc son test de Peur. Pour le détective, toutes les actions auront leur coût doublé durant ce tour.

Ils n'ont pas de test de zombification ou de blessure à faire puisqu'ils sont indemnes.

Ils reçoivent tous les deux 4PA.

Dawson désire mieux se positionner vis-à-vis des zombis et s'éloigne de 5cm, cette action qui coûte 1PA lui en coûtera 2 car il a raté son test de Peur.

14.2. Combat à distance [11]

Dawson est équipé d'un pistolet, appuyer sur la gâchette lui coûtera aussi le double, il a donc besoin de ses deux derniers Points d'Action. Pour toucher et faire tomber un zombi situé à 15cm de lui, le détective doit obtenir 4-5, à 6 éliminerait définitivement le zombi. Comme il s'est déplacé, son lancer de dé subit un malus de -1, il lui faut donc un résultat de 5 pour toucher et il ne peut plus éliminer le zombi. Un pistolet a une valeur Rof de 1, il lance donc un seul dé. Il obtient un 4 et rate sa cible !

Partons du principe que Dawson est décidé de ne pas s'éloigner du zombi. Premièrement, il n'aurait pas subi le malus dû à son déplacement. De plus il aurait bénéficié d'un bonus de bout portant (cible à 10cm ou moins) de +1. Ce qui aurait donné un zombi au sol sur un score de 3-4 et un zombi éliminé sur 5-6. Cela aurait été un meilleur choix !

Dawson a raté le zombi, il reste Lawless et son pistolet mitrailleur. Ce dernier vise un zombi et opte pour le tir automatique. Il peut ainsi toucher d'autres cibles à 5cm du zombi visé, il y a d'ailleurs celui que Dawson a raté à moins de 5cm. L'arme a une Rof de 5, on jettera donc 5dés. Le premier zombi est à 10cm mais le second étant un peu plus loin, le modificateur « à bout portant » ne sera pas utilisé. Un résultat de 4 donne

Fall tandis que de 5 et 6 élimine un zombi. Le lancer de dé donne 1,3,3,3, et un terrible 6 : Un zombi est éliminé. N'ayant pas annoncé de tir soutenu, Lawless utilise les 2PA qui lui reste pour s'éloigner de 10cm des zombis.

14.3. Combat rapproché [12]

Après le tour des humains, c'est à celui des zombies d'agir. Il reste donc deux zombies qui reçoivent chacun 2PA. Un des zombies est à 10cm de Dawson, en utilisant ses Points d'Action, il se retrouve en contact socle à socle avec le détective. Le second zombi est à 14cm de Dawson, il s'en approche et il ne reste plus que 4cm qui le sépare de l'humain. Ce zombi n'est pas en contact mais peut utiliser la règle de zombis « charge »(voir 15.1.4), pour cela on lance un 1D6 et on obtient un 5. Le second zombi est mis en contact socle à socle avec Dawson.

Tous les zombies ayant bougé, ils vont maintenant attaquer. Notre malheureux Dawson a deux zombies contre lui. Les zombies ayant une attaque gratuite par tour, ils peuvent attaquer après s'être déplacés jusqu'à Dawson. Normalement un zombi réussit son attaque sur un 6+, mais comme ils sont deux le résultat à obtenir passe à 5+. Les zombies tiennent des couteaux ce qui fait que leurs attaques seront réussies sur 4+. Les dés sont lancés et donnent 4 et 6. Le détective continue sur la voie de la malchance et reçoit deux blessures.

14.4. Blessures et Zombification [12.5, 12.7]

Dawson a reçu deux blessures durant ce tour. Au début du tour suivant, il doit faire un test de Blessure. Décidément, c'est un jour maudit pour lui puisqu'il obtient 1. Il est éliminé.

Mais les choses ne sont pas réellement finies pour lui. Après deux tour ou le test de zombification l'a épargné, les choses se compliquent pour lui. Deux blessures, troisième tour après l'élimination, ce qui nous donne 2+3, il lui faut faire moins de 5 pour échapper à la zombification.

15. Les Zombies

15.1. Règles de base des Zombies

Il s'agit des règles utilisées pour les zombies dans le jeu.

15.1.1. Le nombre de zombies

Le nombre de zombies ne doit pas excéder cinq fois celui des humains. Bien sûr on peut faire varier ce nombre en fonction du scénario, du type d'armes utilisées par les humains ainsi qu'en fonction du nombre de munition.

15.1.2. Points d'Action

Chaque zombi a 2PA par tour pour réaliser ses mouvements.

