

DARK
DARKER
DARKEST



PARTOUT, LES TENEBRES...

Une atmosphère enfumée flotte sur les ruines de ce qui fut autrefois une ville. Les morceaux de verre brisé qui jonchent le sol tracent un sentier sinueux au milieu du quartier dévasté. Vous croisez d'autres survivants qui s'enfuient en hurlant devant des horreurs sans nom. Pas le temps de reprendre votre souffle. Une piste d'empreintes rouge sombre sur le trottoir, un ruisseau de sang dans le caniveau : autant de preuves du massacre perpétré dans les environs et de la terreur qui s'y est installée. Finalement, vous découvrez cette maison que vous cherchiez désespérément, dernier refuge sûr dans un paysage de décrépitude et de mort.

Vous identifiez la façade grâce à la photo aux couleurs passées que vous serrez entre vos doigts.

Le laboratoire du docteur Mortimer est censé se trouver dans le bâtiment : derrière ces murs se cache l'antidote permettant de lutter contre l'épidémie qui transforme les humains en zombies. Cette maison représente votre dernier espoir d'échapper à ce cauchemar apocalyptique... mais vous devez vous hâter si vous ne voulez pas qu'il s'envole en fumée dans les flammes qui entourent l'édifice. Osez-vous plonger dans les ténèbres pour en rapporter la lumière qui sauvera le monde ?

ACCESSOIRES



5 fichers de survivant



5 figurines de Survivant



5 Pions de capture



40 cubes de munitions



1 Organiseur



1 panneau de sécurité + 21 pions Code



4 dés de survivant

6 dés de créature



20 pions de compétence



35 cubes Marqueurs (7 dans chacune des 5 couleurs)



48 cartes Équipement



32 figurines de zombie



1 dé de terreur

D6 et D4



23 pions Foyer de zombies



50 cubes gris



7 cartes Équipement de départ



3 fichers de créature et 2 fichers de Némésis



2 figurines de Némésis



3 figurines de créature



11 pions Virus



27 tuiles de pièce



41 verrous codés



8 pions Caméra



1 pion Antidote

1 pion Feu + 20 marqueurs de brûlure

APERÇU DU JEU

Dark, Darker, Darkest est un jeu coopératif de survie et d'horreur. Une équipe de 2 à 5 survivants doit explorer la demeure étroitement gardée du docteur Mortimer afin de découvrir son laboratoire, de le déverrouiller et de mettre la main sur l'antidote. C'est la seule façon de mettre un terme à cette apocalyptique invasion de zombies. Pour déjouer le système de sécurité, l'équipe doit dénicher de l'équipement dans la maison afin de déverrouiller les portes. Les codes des portes permettront finalement aux joueurs d'ouvrir le labo... où ils découvriront qu'aux hordes de zombies, aux créatures enragées et aux incendies qu'ils ont dû affronter jusqu'ici s'ajoute une créature abominable, la Némésis, dont ils devront venir à bout au cours d'un final spectaculaire.

Chaque round de jeu comporte deux phases. Durant la phase de maintenance, de nouveaux zombies entrent en jeu, des incendies éclatent ou se répandent, et les ténèbres (le « compteur de temps » du jeu) progressent. Durant la phase d'action qui s'ensuit, chaque groupe de héros forme une équipe distincte, à raison d'une équipe par pièce. À son tour, chaque équipe effectue toutes ses actions (dans l'ordre choisi par ses membres). Une fois que le tour d'une équipe est terminé, les zombies et les créatures des environs se rapprochent et les flammes s'étendent. Le round s'achève quand toutes les équipes ont terminé leur tour. Bonne chance... et tâchez de rester en vie !

MISE EN PLACE

CONSTRUCTION DE LA MAISON

Commencez par composer le plateau de jeu en disposant 20 tuiles de pièce qui forment une grille de 4 sur 5. Les symboles mentionnés ci-dessous figurent sur les tuiles et indiquent quelles sections de la maison elles représentent.

Choisissez d'abord 4 coins pour votre plateau de jeu. Placez le hall d'entrée au centre d'un des plus longs bords, puis choisissez et disposez 9 pièces périphériques pour former le pourtour de la maison (entre les coins).

Assurez-vous que les fenêtres des pièces périphériques soient orientées vers l'extérieur.

Remplissez le centre de la maison avec 6 pièces intérieures.

Quand vous composez le plateau de jeu, les passages et les portes ne doivent pas être bloqués par les murs d'une pièce voisine.

Si besoin est, faites pivoter les tuiles ou réorganisez-les jusqu'à ce que toutes les conditions soient remplies.

Vous pouvez prendre les tuiles au hasard ou choisir celles que vous voulez, afin de décider du niveau de dangerosité de votre exploration.

LABORATOIRE

Cette pièce essentielle doit être déverrouillée par l'équipe pour s'emparer de l'antidote et remporter la partie.

COINS

Ces pièces forment les 4 coins de la maison.



PIÈCES PÉRIPHÉRIQUES

Ces pièces forment le pourtour de la maison (en plus des coins). Une fois posées, leurs fenêtres doivent être orientées vers l'extérieur.



PIÈCES INTÉRIEURES

Elles forment le cœur de la maison. Il y en a toujours 6.



HALL D'ENTRÉE

Il s'agit de la pièce par laquelle l'équipe pénètre dans la maison de Mortimer.



Plusieurs pièces comportent un symbole de caméra. Placez un pion Caméra sur chacun de ces symboles, en l'orientant de façon à ce que la caméra donne sur **le maximum de pièces possible**.

Les caméras voient orthogonalement (jamais en diagonale) et leur ligne de vue est bloquée par les murs et les portes verrouillées (celles dont le symbole de cadenas comporte un verrou codé).

Une caméra couvre toujours la pièce où elle est placée. Au cas où deux orientations seraient possibles (nombre identique de pièces couvertes), c'est aux joueurs de choisir dans quelle direction pointe la caméra.



Dans cet exemple, la caméra voit la tuile où elle se trouve ainsi que toutes celles situées à sa gauche, jusqu'à ce que sa ligne de vue soit bloquée par la tuile placée à l'extrême gauche.

TERMINOLOGIE

Chaque tuile de pièce comporte une face normale, représentant la pièce et son ou ses symboles, et une face détruite représentant des flammes. Pendant la partie, les pièces peuvent être détruites par des incendies. Dans ce cas, elles sont retournées côté détruit et restent ainsi jusqu'à la fin de la partie. On les désigne alors sous le nom de « pièces détruites ».



Une « pièce verrouillée » est une pièce comportant des verrous codés sur les symboles de cadenas de chacune de ses portes.

Une pièce dotée de deux portes mais d'un seul verrou codé n'est pas considérée comme verrouillée. Les verrous codés sont posés face cachée sur le plateau, du côté indiquant s'il s'agit d'un verrou à 2 ou 3 symboles.



PREPARER LES AUTRES ACCESSOIRES

Triez les cartes par type. Mettez les pions Virus à part.

Retirez les cartes Équipement de départ pour chaque personnage, puis mélangez les cartes Équipement restantes et faites-en un paquet posé face cachée près du plateau.

Mélangez les pions Foyer de zombies face cachée et empilez-les près du plateau.

Mélangez les fiches de créature et faites-en un paquet face cachée que vous placerez près du plateau.

MISE EN PLACE DU PANNEAU DE SECURITE

L'étape suivante consiste à mettre en place le panneau de sécurité. Le jeu peut se jouer selon 3 niveaux de difficulté:

1) MODE DARK

C'est le mode idéal pour les débutants. Il permet de s'assurer qu'il soit possible de recréer la séquence codée d'ouverture du labo avec au moins trois des verrous codés. Dans ce mode, on utilise le côté à 7 pions Code du panneau de sécurité.

Tirez 3 verrous codés : un à 3 symboles et deux à 2 symboles. Les 7 symboles de code figurant au verso des verrous formeront la séquence de sécurité du labo. Prenez les 7 pions Code correspondants et placez-les sur les emplacements prévus à cet effet en haut du panneau de sécurité, à raison d'un pion Code par emplacement (l'ordre n'a pas d'importance).

Prenez un nombre de verrous codés égal au nombre de cadenas présents sur le plateau moins 3. Ajoutez-y les verrous codés utilisés pour former la séquence et mélangez les verrous de cette réserve face cachée (le côté affichant les nombres visible). Placez ensuite chaque verrou sur un symbole de cadenas jusqu'à ce que tous soient recouverts. Les pièces des coins doivent toujours comporter des verrous à 3 symboles (affichant le nombre « 3 »).

2) MODE DARKER

Les joueurs qui veulent corser la partie peuvent utiliser le côté à 8 pions Code du panneau de sécurité. Le 8e symbole est tiré au hasard parmi les pions Code.

3) MODE DARKEST

Ce type de mise en place est réservé aux joueurs qui ne craignent pas d'être confrontés à l'imprévu.

Il n'y a aucune garantie, dans ce cas, d'obtenir un ensemble de verrous codés correspondant exactement à la séquence obtenue pour déverrouiller le labo.

Au lieu de former le code en se basant sur les 3 verrous codés tirés au préalable, les joueurs forment une séquence complètement aléatoire en tirant au hasard des pions Code et en les plaçant sur le panneau de sécurité.

Pour que le code soit optimal, assurez-vous qu'aucune couleur n'apparaisse plus de deux fois dans la séquence.

Note : pour une partie à 4 ou à 5, assurez-vous de disposer d'une quantité presque identique de verrous à 3 symboles et de verrous à 2 symboles.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, mieux vaut qu'il y ait légèrement moins de verrous à 2 symboles que de verrous à 3 symboles.

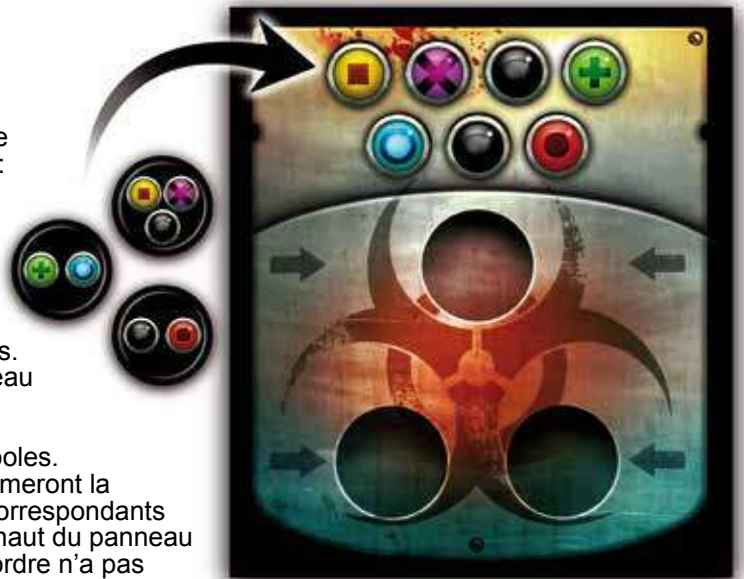
LES SURVIVANTS

Chaque joueur choisit un survivant et prend la fiche de survivant correspondante, la figurine adéquate, et 7 cubes à sa couleur. Utilisez le côté de la fiche correspondant au nombre de joueurs : 4 points d'action sur la jauge d'énergie pour 2 ou 3 joueurs, et 3 points d'action pour 4 à 5 joueurs.

