

## Contenu d'un bâtiment

Jetez 1 dé à 6 faces pour savoir ce que contient un bâtiment ou un grand véhicule.

Résultat de 1 : Vide !

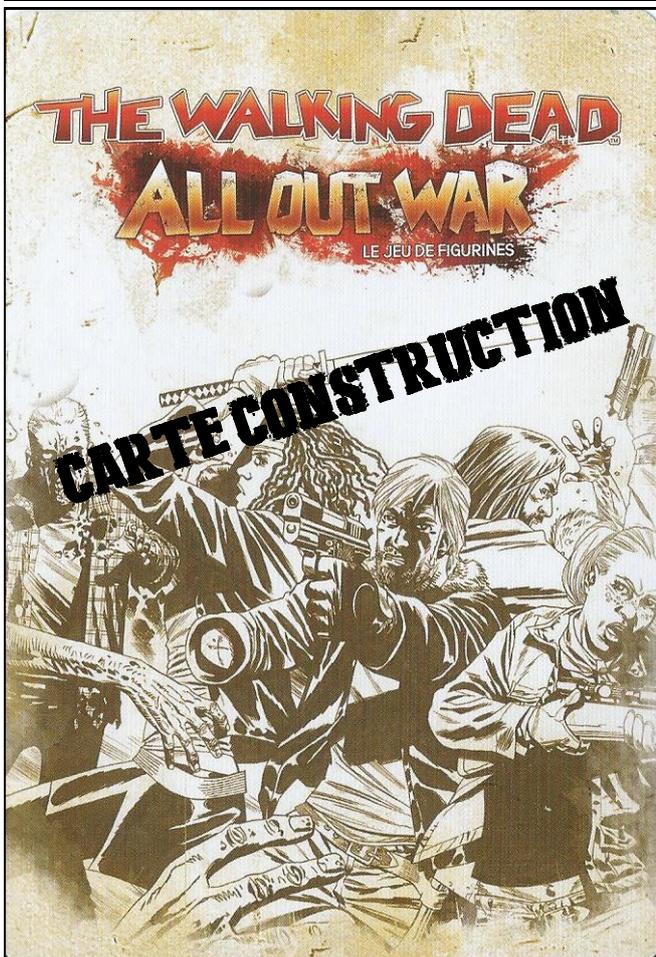
Résultat de 2 : 1 dé rouge Rôdeur(s) + 1 Ressource

Résultat de 3-4 : 1 dé blanc Rôdeur(s) + 1 Ressource

Résultat de 5 : 1 dé bleu Rôdeur(s) + 1 Ressource

Résultat de 6 : 1 Ressource

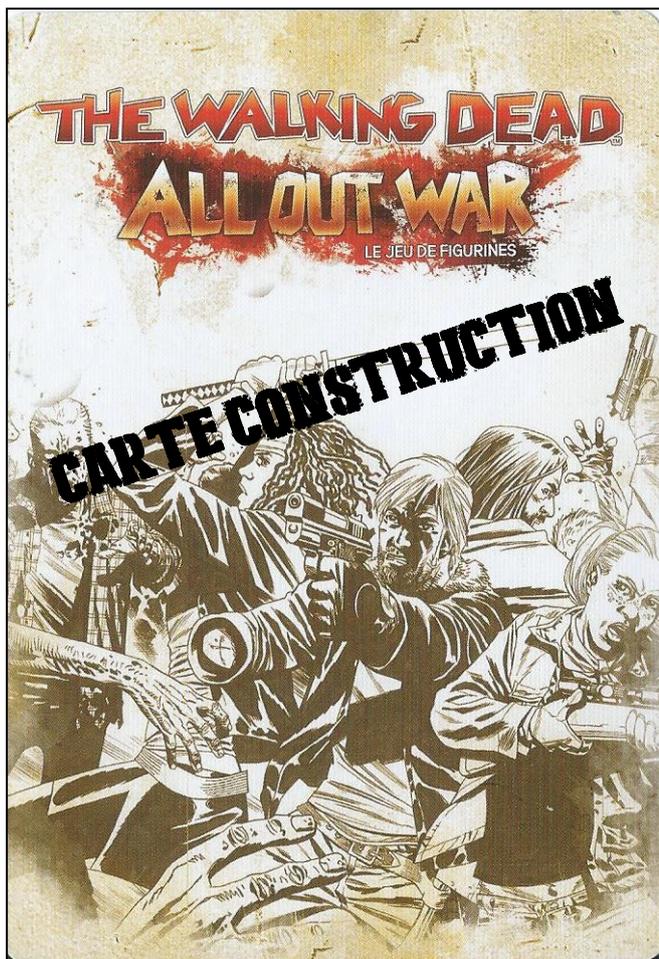
Si le dé indique la présence de Rôdeur(s), un corps à corps s'engage immédiatement (disposer les figurines concernées hors de la table, près du bâtiment, sur le bâtiment, à votre convenance). Des Survivants peuvent entrer dans le bâtiment ou le véhicule pour prêter main forte si besoin est. Si un combat éclate avec des Survivants de 2 équipes différentes et des Rôdeurs, le joueur ayant l'initiative sépare les combats comme d'ordinaire. Quand le dernier Rôdeur de l'endroit est tué (pas mis à terre, tué), disposer une carte Ressource en ce lieu. Elle peut être récupérée en Fouillant l'endroit. Les incidents sont résolus normalement.



## Gestion des portes

Les portes sont fermées !  
Les ouvrir demande une Action et d'obtenir une étoile sur le dé noir. Cela provoque du Bruit.

Créé par usagi3

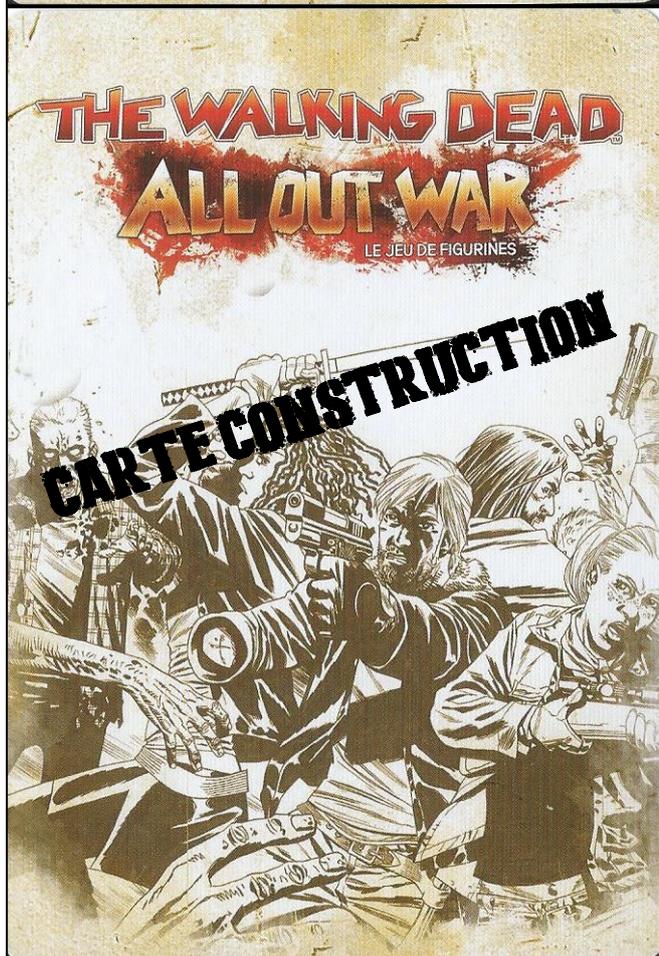


## Gestion des portes

Les portes sont fermées.  
Entrer requiert de Fracasser la porte.

Fracasser : effectuer une attaque de Corps à corps en rajoutant un dé rouge si une arme de Corps à corps avec le mot-clé Contondant est équipée) et en assignant une valeur de défense à la porte ( 1dé rouge : ordinaire, 1 dé blanc : résistant, 1 dé bleu : très résistant). Cela fait du Bruit.

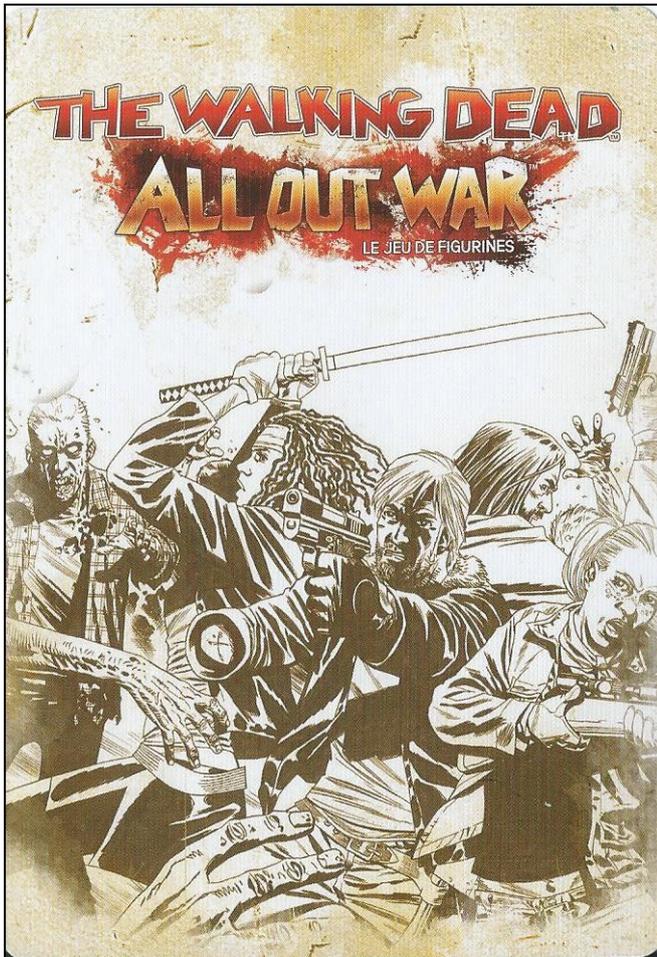
Créé par usagi3



## Gestion des portes

Les portes sont ouvertes.

