

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 !

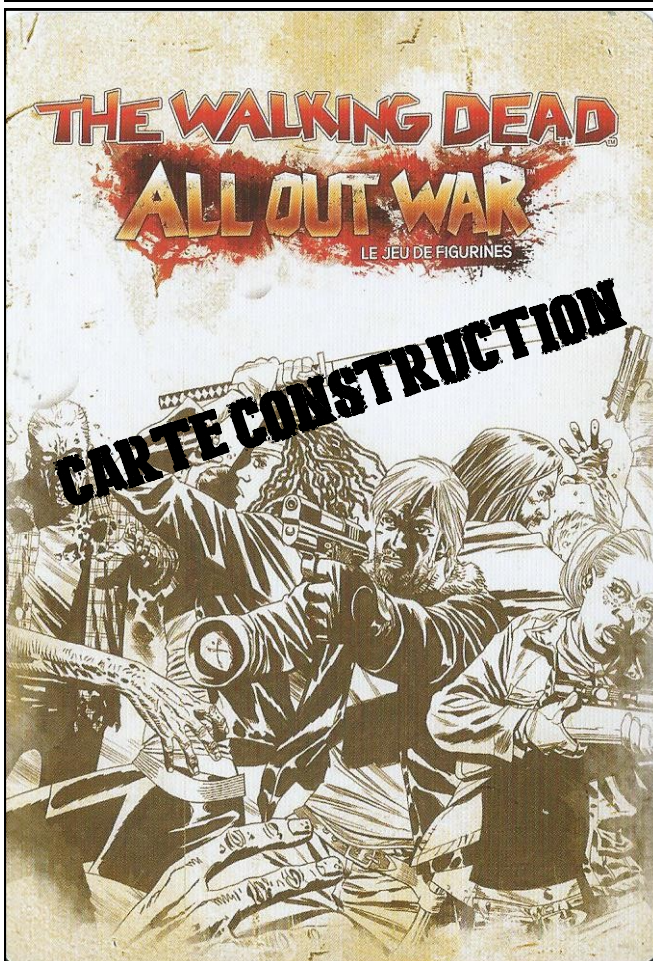
Résultat de 2 : 1 dé rouge Rôdeur(s) + 1 Ressource

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.

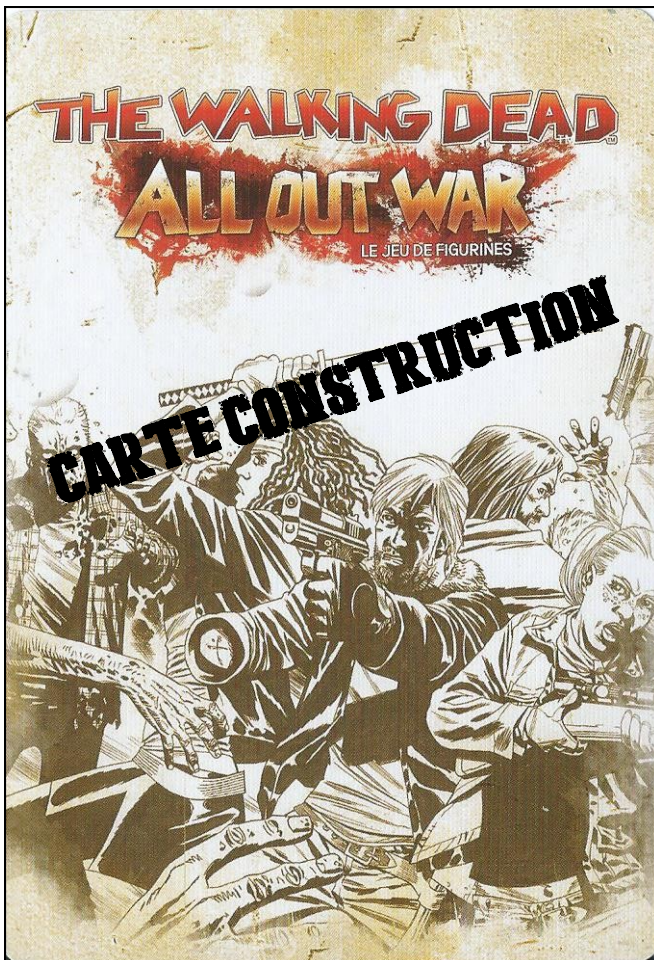


Gestion des portes

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

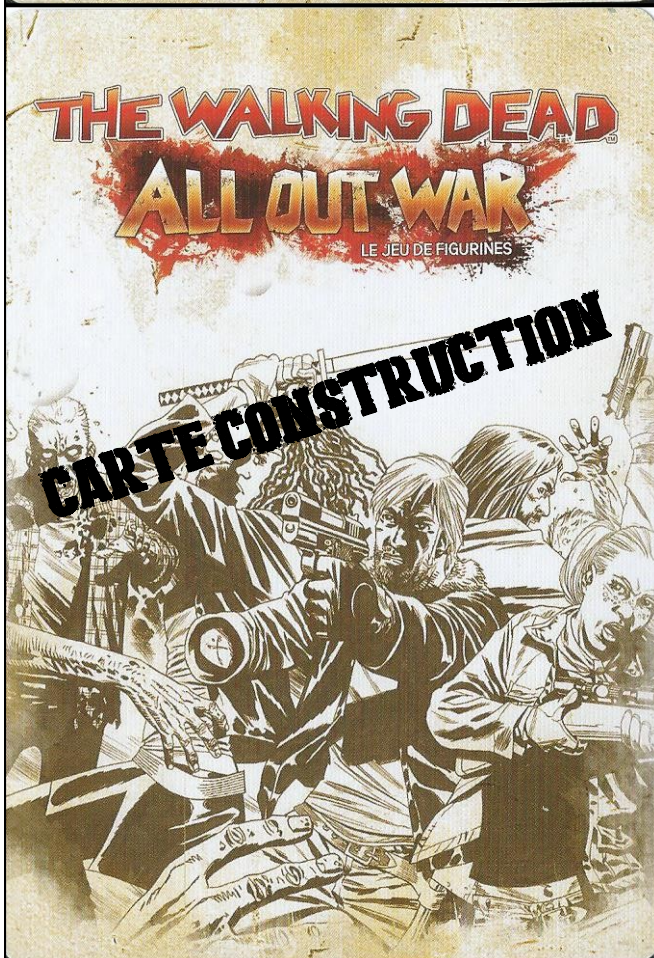


Gestion des portes

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.