Chaque joueur prend son arme spécifique (indiquée dans le guide des symboles) dans les cartes Équipement de départ et la place à droite de sa fiche de survivant. Ensuite, il prend les pions de compétence de son survivant indiqués sur sa fiche et les place à côté également.

Chaque joueur place un de ses cubes sur la case la plus à gauche de la jauge d'énergie, puis un second marqueur sur la case 0 de la jauge d'expérience.

Chaque joueur place un de ses cubes sur la première case de la zone des équipes de l'organisateur (cf. page 5). De plus, les joueurs posent 3 (dans une partie à 4 ou 5) ou 4 (dans une partie à 2 ou 3) cubes dans l'emplacement de gauche du compteur d'actions de leur fiche de survivant. Le jeu commence avec toutes les figurines sur la tuile du hall d'entrée.



Sur cette illustration figure le côté à 7 pions Code du panneau de sécurité.

LA FICHE DE SURVIVANT EN DETAIL

COMPTEUR D'ACTIONS

Ces deux cases situées en haut de la fiche de survivant permettent aux joueurs de compter les actions dépensées durant le round. Au début de chaque round, chaque joueur place dans la case de gauche un nombre de cubes d'action (représentant les points d'action) égal à son niveau d'énergie actuel.

À chaque action effectuée par la suite, le joueur déplace le nombre correspondant de cubes dans la case de droite. Quand tous les cubes sont à droite, le personnage ne peut plus effectuer d'action durant le round en cours.



JAUGE D'ENERGIE

Cette jauge indique combien de points d'action (PA) le personnage peut dépenser à chaque round.

Chaque fois que le personnage est blessé, déplacez le marqueur de 1 case en direction du symbole de crâne.

Quand les blessures entraînent le marqueur dans la zone verte, le personnage commence son tour suivant avec seulement 3 PA, et ainsi de suite.

Quand le marqueur atteint le crâne, le personnage meurt.

Ce symbole indique la valeur de capture du personnage. Il représente le nombre de dés qu'un personnage lance quand il tente de se libérer lorsqu'il est capturé, ou qu'il ajoute aux dés lancés par un coéquipier pour l'aider à se libérer.

POINTS ET JAUGE D'EXPERIENCE

Durant la partie, utilisez le marqueur pour tenir le compte des points d'Expérience (PX) que votre personnage a gagnés en accomplissant certaines tâches.

Le personnage s'en sert pour activer les compétences figurant en bas de sa fiche.

Le coût de celles-ci varie : plus on va vers la droite, plus elles s'avèrent puissantes et onéreuses. Quand un joueur dépense des PX pour activer une compétence, il prend le pion de compétence correspondant et le place sur le symbole adéquat pour indiquer qu'elle est activée.

Une fois qu'il a cumulé 10 points d'expérience, le personnage ne peut plus en gagner d'autres tant qu'il ne les a pas dépensés. Utiliser une compétence activée ne coûte aucun PA : les compétences achetées sont considérées comme permanentes et le personnage peut les utiliser lorsqu'il effectue des actions.

Ce symbole représente l'aptitude de départ du personnage. Contrairement aux compétences obtenues grâce à la jauge d'expérience, celle-ci est activée d'entrée de jeu et ne peut jamais être perdue.

L'ORGANISEUR

Ce plateau est le cœur du système de jeu : c'est lui qui fait avancer l'aventure et permet de tenir le compte de divers éléments, du passage du temps jusqu'à la formation de petits groupes de personnages dans certaines zones de la maison. Il sert aussi de pense-bête pour se rappeler du déroulement du jeu.



ZONE DES EQUIPES

Les 5 cases du haut permettent de voir quels personnages sont regroupés sur le plateau à chaque round. À chaque round, les joueurs montrent qu'ils ont terminé leurs actions en faisant descendre leurs cubes dans les cases inférieures. Durant le premier round de jeu, tous les cubes des joueurs sont placés dans la case de gauche de la rangée supérieure, puisque tous les personnages commencent la partie dans le même lieu : le hall d'entrée.

JAUGE D'ÉVÉNEMENTS

Placez un cube gris, qui servira de marqueur d'événements, sur le symbole du bas de la jauge d'événements (symbole d'horloge). Il se déplacera vers la case suivante du cycle à chaque phase de maintenance pour y déclencher l'événement correspondant.

JAUGE DE TENEBRES

Placez un cube gris, qui servira de marqueur de ténèbres, sur la première case de la jauge de ténèbres. Pendant la partie, les ténèbres s'étendent et le marqueur progresse sur la jauge. Si l'équipe échoue à déverrouiller le labo avant la fin du round où le marqueur atteint le chiffre 5, l'obscurité engloutit les survivants et ils perdent collectivement la partie.

REGLES DU JEU

Chaque round est composé de deux phases : d'abord la phase de maintenance, puis la phase d'action.

LA PHASE DE MAINTENANCE

Pendant la phase de maintenance, on passe par les étapes suivantes (figurant sur l'organiseur), dans l'ordre :

1. Résolution des événements
2. Les survivants se regroupent
3. Test de caméra
4. Génération de zombies
5. Zombification

1. RESOLUTION DES EVENEMENTS

Commencez par déplacer le marqueur d'événements gris d'un cran. Le marqueur suit un cycle : s'il se trouve sur la case zombie, il passe à la case incendie ; s'il est sur la case incendie, il passe à la case d'expansion des ténèbres (symbole d'horloge) ; et s'il est sur la case d'expansion des ténèbres, il revient à la case zombie pour recommencer le cycle. Ensuite, résolvez l'événement déclenché par la position du marqueur d'événement comme suit.



GENERATION DE ZOMBIES

Faites un jet de localisation : utilisez les dés à 4 et 6 faces pour déterminer dans quelle pièce placer un pion Foyer de zombies. Lancez les deux dés en même temps : le dé à 4 faces correspond aux lignes (le 1 correspondant à celle du haut et le 4 à celle du bas, où se trouve le hall d'entrée) et le dé à 6 faces aux colonnes (le 1 correspondant à celle de gauche, et le 5 à celle de droite). Placez un pion Foyer de zombies tiré au hasard, face cachée (face zombie visible) dans la pièce ainsi désignée.

Voici la liste des situations possibles :

- 1) Si la pièce localisée par le jet de dés se trouve dans la ligne de vue (cf. page 6) d'au moins un survivant, retournez le pion Foyer de zombies et placez-y autant de zombies qu'indiqué, avant de retirer le pion du jeu.
- 2) Si la pièce désignée n'est dans aucune ligne de vue, le pion Foyer de zombies reste face cachée.
- 3) Si la pièce désignée est complètement verrouillée ou détruite, placez le nombre de zombies requis dans n'importe quelle pièce qui n'est pas en feu et qui se trouve adjacente à une pièce contenant au moins un survivant, dans la ligne de vue du survivant en question. C'est aux joueurs de choisir la pièce en question parmi celles qui correspondent à ces critères. Si aucune pièce ne correspond (si toutes les pièces adjacentes sont en feu, par exemple), placez ces zombies dans n'importe quelle pièce qui n'est pas en feu.
- 4) Si vous avez obtenu un 6 au dé à six faces, suivez la procédure indiquée en 3.

LIGNE DE VUE

La ligne de vue détermine si un survivant peut attaquer ou voir un élément spécifique du plateau. Il est impossible d'interagir avec des éléments de la maison qui ne sont pas dans la ligne de vue. La ligne de vue s'avère cruciale pour les combats et détermine également si un pion Foyer de zombies est converti en zombies ou pas.

- On ne trace la ligne de vue qu'horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale.
- La ligne de vue est bloquée par les murs, les pièces détruites et les portes verrouillées.



Cet exemple montre comment différents éléments ou conditions influencent la ligne de vue et déterminent si on peut la tracer ou non. Lucie n'a une ligne de vue que vers le pion Foyer de zombies 1. Le pion 2 se trouve dans une pièce verrouillée, qui bloque donc la ligne de vue vers lui.

Bruce ne peut établir de ligne de vue vers aucun pion Foyer de zombies. La pièce détruite lui bloque la vue vers le pion 3 et le pion 4 est bloqué à la fois par la pièce détruite et par un mur. Le pion 1, situé en diagonale par rapport à Bruce, ne se trouve pas non plus dans sa ligne de vue.

Leo est entré dans le couloir et peut tracer une ligne de vue vers les pions 3 et 4. Il risque de se retrouver encerclé par les morts-vivants.



Cet exemple vous montre la ligne de vue d'une caméra qui voit 4 tuiles : celle où elle se trouve, le couloir de la tuile située à gauche (mais pas la pièce close, car celle-ci ne comporte aucune porte ouverte sur son mur de droite), la tuile suivante à gauche, et enfin la tuile de coin (qui comporte, elle, une porte du côté de la ligne de vue de la caméra).



L'INCENDIE DE S'ETEND

Si des flammes se sont déclarées dans la maison, elles se répandent. Déterminez dans quelle direction en lançant le dé à 4 faces et en consultant les indications de direction sur la tuile du hall d'entrée. Déplacez le pion Feu de la tuile où il se trouve vers la tuile adjacente, dans la direction indiquée. Placez un marqueur de brûlure sur la tuile où arrive le pion Feu. Le feu traverse les murs et les portes verrouillées, mais ne peut pas entrer dans le labo ou dans une pièce détruite, ni sortir de la maison. Si le pion Feu ne peut pas se déplacer dans la direction choisie, ajoutez un marqueur de brûlure sur la tuile où il se trouve actuellement. Les tuiles séparées en 2 pièces n'ont aucun effet sur le feu : la totalité de la tuile est considérée comme étant en feu, où que soit placé le marqueur de brûlure. Quand une pièce reçoit son troisième marqueur de brûlure, elle est considérée comme détruite et on la retourne côté détruit. Le pion Feu reste sur la tuile, mais on retire les marqueurs de brûlure.



LES TENEBRES S'ETENDENT

Quand le marqueur d'événements atteint le bas de la jauge (l'horloge rouge), déplacez le marqueur de ténèbres d'une case vers la droite.

LA JAUGE DE TENEBRES

Cette jauge indique combien de temps il reste aux héros. Quand le marqueur atteint la dernière case, la partie est sur le point de s'achever.



DECLENCHEMENT D'UN INCENDIE

Quand le marqueur de ténèbres arrive sur une case affichant le symbole de feu et qu'il n'y a aucun pion Feu dans la maison, un incendie éclate aussitôt. Déterminez dans quelle pièce débute le feu en lançant les dés à 4 et à 6 faces, et en appliquant les mêmes règles que pour la génération de zombies, expliquée page 5.

PROGRESSION DES TENEBRES

Tant que l'assaut final n'a pas commencé, déplacez le marqueur de ténèbres d'une case chaque fois qu'un joueur est éliminé, qu'une pièce est détruite ou qu'un pion Code est retiré du panneau de sécurité sans utiliser de verrou codé.