Créé par usagi3



TÊTE
CORPS

OBJET
OBJET

**58**

**DOUG**

TACTICIEN

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE**

ÉLEVÉE

SANTÉ

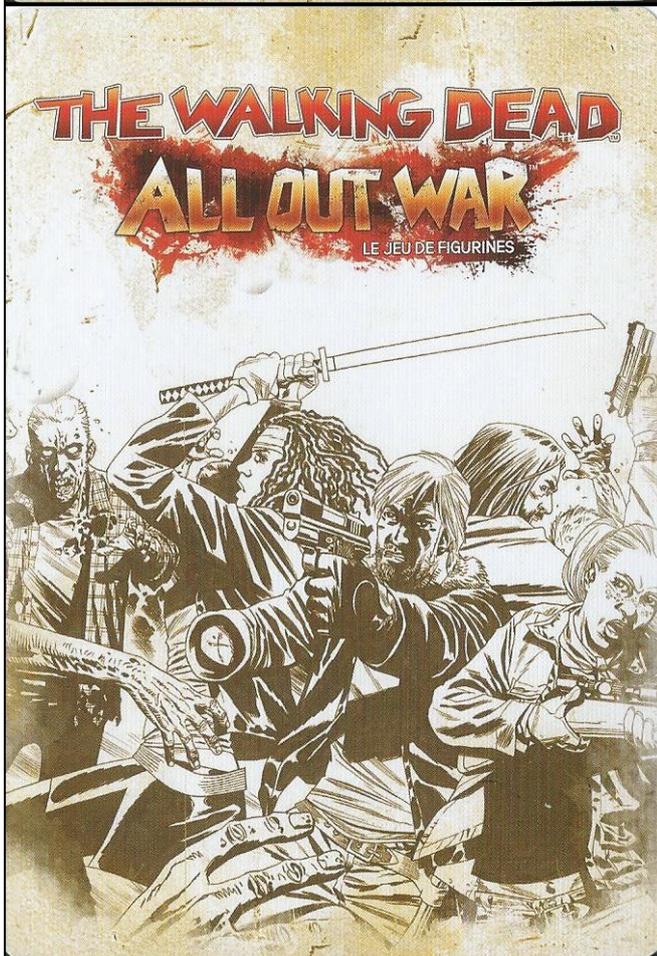
	5	3	1
	6	4	2

**RÈGLES SPÉCIALES**

Doug est équipé en début de partie:

- de 2 cartes recharge de munition
- d'un fusil d'assaut M10 (32 Pts) à titre gratuit.

PAQUETAGE



TÊTE
CORPS

OBJET
OBJET

**48**

**JOSH**

FURTIF

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE**

ÉLEVÉE

SANTÉ

	5	3	1
		4	2

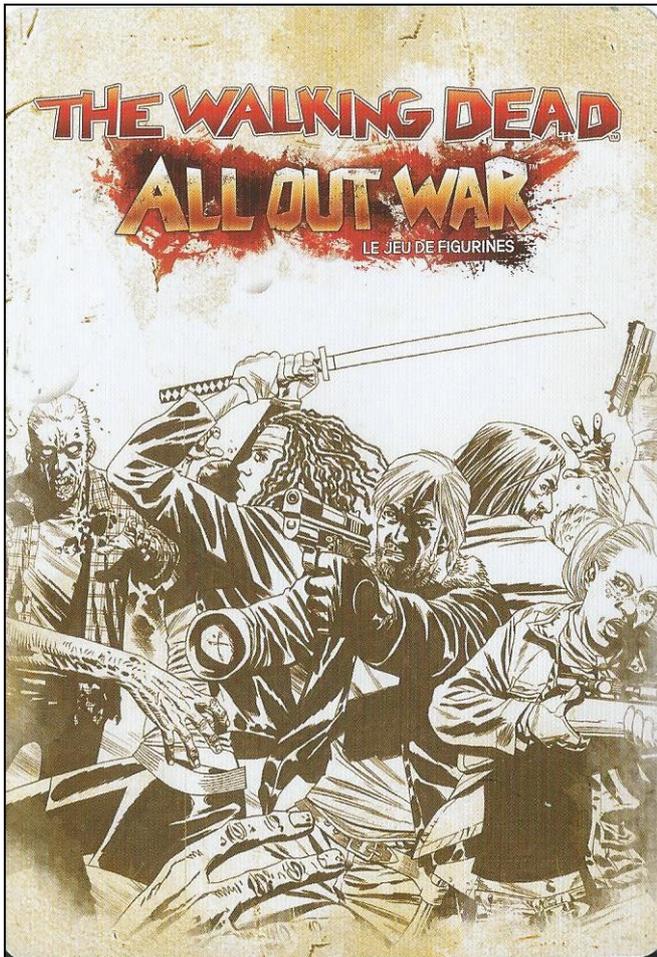
**RÈGLES SPÉCIALES**

**Insaisissable:** Lorsque Josh se déplace, il peut se faufiler deux fois par tour, sans faire de bruit.

**CAPACITÉ DU CHEF**

Anguille:  
En combat corps à corps, Josh en cas d'égalité aux dés a la capacité immédiate de fuir en courant.

PAQUETAGE



TÊTE
CORPS

OBJET
OBJET

**45**



**WANDA**

COUREUR

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE**

MOYEN

**SANTÉ**

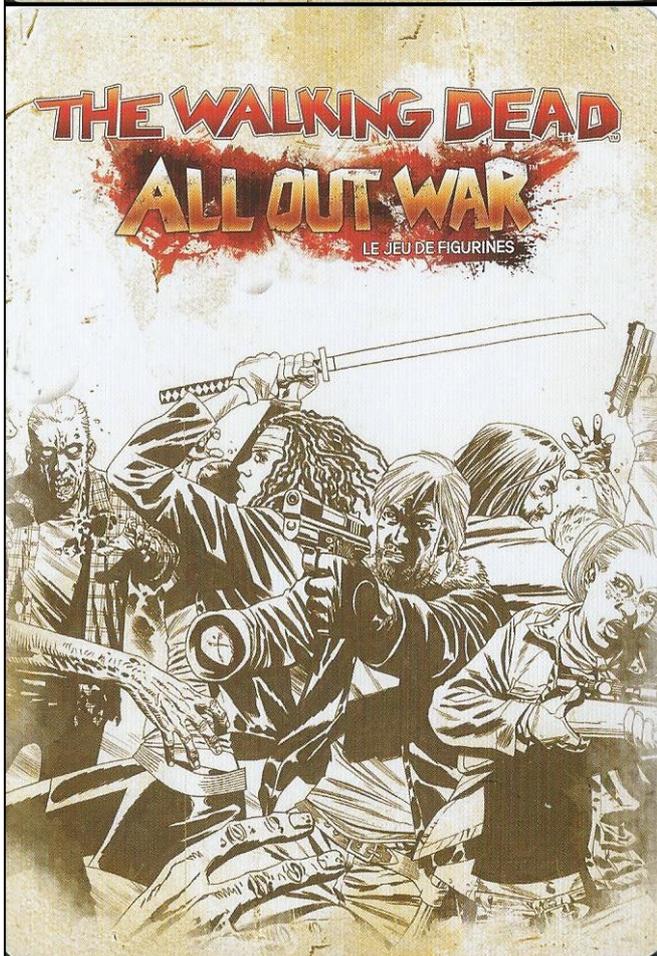
○	5	3	1
○	○	4	2

**RÈGLES SPÉCIALES**

**Rapide:** Wanda peut courir deux fois gratuitement dans la partie sans faire de bruit.

PAQUETAGE

**CAPACITÉ DU CHEF**



TÊTE
CORPS

OBJET
OBJET

**55**



**PHIL**

TACTICIEN

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE**

ÉLEVÉE

**SANTÉ**

○	5	3	1
○	○	4	2

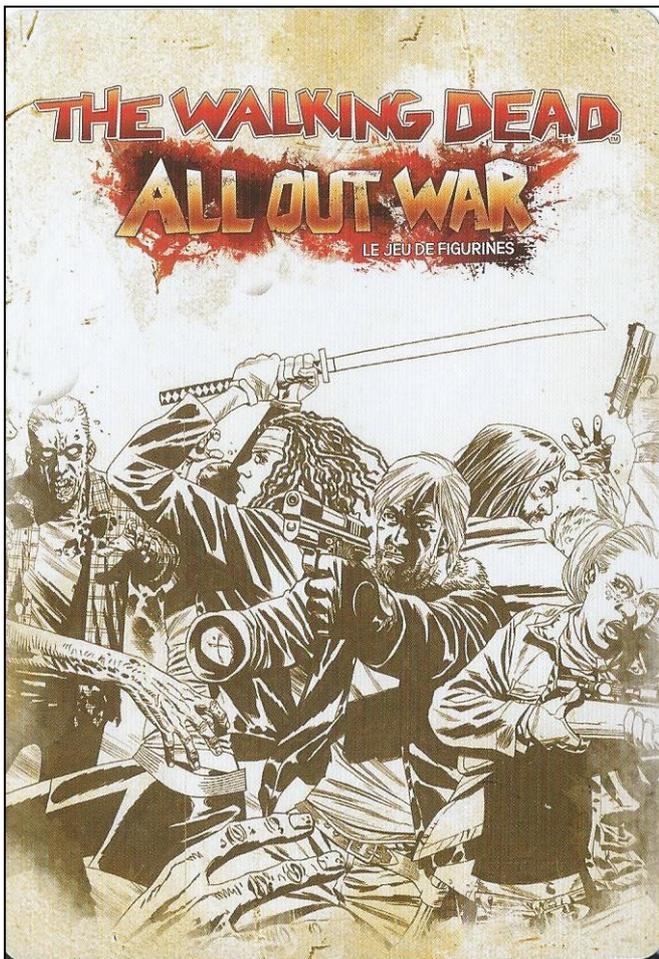
**RÈGLES SPÉCIALES**

**Sang froid:** Phil n'a pas besoin de jeter le dé noir pour décider de garder son calme. A chaque tour, il peut faire reculer le compteur de menace d'un point pour une action.