15.1.3. Mouvement

Leurs Points d'Action permettent aux zombies de se déplacer de 10cm par tour.

Tous les zombies doivent avancer vers l'humain le plus proche qu'ils peuvent voir, sentir ou entendre. Un zombi sent une victime jusqu'à 20cm, la voit jusqu'à 40cm, et se dirigera vers tous bruits d'armes, de grenade, d'où qu'ils viennent.

Règle optionnel : Un zombi peut en appeler d'autre (moan) s'il voit sent ou entend un humain. Les zombies ainsi appelés se comportent comme s'ils avaient senti, vu ou entendu eux aussi l'humain.

15.1.3.1. Entrée en jeu des zombis.

Les zombis peuvent entrer en jeu des manières suivantes.

- A. On place aléatoirement les zombis sur la table de jeu au début de la partie.
- B. Au début de chaque tour on lance 2D6, sur un score de 6 sur un dé, on fait rentrer un zombi (Deux sur un double 6) par un bord de table (déterminé aléatoirement).
- C. Lorsqu'un humain rentre dans une pièce inexplorée, on lance 1D6, sur 5-6, 1D6 zombis se trouvent dans la pièce.
- D. A chaque fois qu'un humain fait feu, un zombi apparaît de derrière un obstacle dans les 20cm autour du tireur.
- E. A chaque fois qu'un humain fait exploser une grenade, 1D6+1 zombis apparaissent de la même façon que dans D.

15.1.3.2. Ordre des Mouvements

Un zombi se déplacera toujours en accord avec les règles suivantes :

- I. Un zombi avancera vers l'humain qu'il sent le plus proche.
- II. S'il ne sent aucun humain, il s'approchera du plus proche qu'il voit.
- III. S'il ne sent ni ne voit d'humain, un zombi avancera vers l'humain qu'il entend le plus proche.

15.1.3.3. Portes et fenêtres

Les zombis peuvent détruire les portes et les fenêtres. Pour cela il faut au moins deux zombis qui dépensent tous leurs PA à la tâche. Deux ou trois zombis qui « s'entraident » mettront deux tours. Quatre zombis ou plus seulement un tour. Une fois le minimum de tours requis atteint, on lance 1D6 par zombis, un seul 6 est nécessaire pour qu'ils parviennent à leur fin. Dans le cas contraire on ajoute 1D6, pour chaque tour où il y a une nouvelle tentative.

Exemple : Un survivant se cache dans une maisonnette dont il a barricadé portes et fenêtres. Deux zombis s'attaquent à une fenêtre, au second tour ils lancent 2D6 mais échouent. Au prochain tour, ils pourront essayer avec 3D6, si un troisième zombi vient les aider, ils auront quatre dés. Quatre zombis arrivent pour s'attaquer à la porte, il ne leur faudra qu'un tour pour pouvoir tenter un lancé de 4D6.

15.1.3.4. Nul part où aller

Si un zombi n'a aucun humain vers qui se diriger en suivant les règles de déplacement. Il avance en ligne droite dans une direction aléatoire, et cela à chaque tour jusqu'à ce qu'il rencontre un humain ou sort de la table de jeu.

Il se peut aussi qu'en voulant s'approcher d'un humain un zombi soit bloqué par un obstacle. Un zombi peut aussi être dans l'incapacité de se mettre socle à socle avec un humain car ce dernier est déjà encerclé. Dans ces deux cas le zombi avancera vers le prochain humain le plus proche.

Pour les autres cas ce sera à vous de faire preuve de bon sens.

15.1.4. Charge (optionnel)

Lorsqu'un zombi termine son déplacement à 5cm ou moins d'un humain, on lance 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6, le zombi est immédiatement mis en combat rapproché avec l'humain.

15.1.5. Combat rapproché

Les zombis ont droit à une attaque gratuite par tour. Ils peuvent donc se mettre en contact avec un humain et faire une attaque ou faire deux attaques s'ils étaient déjà socle à socle au début du tour. On lance 1D6 par attaque. Un zombi fera une blessure sur un résultat de 6+, il aura droit à un bonus de +1 s'il porte une arme (couteau, baton...) mais aussi +1 par zombis qui attaquent la même cible que lui.

15.1.6. Les zombies mis au sol

Les zombies peuvent être tués ou mis au sol par les armes. Sur un résultat « Fall » le zombi est mis au sol, on couche la figurine. Au début du tour zombi, tous les zombies au sol se relèvent, dépensant ainsi leur 2PA. Les zombies qui se relèvent sans être en contact avec un humain ne peuvent rien faire d'autre durant le tour. Les autres ont droit à leur attaque gratuite. Les zombies qui étaient au sol ne peuvent pas charger.

