

Zombie Fortress 1945

L'organisation Ober Lehr, par l'intermédiaire du docteur Devil, a réalisé des expériences terrifiantes. Malgré le saké de la veille, les hommes de la compagnie japonaise écoutent attentivement. Ils ne peuvent en croire leurs oreilles ! L'alcool de la veille semble ne pas s'être dissipé...

Mais il s'agit bien d'une nouvelle mission. Un ordre de la plus haute importance. L'organisation Ober Lehr aurait créé des soldats invincibles. Les morts sont de retour ! Cela semble incroyable !

Une unité américaine serait déjà partie sur place, à la recherche du bâtiment suspecté d'abriter le laboratoire du docteur. De même, les britanniques ont envoyé des hommes. Les soldats japonais ont peu de temps avant de partir, eux aussi.

Un officier japonais a élaboré un plan d'infiltration du bâtiment. Le but : détruire le laboratoire du docteur Devil. La pire idée des nazis doit être stoppée ! Maintenant !

Les hommes sont prêts à partir combattre pour l'Empire japonais.

Dernière nouvelle inquiétante, une unité soviétique serait aussi en chemin !

C'est à peu près tout ce que l'on sait. Les hommes devront trouver le château qui sert de refuge au docteur Devil. Il faudra ensuite investir le château, puis descendre dans les souterrains et capturer (ou éliminer) le docteur Devil.

Même si ces informations sont difficiles à croire, leur véracité est avérée !

L'Empereur a confiance en ses hommes...

Introduction :

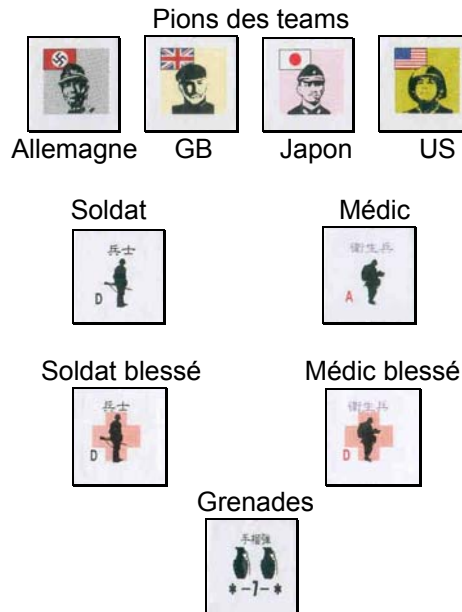
[Zombie Fortress 1945] est un jeu pour 2 à 4 joueurs. La partie débute sur la carte représentant le château et ses alentours (partie dite « terrestre »). Puis le jeu se poursuit dans les souterrains du château et le laboratoire du docteur Devil (partie dite « souterraine »). Les joueurs vont devoir aller jusque dans les entrailles du château pour capturer le docteur Devil.

Marqueurs et pions :

Verso marqueur événement



Marqueur soviétique



A - Partie terrestre :

A-1.0 Préparation

Les joueurs installent la carte « terrestre ». Dans chaque hex contenant une étoile rouge est placé, choisi au hasard et sur le côté « tête de mort », un marqueur événement.

Attention : Il y a deux types de marqueurs événement. Les marqueurs jaunes sont à utiliser sur la carte terrestre, les marqueurs verts seront utilisés sur la carte des souterrains.

Le marqueur soviétique est placé dans la case « start » de la règle d'arrivée des troupes soviétiques.

Chaque joueur va ensuite choisir son camp et rassembler les hommes qui vont former son team pour cette mission.

Tout d'abord, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé (relancer en cas d'égalité) choisit le premier son camp, en prenant le pion « team » correspondant à ce camp, parmi : les USA, la Grande-Bretagne, le Japon et l'Allemagne.

Le joueur dispose ensuite son pion « team » dans une des villes situées sur le bord de la carte (le joueur qui a choisi son camp en premier choisit donc aussi sa ville de départ en premier).

Suivant le nombre de joueurs, la composition des teams est différente :

- 2 joueurs => 6 soldats + 2 médecins par team,

- 3 joueurs => 5 soldats + 1 médecin par team,
- 4 joueurs => 3 soldats + 1 médecin par team.