PAQUETAGE

**CAPACITÉ DU CHEF**

Tireur hors pair:  
Phil peut relancer les dés une fois pour améliorer son tir s'il décide de supprimer une cible.



**42**

**AMY**  
COGNEUSE

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE**  
FAIBLE

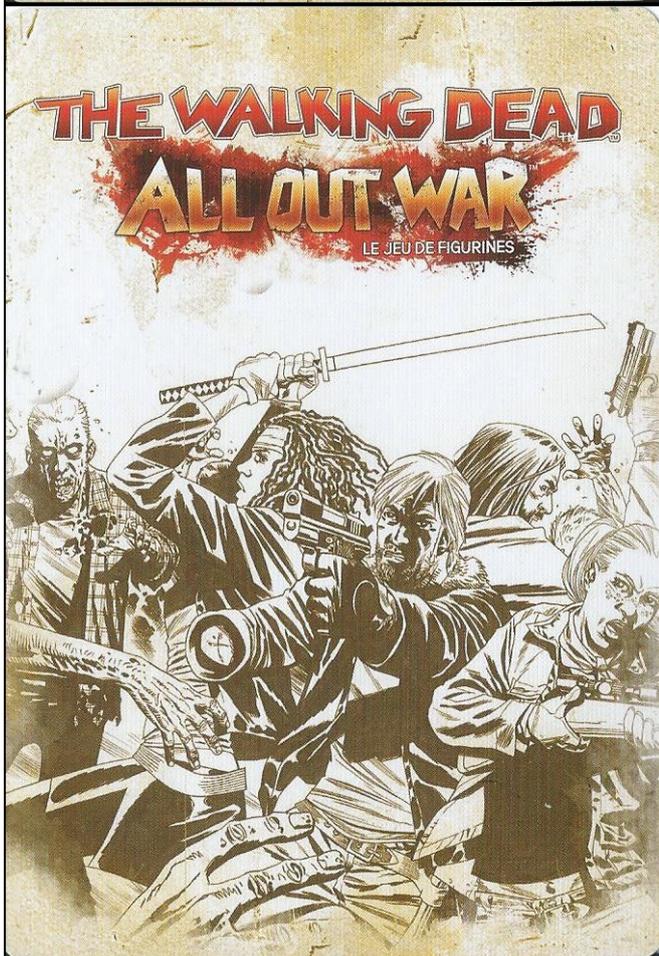
**SANTÉ**

		<b>3</b>	<b>1</b>
		<b>4</b>	<b>2</b>

**RÈGLES SPÉCIALES**  
**Faucheuse:**  
 Amy est équipée:  
 • d'une faux (17 Pts)  
 • d'une veste anti-agression (12 Pts)  
 en début de partie gratuitement.

PAQUETAGE

TÊTE  
CORPS  
OBJET  
OBJET



**55**

**NED**  
DÉJANTÉ

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE**  
MOYEN

**SANTÉ**

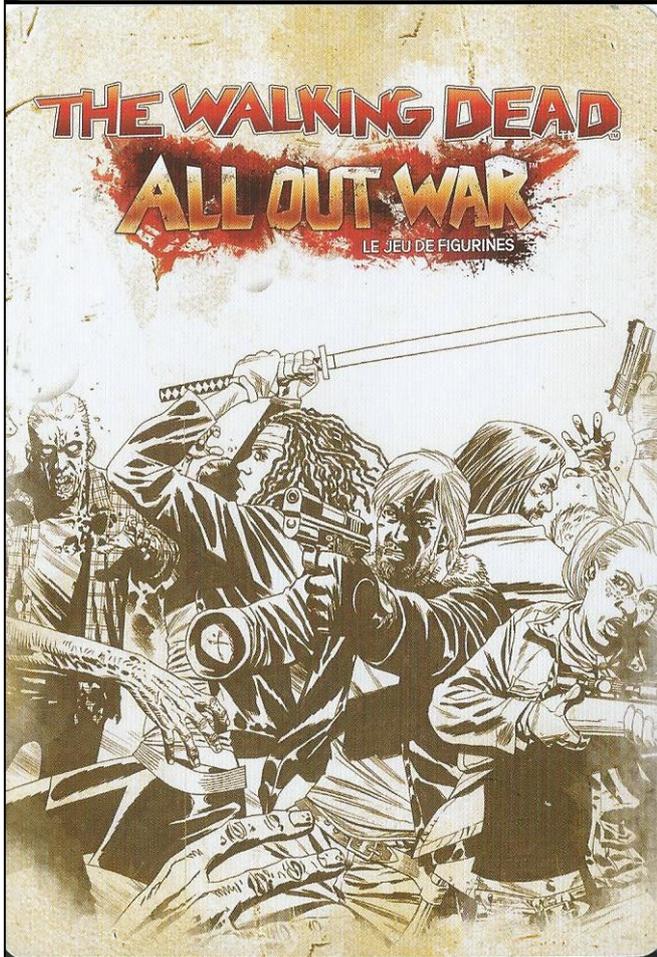
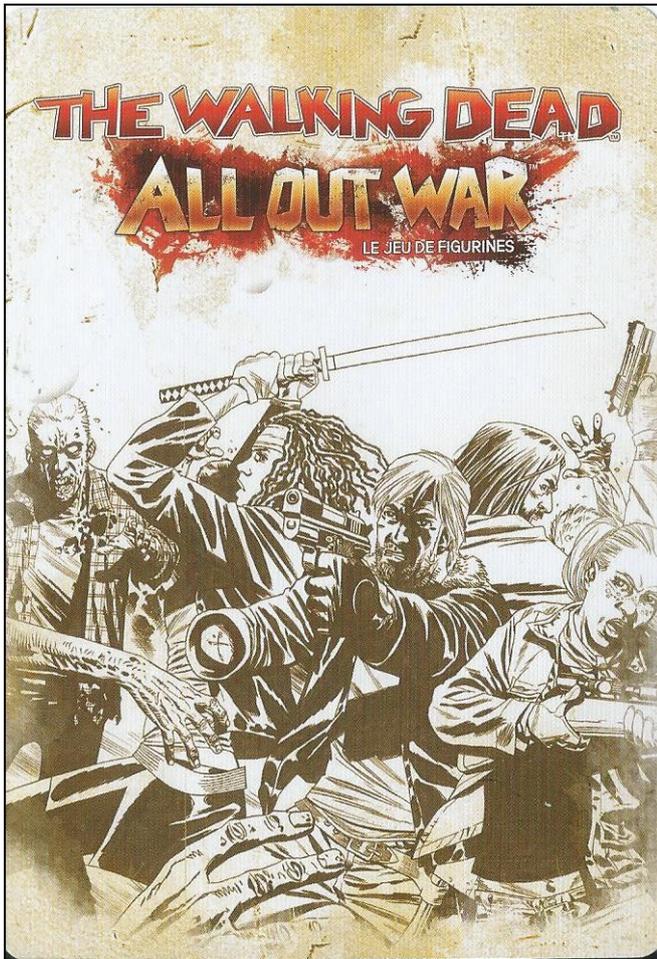
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
		<b>4</b>	<b>2</b>

**RÈGLES SPÉCIALES**  
**Fouilleur acharné:**  
 Ned peut effectuer une action gratuite de fouille à chaque tour.

CAPACITÉ DU CHEF

PAQUETAGE

TÊTE  
CORPS  
OBJET  
OBJET



**30**  
POINTS

**HERSHEL GREENE**

PATRIARCHE DE LA FAMILLE GREENE  
SOUTIEN

CORPS À CORPS TIR DEFENSE

COURAGE MOYEN

TÊTE

OBJET

**SANTÉ**

5 3 1  
4 2

**RÈGLES SPÉCIALES**

**Raccommodage :** Hershel peut utiliser des Bandages sur n'importe quelle autre figurine dans sa Zone d'agression. Quand Hershel utilise un objet qui rend des points de Santé perdus, il fait récupérer 1 point de Santé supplémentaire.

**CAPACITÉ DE CHEF**

Patricarcho : Hershel et tous les membres de la famille Greene amis à 6" ou moins de lui peuvent lancer leurs jets de Panique.

