Zombicide – Règles de Campagne

1. Survivants

- Des spécialités vont être définies parmi : Magie, Mêlée, Tir.
- Chaque Survivant se voit enrichi d'un profil avec une Spécialité Principale et une Secondaire. Voir le **Tableau des Survivants.**
- Les spécialités Principales permettent d'exploiter complètement l'équipement équivalent.
- Les spécialités Secondaires se voient attribuer un éventuel malus de 1 sur le nombre de dés à lancer pour toucher avec une arme EXCLUSIVEMENT dans la spécialité Secondaire (mais en gardant un minimum de 1, il ne peut pas tomber à 0).

Exemple 1 : un Survivant avec une Spécialité Principale/Secondaire équivalentes à Mêlée/Tir, qui est équipé d'une Arbalète permettant de faire des attaques de Mêlée à 0 ET des attaques de Tir à 1-2 n'aura aucun malus, ni en Mêlée, ni en Tir.

Exemple 2 : un Survivant avec Spécialité Magie/Mêlée pourra attaquer avec une arme qui jette 4d6 et qui touche sur un résultat de 5+ ne pourra jeter que 3d6.

Exemple 3 : si ce même Survivant avec Spécialité Magie/Mêlée est équipée d'une arme qui jette 1d6 et qui touche sur un résultat de 4+ jettera quand même un unique dé.

2. Actions et Tour de Jeu

- Au tour de jeu des Héros, les Survivants peuvent jouer une action dans n'importe quel ordre, jusqu'à épuisement des actions de chacun.
- Chaque Survivant peut garder une action, et une seule, pour l'utiliser quand il le désire pendant le tour des Zombies, avant ou après n'importe quelle action des Zombies. Cette action ne peut pas être une Action Spéciale donnée par une compétence. À la fin du tour de jeu des Zombies, tout Survivant à qui il reste une action la perd.
- À tout moment pendant le tour de jeu des héros, un Survivant peut dépenser une action (ou le faire gratuitement pendant une action de fouille ou d'échange avec un autre Survivant) poser des cartes équipement et/ou des cartes potion. Il laisse alors le matériel sur la zone dans laquelle il se trouve. Un autre Survivant pourra à tout moment aller sur cette zone et dépense une action pour récupérer ce qu'il désire.

3. Fouilles

- En découvrant un espace intérieur, et avant de générer les Zombies sur chaque case d'intérieur, placer un élément de mobilier ou de décor dans chaque pièce.
- Chacun de ces éléments peut être fouillé par un Survivant une seule et unique fois, au prix d'une action par élément.
- Pour connaître le résultat de la fouille, jeter 1d6 et se reporter au tableau suivant :

1 : rien, le coffre est vide	4 : piocher une carte équipement
2 : le coffre est verrouillé	5 : une carte équipement et une poignée de pièces d'or
3 : une poignés de pièces d'or	6 : piocher une carte équipement et une potion

- Un coffre verrouillé s'ouvre exactement comme une porte. Pour en connaître le résultat une fois ouvert, voir le point de règles précédent avec une unique modification : sur un résultat de 2, un piège se déclenche, libérant un gaz verdâtre ; tout personnage "vivant" perd 1 point de vie s'il termine son tour sur cette zone (durée : 1d6 tours, puis dissipation).
- Une poignée de pièces d'or correspond au résultat sur un jet d'1d6.
- Les cryptes sont considérées comme des cases d'intérieur, intégrant un coffre plus luxueux et plus prometteur. Pour connaître le résultat de la fouille, jeter 1d6 et se reporter au tableau suivant :

1 : rien, le coffre est vide	4 : une arme de crypte
2 : le coffre est verrouillé	5 : une arme de crypte + une poignée de pièces d'or
3 : une potion	6 : une arme de crypte + une potion