LA FIN

Quand le marqueur de ténèbres atteint la dernière case de la jauge de ténèbres, le round final commence. Si les joueurs ne parviennent pas à pénétrer dans le labo pendant ce round, la partie s'achève et ils ont perdu.

2. LES SURVIVANTS SE REGROUPENT

Si besoin est, regroupez les survivants sur la zone des équipes de l'organisateur pour indiquer la situation actuelle.

Placez les cubes des survivants situés dans une même pièce sur une des cases d'équipe de l'organisateur. Répétez l'opération pour chaque groupe de joueurs (même s'il n'en compte qu'un) situé dans une pièce différente.

Les joueurs peuvent placer ces groupes de cubes et ces cubes isolés **dans l'ordre de leur choix**.

Note : durant la phase d'action, tous les joueurs dont le cube se trouve sur la première case d'équipe de l'organisateur agissent en premier. L'ordre des cases d'équipe est donc important et les joueurs doivent se concerter pour y placer leurs cubes.



3. TEST DE CAMERA

Pour chaque pièce contenant au moins un survivant et située en ligne de vue d'une caméra, lancez un nombre de dés de survivants égal au nombre de survivants présents, en même temps que le dé de terreur. Pour chacune de ces pièces, si vous obtenez au moins un échec (cf. page 10), résolvez l'événement indiqué par le dé de terreur (cf. page 19). Au cas où un survivant ou un groupe se trouve dans une pièce surveillée par plusieurs caméras, il faut faire un test de caméra pour chacune d'entre elles.

Note : les joueurs résolvent chaque pièce (y compris les événements éventuellement déclenchés par le jet de caméra), avant de passer à la suivante et de lancer les dés. Ce sont toutefois les joueurs qui choisissent l'ordre dans lequel ils résolvent les pièces.

4. GENERATION DE ZOMBIES

Il est temps à présent de générer des zombies dans la maison, même si d'autres sont déjà apparus durant ce tour suite à un événement. Localisez la pièce où apparaît un pion Foyer de zombies comme décrit précédemment, et remplacez-le par le nombre adéquat de zombies s'il y a lieu (cf. page 5).

5. ZOMBIFICATION

Lors de la dernière étape de la phase de maintenance, l'état de santé des survivants se dégrade. Cette étape ne s'applique qu'aux survivants dotés de 2 pions Virus. Si un tel survivant a déjà un cube gris sur sa jauge de compétence, déplacez-le d'une case vers la gauche. Sinon, placez-en un sur l'emplacement de compétence le plus à droite de sa fiche de survivant. Si le cube atteint une compétence précédemment activée, retirez le pion de compétence qui la représente : le survivant l'a perdue.

Lucy a précédemment activé sa troisième compétence. Par conséquent, elle a placé le pion de compétence correspondant sur le symbole inactif (bleu). Toutefois, après avoir été mordue deux fois,



Lucy est infectée : elle pose un cube gris sur l'emplacement de compétence le plus à droite. Au round suivant, le cube se déplacera d'un cran vers la gauche. Quand il atteindra la compétence activée, celle-ci sera perdue.

Le temps du survivant est compté : il doit s'injecter l'antidote avant que le cube gris n'atteigne l'emplacement le plus à gauche des 4. Sinon, il est considéré comme zombifié ! Si cela se produit, retirez la figurine du survivant du plateau et remplacez-la par une figurine de zombie. Ce survivant ne jouera pas le reste du round, mais il peut rejoindre la partie à l'étape « Les survivants se regroupent » du prochain. Il placera alors sa figurine sur la tuile du hall d'entrée, en subissant éventuellement les dégâts dus au feu. Le survivant perd toutes les compétences et l'équipement qu'il avait, et entre dans la maison uniquement pourvu de sa carte Équipement de départ. Il dispose toutefois du plein d'énergie et n'a plus de pion Virus.

L'injection de l'antidote interrompt le processus de zombification, mais n'élimine pas le virus du sang du survivant : un pion Virus reste donc dans l'inventaire du survivant.

Si le survivant est encore mordu et reçoit de nouveau un second pion Virus, la zombification reprend là où elle s'était arrêtée et le marqueur gris reprend sa route en direction du symbole de compétence le plus à gauche. **Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 pions Virus.** Les morsures supplémentaires qui ne peuvent pas être attribuées à un autre survivant dans l'équipe attaquée sont ignorées.

LA PHASE D'ACTION

C'est la phase où les survivants effectuent leurs actions. En commençant par la case d'équipe la plus à gauche et en progressant vers la droite, pour chaque case d'équipe contenant au moins un cube de joueur, on suit les étapes ci-dessous :

1) Tous les joueurs dont les cubes se trouvent sur la case d'équipe actuelle effectuent leur action. Ils peuvent agir dans l'ordre de leur choix, alternant entre eux s'ils le désirent. Une fois que les joueurs ont terminé leurs actions, déplacez les cubes qui les représentent vers la case d'équipe du bas pour indiquer que cette équipe a fini de jouer.

2) Les zombies et les créatures réagissent, et les flammes se répandent (cf. page 14).

On reproduit cette séquence jusqu'à ce que tous les groupes et tous les survivants isolés situés dans des pièces différentes aient déplacé leurs cubes dans la case du bas, et que les réactions aient été résolues. Le round s'achève quand la dernière case d'équipe a terminé ces deux étapes.

À chaque round de jeu, chaque joueur dispose d'un nombre de points d'action indiqué par le marqueur de sa jauge d'énergie. Au début du jeu, chaque joueur a 3 ou 4 points d'action à sa disposition, en fonction du nombre de survivants. Plus ils perdent d'énergie, moins les survivants peuvent effectuer d'actions. Les survivants peuvent effectuer des actions différentes, ou reproduire plusieurs fois la même, dans l'ordre de leur choix. Ils peuvent également passer leur tour s'ils le veulent.

Voici les actions que peuvent effectuer les joueurs :

SE DEPLACER

Un survivant peut dépenser 1 point d'action pour se déplacer horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale) dans une pièce adjacente. Quand une tuile contient deux pièces séparées, se déplacer de l'une à l'autre est équivalent à se déplacer dans une pièce adjacente (1 point d'action). Les survivants ne peuvent pas sortir d'une pièce contenant des créatures ou des zombies : dans ce cas, ils ne peuvent la quitter que pendant un combat au moyen du symbole de retraite. Les murs et les pièces verrouillées bloquent naturellement le déplacement.

Quand un personnage établit une ligne de vue en direction d'un pion Foyer de zombies après être entré dans une pièce, convertissez ce dernier en zombies.

Les survivants peuvent pénétrer dans des pièces en feu ou détruites, mais à un certain prix (cf. page 16).

FOUILLER

Un survivant peut dépenser 1 point d'action pour fouiller une pièce non-détruite qui n'a pas déjà été fouillée avec succès (marquée d'un cube gris). Pour fouiller une pièce, le joueur lance autant de dés de survivant qu'il y a de survivants à l'intérieur, pour un maximum de 4. Il lance également le dé de terreur. Pour chaque symbole de succès (cf. page suivante) obtenu, le joueur prend la première carte Équipement du paquet. S'il obtient plusieurs cartes, le joueur en garde une et donne le reste aux autres survivants présents dans la pièce, à raison d'une au maximum par joueur. Distribuer les cartes ne coûte aucun point d'action. Si au moins une carte Équipement a été découverte, placez un cube gris dans la pièce pour indiquer qu'il ne sera plus possible de la fouiller. Si un autre symbole que celui de succès apparaît deux fois ou plus, l'événement du dé de terreur (cf. page 19) est déclenché.

Note : les plus grands groupes ont de meilleures chances de découvrir des cartes Équipement, mais courent également plus de risque de déclencher des événements inattendus.

Dans cette situation, 3 membres de l'équipe effectuent une fouille : ils lancent 3 dés de survivant. Un symbole de succès (le premier figurant ici) permet aux survivants de trouver 1 objet. Toutefois, la double cible déclenche l'événement affiché par le dé de terreur : une créature spéciale apparaît !



DONNER OU RECEVOIR DE L'EQUIPEMENT

Un survivant peut dépenser 1 point d'action pour donner une carte Équipement à un autre situé dans la même pièce, ou pour en recevoir une de sa part.

Un verrou codé peut être transmis comme une carte Équipement au prix de 1 point d'action.

Note : les survivants ont le droit de laisser tomber des éléments d'équipement, mais ceux-ci sont alors retirés du jeu. Chaque survivant peut transporter un maximum de 5 cartes Équipement/Virus.

DEVERROUILLER UNE PORTE

Quand un survivant se trouve dans une pièce séparée de sa voisine par une porte comportant un verrou codé, il peut retourner ce dernier pour révéler les symboles qui y figurent sans dépenser de PA. Si les cartes Équipement du joueur (il ne peut pas utiliser celles des autres joueurs présents dans la pièce avec lui) affichent tous les symboles du verrou codé (à raison d'une carte Équipement par symbole du verrou), il peut dépenser 1 point d'action pour déverrouiller cette porte. Il retire alors le verrou codé du plateau et le place à côté de sa fiche de personnage (il conserve ses cartes Équipement utilisées). Tous les joueurs peuvent désormais traverser cette porte.

Un joueur peut ouvrir une porte verrouillée même s'il n'a pas les cartes Équipement correspondantes : pour ce faire, il doit cependant déplacer le marqueur de ténèbres d'une case vers la droite pour chaque symbole auquel il ne peut associer aucune carte Équipement.

ETEINDRE UN FEU

Un survivant peut dépenser 2 points d'action pour retirer un marqueur de brûlure de la tuile qu'il occupe. Si cette tuile contient le pion Feu et qu'elle ne comporte désormais plus aucun marqueur de brûlure, retirez le pion Feu sans dépenser d'autre PA.

UTILISER UNE FONCTION DES PIÈCES DES COINS

Chaque pièce des coins dispose de deux fonctions. Les survivants peuvent en choisir une par round, au prix de 2 PA :

- 1) La fonction spécifique d'une pièce unique (cf. page 21 pour plus d'informations), ou
- 2) La fonction consistant à entrer un verrou codé dans le panneau de sécurité.

Lors d'un même round, les survivants ont le droit de dépenser des PA pour utiliser une des deux fonctions de chaque pièce des coins (ce qui signifie qu'on peut utiliser un maximum de 4 fonctions des pièces des coins, pour un coût total de 8 PA maximum par round).

COMBAT

Un survivant peut dépenser 1 point d'action pour attaquer des créatures et des zombies situés dans sa pièce. S'il dispose d'armes à distance, il peut également attaquer des créatures et zombies situés dans sa ligne de vue, à plusieurs pièces de distance.

Pour attaquer, le joueur lance le nombre de dés de survivant indiqué sur la carte Équipement de son arme. D'autres cartes Équipement peuvent modifier le nombre de dés jetés, mais celui-ci ne peut **jamais excéder 4**. Si le joueur n'a aucune arme, il combat à mains nues et ne lance qu'un seul dé.

Pour chaque attaque, le joueur **lance d'abord le ou les dés de survivant, puis distribue les touches entre ses adversaires**. S'il obtient plusieurs touches, il peut les distribuer à plusieurs adversaires situés à portée de son arme.