PAQUETAGE

CORPS

OBJET

**26**  
POINTS

**OTIS**

SOUTIEN

CORPS À CORPS TIR DEFENSE

COURAGE MOYEN

TÊTE

OBJET

**SANTÉ**

5 3 1  
4 2

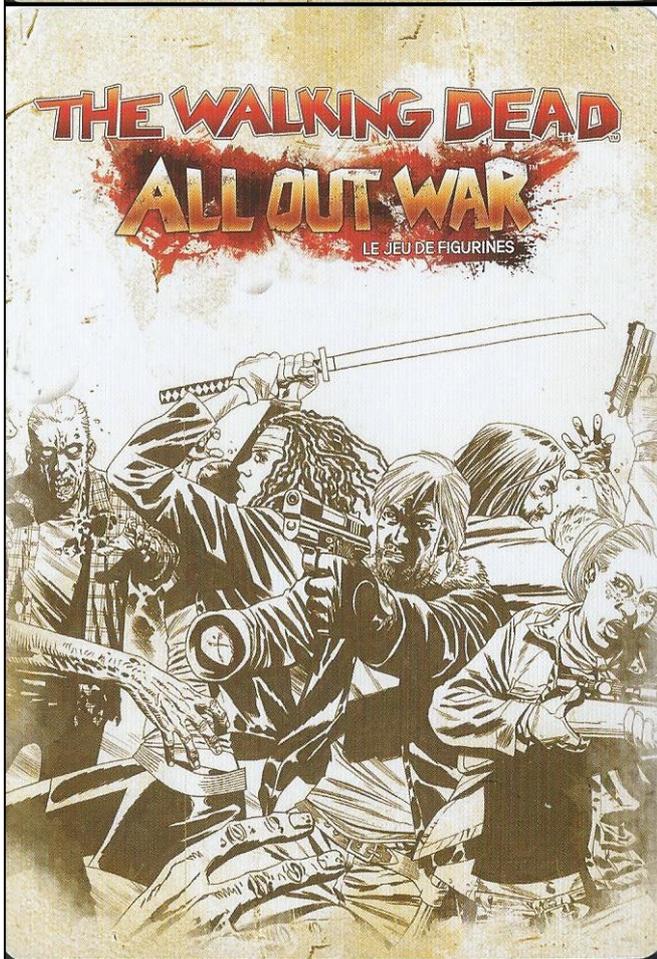
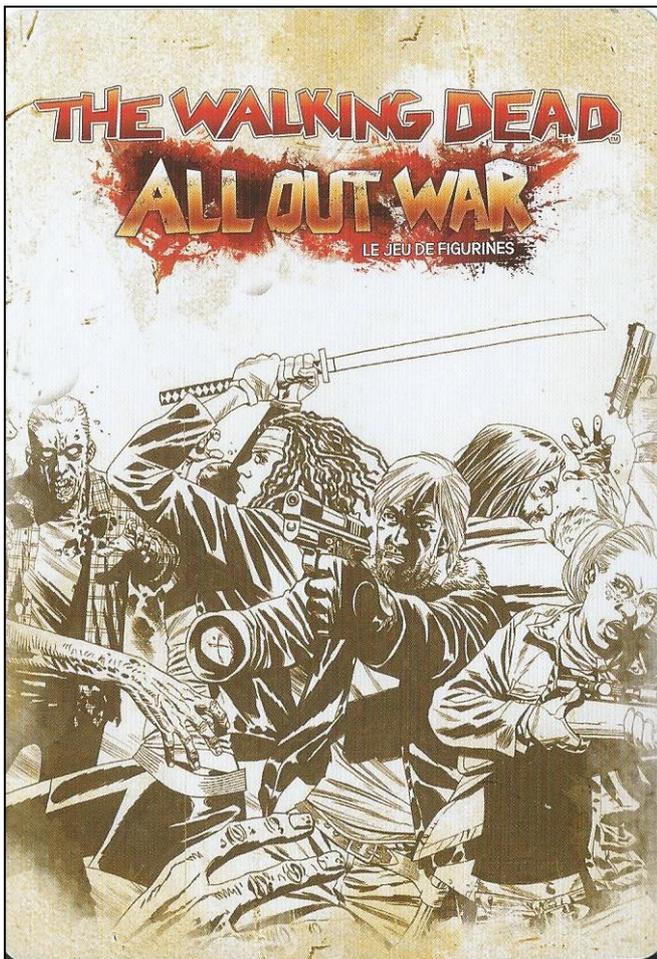
**RÈGLES SPÉCIALES**

**Chasseur :** Otis ne divise pas son mouvement par deux quand il traverse un Terrain difficile.

PAQUETAGE

CORPS

OBJET



**44**  
POINTS



**SHIVA** 

COGNEUR

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE ÉLEVÉ**

**SANTÉ**

5	3	1
6	4	2

**RÈGLES SPÉCIALES**

**Animal** : Shiva peut courir de 10" et ne peut jamais se défendre dans un combat. De plus, toutes ses attaques au corps à corps ont le mot-clé **Tranchant**.

**Assaut furieux** : une fois par tour, si Shiva gagne un corps à corps, elle peut immédiatement se déplacer au contact du socle d'un nouvel ennemi debout à 6" ou moins d'elle. Ce nouveau combat est résolu immédiatement, même si un ou plusieurs combattants ont déjà combattu.

**Un tigre !** : les Survivants ennemis présents dans la Zone d'agression de Shiva considèrent leur Courage comme inférieur d'un niveau à sa valeur habituelle.

**56**  
POINTS



**EZEKIEL** 

LE ROI  
TACTICIEN

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

**COURAGE ÉLEVÉ**

**SANTÉ**

5	3	1
4	2	

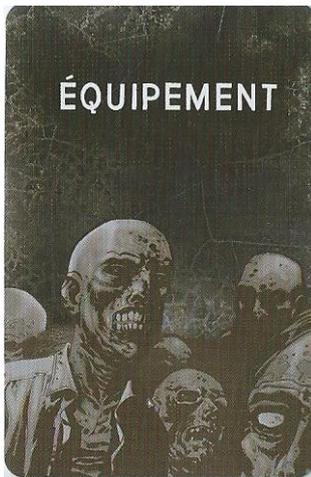
**RÈGLES SPÉCIALES**

**Présence impérieuse** : quand Ezekiel effectue l'action Garder son calme, il ne lance pas le . Au lieu de cela, il réduit immédiatement le niveau de Menace d'un .

**Shiva** : si Shiva est engagée dans le même combat qu'Ezekiel, Ezekiel et Shiva ajoutent un  à leurs jets d'attaque au corps à corps.

**CAPACITÉ DE CHEF**  
Le Roi : une fois par partie, Ezekiel et tous les Survivants de son groupe appartenant à la faction du Royaume peuvent effectuer une action supplémentaire pendant leur activation. Ce bonus n'est valable que pendant une seule phase d'action. Si l'action supplémentaire n'est pas utilisée, elle est perdue.

PAQUETAGE



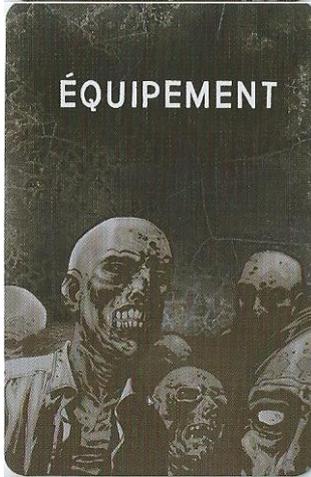
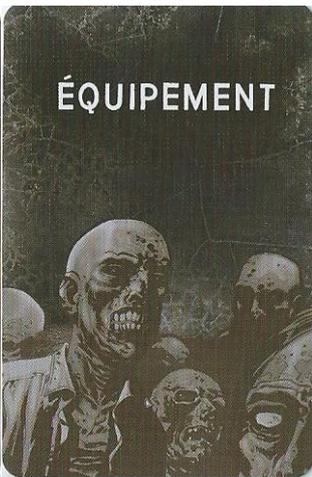
**32** POINTS  
**FUSIL D'ASSAUT M16**  
ARME DE TIR 30"

**Arme d'assaut, Fusil, Tirs multiples (2).**  
Ajoute un  au jet d'attaque de tir.

**CHAOS**

**12** POINTS  
**CLEF À MOLETTE**  
ARME DE CORPS À CORPS

**Contondant.** Ajoute un  au jet d'attaque de corps à corps. Vous pouvez relancer le dé d'action lors d'une action de Réparation.

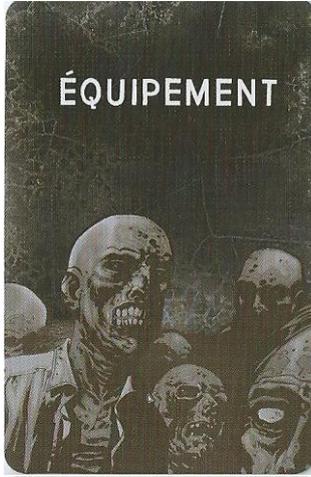
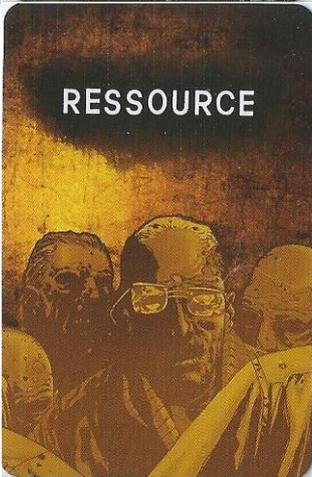


**12** POINTS  
**HACHETTE**  
ARME DE CORPS À CORPS

**Ambidextre, Amputation.**  
Ajoute  au jet d'attaque de corps à corps.

**RIEN**  
INCIDENT !

Vous ne trouvez rien d'utile.



**10** POINTS  
**REVOLVER .22**  
ARME DE TIR 10"

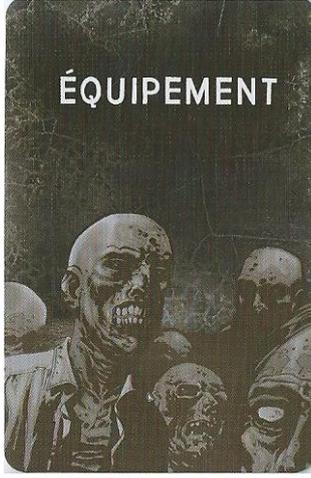
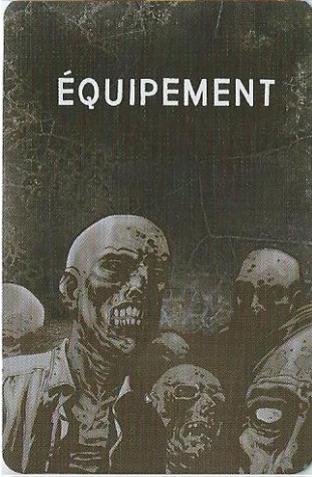
**Arme de poing.** Ajoute un  au jet d'attaque de tir.