16. Les règles avancées

Il s'agit de règles optionnelles, mais vous devrez les utiliser si vous jouez en campagne.

16.1 Personnages humains et Archétypes

Les personnages vont prendre une autre dimension dans le jeu. Les joueurs vont développer des personnages avec une histoire, des aptitudes et des problèmes autres que les zombies. Nous vous suggérons donc ce système de personnages pour les campagnes ou pour les scénarios liés. Ils peuvent aussi être joués lors de parties simples mais ce n'est pas là qu'ils montreront tout leur potentiel.

Les personnages peuvent être pré-construits ou générés cela dépend du temps et de l'effort que vous voulez y allouer.

Un personnage sera défini par les caractéristiques suivantes : Archétype, points d'expérience, niveau, peur, capacités et défauts, état psychique, armement, blessure et points de traumatisme. Tout cela sera détaillé plus tard.

Durant la partie, les personnages gagnent des Points d'Expérience (XP), en tuant des zombies, en réussissant les objectifs d'un scénario, ou plus simplement en survivant à la mission. Les XP sont utilisés pour avancer en niveau. En progressant en niveau un personnage gagne de nouvelles capacités qui lui permettront d'augmenter ses chances de survie.

16.1.1. Archétypes.

L'archétype d'un personnage, révèle ce que ce dernier faisait avant que les zombies envahissent le monde.

Il y a trois principaux archétypes : Militaire, membre des forces de l'ordre et civil. Ces Catégories peuvent être divisées en sous-catégories. Les archétypes ont une influence sur les test de Peur, les restrictions au niveau des capacités et des armes ainsi que sur les modificateurs d'utilisation d'armes.

Il existe trop de sous-catégories pour un faire la liste complète. En voici un aperçu que vous pouvez approfondir.

Militaire : Garde national, Navy Seals...

Force de l'Ordre : Policier, agent du FBI, membre d'une équipe de SWAT...

Civil : Père de famille, membre d'un gang, prêtre...

16.1.2 Modifications principales liées aux archétypes.

Militaire : -1 sur le résultat des dés du test de Peur.

Force de l'Ordre : Règles de Peur normales et pas de modification lors d'utilisation d'une arme.

Civil : -1 lors de l'utilisation d'une arme de guerre (Fusil d'assaut, pistolet mitrailleur, mitrailleuse, grenade, lance flamme).

+1 sur le résultat des dés du test de Peur.

16.1.3. Archétypes et restriction d'armes et de capacités.

Ces restrictions dépendent surtout du style de jeu que vous envisagez. Prenez les comme des suggestions et modifiez les selon vos envies.

Militaire : Peut apprendre toutes les capacités de combat excepté celles relatives aux fusils de chasse, fusils à pompe ainsi que toutes les armes non conventionnelles comme la tronçonneuse.

Force de l'Ordre : Peut apprendre toutes les capacités de combat excepté celles relatives aux mitrailleuses et toutes autres armes militaires.

Civil : Peut uniquement apprendre les capacités relatives aux pistolets et aux revolvers.

D'autres restrictions liées aux sous-catégories peuvent être utilisées.

Militaire/Soldat : Fusil d'assaut, Lance grenade et mitrailleuse, tueur, tireur, trépied-humain.

Militaire/Sniper : Fusil de sniper, pistolet et revolver, sniper, tir précis, œil d'aigle.

Militaire/Officier : Pistolet et revolver, rechargement rapide.

Militaire/Unité anti-terroriste : Pistolet mitrailleur, **Double Tap**, expert en combat, expert en arts martiaux.

Et ainsi de suite...

16.2. Fouiller un bâtiment

Voici les règles permettant de fouiller un bâtiment ou un véhicule à la recherche, d'armes, de munitions, de matériel ou d'autres survivants.

L'action fouiller coûte 4PA.

Lorsque vous fouillez un bâtiment ou un véhicule (pas une voiture mais un camion ou un bus) , lancez 1D6.

Sur un résultat de 4-6, il y a 1D6 zombi dans le bâtiment (1D3 dans un véhicule). On place les zombis à l'opposé de l'endroit par lequel est entré le personnage.

Lancez aussi 1D6 pour savoir ce que vous trouvez.

1	Rien
2	Un survivant
3-4	Un objet
5-6	Une arme

Ajoutez +1 au résultat du dé si vous fouillez un bâtiment où vous avez de grande chance de trouver des armes : Base militaire, magasin de chasse, commissariat de police...