LE DE DE SURVIVANTS PENDANT LES COMBATS



SUCCES (X2)

Chaque symbole de succès obtenu lors d'un combat inflige une touche avec l'arme utilisée. Lors des actions non liées au combat (comme la fouille ou la défense), ce symbole a des effets différents. Une seule touche suffit à éliminer un zombie, mais les créatures sont plus résistantes. Le combat contre les créatures est expliqué page 12.



CIBLE

Si on associe 1 symbole de cible à 1 symbole de succès, la portée de l'arme utilisée augmente de 1 lorsqu'on attribue le symbole de succès à une cible. Les symboles de cible obtenus lors des attaques n'utilisant pas d'armes à distance ne servent à rien. Il est possible d'associer plusieurs symboles de cible à un même symbole de succès pour accroître encore la portée.



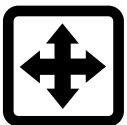
RECU

Ce symbole écarte un adversaire du survivant qui l'attaque, en ligne droite, hors de la pièce où se trouve ce dernier. L'adversaire en question se retrouve dans une pièce adjacente accessible.

Un zombie repoussé dans une pièce détruite/en feu (ou obligé d'en traverser une) est éliminé (ce qui vous rapporte des PX). Les créatures non immunisées contre le feu qui se trouvent dans ce cas subissent immédiatement des dégâts.

Si plusieurs symboles de recul s'appliquent au même adversaire, celui-ci recule d'autant de pièces à condition de rester en ligne de vue du joueur qui l'attaque.

Note : un survivant capturé (cf. page 19) est libéré quand le dernier zombie ou la dernière créature est repoussé(e) dans une autre pièce.



RETRAITE

Ce symbole peut être utilisé lors d'un combat par le survivant (ou par d'autres survivants situés dans la même pièce) une fois que les touches ont été distribuées. Le survivant qui obtient ce symbole peut se déplacer dans une pièce adjacente. Si plusieurs symboles retraite ont été obtenus, ils peuvent être distribués à différents survivants présents dans la pièce. En dehors du combat, ce symbole ne sert à rien.

Note : il faut attendre le prochain round et l'étape « les survivants se regroupent » pour que les nouveaux groupes de survivants ainsi formés soient représentés sur l'organiseur. La nouvelle position des survivants séparés (par des symboles de retraite ou par d'autres moyens) n'a pas d'effet durant le round en cours sur l'ordre d'exécution des actions en groupe ou individuelles. Par conséquent, les survivants séparés sont toujours considérés comme faisant partie du groupe dont ils partagent la case sur l'organiseur.

Un survivant capturé (cf. page 19) ne peut pas quitter la pièce au moyen d'un symbole de retraite.



ECHEC

Pendant un combat, chaque symbole d'échec annule un autre symbole (y compris un symbole d'échec). C'est au joueur de choisir quel symbole est annulé. Pendant les tests de caméra, un symbole d'échec déclenche un événement négatif.

EXEMPLES DE JETS DE COMBAT



2 dés sont lancés et affichent 1 touche et 1 échec. L'attaque est donc ratée.



3 dés sont lancés et affichent 2 touches et 1 échec. Il ne reste donc que 1 touche, ce qui suffit pour tuer un zombie.



Ici, le premier échec est utilisé pour annuler le second, ce qui laisse 1 touche.



Le joueur peut choisir d'appliquer les deux cibles au même succès (augmentant alors sa portée de 2 pièces) ou d'appliquer chacune à un succès.

EXEMPLE DE SITUATION DE COMBAT



Dans cette situation, 3 membres de l'équipe affrontent des adversaires dans des pièces identiques ou adjacentes.

Lucy se trouve dans le couloir de sa tuile et peut voir l'oiseau mort-vivant à sa droite, ainsi que le zombie situé sous elle (le passage est dégagé dans les deux cas).

Bruce ne peut attaquer que les zombies situés dans sa propre pièce, car ce sont les seuls adversaires qu'il peut voir.

Léo peut voir les zombies à sa gauche, car la porte est ouverte. Il ne peut cependant pas attaquer l'oiseau, car la porte verrouillée bloque sa ligne de vue.

COMBAT CONTRE LES CREATURES

Quand on affronte des créatures, les mêmes règles s'appliquent que pour le combat contre les zombies. Toutefois, les créatures sont bien plus robustes, et il faut plusieurs touches pour les éliminer. Par ailleurs, elles disposent d'attaques spéciales déclenchées par le symbole « renforts » des dés de créature.

Tenez le compte des touches infligées à une créature en posant des marqueurs gris sur les zones de votre choix des fiches de créature. Chaque fiche de créature comporte différentes zones qui, une fois recouvertes par le nombre de marqueurs indiqué, rendent le monstre moins efficace.

- Pour chaque zone orange recouverte, les joueurs peuvent ignorer 1 des symboles de morsure obtenus par la créature à chaque combat.
- Pour chaque zone bleue recouverte, la créature perd 1 point de déplacement.
- Pour chaque zone rouge recouverte, la créature lance 1 dé de moins lors des combats (mais jamais moins de 1).
- Pour chaque zone blanche recouverte, les joueurs peuvent ignorer 1 des symboles de renforts obtenus par la créature à chaque combat.

DETAILS DE LA FICHE DE CREATURE



Ce symbole indique que le monstre est immunisé contre le feu : il peut traverser sans dommage les tuiles en feu et les salles détruites.

ZONES

Ces symboles de cibles représentent les différentes parties du corps du monstre. Les joueurs placent 1 cube gris sur l'une d'entre elles pour chaque succès qu'ils obtiennent lors de leurs jets de combat, afin de modifier les capacités de cette créature. Le nombre figurant au milieu de la cible représente le nombre de touches/cubes gris requis pour détruire la partie du corps en question et affaiblir le monstre. Quand toutes les zones ont reçu autant de cubes qu'indiqué, la créature est éliminée et on met sa figurine de côté. Sa fiche est placée sous le paquet de fiches de créatures.

CARACTERISTIQUES

La valeur de déplacement du monstre figure à droite du symbole bleu : elle indique la portée de son déplacement lors d'une réaction. La puissance d'attaque figure à droite du symbole rouge et indique le nombre de dés de créature que le monstre lance lors des attaques.

COUP SPECIAL

En bas de la fiche figure le coup spécial unique que peut effectuer le monstre lorsqu'il obtient le symbole adéquat pendant une attaque. Reportez-vous à la liste complète des symboles où vous trouverez toutes les explications concernant les cartes et les fiches.

REACTIONS DES ZOMBIES ET DES CREATURES

Une fois que tous les joueurs d'un groupe ont déplacé leurs cubes vers les cases inférieures de la zone des équipes de l'organisateur, les zombies et les créatures réagissent et s'il y a un pion Feu actif, celui-ci se répand. Les réactions représentent le fait que les créatures détectent la présence des membres de l'équipe et se déplacent en direction de leurs proies en fonction des bruits qu'elles font en agissant.

À mesure que le temps passe, l'incendie se répand également dans toute la maison.



1. ATTAQUE DES ZOMBIES ET DES CREATURES

Les zombies et les créatures situés dans la même pièce qu'au moins un survivant attaquent immédiatement. S'il y a plusieurs affrontements dans des pièces différentes, ce sont les joueurs qui décident de l'ordre dans lequel ils sont résolus. Pour résoudre ces attaques, on utilise les dés de créature. Les zombies attaquent toujours en groupe : on lance 1 dé par zombie qui attaque, **pour un maximum de 6 dés**. Le nombre de dés que lancent les créatures lors des attaques est indiqué sur leur fiche (puissance d'attaque). Chaque dé de créature comporte les symboles suivants :



DEGAT

Chaque symbole de dégât obtenu signifie qu'un des survivants présents dans la pièce réduit son énergie de 1. S'il y a plusieurs survivants présents dans la pièce, ce sont les joueurs qui choisissent comment les dégâts sont distribués entre eux.



DEGAT GRAVES

Chaque symbole de dégât grave obtenu signifie qu'un des survivants présents dans la pièce réduit son énergie de 2. S'il y a plusieurs survivants présents dans la pièce, ce sont les joueurs qui choisissent comment les dégâts graves sont distribués entre eux. Toutefois, on ne peut pas diviser les 2 points de dégâts d'un symbole de dégât grave entre deux survivants.



RENFORTS

Chaque symbole de renforts obtenu lors d'une attaque de zombie alerte une horde de zombies (choisie par les joueurs) situées dans une pièce adjacente (horizontalement, verticalement ou même en diagonale) : la horde en question entre alors dans la pièce où a lieu le combat. Une horde de zombies adjacente horizontalement ou verticalement ne peut être choisie que si elle dispose d'une ligne de vue vers la pièce du combat et que cette dernière ne brûle pas. Les zombies adjacents en diagonale ne peuvent être choisis que si leur pièce et celle du combat disposent toutes deux d'une ligne de vue vers une pièce adjacente aux deux, et qu'aucune de ces pièces n'est en feu. Tout pion Foyer de zombies choisi pour se déplacer est d'abord remplacé par le nombre correspondant de zombies. Ignorez tous les symboles obtenus qui ne peuvent pas être affectés légalement à une horde de zombies. Lors de l'attaque effectuée par une créature, chaque symbole de renforts déclenche le coup spécial de celle-ci (cf. page 12).



CAPTURE

À chaque symbole de capture obtenu, un survivant est capturé. On place un pion capture sous le socle de sa figurine pour s'en souvenir. Les survivants capturés ne peuvent pas quitter la pièce tant que tous les zombies et créatures qui s'y trouvent ne sont pas éliminés, ou tant qu'ils n'ont pas été libérés (par eux-mêmes ou par un coéquipier). Placez un marqueur de capture sous chaque survivant affecté. C'est aux joueurs de décider quels survivants sont affectés. La capture est expliquée en détail page 19.



MORSURE

Pour chaque symbole de morsure obtenu, un des joueurs présents dans la pièce reçoit un pion Virus qu'il place à gauche de sa fiche de personnage. Un personnage qui a reçu deux pions Virus est infecté. L'infection est expliquée en détails page 20. C'est aux joueurs de décider quels survivants sont infectés. Note : il faut éviter l'infection à tout prix !



PEUR

Chaque symbole de peur obtenu force un survivant à se déplacer dans une pièce adjacente accessible. Les joueurs décident quels survivants sont affectés, à raison de 1 symbole de peur par survivant. Note : si possible, les joueurs doivent choisir un joueur auquel il reste suffisamment de points d'action pour pouvoir rejoindre le groupe ensuite. On ne peut pas choisir les survivants capturés.

Note : souvenez-vous qu'il faut attendre l'étape « les survivants se regroupent » du round suivant pour que les nouveaux groupes et survivants isolés soient représentés sur l'organisateur. Par conséquent, les survivants affectés par la peur font toujours partie du groupe dont ils partagent la case sur l'organisateur.

JETS DE DEFENSE

Une fois que les zombies/créatures ont effectué leur jet de dés, les joueurs ont la possibilité de se défendre avant qu'on ne résolve les effets des attaques des monstres.