**CHAOS**

**10** POINTS  
**REVOLVER .22**  
ARME DE TIR 10"

**Arme de poing.** Ajoute un  au jet d'attaque de tir.

**CHAOS**



**2** POINTS  
**BOUTEILLE EN VERRE**  
ARME DE TIR 6"

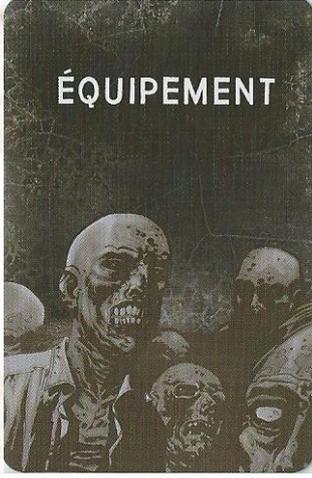
**Explosion, Usage unique.** Ajoute  au jet d'attaque de tir. Cette arme suit les règles d'Explosion pour toucher, mais elle ne provoque aucun dégât.

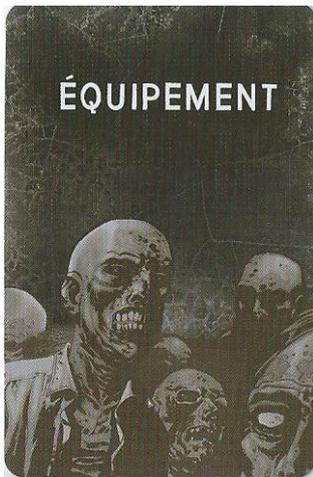
**BRUIT**

**2** POINTS  
**BOUTEILLE EN VERRE**  
ARME DE TIR 6"

**Explosion, Usage unique.** Ajoute  au jet d'attaque de tir. Cette arme suit les règles d'Explosion pour toucher, mais elle ne provoque aucun dégât.

**BRUIT**





**32** POINTS  
**MITRAILLETTE X 744**  
ARME DE TIR 30"



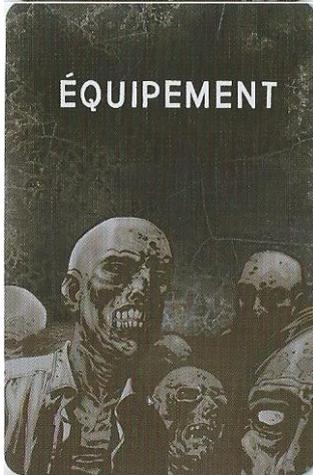
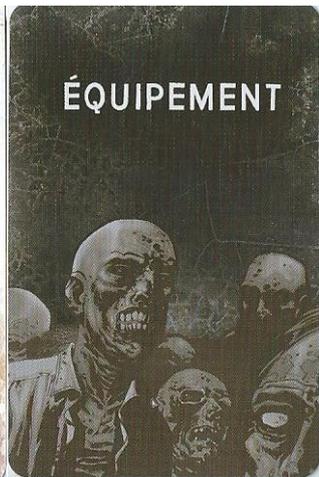
**Arme d'assaut, Fusil, Tirs multiples (2).**  
Ajoute 3  au jet d'attaque

**CHAOS**

**12** POINTS  
**CLEF À MOLETTE**  
ARME DE CORPS  
À CORPS



**Contondant.** Ajoute un  au jet d'attaque de corps à corps. Vous pouvez relancer le dé d'action lors d'une action de Réparation.



**12** POINTS  
**HACHETTE**  
ARME DE  
CORPS À CORPS

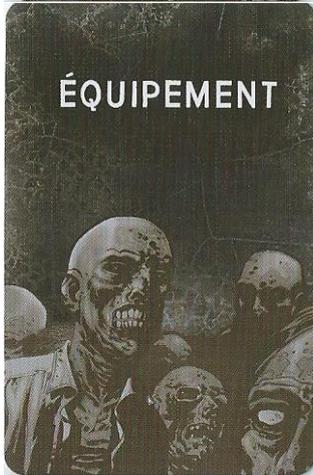
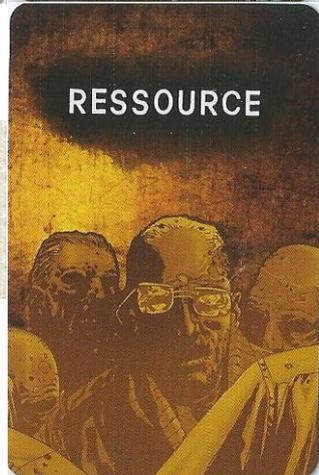


**Ambidextre, Amputation.**  
Ajoute  au jet d'attaque de corps à corps.

**JERRICAN D'ESSENCE**



Permet de faire démarrer un véhicule ou de fabriquer un cocktail Molotov.



**32** POINTS  
**MITRAILLETTE UZI**  
ARME DE TIR 30"



**Arme de poing.** Ajoute 3  au jet d'attaque de tir.

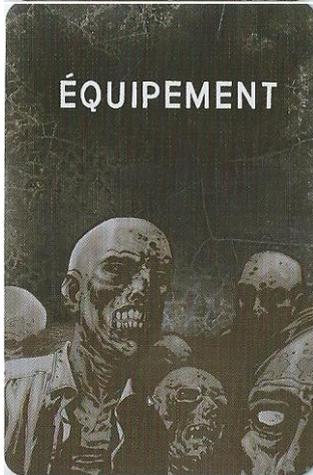
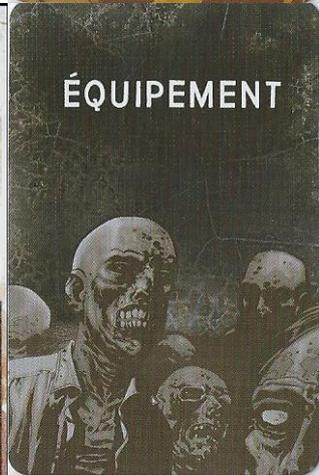
**CHAOS**

**32** POINTS  
**BOMBE A RETARDEMENT**



Programmez la bombe pour 1, 2 ou 3 tours avant qu'elle n'explose dans un rayon de 8 pouces et déposez-la où vous pouvez...

**CHAOS**



**2** POINTS  
**BOUTEILLE EN VERRE**  
ARME DE TIR 6"



**Explosion, Usage unique.** Ajoute   au jet d'attaque de tir. Cette arme suit les règles d'Explosion pour toucher, mais elle ne provoque aucun dégât.

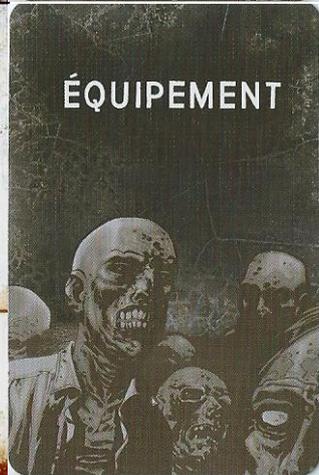
**BRUIT**

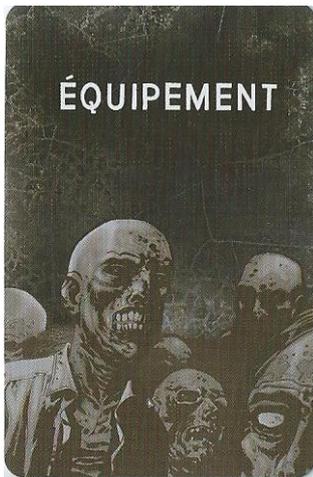
**10** POINTS  
**REVOLVER .22**  
ARME DE TIR 10"



**Arme de poing.** Ajoute un  au jet d'attaque de tir.

**CHAOS**





**32** POINTS **MITRAILLETTE X 744**  
ARME DE TIR 30"



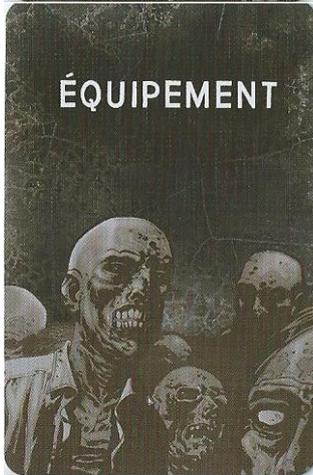
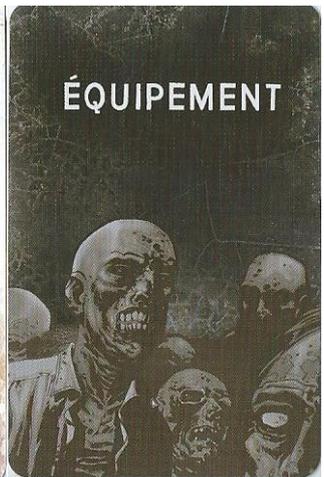
**Arme d'assaut, Fusil, Tirs multiples (2).**  
Ajoute 3  au jet d'attaque

**CHAOS**

**12** POINTS **CLEF À MOLETTE**  
ARME DE CORPS  
À CORPS



**Contondant.** Ajoute un  au jet d'attaque de corps à corps. Vous pouvez relancer le dé d'action lors d'une action de Réparation.