Soustrayez -1 au résultat du dé si vous fouillez un bâtiment où vous avez de grande chance de trouver de quoi vous soigner : Hôpital, caserne de pompier...

En fonction du résultat du dé consultez les tableaux ci-dessus.

Lancez 2D6

Tableau des survivants	
2	Un membre de l'Armée
3	Un membre des Force de L'Ordre
4	Un adolescent
5	Un civil
6	Une civile
7	Un civil
8	Une civile
9	Un civil
10	Une adolescente
11	Un membre des Force de L'Ordre
12	Un membre de l'Armée

Faites un lancer de dés pour savoir quelle arme porte le survivant

Lancez 2D6

Tableau des objets	
2	Antiseptique : Annule une zombification (à utiliser après la zombification d'un personnage mort).
3	Extincteur : Eteint un feu sur un résultat de 2-6 (une seule utilisation).
4	Radio (attire les zombis lorsqu'elle est allumée).
5	Grand kit de soin (soigne 3 blessures).
6	Petit kit de soin (soigne 1 blessure).
7	Kit de soin moyen (soigne 2 blessures).
8	Petit kit de soin (soigne 1 blessure).
9	Carburant (peut être utilisé pour un véhicule ou une tronçonneuse).
10	Batterie de voiture.
11	Extincteur : Eteint un feu sur un résultat de 2-6 (une seule utilisation).
12	Clés de voiture (Peut être utilisé sur une voiture garée près du Bâtiment).

Lancez 2D20

Tableau des armes	
2	Tronçonneuse
3	Mitrailleuse avec une recharge (200 cartouches)
4	Fusil de sniper avec 1D6 chargeurs
5	Faux
6	3D6 flèches
7	Arbalète avec 2D6 flèches
8	Epée
9	3D6 cartouches
10	Fusil d'assaut avec 1D6 chargeurs
11	Marteau
12	Crosse de hockey
13	Carabine avec 1D6 chargeurs
14	Batte de base-ball
15	2D6 flèches
16	Fusils avec 1D6 chargeurs
17	Arme à une main (couteau...)
18	Balles 1D6 chargeurs
19	Crosse de hockey
20	Carabine avec 1D6 chargeurs
21	Batte de base-ball
22	2D6 flèches
23	Balles 1D6 chargeurs
24	Hache à deux mains
25	Fusil de chasse à double canon et 2D6 cartouches
26	Sabre de samourai
27	Arc avec 2D6 flèches
28	Revolver avec 1D6 chargeurs
29	Pied-de-biche
30	Pistolet avec 1D6 chargeurs et un silencieux (pas de bruit lorsqu'on l'utilise)
31	Pistolet mitrailleur et 1D6 chargeurs
32	Club de golf
33	Fusil à canon scié et 2D6 cartouches
34	Machette
35	1D6 cocktails Molotov
36	1D6 grenades aveuglantes
37	1D6 grenade à fragmentations
38	Lance-grenade et 1D6 grenade
39	Mitrailleuse avec une recharge (200 cartouches)
40	Lance-flammes

16.3. Les véhicules.

Voici les règles à utiliser pour introduire des véhicules dans le jeu.

Pour démarrer une voiture vous pouvez soit utiliser les clés ou « faire les fils »(avec un coût de 4PA).

Lancer 1D6, sur un résultat de 1-2, la batterie est à plat. Vous pouvez soit essayer à nouveau, soit changer de batterie. Sinon la voiture démarre normalement.

Un personnage utilise ses 4PA lorsqu'il conduit et ne peut rien faire d'autre.

Un véhicule peut être conduit de deux façons, lentement ou rapidement. En vitesse lente, un véhicule avance jusqu'à 20cm tandis qu'en rapide cela atteint les 40cm.

Accélérer : 1PA pour 5cm.

Décélérer : 1PA pour 5cm.

Freiner : 1PA pour 5cm.

Tourner en vitesse lente est facile et ne nécessite pas de lancer de dés.

Lorsque vous tournez en vitesse rapide, lancez 1D6 : Sur un résultat de 1-2, vous perdez le contrôle du véhicule et il glisse de 2D6cm vers la gauche (1) ou vers la droite (2). Si le véhicule vient à s'écraser sur un obstacle, il est hors service et chaque passager reçoit 1D6 blessures.

Les passagers (pas le conducteur) peuvent faire feu depuis le véhicule. Il n'y a pas de modificateur en vitesse lente, mais en vitesse rapide les dés de tir subissent un malus de -1.