Lancez 1 dé de survivant par survivant présent dans la pièce, pour un maximum de 4 dés. Chaque symbole de succès annule 1 dé de créature (et on ignore tous les autres symboles des dés de survivant). C'est aux joueurs de décider quels survivants sont affectés par ces symboles. Naturellement, tous les survivants affectés doivent se trouver dans la pièce où a lieu le combat. C'est aux joueurs de décider de l'ordre dans lequel les symboles sont distribués.

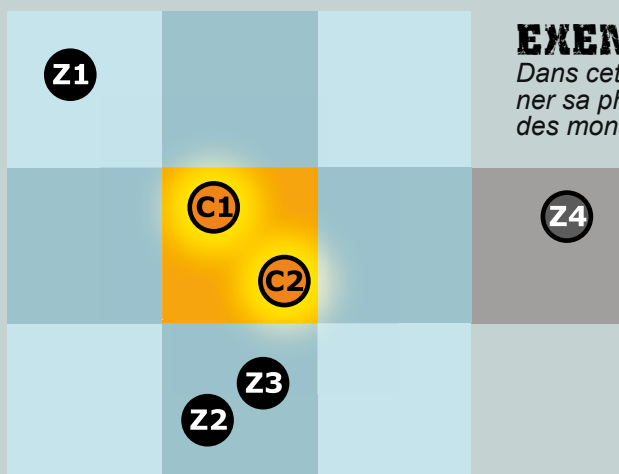
2. DEPLACEMENT ET ATTAQUE DES ZOMBIES ET CREATURES

Tous les zombies situés dans une pièce adjacente (horizontalement, verticalement ou diagonalement) à celle où se trouve un des survivants qui viennent d'agir tentent d'y pénétrer. Les zombies ont 2 points de déplacement **et ne peuvent traverser ni les murs, ni les pièces en feu/détruites, ni les portes verrouillées**. Ils se déplacent toujours en direction de la pièce qu'ils veulent atteindre, jamais dans la direction opposée, et toujours **vers le survivant le plus proche**. Si deux pièces contenant des survivants se situent à égale distance, les joueurs choisissent laquelle sera l'objectif du ou des zombies.

Au cas où ils devraient s'éloigner parce qu'ils sont arrivés dans un cul-de-sac, ou à cause de pièces en feu/détruites, de portes verrouillées ou de murs, les zombies restent immobiles. Si, sur leur chemin, ils entrent dans une pièce contenant au moins un survivant, ils y restent **et attaquent le ou les survivants en question**.

Une créature présente dans la maison, contrairement aux zombies, est activée quelle que soit sa position actuelle par rapport aux survivants qui viennent d'agir, mais sa route doit être « dégagée » : la route en question doit finir par mener aux survivants et ne pas traverser de murs ni de culs de sac à cause des portes verrouillées et des murs. La route peut traverser des pièces en feu si la créature y est immunisée (cf. page 12).

La route doit également permettre à la créature de s'approcher de la tuile qui l'a déclenchée (ce qui signifie qu'au terme de son mouvement, moins de tuiles l'en séparent qu'au début), sinon elle ne se déplace pas.



EXEMPLES DE REACTION DES ZOMBIES

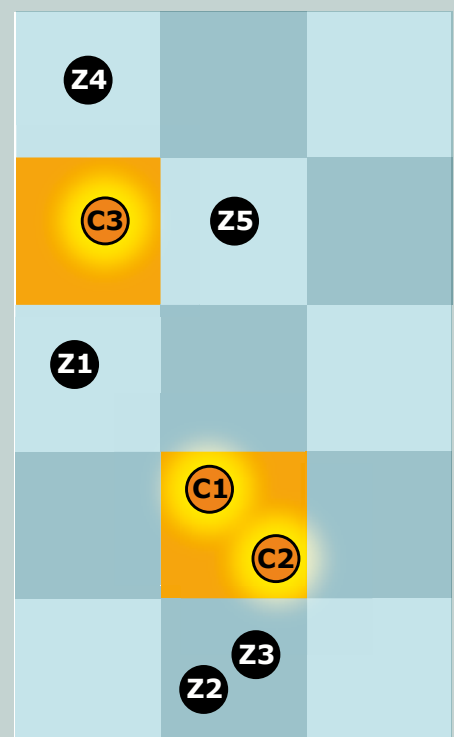
Dans cet exemple, un groupe de 2 personnages (C1 et C2) vient de terminer sa phase d'action dans la même pièce. Les joueurs vérifient s'il existe des monstres adjacents et en trouvent plusieurs.

Le zombie Z1 et les deux zombies en groupe (Z2 et Z3) réagissent. Le zombie Z4 est hors de portée, mais s'il s'était agi d'une créature, sa réaction aurait également été déclenchée par la présence des personnages, quelle que soit la distance.

Dans ce second exemple, la situation est similaire, mais présente une différence cruciale : le groupe est composé de 3 personnages, et bien qu'ils partagent la même case de la zone des équipes de l'organisateur, sur le plateau, le personnage C3 se trouve dans une pièce différente, car il s'est séparé du groupe auparavant durant le round.

Par conséquent, les zones déclenchant les réactions des zombies ont une plus vaste portée. Les zombies Z2 et Z3 choisiront toujours les personnages C1 et C2 comme victimes, mais les zombies Z1, Z4 et Z5 se déplaceront vers le personnage C3, car ce survivant est plus proche de leur position et qu'il ne leur faudra se déplacer que d'une pièce pour l'atteindre (les zombies se déplaçant toujours orthogonalement, jamais en diagonale).

Les membres de l'équipe doivent toujours se souvenir que s'écarter d'un groupe peut provoquer une activation agressive des zombies environnants. Le positionnement représente donc un aspect essentiel de la tactique d'un groupe de survivants partageant une case de la zone des équipes de l'organisateur.



EXEMPLE DE REACTION DE CREATURE



Bruce et Lucy ont terminé leur activation ensemble, et se trouvent sur la même tuile. Une pièce de la maison contient un chien zombie. La route de droite du chien est bloquée par un mur et celle du bas par une porte verrouillée.

Le seul chemin possible consiste à monter, puis à aller à droite, comme indiqué sur le schéma.

Toutefois, le chien serait alors de nouveau bloqué par une porte verrouillée et ne parviendrait pas à atteindre l'équipe à la prochaine phase de réaction. Il ne se déplacera donc pas.

Si la route était dégagée (si les deux verrous codés de la pièce du haut étaient retirés), le chien se serait déplacé à hauteur de sa valeur de déplacement, car il aurait ainsi atteint une position plus « proche » des membres de l'équipe qu'il vise.

3. LE FEU SE REPAND

Une fois les réactions des zombies et des créatures effectuées, les joueurs lancent le dé à 4 faces et le feu actif (s'il y en a) se répand dans la direction indiquée (cf. page 7 pour plus de détails).

Si le pion Feu ne se déplace pas dans cette situation, ajoutez un marqueur de brûlure dans la pièce où il se trouve. Chaque fois que vous déplacez le pion Feu, ajoutez un marqueur de brûlure dans la pièce où il aboutit.

REGLES COMPLEMENTAIRES

LES SURVIVANTS

Les survivants débutent la partie avec certaines compétences et peuvent en développer d'autres au cours de la partie en dépensant des points d'expérience (PX). Cette dépense peut avoir lieu à n'importe quel moment du round. Les survivants gagnent des points d'expérience comme suit :

Éliminer 1 zombie au combat au moyen de symboles de succès/recul	1 PX
Ouvrir une porte verrouillée	2 PX
Éliminer 1 créature au combat au moyen de symboles de succès/recul	2 PX (pour chaque survivant)

Notez les points gagnés sur la jauge d'expérience des fiches de survivants. Les compétences des différents survivants sont expliquées dans le guide de référence des symboles. On peut obtenir les compétences dans l'ordre de son choix. Ce sont les joueurs qui décident quelle nouvelle compétence ils veulent obtenir. En dépensant les PX requis, le survivant obtient la compétence et place le pion de compétence adéquat sur le symbole correspondant du plateau. Un joueur peut gagner jusqu'à 10 points d'expérience. Quand il en a 10, il doit en dépenser avant de pouvoir en obtenir d'autres.

LE FEU

Dès qu'un incendie éclate (déclenché par le dé de terreur ou la jauge de ténèbres), les joueurs lancent le dé à 4 faces et le dé à 6 faces pour déterminer dans quelle pièce (relancez le dé à 6 faces si vous obtenez un 6). Placez le pion Feu et un marqueur de brûlure dans la pièce en question.

Le pion Feu localise le foyer de l'incendie qui se répandra dans les pièces adjacentes. Durant l'étape de résolution des événements où l'incendie s'étend pendant la phase de maintenance, **ne déplacez que le pion Feu**.

Il traverse les murs et les portes verrouillées, mais ne peut ni pénétrer dans le labo, ni entrer dans une pièce détruite, ni sortir de la maison. Si le pion Feu ne se déplace pas dans cette situation, **ajoutez un marqueur de brûlure dans la pièce où il se trouve**.

Chaque fois que vous déplacez le pion Feu dans une nouvelle pièce, **ajoutez un marqueur de brûlure dans celle-ci. Une pièce comportant 3 marqueurs de brûlure est détruite** : déplacez le marqueur de ténèbres d'une case vers la droite. Retirez ensuite du jeu tous les pions (caméra, verrous, foyers de zombie) que contenait la pièce détruite. La tuile de la pièce est retournée pour afficher son côté détruit.

Une fois que le feu s'est répandu, procédez comme suit pour chaque tuile en feu et chaque pièce détruite :

- Retirez de la tuile un nombre de zombies égal au nombre de marqueurs de brûlure qu'elle contient (3 pour une pièce détruite), si c'est possible. Les joueurs ne gagnent pas de PX pour ces zombies éliminés.
- Les créatures qui ne sont pas immunisées contre le feu subissent 1 point de dégât par marqueur de brûlure (3 pour une pièce détruite). Ce sont les joueurs qui répartissent les marqueurs de dégâts sur la fiche de créature.
- Chaque survivant doit réduire son énergie de 1 pour chaque marqueur de brûlure que contient la pièce (3 pour une pièce détruite).

Quand un survivant se déplace sur une pièce en feu ou détruite, il doit réduire son énergie du nombre de marqueurs de brûlure qu'elle contient (3 pour une pièce détruite).

Quand une créature qui n'est pas immunisée contre le feu se déplace sur une tuile en feu ou détruite, infligez-lui 1 point de dégât par marqueur de brûlure que celle-ci contient (3 pour une pièce détruite). Ce sont les joueurs qui répartissent les marqueurs de dégâts sur la fiche de créature. Les créatures immunisées contre le feu, elles, ne subissent aucun dégât dans ce cas.

Note : une horde de zombies ne se déplace jamais dans une pièce en feu.

Il ne peut y avoir qu'un incendie (et par conséquent, qu'un pion Feu) actif dans la maison à tout moment de la partie.

EQUIPEMENT

Les cartes Équipement ont deux fonctions : elles fournissent aux joueurs des outils et des capacités supplémentaires, et elles peuvent être utilisées pour ouvrir les portes verrouillées et obtenir le code de sécurité du labo.

Chaque survivant peut porter jusqu'à 5 objets.