- Un coffre verrouillé s'ouvre exactement comme une porte. Pour en connaître le résultat une fois ouvert, voir le point de règles précédent avec une unique modification : sur un résultat de 2, piocher une arme de crypte et une carte équipement.
- On ne peut trouver qu'une seule arme de crypte par scénario. Si une quelconque règle vous propose de piocher une arme de crypte et que vous en avez déjà trouvé une précédemment dans le scénario, piochez une carte équipement à la place (ignorez alors les pièges si vous en piochez un et piochez une nouvelle carte).
- Un Survivant équipé d'une Torche peut effectuer une fouille normalement. Si le coffre n'est pas verrouillé, il peut refaire une action de fouille (relancer le dé si le résultat est 2). Dans les cas 3 à 6, ignorer les doublons (par exemple, sur un résultat de 4 et 6, on ne pioche qu'une seule carte équipement + une potion). Si le coffre est verrouillé, il faudra attendre de l'ouvrir pour effectuer les 2 fouilles successives, et ignorer également les doublons dans les cas 3 à 6.
- Pour la fouille des NPC, voir le paragraphe « **6. NPC** »

4. Potions

- Voir le **tableau des potions** pour connaître la liste, le nom, les effets, la rareté, ainsi que le prix d'achat des potions.
- La rareté d'une potion permet de déterminer les proportions de chaque potion sur un échantillon de 100 potions.
- Lorsqu'un Survivant trouve une potion, jeter 1d100 et se référer au tableau des potions.
- Un Survivant ne peut transporter que 2 potions maximum à sa ceinture.
- Boire une potion est une action gratuite qui peut être effectuée une fois seulement par tour.
- En cas de blessures, un Survivant doit vérifier que ses potion n'ont pas été cassées. Lancer 1d6 par potion : sur un résultat de 1, la potion s'est cassée, défausser la carte correspondante. Sur un autre résultat, rien ne se passe.
- Une potion peut se revendre pour la moitié de sa valeur.

5. Ordre de Priorité des Cibles et Points d'expérience

- Le tableau **Ordre de Priorité des Cibles** annule et remplace l'Ordre de Priorité des Cibles du jeu classique, ainsi que la gestion des points d'expérience. Noter en parallèle les fractions de points gagnés à l'aide de gemmes, de jetons ou avec un papier et un crayon. Lorsqu'un point d'expérience complet est gagné, on doit le noter sur la piste d'expérience du Survivant.
- Lorsqu'un objectif est atteint, il donne 2/5 XP à la place des 5 XP habituels.
- En cas de réussite d'un scénario, chaque Survivant encore en vie gagne 1 XP.
- En cas d'échec d'un scénario, chaque Survivant perd 1 XP. Il ne peut cependant pas descendre de niveau, même si cette perte le fait passer à la couleur précédente. Il peut donc toujours utiliser les armes et compétences propres au niveau qu'il avait atteint avant l'échec du scénario.

6. NPC

- Mettre en jeu un NPC au hasard. Privilégier une figurine qui n'est pas déjà en jeu.
- Chaque NPC a des Capacités Spéciales, voir la **liste des NPC**.
- Lorsqu'un NPC est tué, coucher sa figurine sur la zone. Ce cadavre de NPC pourra être fouillé par un Survivant.
- On peut, au prix d'une action, fouiller tous les cadavres de NPC sur sa zone. On récupère 1d6-1 pièces d'or par cadavre. Retirer alors les figurines couchées.
- Ignorer la règle permettant d'obtenir une arme de crypte en tuant 5 NPC différents.

7. Abominations

- Toutes les Abominations que vous possédez peuvent être ajoutées à la pioche Zombie.
- Les blessures résultant d'attaques d'une Abomination ignorent les armures.
- Une Abomination ne peut pas être blessée par une arme de niveau 1. Il faut une arme de niveau 2 pour lui enlever 1 PV, ou une arme de niveau 3 pour lui faire 2 dommages.
- Une Abomination arrive en jeu avec 3 PV. Chaque blessure permanente infligée à une Abomination rapporte 2/5 XP.
- Certaines Abominations ont des Capacités Spéciales, voir la **liste des Abominations** pour voir quelles sont leurs capacités.