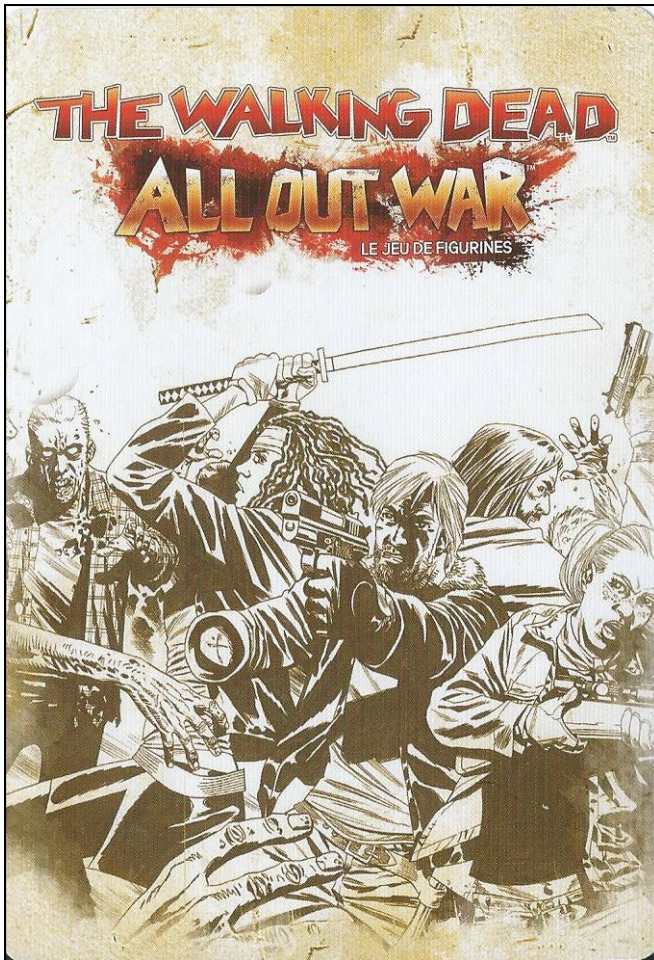
Créé par usagi3



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

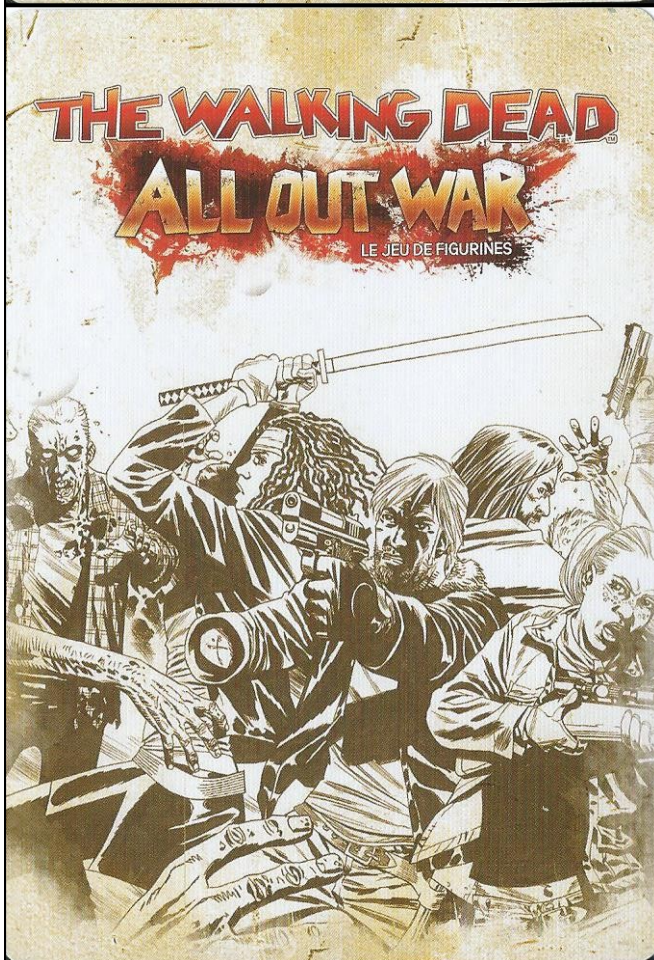
	5	3	1
	6	4	2

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

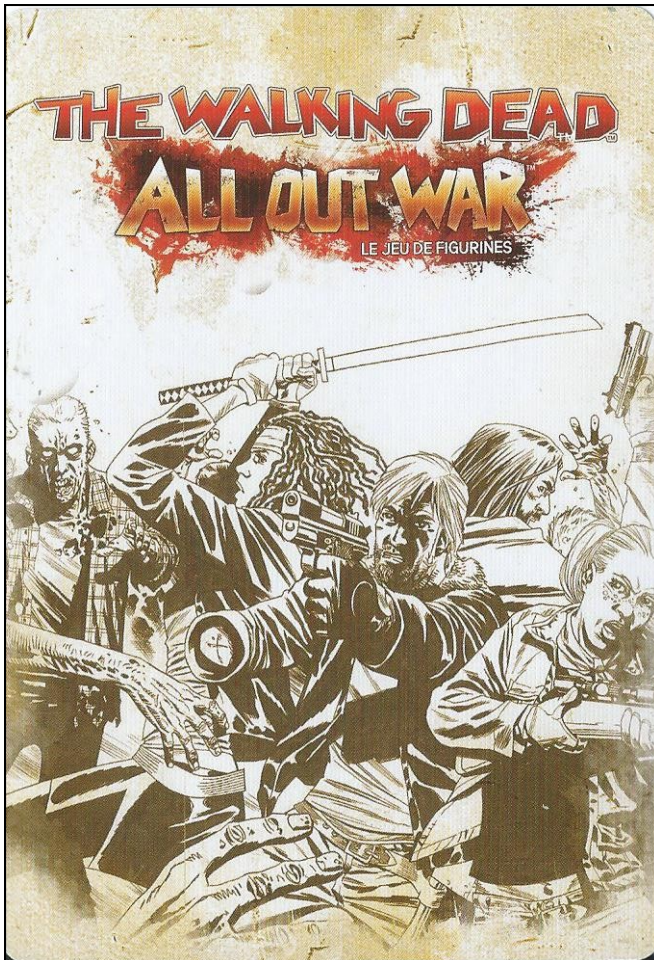
RÈGLES SPÉCIALES

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



45

WANDA

COUREUR

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

COURAGE

MOYEN

SANTÉ

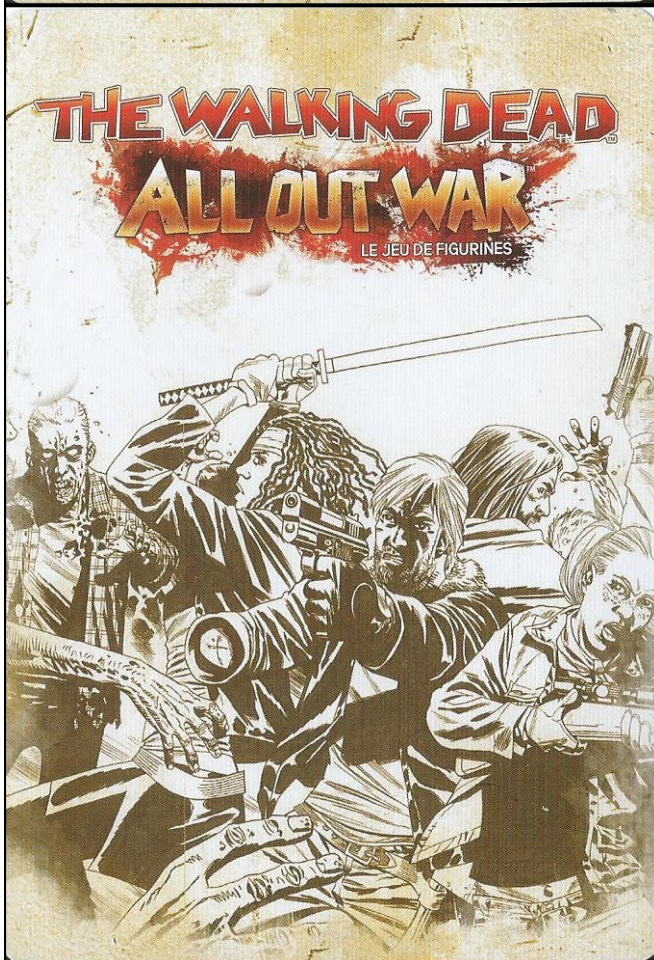
	5	3	1
		4	2

RÈGLES SPÉCIALES

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

CAPACITÉ DU CHEF

PAQUETAGE