Un survivant peut utiliser 2 de ces objets simultanément. Placez ces cartes Équipement à **droite de la fiche de survivant** : ce côté de la fiche représente ce que le personnage a dans ses mains. Ce côté de la fiche peut contenir l'équivalent de 2 symboles de main (figurant en haut des cartes Équipement) et ne peut jamais dépasser cette limite. Certains objets encombrants nécessitent deux mains et comprennent 2 symboles de main : cela signifie que lorsqu'un survivant place une telle carte à la droite de sa fiche, il ne peut pas en mettre d'autre.

Laissez toutes les autres cartes Équipement à **gauche de la fiche de survivant**.

Ce côté représente l'équipement que vous transportez mais que vous n'utilisez pas actuellement.

Note : tous les objets destinés à améliorer les compétences des survivants doivent être placés à droite de leur fiche pour que cette amélioration prenne effet. Une telle carte placée à gauche de la fiche de survivant n'est pas utilisée et n'améliore pas la compétence.

Quand un survivant a le maximum de cartes Équipement allouées et en reçoit une nouvelle, il doit retirer une des cartes placées près de sa fiche de survivant sans l'utiliser et la ranger dans la boîte de jeu. Certains objets, comme les munitions, ne peuvent servir qu'une fois : retirez-les du jeu après utilisation.

Le type d'arme auquel elles sont adaptées figure sur les cartes de munitions. Quand on utilise ce genre de carte, on recharge l'arme correspondante en y plaçant des marqueurs de munitions. Une arme peut contenir un maximum de 8 marqueurs de munitions. Naturellement, pour utiliser des munitions, il faut disposer de l'arme correspondante.

Chaque fois qu'une arme est utilisée durant un combat en effectuant un jet d'attaque, retirez un marqueur de munitions de sa carte. Une arme sans marqueur de munitions ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'est pas rechargée.

Un joueur peut échanger les cartes Équipement du côté droit de sa fiche avec celles du côté gauche, et vice versa, à n'importe quel moment du round.



Voici un exemple typique d'inventaire. Léo a son arme de départ, la hache à incendie, ainsi qu'un casque de pompier, tous deux équipés : ils sont placés à droite de sa fiche. Chacun de ces objets ne nécessite qu'une main : la limite de deux mains est donc respectée. Le côté gauche comprend les 2 objets que Léo transporte.

Lors d'une tentative pour ouvrir une porte, le code du verrou est révélé. Heureusement pour Léo, la séquence du code est présente dans son inventaire, et il parvient donc à déverrouiller la porte. Le verrou codé est retiré du plateau et placé près de sa fiche de survivant.

La quantité de symboles de main indique si l'accessoire en question est utilisé à une ou deux mains. Le côté droit de la fiche de survivant ne peut contenir que deux symboles de main : cette limite ne peut jamais être dépassée.

DETAIL D'UNE CARTE D'ARME

LA PORTEE est la distance à laquelle l'arme peut tirer. Dans cet exemple, la portée de 2 indique que cette arme peut toucher sa cible jusqu'à 2 pièces de distance en ligne droite.

L'ATTAQUE est le nombre de dés d'attaque qu'on lance en tirant avec cette arme.

Chaque arme comporte un certain nombre de « balles », représenté par cette valeur. Lorsqu'ils reçoivent l'arme, les joueurs prennent un nombre de cubes de munitions égal à cette valeur et les placent sur la carte pour représenter le nombre d'attaque qu'ils peuvent effectuer : dans cet exemple, il y en a 4. Une arme peut cependant être rechargée jusqu'à contenir 8 cube de munitions noirs.



La plupart des armes disposent d'une fonction spéciale indiquée ici. Ces fonctions sont mentionnées à la fin de ce livret de règles.

DETAIL D'UNE CARTE DE MUNITIONS

Ce symbole indique aux joueurs que l'objet ne peut être utilisé qu'une fois. Dès que le joueur a utilisé la fonction spéciale de l'objet, il doit défausser la carte et la retirer de son inventaire, libérant ainsi un emplacement.

Cette valeur représente le nombre de munitions auquel correspond cette carte (cf. la carte d'arme pour plus d'explications).

Quand une carte de munitions est utilisée, on la défausse et la quantité de cubes de munitions noirs indiquée est placée sur la carte d'arme adéquate. Souvenez-vous qu'une arme peut contenir au maximum 8 cubes de munitions. Les cubes excédentaires sont perdus.



Cette illustration représente l'arme qui utilise ce type de munitions.

PROGRESSION DE LA JAUGE DE TENEBRES

Le marqueur de la jauge de ténèbres doit progresser de 1 case chaque fois qu'un des événements suivant se produit :

Une tuile est détruite avant l'affrontement final

Un survivant est éliminé avant l'affrontement final

Un symbole de code du panneau de sécurité est retiré sans utiliser de verrou codé

Un symbole d'un verrou codé est débloqué sans carte d'équipement correspondante.

CAPTURE

Un survivant capturé ne peut pas quitter la pièce où il se trouve à moins que tous les zombies/créatures en aient été éliminés, ou qu'il soit libéré (par lui-même ou par un coéquipier).

Un survivant capturé ne dispose plus que de 1 point d'action pour le round, et **doit l'utiliser pour tenter de se libérer (en lançant un nombre de dés égal à la valeur de capture indiquée sur sa fiche)**. Les autres survivants présents dans la pièce et qui ne sont pas capturés peuvent l'aider. Chaque survivant qui décide de l'aider dépense 1 point d'action et ajoute à sa tentative un nombre de dés égal à sa propre valeur de capture, indiquée sur sa fiche de survivant. **Un maximum de 4 dés peut être utilisé** pour chaque tentative effectuée afin de se libérer.

Si au moins un dé affiche un symbole de retraite, le survivant se déplace dans une pièce adjacente accessible et le pion de capture est retirée de sous le socle de sa figurine. Le survivant libéré regagne tous ses PA pour le round, sauf celui dépensé pour se libérer.

Si la tentative du survivant pour se dégager échoue malgré tout, les membres de l'équipe présents dans la même pièce que lui peuvent continuer à dépenser des PA pour tenter de le dégager, ou éliminer tous les zombies et une éventuelle créature afin de le libérer.

Si plusieurs joueurs sont capturés dans la même pièce, il faut obtenir un nombre de symboles de retraite égal au nombre de survivants capturés pour que le moindre d'entre eux puisse quitter la pièce. Dans ce cas, les survivants se replient ensemble dans la même pièce.



INFECTION ET ZOMBIFICATION

Un survivant mordu pendant un combat reçoit un pion Virus. Il doit le garder comme s'il s'agissait d'une carte Équipement, et le placer à droite ou à gauche de sa fiche de survivant. Le pion occupe alors un emplacement d'équipement. Si nécessaire, le joueur doit se défausser d'une carte Équipement afin de faire de la place pour le pion Virus. Les pions Virus ne peuvent jamais être transmis à un autre survivant.

Dès qu'un survivant reçoit un **second pion Virus**, un processus s'enclenche : le survivant se transforme en zombie qui finira par être retiré du jeu.

Ce processus commence pendant la phase de maintenance et sape peu à peu les compétences du survivant. **La décrépitude du survivant ne peut être qu'interrompue, mais pas annulée. Pour interrompre la transformation, le survivant doit utiliser une carte Équipement « Antidote » ou utiliser la Réserve Antitoxique pour retirer son deuxième pion Virus. Toutefois, il ne pourra jamais se débarrasser du premier.**

Note : un survivant ne peut plus racheter les compétences perdues à cause de la zombification (celles situées sous le cube gris de zombification ou à droite). Un survivant peut détenir un maximum de 2 pions Virus sur sa fiche de survivant. Les morsures subies dans cette situation doivent être affectées à d'autres survivants de l'équipe attaquée. Si ce n'est pas possible, ces morsures sont ignorées.



SYMBOLES DU DE DE TERREUR

UNE HORDE DE ZOMBIES APPARAÎT (X2)



Les joueurs doivent placer un pion Foyer de zombies dans une pièce adjacente (horizontalement, verticalement ou en diagonale) à celle où se trouvent les membres de l'équipe qui l'ont déclenché si possible. Si la horde en question est en ligne de vue, le pion Foyer est immédiatement converti en figurines. Il est interdit de placer le pion Foyer de zombies dans une pièce verrouillée.



REACTION DES CRÉATURES (X2)

S'il y a une créature active sur le plateau, approchez-la de la tuile déclencheuse (celle où se trouvent les survivants qui ont déclenché la réaction), à hauteur de sa valeur de déplacement. Sinon, si possible, déplacez 2 hordes de zombies (1 à la fois) d'une pièce en direction d'un survivant de l'équipe actuelle. Si une créature ou une horde de zombies pénètre dans une pièce contenant au moins un survivant, elle s'arrête et résout une attaque.



APPARITION DE CRÉATURE

S'il y a déjà une créature active, retirez 3 cubes de touche (ou tous les cubes s'il y en a moins) de sa fiche. S'il n'y a pas de créature dans la maison pour le moment, effectuez un jet de localisation. Tirez la première fiche du paquet de fiches de créatures et placez la créature correspondante sur la tuile localisée. S'il s'agit d'une pièce verrouillée, relancez les dés jusqu'à obtenir une localisation non verrouillée.



LE FEU SE REPAND

S'il y a déjà un feu actif dans la maison, il s'étend. Sinon, effectuez un jet de localisation (et relancez les dés si vous obtenez un 6, ou si le lieu choisi est le labo ou une pièce détruite), puis placez le pion Feu et un marqueur de brûlure dans la pièce choisie.

SYMBOLES DE FONCTIONS DES PIÈCES DES COINS

Les fonctions suivantes sont disponibles dans certaines pièces des coins.



CONTROL DU DISPOSITIF ANTI-INCENDIE

Un personnage présent dans cette pièce peut retirer tous les marqueurs de brûlure dans 1 pièce au prix de 2 PA. Cette fonction est sans effet dans les pièces détruites.



RESERVE ANTITOXIQUE

Un personnage présent dans cette pièce peut retirer son second pion Virus au prix de 2 PA.



INFIRMIERIE

Un personnage présent dans cette pièce peut soigner 2 blessures au prix de 2 PA : il déplace le marqueur de sa jauge d'énergie de 2 crans vers le début.



RESERVE DE MUNITIONS

Un personnage présent dans cette pièce peut recharger son arme avec 4 balles (4 cubes noirs) au prix de 2 PA.

N'oubliez pas qu'une carte d'arme ne peut contenir que 8 cubes de munitions au maximum.



TERMINAL

Un personnage présent dans cette pièce peut placer un verrou codé sur le panneau de sécurité au prix de 2 PA.

Note : l'équipe peut entrer plusieurs verrous codés dans le même round si chaque joueur utilise un terminal différent.

LE LABORATOIRE

Les joueurs peuvent entrer dans le labo à n'importe quel round à condition qu'ils en aient ouvert l'accès. Si le marqueur de ténèbres atteint la dernière case de la jauge, les joueurs doivent y pénétrer dans le round en cours, sinon l'équipe perd la partie.

Les joueurs ne peuvent pénétrer dans le labo que s'ils parviennent à désamorcer le système de sécurité. Pour ce faire, il leur faut utiliser les verrous codés rassemblés en ouvrant les portes verrouillées.