Vous pouvez tenter d'écraser les zombis avec votre véhicule. Lancez 1D6 et consultez les tableaux ci-dessous.

En vitesse lente.

1	Le véhicule cale, il faut le redémarrer.
2-5	Les zombis sont projetés de 5cm et sont mis au sol.
6	Les zombis sont éliminés.

En vitesse rapide.

1	Le véhicule cale, il faut le redémarrer.
2-4	Les zombis sont projetés de 5cm et sont mis au sol.
5-6	Les zombis sont éliminés.

16.4. Campagne et Expérience

Le système de campagne de DwA est basé sur le développement des personnages. L'expérience est elle basée sur les Points d'Expérience XP gagnés en jouant des scénarios. Les XP permettent de monter en niveau et ainsi d'obtenir de nouvelles capacités qui augmenteront les chances de survie du personnage.

16.4.1. Points d'Expérience

Utilisez le tableau suivant pour déterminer les XP gagnés par un personnage qui survit au scénario.

1XP	Pour chaque zombi tué*
2XP	Pour avoir survécu avec une victoire majeure des « héros ».
1XP	Pour avoir survécu avec une victoire mineure des « héros ».
2XP	Pour avoir survécu avec une victoire mineure des zombis.
3XP	Pour avoir survécu avec une victoire majeure des zombis.
2XP	Pour être le seul survivant.

* Tuer un zombi en combat rapproché compte pour 2.

16.4.2 Les Niveaux

Chaque personnage commence au niveau 1. Les XP permettent de monter en niveau. La montée en niveau ne peut se faire qu'entre deux scénarios.

Niveau	XP
1	0
2(+6)	6
3(+9)	15
4(+10)	25
5(+11)	36
6(+12°)	48

Et ainsi de suite...

Lorsqu'un personnage monte d'un niveau, il reçoit une nouvelle capacité. Certaines capacités ne peuvent être acquises avant d'avoir atteint un certain niveau. Un personnage qui monte en niveau voit aussi sa caractéristique de Peur monter de 1.

A la fin de chaque partie, un personnage regagne 1 point de moral pour 5 zombis qu'il a tués. (Rappel un zombi tué en combat rapproché compte pour deux).

16.5. Les capacités

Les capacités augmentent les performances d'un personnage, elles peuvent apporter des modifications de lancer de dé ou donner droit à des relances. Un personnage ne peut pas posséder plus de cinq capacités. Un personnage ne peut choisir que les capacités inférieures ou égales à son niveau.

16.5.1. Utilisation des capacités

Une capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour. On ne peut utiliser qu'une capacité par tour.

16.5.2 Capacités Générales

Cool	Effet : Peut momentanément ajouter +1 à sa caractéristique de peur lors d'un test. Niveau mini : 1
Acrobate	Effet : Franchir un obstacle ne coûte pas de PA. Niveau mini : 1
Chanceux	Effet : Permet d'avoir un modificateur de -1 ou +1 (au choix du joueur) lors des jets de recherche. Niveau mini : 1
Nerfs d'acier	Effet : Ignore le premier test de peur de la partie. Niveau mini : 1
Agile	Effet : Sauter et griffer ne nécessitent plus de points d'action. Niveau mini : 2
Sans peur	Effet : -2 à tous les résultats de test de Peur. Niveau mini : 2
Mécanique	Effet : Peut « faire les fils » d'un véhicule en dépensant seulement 2PA. Niveau mini : 2
Premiers Soins	Effet : Soigne une blessure sur un 5+ sur 1D6. Niveau mini : 3
Médecin	Effet : Soigne une zombification sur un 6+ sur 1D6, en fin de partie. Niveau mini : 3
Motivé	Effet : Tous les personnages à 10 cm du personnage reçoivent +1 à leur caractéristique de Peur (le personnage ne s'affecte pas lui-même). Niveau mini : 3
Inspiré	Effet : Donne une relance à un personnage (portée 20cm). Niveau mini : 4
Vif	Effet : IPA supplémentaire for everything but movement . Niveau mini : 4
Rapide	Effet : Reçoit un bonus de 5cm de déplacement (Lorsqu'il a utilisé 4PA en mouvement). Niveau mini : 4
Esquive	Effet : Gagne un mouvement de 5cm lorsqu'un zombi vient en combat rapproché, quitte automatiquement le combat sans faire de test (rappel : Une fois par tour). Niveau mini : 5
Héros	Effet : Gagne IPA supplémentaire. Niveau mini : 5
Bonne étoile	Effet : Les zombis qui réussissent leurs attaques, doivent relancer le dé. Niveau mini : 5

16.5.3 Capacités de combat.

L'utilisation de chaque type d'arme est considérée comme une capacité. Les armes à feu ont été classées en fonction de leur utilisation similaire. Les armes classiques sont liées à des capacités de niveau 1 que l'on peut prendre dès la création du personnage.