55

PHIL

TACTICIEN

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

COURAGE

ÉLEVÉE

SANTÉ

	5	3	1
		4	2

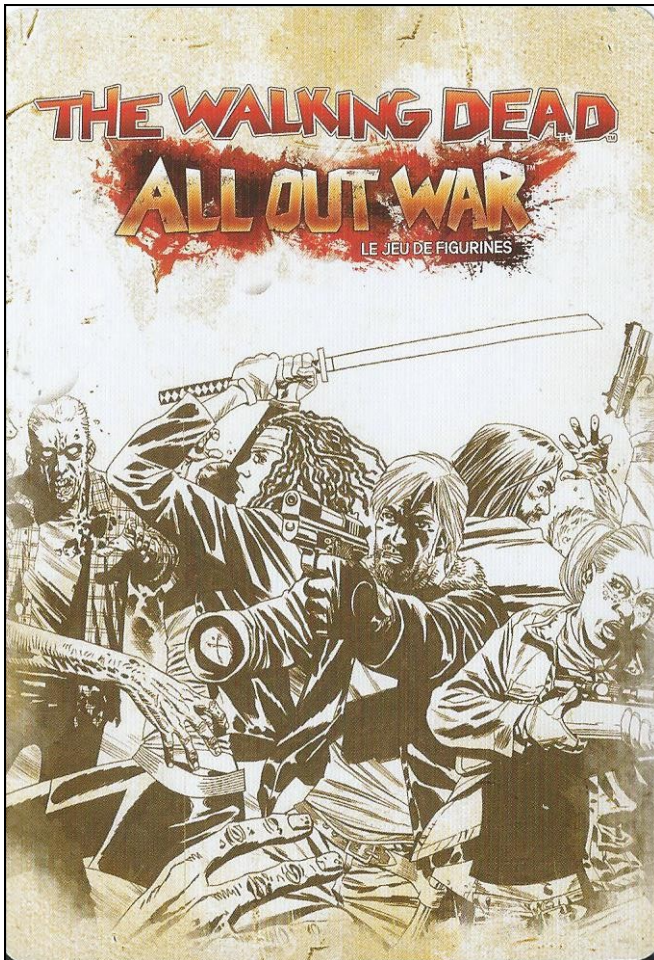
RÈGLES SPÉCIALES

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.

CAPACITÉ DU CHEF

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

PAQUETAGE



42

AMY
COGNEUSE

CORPS À CORPS TIR DÉFENSE

COURAGE
FAIBLE

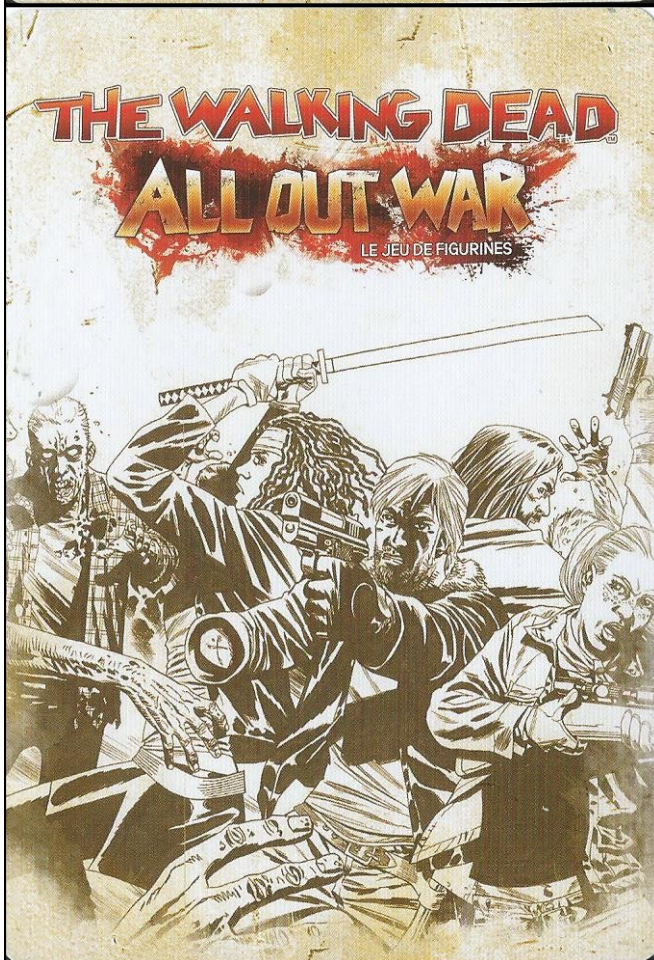
SANTÉ

		3	1
		4	2

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

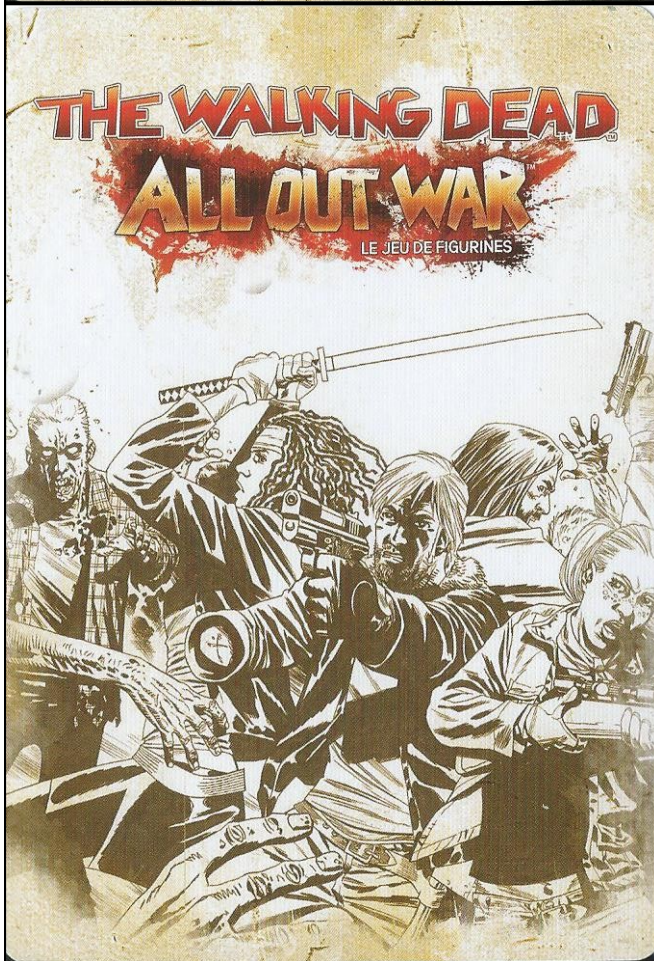
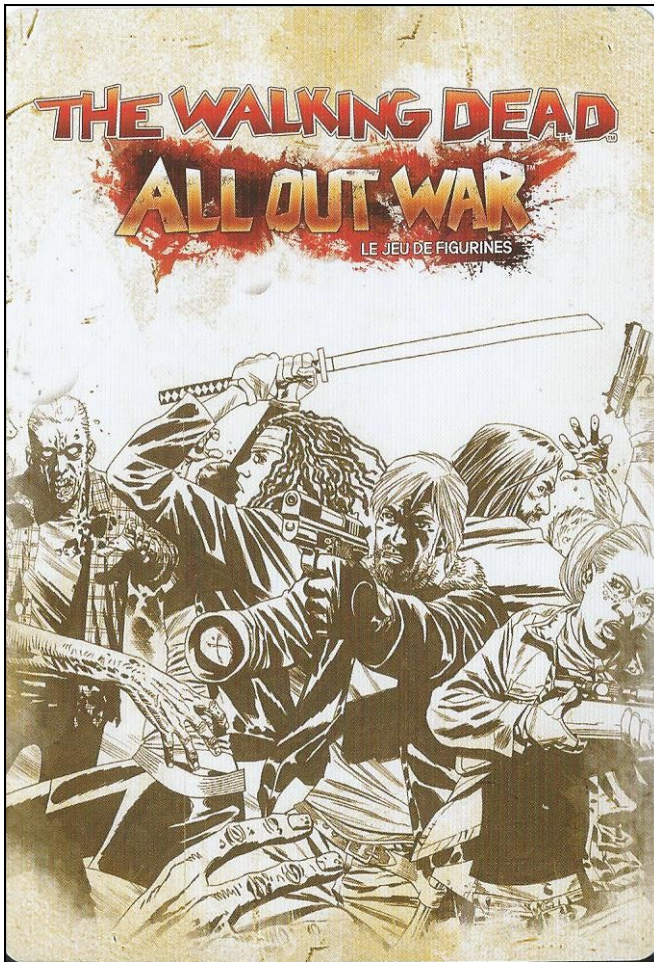
	5	3	1
		4	2

