RÉSUMÉ DES ARMES

ARMES À DISTANCE

RÉVISÉ

ARME			TRAITS
Pistolet	**6**	**2**	***Courte Portée, compte aussi comme une Arme de Main***
2x Pistolets	**6**	**3**	***Courte Portée***
UZI	**6**	**3**	***Courte Portée, Rafale, Rechargement***
2x UZI	**6**	**6**	***Courte Portée, Rafale, Rechargement***
Fusil à Pompe	**6**	**3**	***Rafale***
Fusil à Canon Scié *Une main* *Deux mains*	- **3** **3**	- **8** **6**	***À une ou deux mains, comme représenté sur la figurine*** *Courte Portée, Rafale* *Rafale*
Fusil d'Assaut *Auto* *Semi-Auto*	- **6** **6**	- **10** **3**	***Sélecteur de Tir*** *Courte Portée, Rafale, Rechargement*
Fusil	**12**	**2**	***Compte aussi comme une Arme à Deux Mains***
Lunette Fixée à l'Arme	**+3**	**+1**	***Viseur Télescopique, Entravé***
Arc & Arbalète	**12**	**2**	***Entravé, Chargeurs & Balles***
Mitrailleuse	**24**	**12**	***Rafale, Entravé, Rechargement***
Lance-Grenade	**6**	**4**	***Explosion, Perforant***
Bazooka	**12**	**10**	***Explosion, Entravé, Un Coup***
Bâton de Dynamite	**4**	**6**	***Explosion, Un Coup, Courte Portée, Entravé***
Cocktail Molotov & Lance-Flammes	**4**	**6**	***Explosion, Un Coup, Courte Portée***

ARMES DE MÊLÉE

ARME			TRAITS
Arme Défensive Improvisée	**C**	**1**	
Arme de Main	**C**	**2**	
2x Armes de Main	**C**	**3**	
Machette	**C**	**3**	***Mêlée (2)*** *(si jumelée)*
Chaînes & Fouets	**C**	**2**	***Enchevêtrement***
Arme à Deux Mains	**C**	**4**	***Impact***
Hache	-	**+1** *	***Perforant*** *(à une ou deux mains, comme représenté sur la figurine)*
Tronçonneuse	**C**	**10**	***Impact, Rechargement***
Matraque de Police ou Antiémeute	**C**	**4**	
Bouclier Antiémeute	**C**	-	***+1 , +1 si stationnaire***

SÉQUENCE DE JEU

PHASE D'INITIATIVE

Chaque joueur jette **5** Dés de Combat pour obtenir autant de ✸ que possible afin de devenir le joueur ACTIF.

PHASE D'ACTION

Sous-phase de Mouvement

- Le joueur *ACTIF* peut déplacer les figurines de son choix d'une distance maximale en pouces égale à sa valeur .
- Le joueur suivant déplace ses figurines.
- Tous les Zombies se déplacent d'un maximum de **4"** en direction de la figurine « vivante » la plus proche.

Durant cette phase, les figurines doivent arrêter leur mouvement si elles arrivent à **1"** d'une figurine ennemie. Les obstacles (éléments de décor d'une hauteur inférieure ou égale à deux dés empilés) peuvent être traversés en divisant la valeur de par deux.

Sous-phase de Tir

- Le joueur *ACTIF* tire avec les armes de son choix, en utilisant à chaque fois la valeur de l'arme et la valeur de modificateur de la figurine contre la valeur de la cible. Tout ✸ obtenu qui n'a pas été annulé par un Y est une **TOUCHE**. Résolvez un jet sur la Table des Dégâts pour chaque **TOUCHE** obtenue.
- Le joueur suivant effectue ses tirs.
- Les Zombies gémissent de façon incohérente et ne font rien d'autre durant cette phase.

Les tirs effectués à une portée supérieure à la valeur d'une arme sont Imprécis.

*Les tirs qui traversent des obstacles sont Imprécis et cumulent cette pénalité pour chaque obstacle traversé : réduisez le nombre de Dés de Combat de **1** pour chaque effet Imprécis appliqué.*

Toute figurine non-amie est un obstacle.

Les figurines avec un ou plusieurs ne peuvent pas tirer durant cette phase.

Les cibles dont le socle est en contact avec un obstacle peuvent revendiquer un couvert et reçoivent +1 à leur valeur .

Sous-phase de Mêlée

- Toute figurine du joueur *ACTIF* située à moins de **2"** d'une figurine ennemie peut se déplacer et l'engager en mêlée. Les figurines de l'attaquant et la cible jettent toutes deux autant de *Dés de Combat* que la somme de la valeur de leur arme et du modificateur à la valeur de leur profil. La figurine qui obtient le plus de ✸ **TOUCHE** son adversaire autant de fois que la différence entre les nombres de ✸ obtenus. Résolvez un jet sur la *Table de Dégâts* pour chaque **TOUCHE** obtenue.
- Le joueur suivant engage ses figurines et combat.
- Les Zombies engagent leurs cibles et combattent.

Les figurines qui engagent leurs cibles reçoivent +1

Les figurines sur un Terrain Élevé reçoivent +1

Une figurine qui a engagé une figurine Secouée peut l'achever (Tuée) s'il lui reste au moins une attaque à effectuer.

TABLE DE DÉGÂTS

Y	ÉGRATIGNURE
✸	SECOUÉ
⚡	TUÉ

PHASE D'ENTRETIEN

- Toutes les figurines *Secouées*, en commençant par le joueur *ACTIF* et en finissant par les Zombies, sont Rétablies et remises debout à l'endroit où elles se trouvent.
- Toutes les figurines jettent un *Dé de Combat* pour chaque qu'elles ont. Retirez un pour chaque Y obtenu.
- Tous les joueurs tirent des *Cartes de Combat* pour reconstituer leur main de départ.

GÉNÉREZ DES ZOMBIES (COMME INDIQUÉ DANS LE SCÉNARIO JOUÉ)