Les joueurs peuvent placer jusqu'à trois verrous codés sur le panneau de sécurité, mais uniquement à partir d'une pièce contenant un terminal. Les terminaux sont situés dans les pièces des coins de la maison.

Quand un joueur place un verrou sur le panneau de sécurité, il a deux options :

- 1) Retirer du panneau de sécurité chacun des pions Code figurant sur le verrou codé.
- 2) Retirer un pion Code choisi par l'équipe.

Les joueurs peuvent retirer du panneau un pion Code qui n'a pas été retiré par des verrous codés en faisant progresser le marqueur de ténèbres d'une case vers la droite. Ils peuvent faire progresser le marqueur de la sorte autant de fois qu'ils le désirent, à condition de ne jamais l'amener sur la case finale de la jauge de ténèbres.

Il est impossible de retirer ou de remplacer des verrous codés placé sur le panneau de sécurité : il faut donc choisir judicieusement. Certains verrous seront plus efficaces que d'autres. Souvenez-vous qu'il est possible de transmettre un verrou codé à un autre joueur au prix de 1 PA.

Un joueur vient d'entrer le premier verrou codé sur le panneau en dépensant 2 PA sur une tuile contenant un terminal. Maintenant, le joueur peut commencer à craquer le code en retirant les pions Code correspondants du panneau. Heureusement, il a choisi judicieusement : les trois symboles du verrou codé figurent dans le code et peuvent être retirés de la séquence. Il n'en reste plus que 4 !

Quand le dernier pion Code est retiré du panneau de sécurité, le survivant entre dans le labo et l'assaut final débute.



ASSAUT FINAL

Les survivants ont deux objectifs durant l'assaut final : éliminer la Némésis et survivre.
Les incidents suivants surviennent dès qu'un survivant pénètre dans le labo :

1. Le survivant qui est entré dans le labo prend le pion Antidote. Il le garde jusqu'à la fin de la partie et doit rester en vie si l'équipe veut réussir dans sa mission. Si le survivant est éliminé, le jeu s'achève et tous les joueurs ont perdu.
2. Ouvrez toutes les portes verrouillées en retirant les verrous codés appropriés. Retirez tous les pions Caméra et rangez-les dans la boîte. On ne fait plus de test de caméra jusqu'à la fin de la partie.
3. Remplacez tous les pions Foyer de zombies par le nombre de zombies correspondant.
4. S'il n'y a pas de feu actif, faites un jet de localisation et placez le pion Feu et un marqueur de brûlure dans la pièce désignée. Les survivants ne peuvent plus utiliser leurs actions pour retirer des marqueurs de brûlure !
5. Un des membres de la famille Mortimer s'est réfugié dans le labo et surgit de sa cachette. Prenez une fiche de Némésis au hasard, révélez-la et placez la figurine correspondante dans le labo. Placez sur la fiche de Némésis un nombre de marqueurs gris égal à la somme de tous les points d'action dont disposent les survivants encore en vie (en fonction de leur jauge d'énergie), plus 1 marqueur par survivant encore en vie. Répartissez ces cubes sur les zones de la fiche de façon aussi équitable que possible.
6. Retournez l'organiseur et placez un marqueur gris sur la première case de la piste d'événements, et un autre sur la première case de la jauge de ténèbres.

Les joueurs doivent s'efforcer d'éliminer la Némésis avant que le marqueur de ténèbres n'atteigne la dernière case. La Némésis n'est éliminée que quand tous les marqueurs gris ont été retirés de sa fiche.

Les survivants ne peuvent plus fouiller les pièces pendant l'assaut final.

Tous les survivants retirés du jeu au moment où débute l'assaut final, ou durant celui-ci, sont éliminés de la partie de façon permanente.

À partir de cet instant, le déroulement du jeu change. Chaque survivant prend un nombre de marqueurs de sa couleur égal au nombre de points d'action dont il dispose. Ces marqueurs sont désormais appelés marqueurs d'action.

Les joueurs peuvent dorénavant effectuer des actions dans l'ordre de leur choix, quelle que soit leur position dans la maison. Chaque fois qu'un joueur effectue une action, il place un de ses marqueurs d'action sur la case la plus à gauche de l'organiseur. Quand un sixième marqueur est placé dans cette case (voire avant : cf. note ci-dessous), les cubes des trois cases sont décalés vers la droite. Par conséquent, les marqueurs de la première case aboutissent dans celle du milieu et déclenchent une réaction de la Némésis. Si la case de droite contient des marqueurs, rendez-les aux joueurs à qui ils appartiennent.

Si un joueur perd un de ses points d'action suite à une perte d'énergie, il doit retirer un de ses marqueurs d'action du jeu. Il peut retirer un marqueur d'action de n'importe quelle case de l'organiseur ou de sa main. Si un joueur gagne un point d'action grâce à une augmentation de sa jauge d'énergie, il peut prendre un marqueur d'action de la réserve.

Note : les joueurs peuvent déclencher une réaction de la Némésis même s'il reste moins de six marqueurs sur la case de gauche de l'organiseur (il leur suffit de le déclarer). Ceci peut s'avérer utile, car la méthode permet aux joueurs de récupérer ce faisant les marqueurs d'action de la case de droite.



Un survivant vient de terminer une action, et place un marqueur d'action dans la case de gauche. Celle-ci comprend désormais 6 cubes : on décale donc tous les groupes de cubes d'un cran vers la droite.

Ceci libère 3 cubes jaunes et 2 verts qui reviennent aux joueurs. Toutefois, comme de nouveaux cubes viennent d'entrer dans la case centrale, il faut résoudre les quatre étapes de la réaction de la Némésis.

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre durant la réaction de la Némésis :

1. Déplacez le marqueur d'événements sur la case suivante et déclenchez l'événement correspondant.
2. Le feu se répand conformément aux règles de la page 8.
3. La décrépitude et la zombification des survivants infectés se poursuit (cf. page 8).
4. La Némésis, les zombies et les créatures se déplacent et attaquent si c'est possible.

L'objectif de la Némésis est de démolir la maison en détruisant les 3 pièces des coins en dehors du labo.

Par conséquent, la Némésis se dirige directement vers le coin suivant durant la phase 4, en prenant le plus court chemin possible (les joueurs choisissent en cas d'égalité entre deux routes).

Le nombre de points de déplacement de la Némésis est indiqué sur sa fiche.

Si la Némésis pénètre dans une pièce contenant des survivants, elle les attaque, puis reprend son mouvement.

Quand elle atteint un coin de la maison, la Némésis interrompt son mouvement.

Durant sa réaction **suivante**, la Némésis détruit la pièce du coin au lieu de se déplacer.

Tous les survivants et toutes les créatures situés dans la pièce subissent chacun 3 points de dégâts !

Tous les zombies qui s'y trouvent sont éliminés. Les survivants qui se trouvent dans la pièce sont également attaqués par la Némésis.

Une fois que la Némésis a terminé son déplacement, tous les zombies et toutes les créatures se déplacent à leur tour. Ils se dirigent vers le plus proche survivant, mais jamais en traversant des pièces en feu (sauf dans le cas des créatures immunisées). Quand des zombies ou une créature entrent dans une pièce contenant au moins un survivant, ils attaquent.

Les survivants disposent d'un léger avantage : ils connaissent bien la maison de Mortimer désormais, et 1 point d'action leur permet de se déplacer de 1 ou 2 pièces durant l'assaut final.

Les joueurs remportent la partie s'ils ont réussi à éliminer la Némésis avant qu'elle ne détruise les 3 coins. Si elle mène à bien sa mission destructrice, l'équipe a perdu.

Bonne chance... et essayez de ne pas mourir !

REGLES AVANCEES

ELEMENTS DE PIECES SUPPLEMENTAIRES

Certaines pièces comportent des symboles qui ne servent que dans les parties avancées.

Les joueurs doivent se mettre d'accord avant de commencer à jouer pour savoir s'ils les utiliseront ou non.



FUITE DE GAZ

Dès que le pion Feu entre dans une pièce contenant ce symbole, le gaz prend feu et les flammes se répandent dans deux pièces adjacentes non détruites. Les joueurs décident quelles pièces sont affectées et placent un marqueur de brûlure dans chacune.



DEFENSE

Les survivants lancent toujours 4 dés quand ils se défendent dans cette pièce.



CREATURE EN MARAUDE

S'il n'y a pas de créature active dans la maison quand un survivant entre dans cette pièce, il lance autant de dés qu'il y a de survivants à l'intérieur. S'il obtient au moins un résultat « échec », une créature est activée. Prenez la première fiche du paquet de fiches de créatures et faites un jet de localisation pour déterminer dans quelle pièce elle entre en jeu (lancez le dé à 6 faces et le dé à 4 faces, et relancez si vous obtenez un 6 ou une pièce verrouillée).

Si une créature non immunisée contre le feu apparaît dans une pièce en feu ou détruite, elle subit les dégâts dus au feu normalement (cf. page 16).

Souvenez-vous cependant qu'il ne peut y avoir qu'une seule créature dans la maison à tout moment dans le jeu.



Un groupe de 3 survivants tente de passer sans éveiller une créature en maraude. Ils lancent 3 dés de survivant. Malheureusement, l'un d'entre eux affiche un symbole d'échec : les joueurs sont forcés de tirer la première fiche de créature, d'effectuer un jet de localisation et de placer la créature dans la pièce désignée.

ADAPTER LE DEFI

En plus des 3 modes décrits dans la préparation de partie, vous pouvez utiliser les options suivantes pour ajuster le niveau de difficulté :

- Les joueurs peuvent modifier la réserve de pions Foyer de zombies. En retirant quelques-uns des pions aux valeurs les plus faibles ou les plus élevées (1-2 et 5-6), on augmente ou réduit respectivement la difficulté de la partie.
- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez décider de jouer avec le côté 4-5 joueurs (3 actions seulement par survivant) pour corser la partie.
- Les joueurs peuvent décider de jouer sans les fonctions spéciales des pièces des coins (à l'exception des terminaux) pour accroître la difficulté.
- Trop de pression pour votre équipe de bleus ? Accordez un tour supplémentaire sur la jauge de ténèbres aux joueurs : ils peuvent déverrouiller le labo au round suivant celui où la position 5 a été atteinte.
- Modifiez la série de verrous codés pendant la préparation : prenez plus de verrous à 3 symboles pour corser la difficulté, ou plus de verrous à 2 symboles pour la réduire.
- L'aspect modulaire de la maison offre d'innombrables combinaisons possibles. La position des pièces comportant des caméras est bien sûr essentielle pour déterminer le rayon d'action du système de sécurité. Ajouter des pièces contenant des créatures en maraude ou des fuites de gaz augmente la difficulté, mais vous pouvez aussi créer des zones fermées qui forcent les joueurs à faire de longs trajets et à perdre du temps. Soyez créatifs et construisez un vrai piège mortel pour rendre la vie impossible aux survivants, ou dégagez-leur le chemin pour les reposer un peu. Le choix vous appartient !