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

OBJET

CORPS

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

26
POINTS

OTIS

SOUTIEN

CORPS À CORPS TIR DEFENSE

COURAGE MOYEN

TÊTE

OBJET

OBJET

CORPS

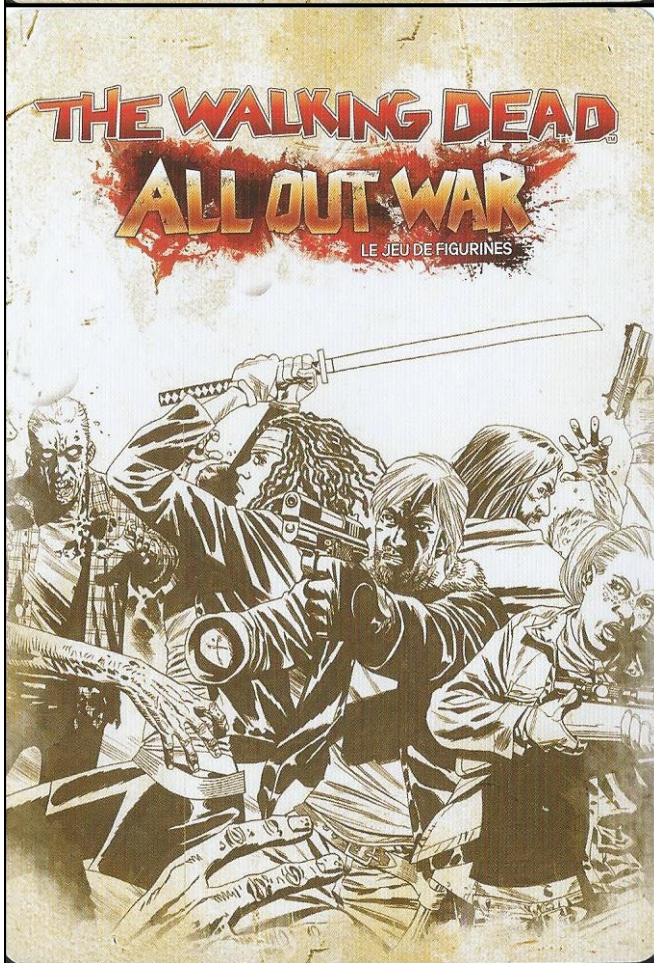
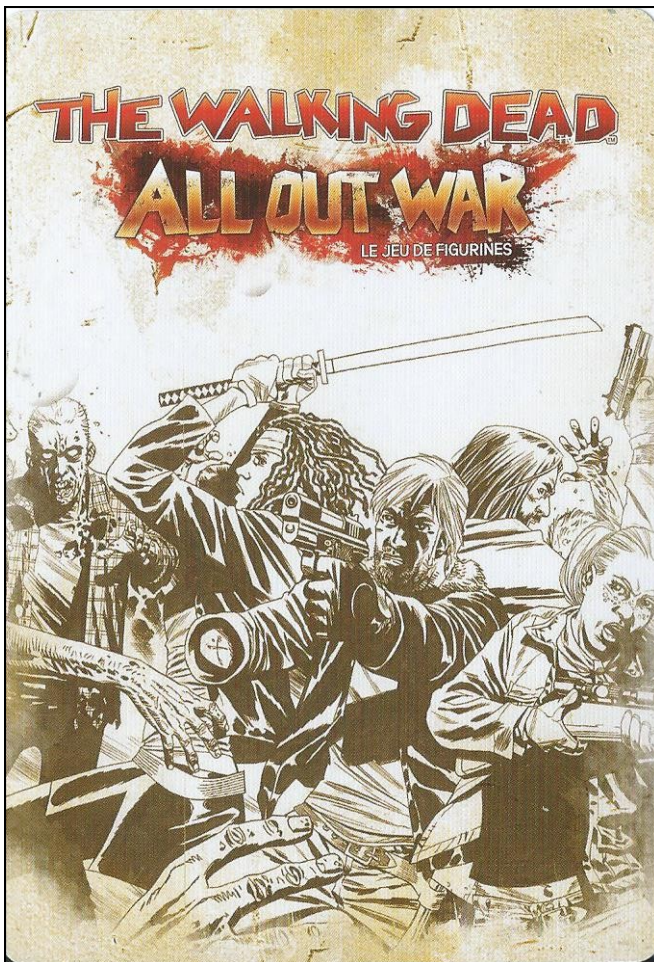
SANTÉ

5 3 1
4 2

RÈGLES SPÉCIALES

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

PAQUETAGE



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

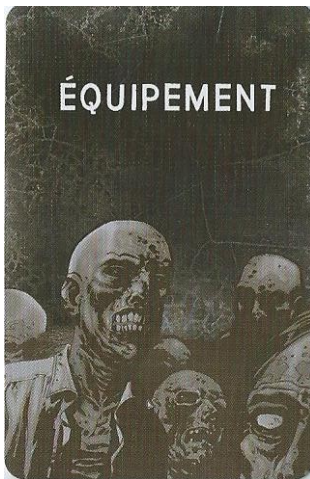
Présence impérieuse : quand Ezekiel effectue l'action Garder son calme, il ne lance pas le . Au lieu de cela, il réduit immédiatement le niveau de Menace d'un .

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



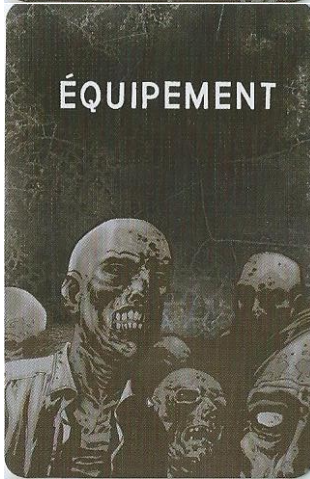
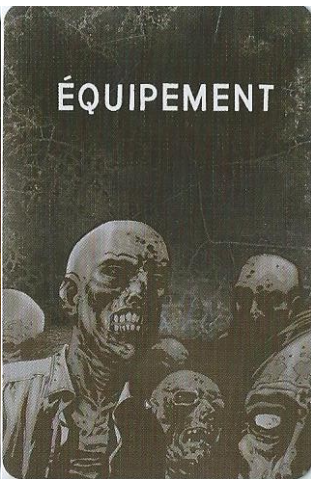
32 POINTS
FUSIL D'ASSAUT M16
ARME DE TIR 30"

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.

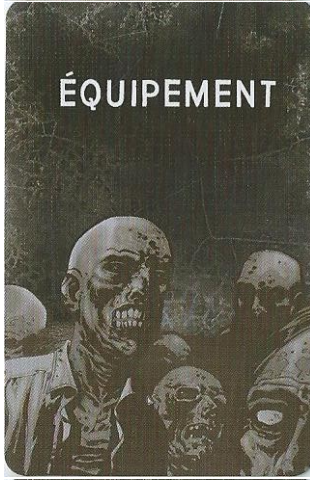
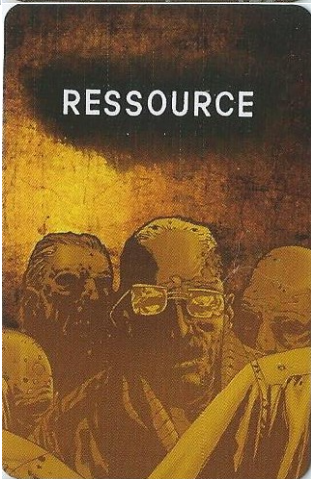


12 POINTS
HACHETTE
ARME DE CORPS À CORPS

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"

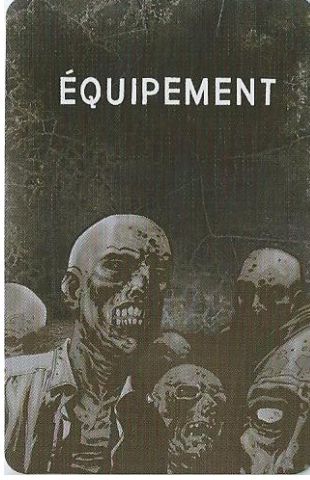
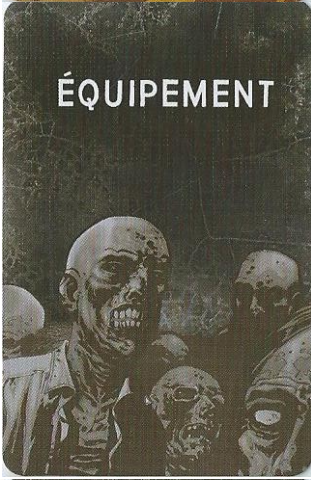
Arme de poing. Ajoute un au jet d'attaque de tir.