8. Précisions en jeu

- **Activation Supplémentaire :** les Zombies ciblés peuvent effectuer une (et une seule) action gratuite.
- **Rituel Nécromancien :** si au moins 2 Nécromanciens commencent leur activation à distance 0-1 les uns des autres, ils effectuent un Rituel Nécromancien comme action de ce tour. Placer un marqueur de Zone Magique sur dans une des Zones où se trouve un Nécromancien participant. Cette zone devient une zone de sortie, qui disparait dès qu'un Nécromancien l'utilise.
- **Saturation de Zone** (règle optionnelle) **:** une zone ne peut pas accueillir plus de figurines que celles qu'elle peut contenir physiquement. Si une figurine veut se déplacer vers une zone saturée, elle ne peut pas, et son action est perdue. Une figurine adjacente à une zone saturée peut effectuer une

attaque de Mêlée contre une figurine placée dans la zone saturée, comme si elle était à une distance de 0.

- **Feu de Dragon :** lorsqu'un Feu de Dragon est allumé dans une zone contenant une flaque de Bile de Dragon ou de Bile de Vouivre, retourner le marqueur face Feu du Dragon. En Fin de Tour, lancer 1d6 et retirer le Feu du Dragon sur un résultat de 6+. Sinon, le Feu continue à brûler, et ajouter un marqueur sur ce feu. À chaque fin de Tour, lancer 1d6 pour voir si le Feu s'éteint, et ajouter 1 par marqueur au résultat. Toute figure qui entre sur cette case si le Feu est actif est immédiatement détruite (mais ne rapporte aucun XP). Les Zombies ignorent le Feu pour calculer le chemin le plus court, mais considèrent la zone comme saturée tant que brûle le Feu.
- **Mort d'un Survivant :** lorsqu'un Survivant est tué, coucher la figurine sur la case pour signifier qu'il est mort. Les Zombies sur la case qui n'ont pas encore été activés pour ce tour, et lors des deux prochains tours, passent leur(s) action(s) à dévorer le malheureux. Les Zombies sur les cases adjacentes, s'ils n'ont pas de Survivant avec eux, se déplacent également vers le cadavre pour profiter du repas, jusqu'à la fin du 3e tour des Zombies. Un Cadavre qui se fait dévorer par au moins un Zombie fait du bruit.

Exemple : un Survivant est tué par une attaque Zombie. Un Runner sur une case adjacente a déjà été activé pendant ce tour. Au tour suivant des Zombies, la case du Runner ne contenant pas de Survivant, il utilisera une action pour se déplacer sur le Cadavre, et une seconde action pour le dévorer. Lors du 3e tour, il utilisera ses 2 actions à dévorer le cadavre, et ne reprendra le cours de sa non-vie qu'au 4e tour.

- **Fouille d'un Survivant mort :** on peut fouiller le cadavre d'un Survivant, si la case est libre de tout Zombie, au prix d'une Action par Cadavre. On peut alors récupérer toutes les cartes dont il disposait.

9. Entre 2 aventures

- En cas de réussite d'un scénario, chaque Survivant encore en vie peut se soigner gratuitement d'une Blessure.
- Les aliments frais ramenés au terme d'une aventure permettent de faire gagner à TOUS les Survivants 1/5 XP.
- Toutes les torches sont défaussées.
- Selon les cas, si le scénario ne le spécifie pas, la logique permettra surement de le faire, on peut accéder à des marchands, et acheter de nouveaux produits.
- Chaque Survivant peut payer pour des soins supplémentaires, à raison de 6 PO pour récupérer 1 PV, et 15 PO pour récupérer 2 PV (en plus du soin gratuit grâce à un scénario victorieux).
- S'il trouve un marchand, le Survivant pourra éventuellement acheter des potions.

10. Conservation du matériel

a. Chaque Survivant peut conserver à la fin de son aventure, cartes équipées ou dans le sac à dos :

- Aliments non périssables
- Or gagné
- Équipement
- Armes
- Armures
- Armes de Crypte

- Bile de Dragon
- Flèches / Carreaux en pagaille