INDEX

Adapter le défi.....	23	Fiche de créature.....	12
Capture.....	19	Fiche de survivant.....	4
Carte Équipement.....	17	Fouille.....	10
Cartes d'armes.....	18	Fuite de gaz.....	20
Coins (pièces des.....)	10,21	Génération de zombies.....	5,8
Combat des créatures.....	12,13,14	Jauge de ténèbres.....	8
Combat des survivants.....	9,10,11	Laboratoire.....	20
Créatures en maraude.....	22	Maintenance (phase de).....	5
Dé de terreur.....	19	Némésis.....	21,22
Défense (jets de).....	15	Organiseur.....	4,5
Défense (pièces).....	22	Panneau de sécurité.....	3,20
Déplacement (survivants).....	10	Réaction des zombies et créatures.....	13,14,15
Dés de créature.....	13	Regroupement des survivants.....	8
Dés de survivant.....	10	Survivants.....	3,16
Déverrouiller les portes.....	9	Test de caméra.....	9
Donner et recevoir de l'équipement.....	10	Zombification.....	8,19
Équipement (cartes).....	17		
Feu.....	7,16		

CREDITS

Conception du jeu : David Ausloos
Illustrations et conception graphique : David Ausloos
Règles : Patrick Brennan & Queen Games Team
Traduction française : Sandy Julien

Merci à tous les testeurs qui m'ont aidé avec un grand enthousiasme à affiner le système de jeu au fil des ans. Remerciements spéciaux à Lieven Smet, Gunter Troch, Kristof Bryssinck, Davy Emmaneel, Paul Meyers, Luc Van Roeyen et Thomas De Mayer. Sans vos encouragements de la première heure, ce jeu n'existerait pas. Et "Les Pionniers" : Maarten Leclair, Tom Luyckx, Maarten Baan, William De Jager, Koen Daelemans... vos retours et vos suggestions indispensables m'ont toujours inspiré. Et pour finir en beauté : merci à ma femme Ines, pour sa patience illimitée, et pour m'avoir permis de créer l'univers de Dark Darker Darkest.



LEO FRIEDKIN **POMPIER DU CENTRE-VILLE**

Arme de départ : Hache anti-incendie (fire-axe)

Capacité spéciale : Léo peut entrer dans des pièces en feu (mais non détruites) ou les traverser sans subir de dégâts.



Furtivité

Si Leo fait partie d'un groupe effectuant un test de caméra, on ne lance pas de dé pour lui.



Médecin

Quand Leo utilise un objet guérisseur sur lui ou un membre de l'équipe, il guérit une blessure supplémentaire.



Protection

Leo ne subit que 1 dégât (au lieu de 3) lorsqu'il entre dans une pièce détruite.



Pompier

Lorsqu'il utilise des PA pour retirer des marqueurs de brûlure, Leo en enlève un de plus.



JACK FULCI **VENDEUR D'ARMES BROOKLYN**

Arme de départ : pistolet (handgun)

Capacité spéciale : Jack peut attaquer une fois par round sans dépenser 1 PA.



Sac à dos

Jack dispose d'un emplacement d'inventaire en plus.



Expert au pistolet

Jack lance un dé supplémentaire lorsqu'il attaque avec un pistolet (handgun).



Dans le mille !

Chaque symbole de cible que Jack associe à un succès lors d'un jet d'attaque provoque une touche supplémentaire (en plus d'accroître la portée).



Réserve de munitions

Quand Jack effectue une fouille et trouve des munitions, il peut placer 2 cubes de munitions supplémentaires sur la carte (sans toutefois excéder la limite de 8 cubes).



NINA ARGENTO **INFIRMIERE MALICIEUSE**

Arme de départ : couteau de combat (combat knife)

Capacité spéciale : Nina peut soigner les blessures d'un autre personnage à raison de 1 PA par blessure.



Experte au couteau

Lancez un dé supplémentaire lors des attaques au couteau.



Experte au fusil de chasse

Nina lance un dé supplémentaire lorsqu'elle attaque avec un fusil de chasse (shotgun).



Réserve de bandages

Nina peut guérir 1 de ses propres blessures en dépensant 2 PX (limité à 1 fois par round).



Résistance au virus

Nina est immune au virus.



BRUCE ROMERO **GARDE DU CORPSE**

Arme de départ : pistolet (handgun)

Capacité spéciale : Bruce peut donner jusqu'à 3 PA à un autre survivant situé sur la même case de la zone des équipes que lui, ou en recevoir jusqu'à 3 de la part de celui-ci (limité à 1 fois par round).



Coordinateur

Bruce peut donner des objets aux autres survivants situés dans la même pièce que lui sans dépenser de PA.



Fouineur

Quand au moins 1 succès est obtenu lors d'une fouille pratiquée dans la pièce où se trouve Bruce, on ajoute 1 succès au résultat.



Expert au pistolet

Bruce lance un dé supplémentaire lorsqu'il attaque avec un pistolet (handgun).



Tireur d'élite

Bruce bénéficie de +1 à la portée de toutes les armes à feu.



LUCY CHANG RAT DE BIBLIOTHEQUE

Arme de départ : batte de baseball (baseball bat)

Capacité spéciale : Lucy peut remplacer un verrou codé adjacent par un de ceux qui ont été retirés au début de la partie, en dépensant 4 PX. Le nouveau verrou est choisi au hasard, face cachée, parmi ceux comportant le même nombre de symboles, puis on le place face visible.



Coordinatrice

Lucy peut donner des objets aux autres survivants situés dans la même pièce qu'elle sans dépenser de PA.



Génie de l'informatique

Quand elle utilise la fonction Terminal, Lucy peut placer autant de verrous codés qu'elle le désire sur le panneau de sécurité, pour un coût total de 2 PA.



Fouineuse

Quand au moins 1 succès est obtenu lors d'une fouille pratiquée dans la pièce où se trouve Lucy, on ajoute 1 succès au résultat.



Costaude !

Chaque symbole de recul qu'obtient Lucy lors d'une attaque peut repousser un adversaire de deux pièces au lieu d'une.

CAPACITES DES CREATURES

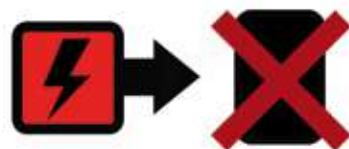
OISEAU MORT-VIVANT (UNDEAD BIRD)

Un des survivants situés dans la même pièce que la créature (choisi par les joueurs) est capturé si possible. Il ne peut être libéré qu'en détruisant la créature.



CHIEN ZOMBIE (ZOMBIE DOG)

Un des survivants situés dans la même pièce que la créature (choisi par les joueurs parmi ceux qui possèdent des cartes Équipement) doit se défausser d'une carte Équipement.



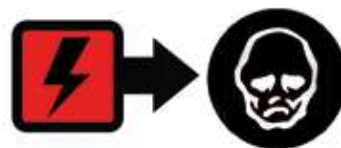
VIGILE (SECURITY GUARD)

Les symboles de recul n'affectent pas cette créature. Après s'être déplacée pendant la réaction des créatures, elle effectue une attaque contre chaque survivant situé dans sa ligne de vue et à une portée de 2 pièces ou moins.



DOCTEUR MORTIMER (DOCTOR MORTIMER)

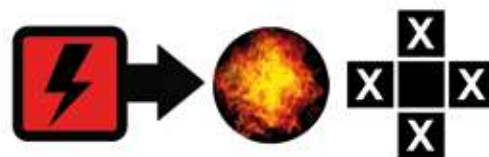
Générez une horde de zombies dans une pièce adjacente à un survivant (choisi par les joueurs).



LISA MORTIMER

(FILLE PYROKINESISTE DU DOCTEUR)

Ajoutez un marqueur de brûlure à toutes les pièces non détruites orthogonalement adjacentes à celle où se trouve Lisa.



FONCTIONS DES OBJETS

BATTE DE BASEBALL (BASEBALL BAT)



Un symbole de recul obtenu avec cette arme jette 1 zombie à terre (inclinez sa figurine). Si le même joueur parvient à obtenir un autre symbole de recul durant le même tour (pendant la même attaque ou une autre, que ce soit avec cette arme ou une autre), le zombie est tué. Sinon, il se relève quand il est activé lors de la réaction des créatures. L'arme ne fonctionne pas contre les créatures. Un symbole de succès peut toujours être attribué à un zombie à terre pour le tuer.

AUTOMATIQUE



Chaque touche en vaut deux.

FUSIL DE CHASSE (SHOTGUN)



Chaque symbole de cible fournit une touche supplémentaire. (La fonction de modification de portée habituelle des cibles n'a pas d'effet sur le fusil de chasse, mais accroît la portée lors de l'utilisation d'une lunette.)

ANTIDOTE



Quand il l'utilise, le survivant retire le deuxième pion Virus de son inventaire.

LANPTE DE TORCHE (FLASHLIGHT)



Le survivant peut révéler un verrou codé qu'il pourrait atteindre en ne dépensant pas plus de 2 PA.

HACHE ANTI-INCENDIE (FIRE AXE)



Le survivant peut dépenser 1 PA pour retirer 1 marqueur de brûlure de la pièce où il se trouve

FUSIL DE SNIPER (SNIPER RIFLE)



Chaque symbole de cible affecté à un succès lors d'un jet d'attaque fournit une touche supplémentaire (en plus d'accroître la portée).

BOISSON ENERGETIQUE (ENERGYDRINK)



Le survivant reçoit 2 PA supplémentaires lors de ce tour.

EXTINCTEUR/CASQUE (FIRE EXTINGUISHER/HELMET)



Quand il utilise l'extincteur, le survivant peut retirer 1 marqueur de brûlure au prix de 1 PA.



Quand il utilise à la fois l'extincteur et le casque, le survivant peut retirer jusqu'à 2 marqueurs de brûlure au prix de 1 PA.

ITEM FUNCTIONS

ALARME ANTI-INCENDIE (FIRE ALARM)



Le survivant peut relancer le dé de direction pour l'extension d'un feu.

PISTOLET DE DETRESSE (FLARE GUN)



Le survivant peut relancer un des dés de génération de zombies ou les deux.

MASQUE A GAZ (GASMASK)



Quand il utilise un masque à gaz, le survivant peut traverser des pièces en feu ou détruites pendant ce tour sans subir de dégâts dus au feu.

PLAN (MAP)



Le survivant peut relancer le dé de terreur.

ARMURE (ARMOR)



Le survivant peut relancer 1 jet de défense.

SPRAY / KIT DE PREMIERS SOINS (FIRST AID SPRAY / KIT)



Le survivant soigne 1 blessure (avec le spray) ou 2 blessures (avec le kit).

FLASHBANG



Le survivant peut retirer 1 pion capture d'un des survivants de cette pièce (y compris lui-même).

LUNETTE / VISEE LASER- HANDGUN SCOPE / LASER SIGHT



Augmente d'une pièce la portée de l'arme désignée

VISION NOCTURNE (NIGHTVISION)



(Règles avancées) Quand on jette les dés pour déterminer si une créature en maraude s'active, relancez (une fois) autant de dés que vous le voulez.

GRENADE / DYNAMITE



Le survivant peut infliger 2 touches (pour une grenade) ou 4 touches (pour de la dynamite) dans une pièce adjacente située dans sa ligne de vue, au prix de 1 PA.