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"

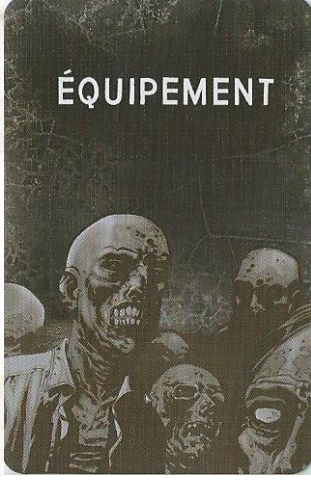
Explosion, Usage unique. Ajoute au jet d'attaque de tir. Cette arme suit les règles d'Explosion pour toucher, mais elle ne provoque aucun dégât.

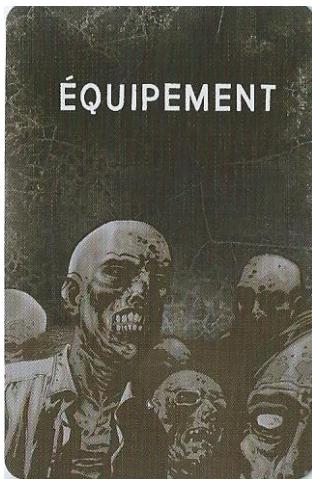
BRUIT

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"



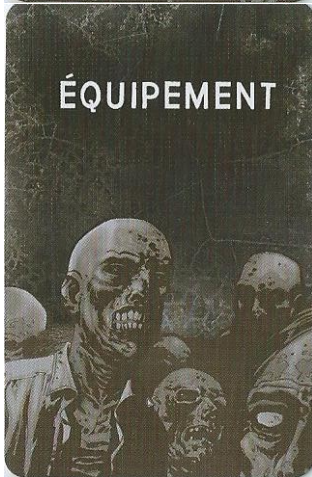
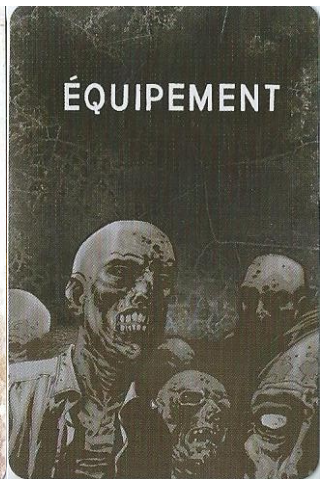
Arme d'assaut, Fusil, Tirs multiples (2).
Ajoute 3  au jet d'attaque

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

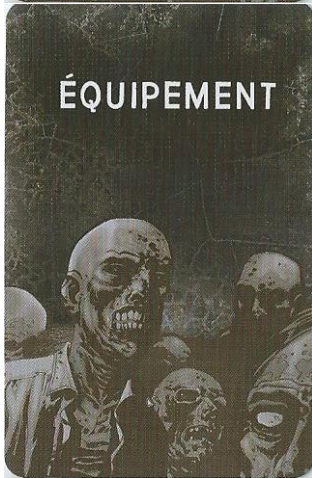
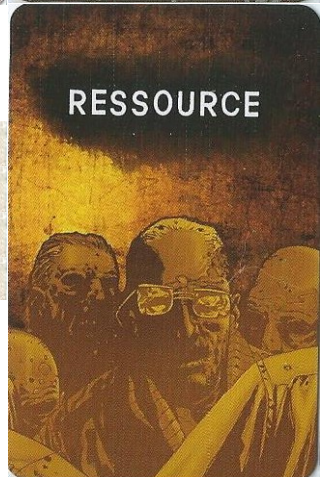


Ambidextre, Amputation.
Ajoute  au jet d'attaque de corps à corps.

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.

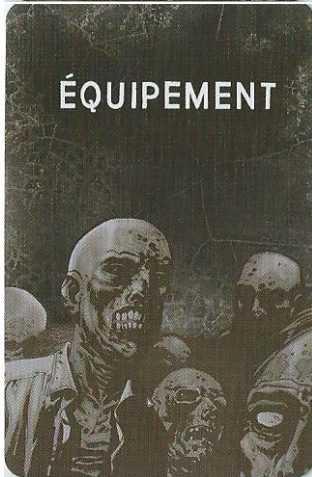
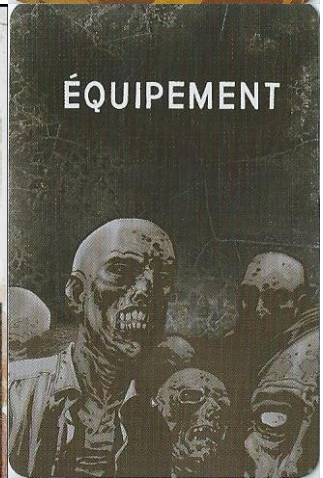
CHAOS

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.

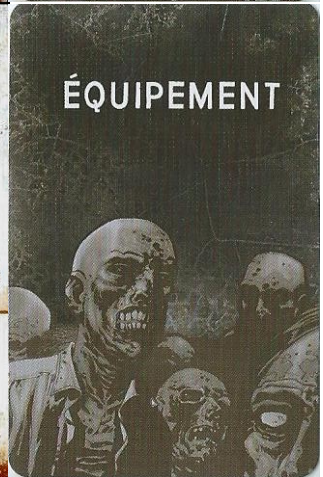
BRUIT

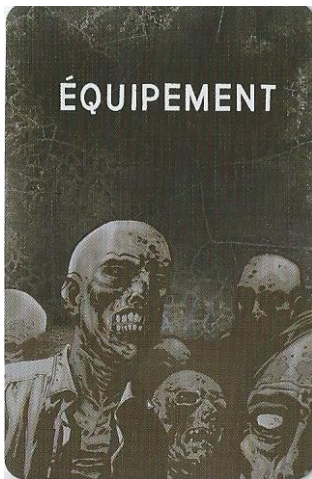
10 POINTS **REVOLVER .22**
ARME DE TIR 10"



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

CHAOS





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



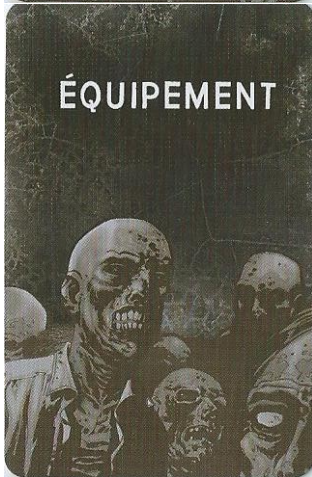
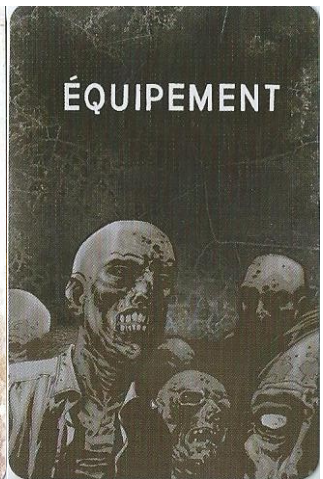
Arme d'assaut, Fusil, Tirs multiples (2).
Ajoute 3  au jet d'attaque

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

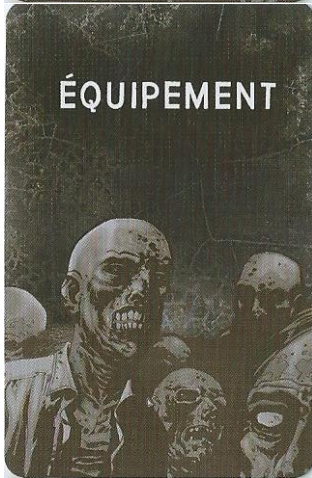
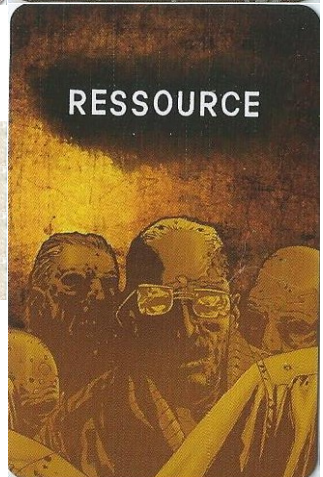


Ambidextre, Amputation.
Ajoute  au jet d'attaque de corps à corps.