Capacités d'armes de base.

Armes de poings	Utilisation : Pistolet, revolver. Niveau : 1
Fusils de chasse	Utilisation : Fusil à pompe, fusil à double canon, fusil à canon scié. Niveau : 1
Fusil	Utilisation : Fusil, carabine, fusil de sniper. Niveau : 1
Automatique	Utilisation : Fusil d'assaut, pistolet mitrailleur. Niveau : 1
Mitrailleuse	Utilisation : Mitrailleuse. Niveau : 1
Lance-grenade	Utilisation : Lance-grenade. Niveau : 1
Flèches	Utilisation : Arc et arbalète. Niveau : 1

Capacités de combat spécifique

Agressif	Effet : Permet de relancer les jets de combat rapproché ratés Niveau : 2
Trépied-humain	Utilisation : Mitrailleuse. Effet : Augmente les capacités de la mitrailleuse. Effectue un double tir pour 4PA. Exception, peut être utilisé en combinaison avec la capacité Tireur.
En alerte	Utilisation : Toutes les Armes. Effet : Le personnage utilise 1PA et garde les 3PA restants pour tirer durant le tour des zombies. Impossible de bouger ou de recharger lorsque l'on utilise cette capacité. Niveau : 2
Oeil d'aigle	Utilisation : Toutes les Armes. Effet : Ignore le modificateur de longue portée. Niveau : 2
Rechargement rapide	Utilisation : Toutes les Armes. Effet : Recharger une arme coûte la moitié de la valeur normale. Niveau : 2
Tir précis	Effet : Ignore le modificateur de couvert. Niveau : 2
Tir rapide	Utilisation : Fusil à pompe. Effet : Permet de tirer 4 fois par tour avec un fusil à pompe. Niveau : 3
Ambidextre	Utilisation : Pistolet et revolver. Effet : Permet d'utiliser deux pistolets ou revolvers en même temps sur la même cible. Le second tir coûte 1PA. Tirs ne pouvant être visés. Niveau : 3
Poches profondes	Effet : Si le personnage se retrouve à court de munition, il peut lancer 1D6, sur un résultat de 6 il trouve un chargeur avec 1D6 balles. Niveau : 3
Frénétique	Effet : Lorsqu'il réussit une attaque en combat rapproché, le personnage peut en effectuer une autre gratuitement. Niveau : 3
Tireur	Utilisation : Mitrailleuse. Effet : Un résultat de 4+ élimine aussi la cible. Exception, peut être utilisé en combinaison avec Trépier-humain. Niveau : 3
Spécialiste des arts Martiaux	Effet : Peut attaquer à mains nues en combat rapproché, touche sur 6+. Niveau : 3
Réflexes	Effet : Peut effectuer immédiatement une attaque, lorsqu'un zombi arrive en combat rapproché.

	Niveau :4
Expert en combat	Utilisation : Combat rapproché. Effet : Permet de faire deux attaques de combat rapproché pour 2PA. Niveau :4
Dur	Effet : Peut relancer un test de blessure s'il est attaqué par un zombi Niveau :4
Maniaque de la tronçonneuse	Utilisation : Tronçonneuse. Effet : Ne peut plus se blesser lui-même. Les zombis sont éliminés sur 2+. Automatiquement à cours de carburant sur un résultat de 1. Niveau :4
DOUBLE TAP	Utilisation : Toutes les armes à l'exception des fusils de chasse. Effet : Second tir pour 1PA mais les résultats Elim sont transformés en Fall. Ne peut utiliser la visée. Niveau :5
Tueur	Utilisation : Armes automatiques. Effet : Pour 4PA et un chargeur plein, utilise un fusil d'assaut ou un pistolet mitrailleur comme une mitrailleuse. Niveau :5
Sniper	Utilisation : Fusils et fusils d'assaut. Effet : Elim sur 2+. Niveau :5
Force de la nature	Effet : Toutes les touches donnent un résultat Elim en combat rapproché. Ne fonctionne pas si l'on utilise une CQM.

16.6. Défaut.

Les défauts fonctionnent un peu sur les mêmes principes que les capacités. Sauf qu'ils ont un effet négatif et qu'ils sont toujours utilisés durant la partie. Ce n'est pas le joueur qui choisit de les activer ou non.