**12** POINTS **HACHETTE**  
ARME DE  
CORPS À CORPS

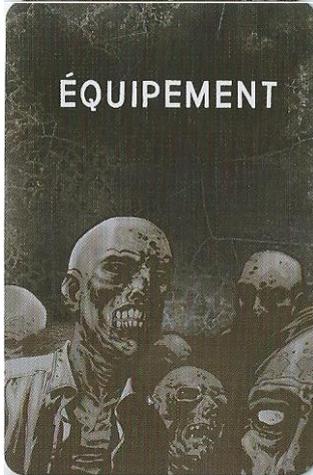
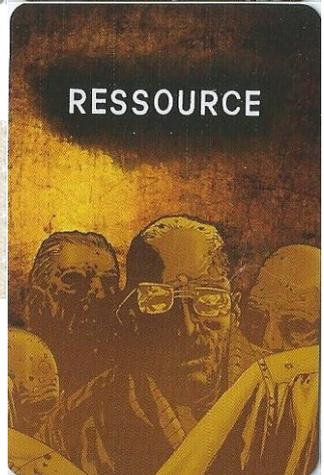


**Ambidextre, Amputation.**  
Ajoute  au jet d'attaque de corps à corps.

**JERRICAN D'ESSENCE**



Permet de faire démarrer un véhicule ou de fabriquer un cocktail Molotov.



**32** POINTS **MITRAILLETTE UZI**  
ARME DE TIR 30"



**Arme de poing.** Ajoute 3  au jet d'attaque de tir.

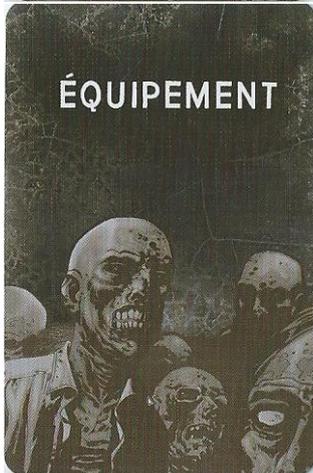
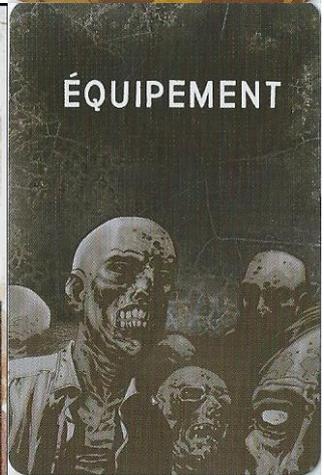
**CHAOS**

**32** POINTS **BOMBE A RETARDEMENT**



Programmez la bombe pour 1, 2 ou 3 tours avant qu'elle n'explose dans un rayon de 8 pouces et déposez-la où vous pouvez...

**CHAOS**



**10** POINTS **REVOLVER .22**  
ARME DE TIR 10"



**Arme de poing.** Ajoute un  au jet d'attaque de tir.

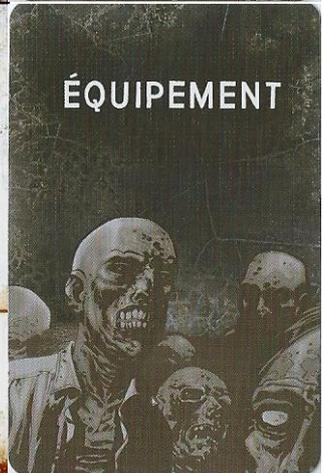
**CHAOS**

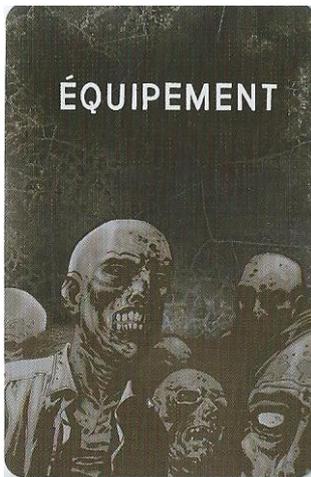
**10** POINTS **REVOLVER .22**  
ARME DE TIR 10"



**Arme de poing.** Ajoute un  au jet d'attaque de tir.

**CHAOS**





**17**  
POINTS

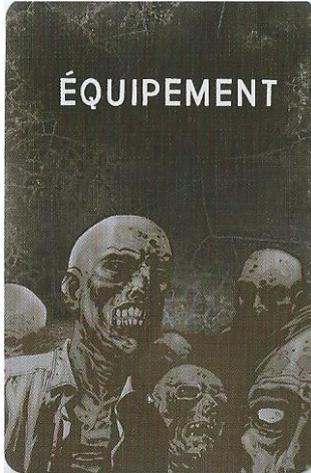
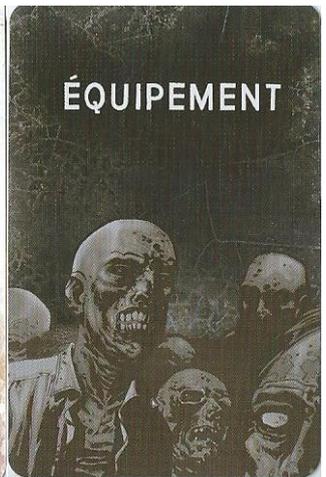
**FAUX**  
ARME DE CORPS  
À CORPS

**Encombrant, Tranchant.** Ajoute un au jet d'attaque de corps à corps.

**12**  
POINTS

**CLEF À MOLETTE**  
ARME DE CORPS  
À CORPS

**Contondant.** Ajoute un au jet d'attaque de corps à corps. Vous pouvez relancer le dé d'action lors d'une action de Réparation.



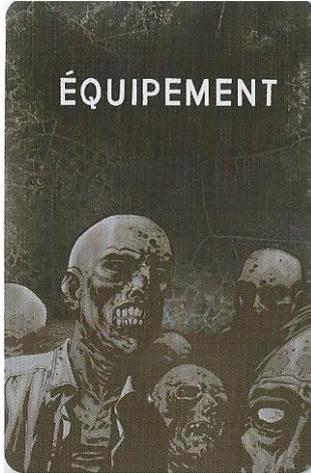
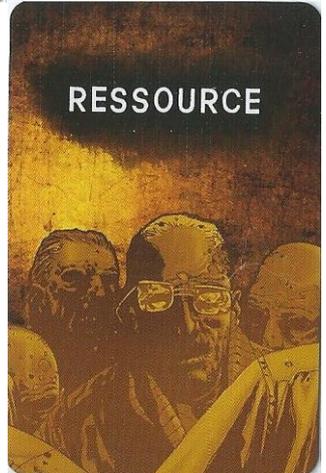
**12**  
POINTS

**HACHETTE**  
ARME DE  
CORPS À CORPS

**Ambidextre, Amputation.** Ajoute au jet d'attaque de corps à corps.

**RIEN**  
INCIDENT !

Vous ne trouvez rien d'utile.



**20**  
POINTS

**SHIKOMIZUE**  
ARME DE CORPS  
À CORPS

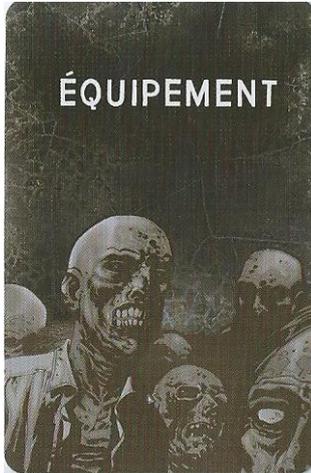
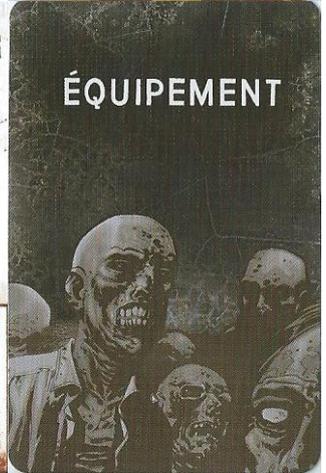
**Ambidextre, Tranchant.** Ajoute un au jet d'attaque de corps à corps. Si l'attaque obtient au moins un , ajoutez immédiatement un bonus au jet d'attaque. Si Ezekiel porte cet objet, tous les Survivants amis présents dans sa Zone d'agression peuvent utiliser son Courage.

**20**  
POINTS

**MARLIN XT-17R**  
ARME DE TIR 30"

**Fusil.** Ajoute un au jet d'attaque de tir.

**CHAOS**



**5**  
POINTS

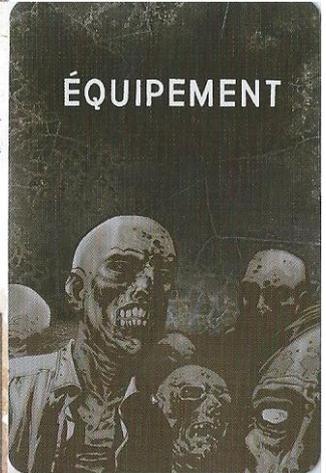
**CASQUE DE MOTO**  
ARMURE : TÊTE

Défaussez cette carte pour ignorer tous les dégâts de Coup en pleine tête d'une unique attaque.

**4**  
POINTS

**SOUVENIR**  
OBJET SPÉCIAL

**Usage unique.** Ajoute un à tous les jets d'attaque de ce Survivant, ou annule un d'un jet d'attaque contre ce Survivant. Un Survivant ne peut pas porter plus d'un Souvenir.



## ÉQUIPEMENT



6  
POINTS

### PERCHE DE CAPTURE POUR ANIMAUX ARME DE CORPS À CORPS



Utilisez une action pour cibler un Rôdeur debout situé dans votre Zone d'agression. Lancez le . Sur un vous pouvez replacer le Rôdeur ailleurs dans votre Zone d'agression, et il ne pourra pas bouger à nouveau pendant ce tour. Un Rôdeur peut être ainsi déplacé à travers des décors Traversables.

### PIÈGE À OURS INCIDENT !



Le Survivant qui fouille subit immédiatement 1 blessure. Lancez le . Sur un , il n'y a pas d'effet supplémentaire. Sur une face vierge, les cris du Survivant provoquent du BRUIT.