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.

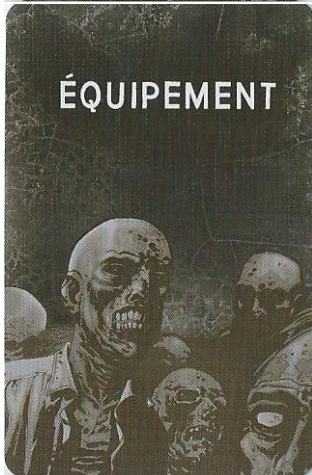
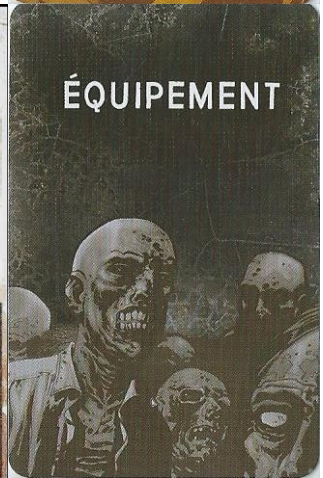
CHAOS

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.

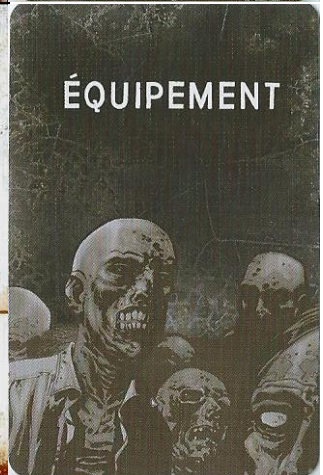
CHAOS

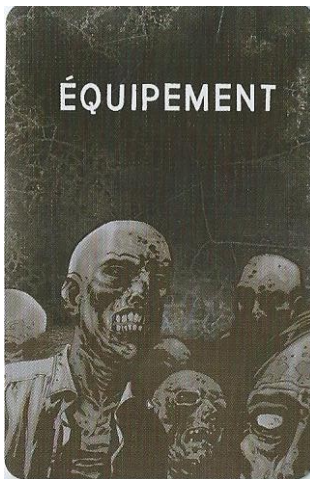
10 POINTS **REVOLVER .22**
ARME DE TIR 10"



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

CHAOS





17
POINTS

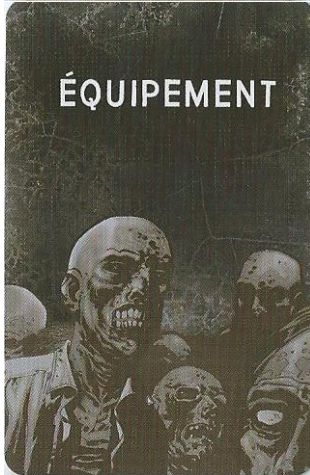
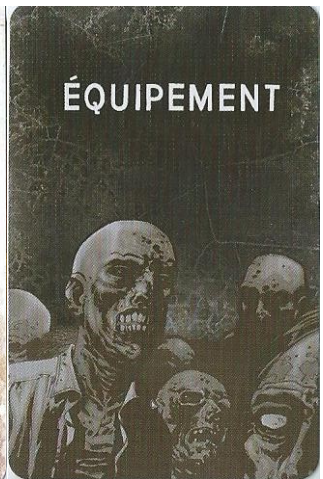
FAUX
ARME DE CORPS
À CORPS

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.



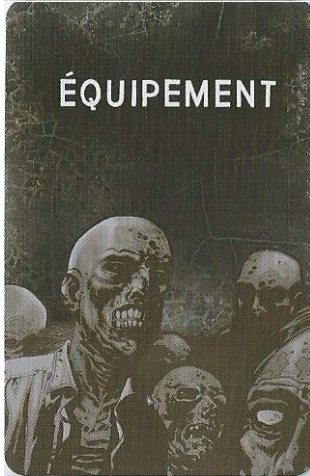
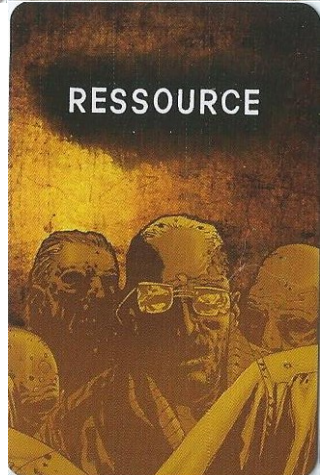
12
POINTS

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

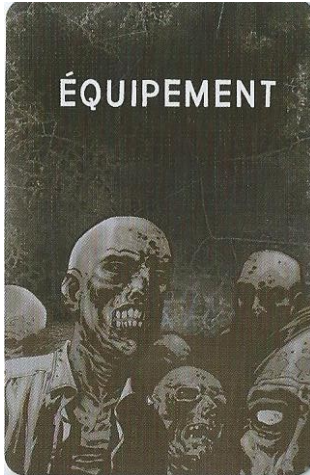
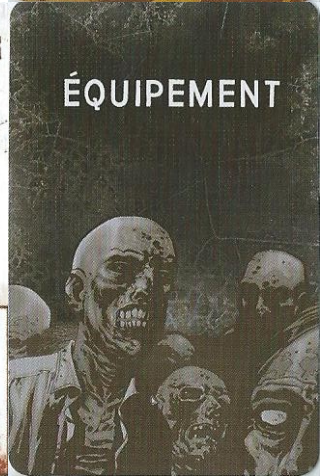
Ambidextre, Tranchant. Ajoute un au jet d'attaque de corps à corps. Si l'attaque obtient au moins un , ajoutez immédiatement un bonus au jet d'attaque. Si Ezekiel porte cet objet, tous les Survivants amis présents dans sa Zone d'agression peuvent utiliser son Courage.

20
POINTS

MARLIN XT-17R
ARME DE TIR 30"

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

CHAOS



5
POINTS

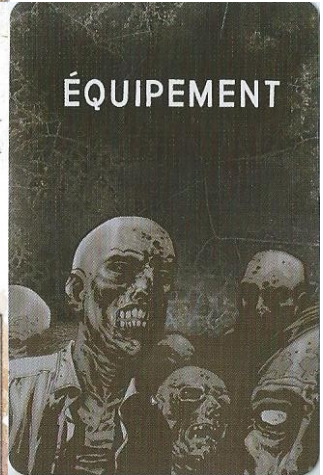
CASQUE DE MOTO
ARMURE : TÊTE

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



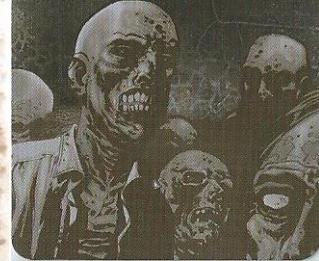
Utilisez une action pour cibler un Rôdeur debout situé dans votre Zone d'agression. Lancez le . Sur un vous pouvez replacer le Rôdeur ailleurs dans votre Zone d'agression, et il ne pourra pas bouger à nouveau pendant ce tour. Un Rôdeur peut être ainsi déplacé à travers des décors Traversables.