On peut donner ces défauts lors de la création d'un personnage (2 défauts maximum).

Lancez 2D6 sur le tableau suivant.

2- Maladroit	Effet : Doit faire un jet de chute, lorsqu'il utilise un ou plusieurs PA pour son mouvement. Sur un résultat de 1-2, le personnage tombe après sa première action de mouvement.
3- Criminel	Effet : Doit tirer sur tout membre des Forces de l'Ordre qui se trouve à 10cm ou moins.
4- Recule	Utilité : Toutes les armes. Effet : A toujours à malus de -1 à ses jets de tir.
5- Indécise	Effet : Lancez 1D6 à chaque tour du personnage. Sur un résultat de 1, il ne peut pas dépenser plus de 2PA. Note : Si le personnage a en plus de cela raté un test de Peur, il ne peut pas dépenser plus de 1PA.
6- Macho	Effet : Doit toujours tirer sur un zombi qui se trouve dans sa ligne de tir.
7- Fou	Effet : Distrain tous les personnages dans les 10cm autour de lui, les personnages ont un malus de -1.
8- Compatissant	Effet : Lorsqu'il veut attaquer (distance ou rapproché) un zombi, le personnage lance 1D6 sur 1-2, il ressent de la compassion pour la victime du virus et ne fait pas son attaque.
9- Trouillard	Effet : Doit toujours garder les zombis en ligne de vue à plus de 10cm. Dans le cas contraire, lancez 1D6, sur 1-3 le personnage est tétanisé et ne peut rien faire.
10- Sexy	Effet : Distrain tous les personnages masculins à 10cm ou moins, ils subissent un malus de -1 sur tous leurs jets de dés. Exception : Test de Peur.
11- Idiot	Effet : Doit toujours essayer d'engager en combat rapproché les zombis qui se trouvent à 10cm ou moins de lui. Note : Ne peut jamais quitter un combat.
12- Handicape	Effet : Doit obtenir 3+ sur 1D6, sinon n'a que 3PA durant ce tour.

16.7. Psychologie

16.7.1. Points de traumatisme

Tous les personnages commencent la partie/campagne avec zéro point de traumatisme. A chaque fois qu'un personnage rate un test de Peur, il marque un point de traumatisme. Ces points s'accumulent de partie en partie lors d'une campagne.

Lorsqu'un personnage atteint six points de traumatisme, il reçoit un trouble psychologique (en fin de partie) et son total de points de traumatisme redescend à zéro. Si un personnage reçoit deux points de traumatisme et que cela lui fait un total de sept, il « gagne » un trouble et commencera le prochain scénario avec un point de traumatisme.

16.7.2. Troubles psychologiques

Les troubles psychologiques comme les défauts ont un effet négatif dans le jeu. Lorsqu'un personnage reçoit un trouble, soit le joueur le choisit, soit il lance 2D6 sur le tableau suivant. Lorsqu'un personnage reçoit son cinquième trouble, il s'agit automatiquement de « Désespéré ».

16.7.3. Tableau des troubles psychologiques

2- Folie meurtrière	Effet : Ne fait plus forcément la différence entre ses amis et ses ennemis. Lorsqu'il tire, lancez 1D6, sur 1-2, il doit tirer sur la figurine la plus proche.
3- Charge	Effet : Doit dépense 1PA pour engager un zombi en combat rapproché, ce dernier est automatiquement mit au sol. Ne peut pas être combiné avec une tentative pour quitter le combat.
4- Blocage mentale	Effet : Le personnage peut soit bouger soit tirer, mais pas faire les deux actions durant le même tour.
5- Terrifié	Effet : Ne peut plus bouger s'il y a un zombi en ligne de vue dans les 30cm. Note : Ne peut jamais engager un zombi en combat rapproché.
6- Dépressive	Effet : Le personnage est tellement perturbé qu'il ne peut s'empêcher de hurler : -2 à tous ses tests de tir.
7- Paranoïaque	Effet : Tire sur tout ami qui se trouve à 10cm ou moins
8- Effrayé	Effet : S'il commence son tour avec un zombi à 10cm ou moins, le personnage doit utiliser la totalité de ses PA pour s'approche de l'ami le plus proche. Note : Lorsqu'il se retrouve en combat rapproché, le personnage doit tenter de quitter le combat.
9- Schizophrène	Effet : Au début du tour du tour, lancez 1D6, sur un score de 1, le personnage ne fait aucune action.
10- Hallucination	Utilisation : Arme de combat rapproché. Effet : Voyant des zombis partout, le personnage attaque tout ami à 10cm ou moins.
11- Rage	Utilisation : Toutes les armes à feu Effet : Tire toujours la totalité des balles ou cartouches contenues dans l'arme sur les zombis en un tour. Note : Les jets pour toucher sont effectués en accord avec la caractéristique Rof de l'arme. Les autres balles/cartouches sont perdues.
12- Désespéré	Effet : Au début de chaque tour, lancez 1D6 sur 1, le personnage se tire une balle dans la tête. Pas de zombification possible.