## ÉQUIPEMENT



## ÉQUIPEMENT



10  
POINTS

### GRENADE ARME DE TIR 6"



**Explosion, Usage unique.** Ajoute au jet d'attaque de tir.

**CHAOS**

### TISON

ARME DE CORPS À CORPS



**Enflammé.** Cet objet ne peut pas être stocké dans le paquetage d'un Survivant.

## ÉQUIPEMENT



## ÉQUIPEMENT



10  
POINTS

### COCKTAIL MOLOTOV ARME DE TIR 6"



**Explosion, Usage unique.** Ajoute au jet d'attaque de tir. Tous les obtenus sont ignorés. Chaque Rôdeur pris sous le gabarit reçoit un pion En feu.

**CHAOS**

### TISON

ARME DE CORPS À CORPS



**Enflammé.** Cet objet ne peut pas être stocké dans le paquetage d'un Survivant.

## ÉQUIPEMENT



## ÉQUIPEMENT



10  
POINTS

### COCKTAIL MOLOTOV ARME DE TIR 6"



**Explosion, Usage unique.** Ajoute au jet d'attaque de tir. Tous les obtenus sont ignorés. Chaque Rôdeur pris sous le gabarit reçoit un pion En feu.

**CHAOS**

10  
POINTS

### COCKTAIL MOLOTOV ARME DE TIR 6"

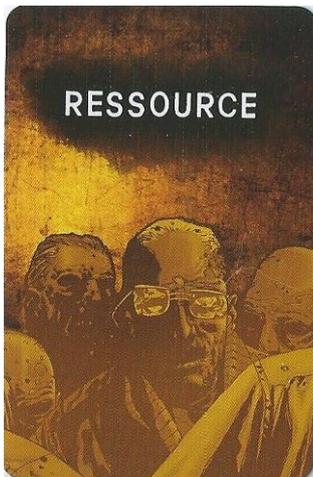


**Explosion, Usage unique.** Ajoute au jet d'attaque de tir. Tous les obtenus sont ignorés. Chaque Rôdeur pris sous le gabarit reçoit un pion En feu.

**CHAOS**

## ÉQUIPEMENT





RESSOURCE

**5**  
POINTS

**MÉDICAMENTS**  
OBJET SPÉCIAL



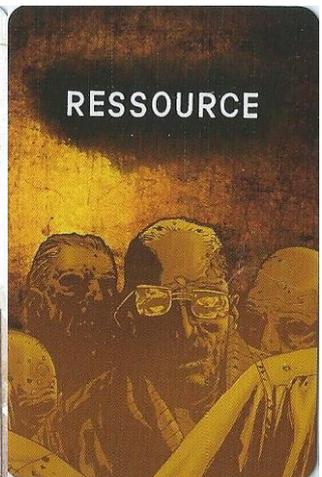
Défaussez cette carte pour ignorer les effets d'un jet d'Infection raté lors de la phase d'événement.

**5**  
POINTS

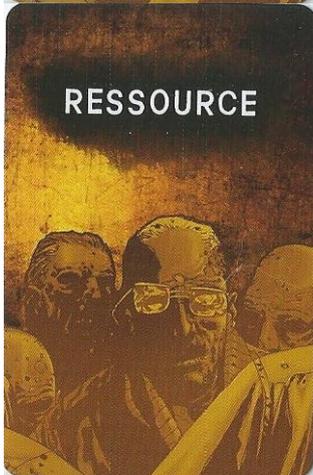
**MÉDICAMENTS**  
OBJET SPÉCIAL



Défaussez cette carte pour ignorer les effets d'un jet d'Infection raté lors de la phase d'événement.



RESSOURCE



RESSOURCE

**5**  
POINTS

**MÉDICAMENTS**  
OBJET SPÉCIAL



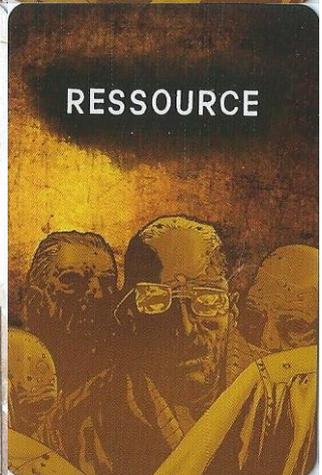
Défaussez cette carte pour ignorer les effets d'un jet d'Infection raté lors de la phase d'événement.

**5**  
POINTS

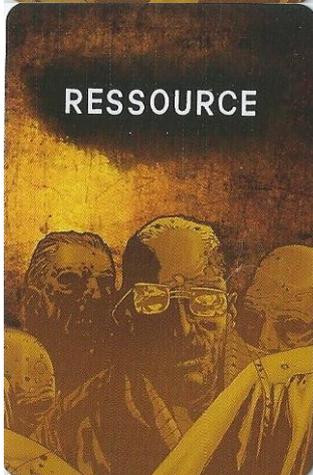
**MÉDICAMENTS**  
OBJET SPÉCIAL



Défaussez cette carte pour ignorer les effets d'un jet d'Infection raté lors de la phase d'événement.

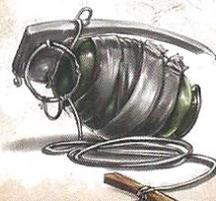


RESSOURCE



RESSOURCE

**PIÈGE**  
INCIDENT !



La figurine qui fouille subit une attaque de tir avec   et le mot-clé **Explosion**. Puis défaussez cette carte.

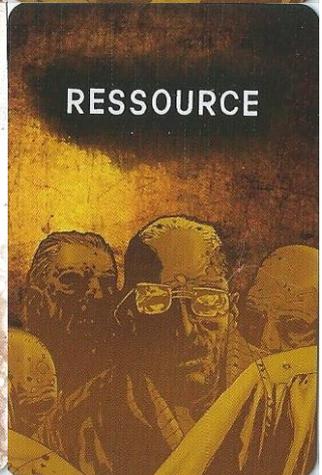
**CHAOS**

**PIÈGE**  
INCIDENT !

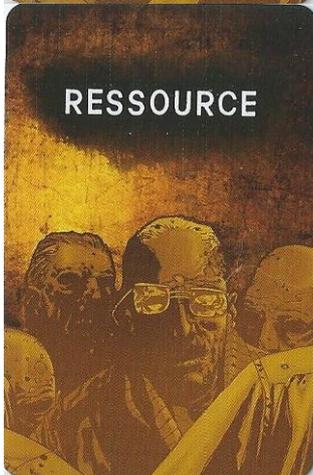


La figurine qui fouille subit une attaque de tir avec   et le mot-clé **Explosion**. Puis défaussez cette carte.

**CHAOS**



RESSOURCE



RESSOURCE

**PIÈGE**  
INCIDENT !



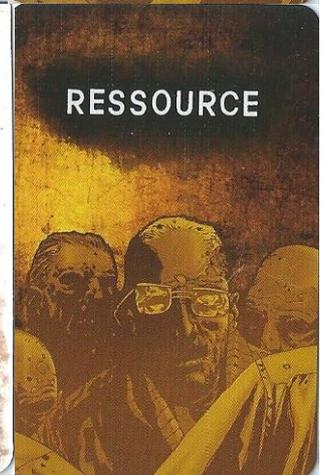
La figurine qui fouille subit une attaque de tir avec   et le mot-clé **Explosion**. Puis défaussez cette carte.

**CHAOS**

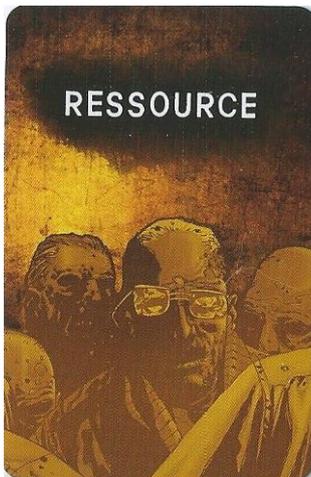
**PLANQUÉ**  
INCIDENT ! 



La figurine qui fouille subit une attaque de corps à corps avec   et ne peut que se défendre. L'attaque est sujette à la règle Mor-du ! Augmentez le Niveau de Menace de 1 puis défaussez cette carte.



RESSOURCE



RESSOURCE

**PLANQUÉ INCIDENT!** 

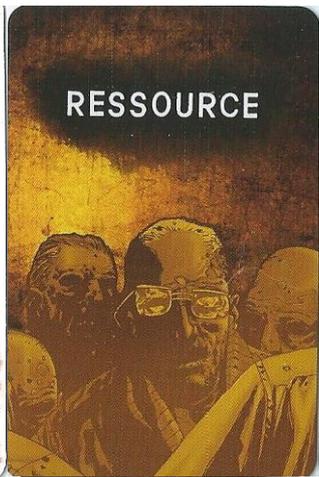


La figurine qui fouille subit une attaque de corps à corps avec  et ne peut que se défendre. L'attaque est sujette à la règle Mor-du ! Augmentez le Niveau de Menace de 1 puis défaussez cette carte.

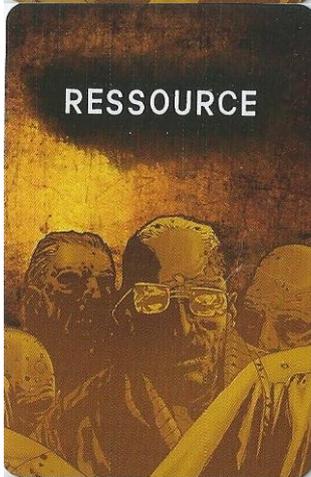
**PLANQUÉ INCIDENT!** 



La figurine qui fouille subit une attaque de corps à corps avec  et ne peut que se défendre. L'attaque est sujette à la règle Mor-du ! Augmentez le Niveau de Menace de 1 puis défaussez cette carte.



