



Objectif

- Remplir les objectifs de la Quête, survivre, tuer autant de Zombies que possible → Jeu coopératif : tous les joueurs gagnent ou perdent.

Mise en place

Chaque joueur : 1 à 6 Survivants par joueur → 1 socle de couleur par Survivant **Commun (suivant quête choisie)**

- 1 tableau de bord / Survivant (barre de danger = 0) : fiche d'identité dessus
- 5 pointeurs de couleur (santé = 0, première compétence, 3 en réserve)
- Cartes **Équipement de départ** réparties librement (1 carte minimum / Survivant)
- Cartes **Équipement** correspondant aux compétences de départ (sur plateau)
- Pion 1^{er} joueur au choix
- Disposez les dalles
- Placer portes, objectifs, pions, figurines
- Cartes **Crypte** de côté
- Carte **Trébuchet** en vue de tous
- Pioche Cartes **Zombie**
- Pioche Cartes **Équipements**

Déroulement d'un tour (phase joueurs PUIS phase Zombies)

Phase joueurs : à tour de rôle, chaque joueur active chacun de ses Survivants (3 actions possibles niveau bleu + compétences)

- Déplacement d'une zone
- Fouille (une seule fois par tour)
- Ouvrir une porte
- Réorganisation / Echange équipement
- Action de combat → Mêlée **OU** Distance **OU** Magie
- Actions d'enchantement
- Prendre ou activer un objectif
- Trébuchet : Déplacer **OU** Tirer
- Feu de Dragon : Jeter Bille **OU** Enflammer
- Faire du bruit
- Ne rien faire

Expérience : 1 Zombie tué = 1 point d'expérience Abomination tuée **OU** objectifs spécifiques = expérience supplémentaire

- Évolution sur tableau perso** : Couleur = Niveau de danger → Compétences correspondantes sur la carte perso (placer un marqueur) : **⚠** Si plusieurs compétences (zone orange ou rouge) : choix d'une unique compétence
- Lors d'une pioche carte Zombie** : appliquer l'effet correspondant au niveau le + élevé des aventuriers vivants

Inventaire

- Maximum : Main = 2 ; Corps = 1 ; Sac à dos = 5
- Emplacement Main : que des cartes avec symbole Main
- Emplacement Corps : que des cartes avec symbole Corps
- Emplacement Sac à dos : toutes les cartes
- Défausse possible n'importe quand (même si pas son tour)
- Carte symbole Main utilisable seulement dans une Main
- Carte symbole Corps utilisable seulement sur le Corps
- Carte symbole Sac à dos utilisable seulement dans le sac à dos

Phase Zombies

Étape 1 : activation : 1 seule action par Zombie (1^{er} : toutes les Attaques possible ; 2nd : tous les déplacements pour ceux non attaquant)

Attaque pour chaque Zombie situé dans la zone d'un Survivant (attaque systématiquement réussie : 0 dé)

Runner Orque (⚠ 2 actions)	Walker	Nécromancien	Fatty / Abomination
1 blessure	2 blessures	2 blessures (pas de Sauvegarde d'armure)	3 Blessures
<ul style="list-style-type: none"> Si plusieurs survivants présents : répartition libre (0-n) des blessures par survivant : sauvegarde d'armure possible (Cf. aide de jeu : Survivants) Déplacement du jeton Santé → 3 = mort du Survivant + défausse de son Équipement Les Zombies d'une Zone attaquent les Survivants même s'ils meurent durant l'assaut → Répartition possible sur un seul Survivant 			

Déplacement pour chaque Zombie n'ayant pas attaqué (distance non prise en compte pour le choix de l'orientation)

- PRIORITAIRE** vers Survivants les plus bruyants dans la Ligne de vue (1 Survivant équivaut à 1 pion bruit) **SINON** zone la + bruyante
- Ligne de vue = **Rue** : ligne droite uniquement jusqu'à mur ou bord du plateau
- Bâtiment** : zone + zone voisine si porte ouverte **ET** rue ligne droite si porte ouverte + zone de bâtiment si porte ouverte
 - Sauf Nécromancien : déplacement vers Zone d'invasion la + proche autre que leur point d'entrée
- Si plusieurs chemins possibles :
 - Chemin le plus court. Une porte fermée n'empêche pas les Zombies de s'approcher (mais les arrête)
 - Si plusieurs chemins de même distance possible : division du groupe de Zombies → ajouter des Zombies si besoin pour répartition égale entre toutes les directions (Zombie de même type).
 - Sauf pour Abominations et Nécromanciens : indivisibles → Choix de la direction par les joueurs
 - Si pas assez de Zombies pour compléter → Choix des groupes par les joueurs

Action supplémentaire des Runners (1^{er} : toutes les attaques possibles ; 2nd : tous les déplacements pour ceux non attaquant)

Étape 2 : Invasion pour chaque pion d'invasion (sens horaire) → Piocher carte Zombie → Effet niveau Aventurier le + expérimenté en jeu

- Placer le nombre de Zombies indiqués sur la carte + ajouter un Zombie du même type dans la Horde si symbole Horde
 - Si carte Nécromancien avec symbole Horde : ajouter 1 Walker + 1 Fatty + 1 Runner à la Horde
- Carte « La Horde Arrive » : Arrêt immédiat de l'étape d'invasion → Entrée de la Horde dans la zone concernée par le tirage
- Pions d'Invasion vert/bleu : Invasion sous condition d'un évènement particulier (exemple : prendre l'Objectif de la même couleur)
- Carte d'activation supplémentaire : aucune invasion mais activation supplémentaire pour tous les Zombies du type indiqué
- Pénurie de figurines (0 figurines restantes et nécessité de figurines) → activation de tous les Zombies du même type

Fin de round

Fin de partie

Condition

- Défaite** : Tous les Survivants sont éliminés **OU** trop de Nécromanciens s'enfuient **OU** condition particulière de la Quête
 - Un Nécromancien s'enfuit **ET** 6 pions d'Invasions sont en jeu (y compris ceux face Nécromancien)
- Victoire** : Tous les objectifs de la Quête sont remplis