17. DEAD WALK AGAIN Planned Movement Production

5cm de mouvement	1PA
Passer au dessus d'un obstacle	+1PA
Gripper 5cm	2PA
Sauter 5cm	3PA
Se mettre à couvert	1PA
Se remettre sur pieds	2PA
Mouvement complexe (optionnel)	1PA
Ouvrir une porte	2PA
Ramasser/donner un objet	2PA
Changer d'arme	2PA
Soigner	4PA
Fouiller pièce/véhicule	4PA
Faire « les fils » d'une voiture	4PA
Viser	+2PA
Recharger	2PA
Recharger une mitrailleuse	4PA
Installer une Mitrailleuse	4PA
Désenrayer une arme	3PA
Attaquer en combat rapproché	2PA
Dégoupiller une grenade	1PA
Lancer une grenade/cocktail	2PA
ARMES CC	
Armes Contendantes : Met au sol sur 5-6, une seconde touche à 2+ tue la cible.	
Armes Tranchantes : Tue sur 6. Met au sol sur 4-5, une seconde touche à 2+ tue la cible.	

	Mag	Rof	Coût	R	CQM	Fall	Elim
Pistolet	12	1	1	20	3+	4-5	6
Revolver	6	1	1	20	3+	4-5	6
Fusil à pompe	6	1	2	Gabarit	5+	Spécial**	
Fusil de chasse à double canon	2	2**	1	Gabarit	5+	Spécial**	
Fusil à canon scié	2	2**	1	Gabarit	4+	Spécial**	
Fusil/carabine	10	1	1	90	6+	4	5-6
Fusil de Sniper	5	1	4	150	6+	-	3-6
Fusil d'assaut	6	5*	2	90	6+	3-4	5-6
Pistolet mitrailleur	4	5*	2	60	4+	4	5-6
Mitrailleuse	20	10***	4	90	-	Spécial	
Lance-grenade	1	1	4	30	-	Spécial	
Arc	1	1	2	50	-	5	6
Arbalète	1	1	3	50	-	4	5-6
Arme de lancer	-	1	2	10	-	5	6

* Peut tirer en automatique ou en Tir soutenu.

Bonus de +1 pour les tirs à bout portant (jusqu'à 10cm).
Malus de -1 pour les tirs à plus de 20cm.

TOUR DE JEU

1. Test de Peur, de Zombification et de blessure.
2. Les humains se déplacent et tirent.
3. Actions des zombis.

TEST DE PEUR

Bonus de 1 pour chaque membre de l'équipe à 10cm ou moins.

Malus de 1 pour chaque zombi de l'équipe à 10cm ou moins.

Malus de -1 par blessures.

Le moral peut être modifié de manière permanente pour les raisons suivantes :

- 2 pour chaque membre de l'équipe tué.

-1 supplémentaire pour chaque membre de l'équipe zombifié.

-2 pour chaque personnage non joueur tué.

TEST DE ZOMBIFICATION (optionnel)

A chaque tour, on lance 1D6 par figurine humaine éliminée. Si le résultat du dé est inférieur au nombre de blessures qu'avait accumulées la figurine au moment où elle a été éliminée plus le nombre de tours écoulés depuis sa mort, on la remplace par un zombi.

Si vous avez un zombi avec une arme utilisez la. Un zombi armé tirera à la fin de chacun de ses tours sur la figurine la plus proche (humain ou zombi). On lance un dé sur un résultat de 6 un zombi sera mis au sol, tandis qu'un humain recevra une blessure.

TEST DE BLESSURE

Les blessures s'accumulent. A chaque début de tour pour toutes les figurines ayant reçu une ou plusieurs blessures, on lance un dé. Si le résultat est supérieur ou égale au nombre de blessures, la figurine reste en jeu. Si le résultat est inférieur, elle est éliminée. Dans le cas où vous utilisez la règle de zombification, laissez la figurine éliminée couchée sur la table de jeu.