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"

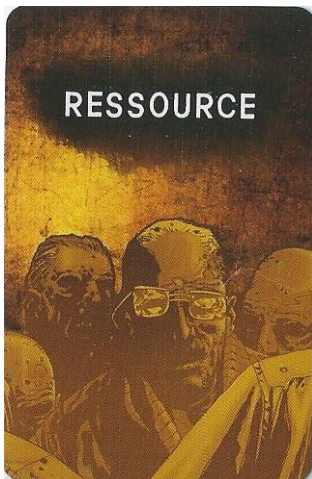


Explosion, Usage unique. Ajoute au jet d'attaque de tir. Tous les obtenus sont ignorés. Chaque Rôdeur pris sous le gabarit reçoit un pion En feu.

CHAOS

ÉQUIPEMENT






RESSOURCE

5
POINTS


MÉDICAMENTS
OBJET SPÉCIAL



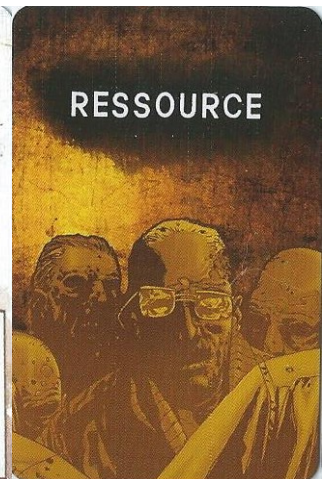
Défaussez cette carte pour ignorer les effets d'un jet d'Infection raté lors de la phase d'événement.

5
POINTS

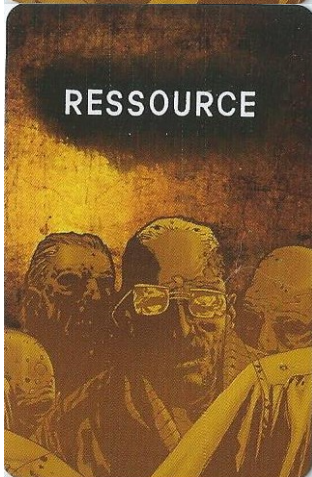
MÉDICAMENTS
OBJET SPÉCIAL



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



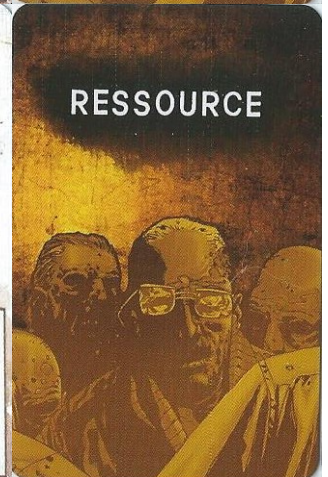
Défaussez cette carte pour ignorer les effets d'un jet d'Infection raté lors de la phase d'événement.

5
POINTS

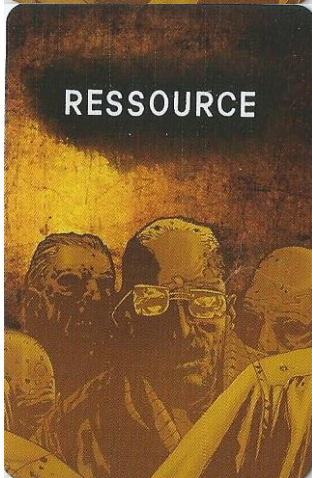
MÉDICAMENTS
OBJET SPÉCIAL



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.

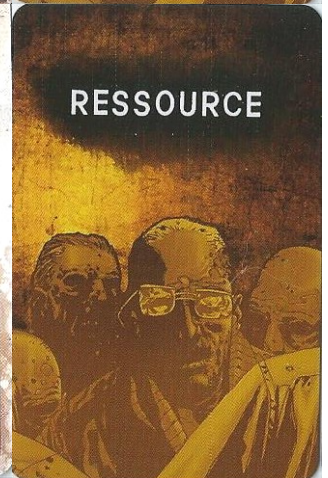
CHAOS

PIÈGE
INCIDENT !

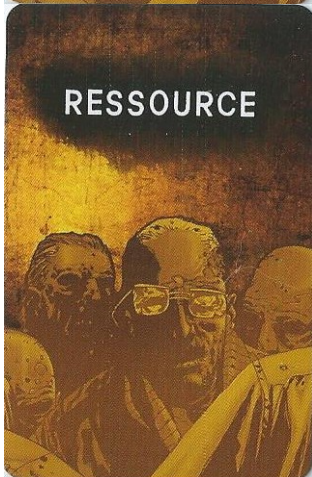


La figurine qui fouille subit une attaque de tir avec   et le mot-clé **Explosion**. Puis défaussez cette carte.

CHAOS



RESSOURCE



RESSOURCE

PIÈGE
INCIDENT !



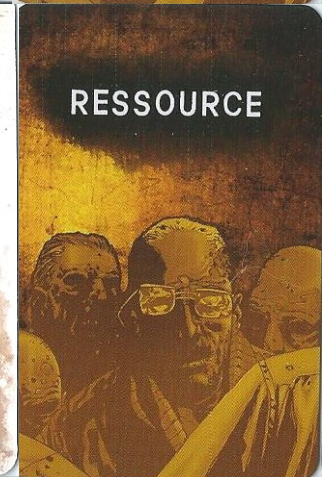
La figurine qui fouille subit une attaque de tir avec   et le mot-clé **Explosion**. Puis défaussez cette carte.

CHAOS

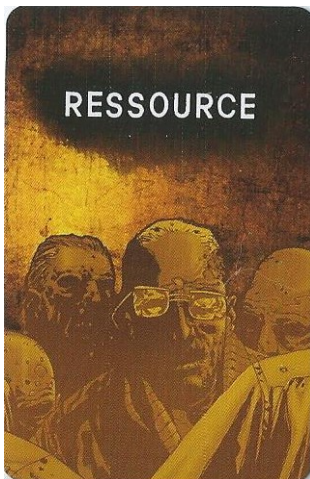
PLANQUÉ
INCIDENT !



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! 

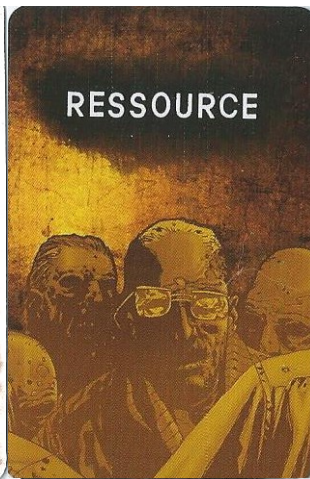


La figurine qui fouille subit une attaque de corps à corps avec  et ne peut que se défendre. L'attaque est sujette à la règle Mor-du ! Augmentez le Niveau de Menace de 1 puis défaussez cette carte.

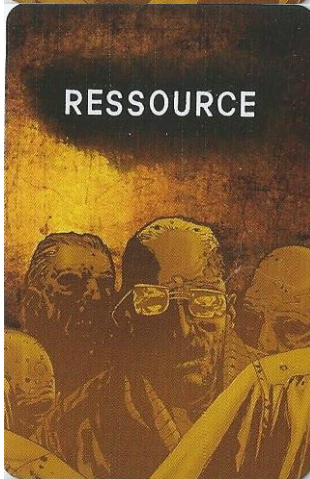
PLANQUÉ INCIDENT! 



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! 