RESSOURCE



RESSOURCE

**PLANQUÉ INCIDENT!** 

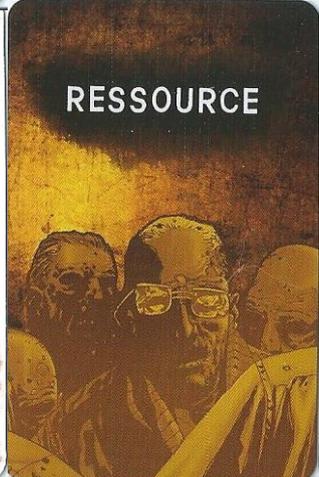


La figurine qui fouille subit une attaque de corps à corps avec  et ne peut que se défendre. L'attaque est sujette à la règle Mor-du ! Augmentez le Niveau de Menace de 1 puis défaussez cette carte.

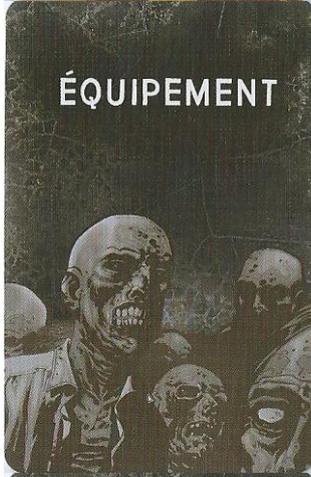
**PLANQUÉ INCIDENT!** 



La figurine qui fouille subit une attaque de corps à corps avec  et ne peut que se défendre. L'attaque est sujette à la règle Mor-du ! Augmentez le Niveau de Menace de 1 puis défaussez cette carte.



RESSOURCE



ÉQUIPEMENT

**5 POINTS** **MUNITIONS PERFORANTES**  
OBJET SPÉCIAL TIREURS D'ÉLITE UNIQUEMENT

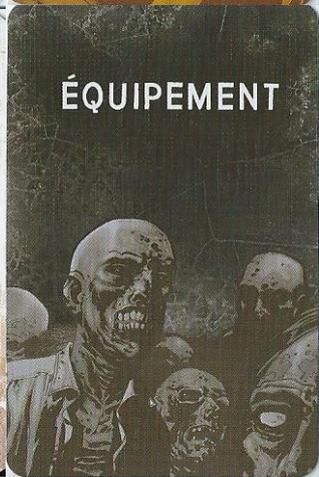


**Association (Arme de tir : Arme de poing ou Fusil).** Défaussez cette carte alors que vous effectuez une action de Tir. Le Tir gagne les mots-clés **Étourdissant** et **Perforant**.

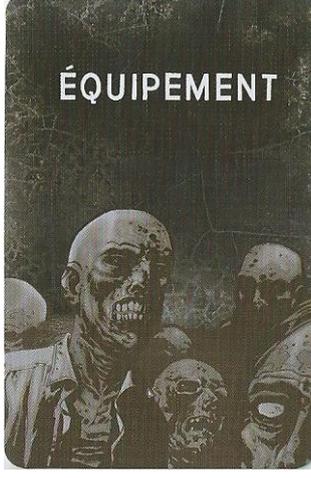
**5 POINTS** **MUNITIONS PERFORANTES**  
OBJET SPÉCIAL TIREURS D'ÉLITE UNIQUEMENT



**Association (Arme de tir : Arme de poing ou Fusil).** Défaussez cette carte alors que vous effectuez une action de Tir. Le Tir gagne les mots-clés **Étourdissant** et **Perforant**.



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT

**RECHARGE DE MUNITIONS**  
OBJET SPÉCIAL

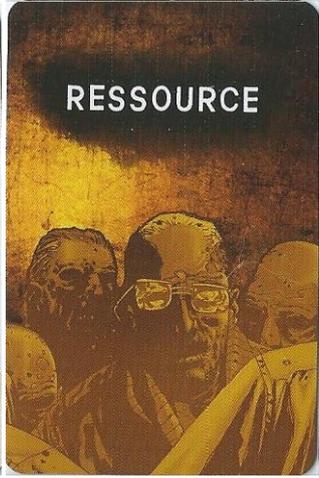


**Association (Arme de tir).** Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.

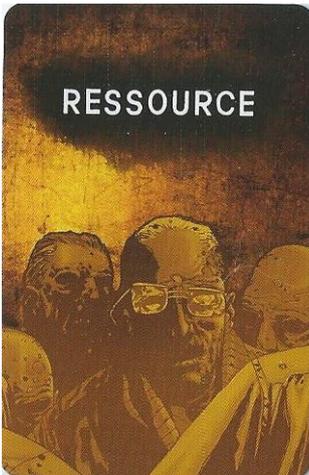
**RECHARGE DE MUNITIONS**  
OBJET SPÉCIAL



**Association (Arme de tir).** Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.



RESSOURCE



RESSOURCE

**RECHARGE DE MUNITIONS**  
OBJET SPÉCIAL

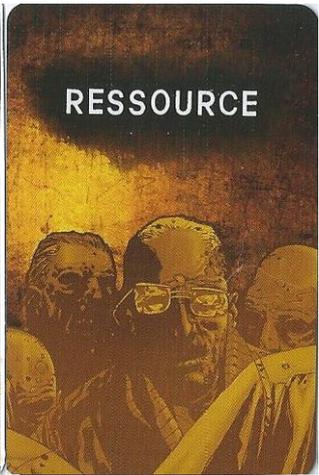


**Association (Arme de tir).**  
Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.

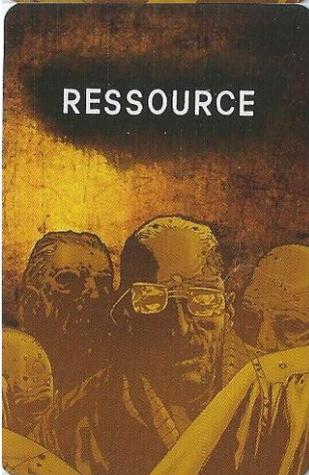
**RECHARGE DE MUNITIONS**  
OBJET SPÉCIAL



**Association (Arme de tir).**  
Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.



RESSOURCE



RESSOURCE

**RECHARGE DE MUNITIONS**  
OBJET SPÉCIAL

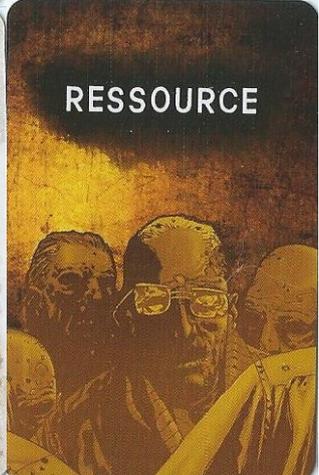


**Association (Arme de tir).**  
Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.

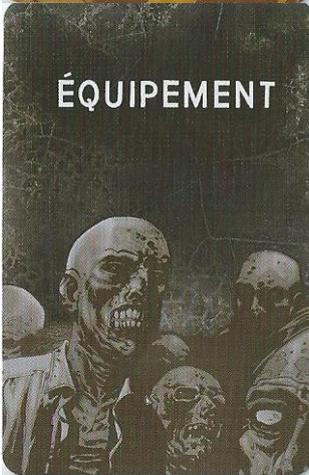
**RECHARGE DE MUNITIONS**  
OBJET SPÉCIAL



**Association (Arme de tir).**  
Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.



RESSOURCE



ÉQUIPEMENT

**20 POINTS**

**TRONCONNÈUSE**  
ARME DE CORPS À CORPS



**Encombrant.**  
**Tranchant.** Ajoute trois  au combat corps à corps.

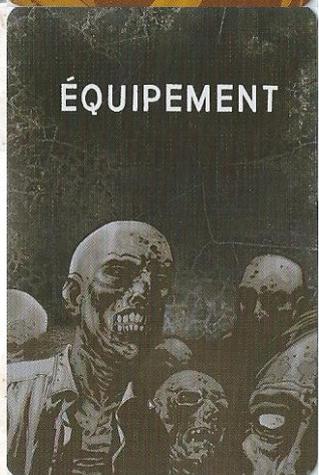
**CHAOS**

**8 POINTS**

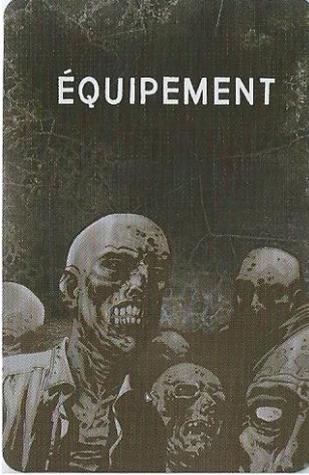
**SAC À DOS**  
OBJET SPÉCIAL



Cet objet donne à trois autres objets le mot-clé **Association (Sac à dos)**.  
Un Survivant ne peut porter qu'un seul Sac à dos.



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT

**20 POINTS**

**TRONCONNÈUSE**  
ARME DE CORPS À CORPS



**Encombrant.**  
**Tranchant.** Ajoute trois  au combat corps à corps.

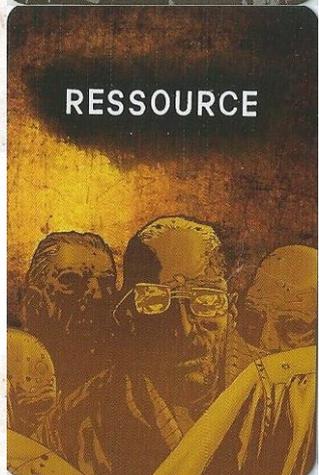
**CHAOS**

**8 POINTS**

**SAC À DOS**  
OBJET SPÉCIAL



Cet objet donne à trois autres objets le mot-clé **Association (Sac à dos)**.  
Un Survivant ne peut porter qu'un seul Sac à dos.



RESSOURCE