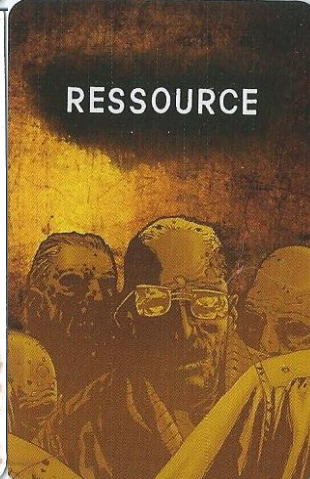


La figurine qui fouille subit une attaque de corps à corps avec  et ne peut que se défendre. L'attaque est sujette à la règle Mor-du ! Augmentez le Niveau de Menace de 1 puis défaussez cette carte.

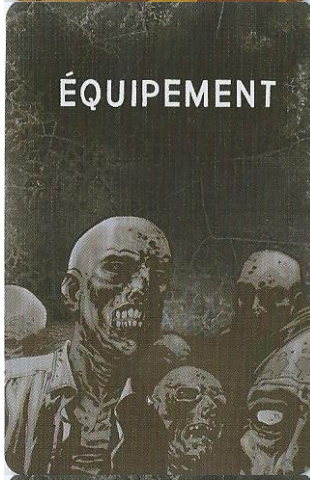
PLANQUÉ INCIDENT! 



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

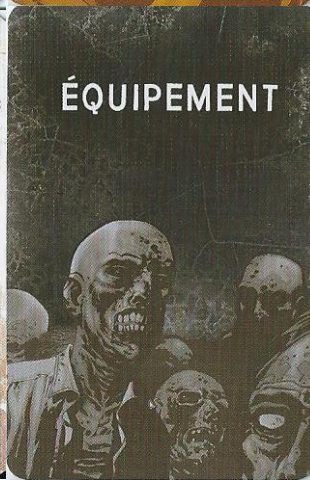


Association (Arme de tir : Arme de poing ou Fusil). Défaussez cette carte alors que vous effectuez une action de Tir. Le Tir gagne les mots-clés **Étourdissant** et **Perforant**.

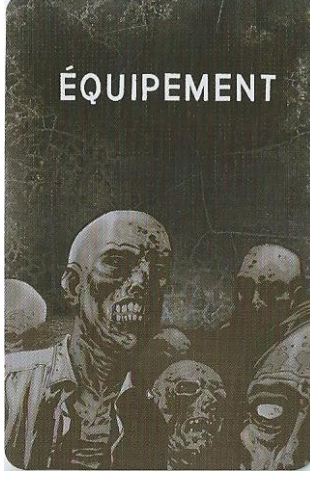
5 POINTS **MUNITIONS PERFORANTES**
OBJET SPÉCIAL TIREURS D'ÉLITE UNIQUEMENT



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

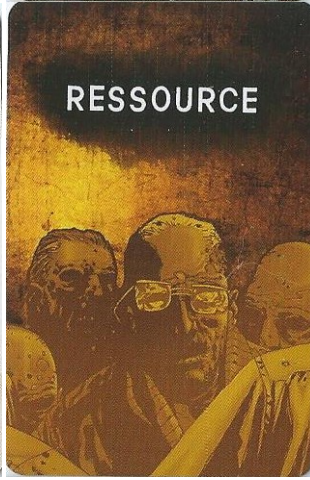


Association (Arme de tir). Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.

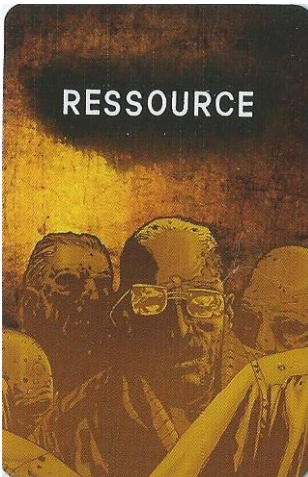
RECHARGE DE MUNITIONS
OBJET SPÉCIAL



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



RESSOURCE



RESSOURCE

RECHARGE DE MUNITIONS
OBJET SPÉCIAL

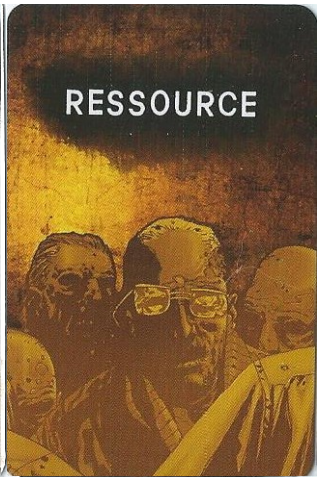


Association (Arme de tir).
Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.

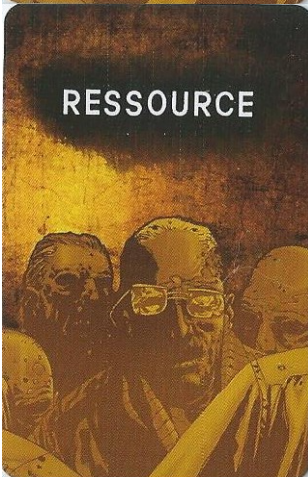
RECHARGE DE MUNITIONS
OBJET SPÉCIAL



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



RESSOURCE



RESSOURCE

RECHARGE DE MUNITIONS
OBJET SPÉCIAL

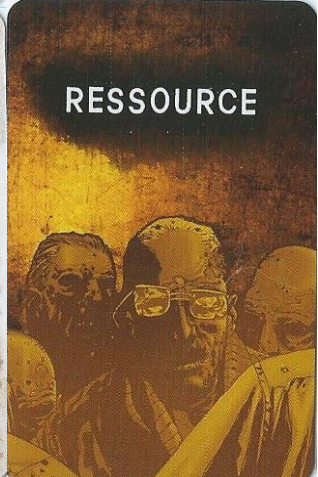


Association (Arme de tir).
Défaussez cette carte en tant qu'action pour recharger l'arme associée.

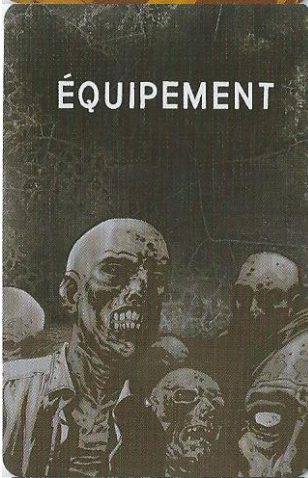
RECHARGE DE MUNITIONS
OBJET SPÉCIAL



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.

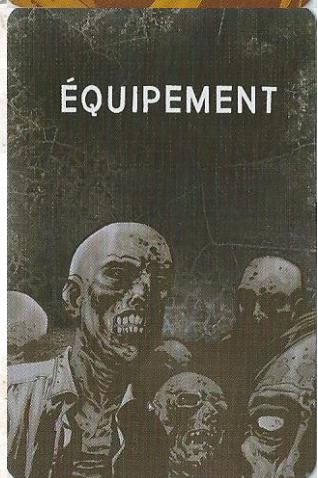
CHAOS

8 POINTS

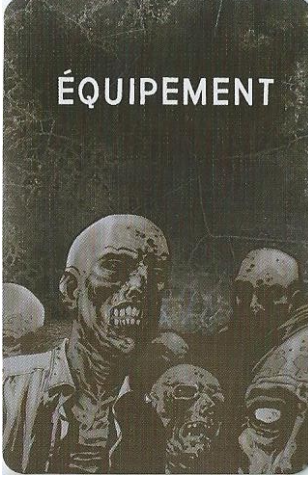
SAC À DOS
OBJET SPÉCIAL



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.

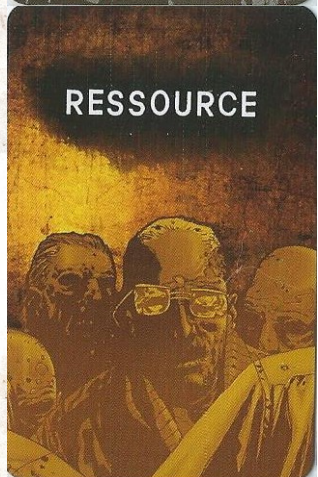
CHAOS

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