Chaque joueur compose son team suivant le tableau ci-dessus.

De plus, un membre du team reçoit deux grenades (voir le chapitre E). Au cours de la partie, chaque membre du team pourra être équipé d'armes diverses.

Enfin, les pions bleus marqués « ? » sur leur verso sont placés dans un bol. La préparation est alors terminée.



Le dernier joueur à avoir choisi son camp devient le premier joueur à débiter la partie. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A – 2.0 Séquence de jeu

Le but de chaque team, dans cette partie du jeu, est d'arriver avant les troupes soviétiques au château. Tous les teams sauf un arriveront au château et passeront à la deuxième partie du jeu. Le joueur du team qui n'arrivera pas au château verra son team éliminé du jeu. Dans la partie suivante, l'exploration des souterrains, c'est ce joueur qui prendra en charge les zombies.

Si les soviétiques arrivent au château avant qu'au moins deux teams (pour une partie à 3 ou 4 joueurs, 1 seul team pour une partie à 2 joueurs) n'y soient arrivés, la partie est perdue pour tous les joueurs. Les soviétiques prennent alors le contrôle du château et des secrets du docteur Devil. Les zombies, retournés par les communistes, vont alors dévaster l'Europe, puis le monde entier...

Détail de la séquence de jeu :

Le joueur actif effectue les actions suivantes :

- 1 – Détermination du nombre de points de mouvement du team
- 2 – Mouvement du team
- 3 – Résolution des événements et combats éventuels
- 4 – Attaque des autres teams

Le joueur suivant devient le joueur actif.

A – 3.0 Détermination du nombre de points de mouvement (PM) du team

Le joueur actif lance un dé. Le résultat donne le nombre de points de mouvement dont disposera son team pour ce tour :

1 à 4 : Le joueur dispose du nombre de points de mouvement indiqué par le dé,

5 : Mouvement de deux hex, indépendamment du terrain rencontré,

6 : Pas de mouvement pour le team ce tour. Le marqueur soviétique est avancé d'une case.



Remarque : Seuls les pions teams sont disposés et font mouvement sur la carte. Les pions soldat et médecins sont gardés et entrent juste en jeu lors des combats dans la « battle box ».

3.1 Il y a trois types de terrain sur la carte terrestre. Les teams payent un nombre de points de mouvement différent selon le terrain présent dans l'hex dans lequel ils entrent. Si un team n'a pas assez de points de mouvement disponibles pour entrer dans un hex, il ne peut y entrer. Un team ne peut pas garder de points de mouvement non dépensés ce tour pour le tour suivant. Les points de mouvement non utilisés sont définitivement perdus.

Coût pour entrer à pieds dans un hex contenant les terrains suivants :

Terrain clair / ville / mouvement le long d'une route : 1 PM,

Bois : 2 PM,

Montagne : 3 PM.

Attention : Un team qui effectue son mouvement à bord d'un véhicule ou d'engin volant ne paie plus ces coûts (voir les règles correspondantes pour chaque véhicule dans le chapitre D).

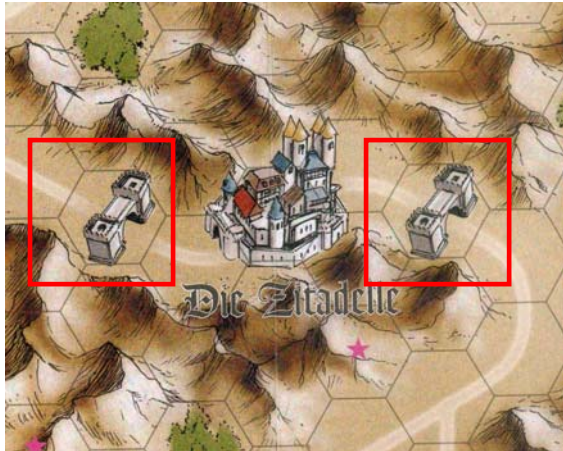
Remarque : Il n'est pas possible à un team d'utiliser plus de un moyen de locomotion par tour. Donc un team doit effectuer tout son mouvement avec un même véhicule ou se déplacer uniquement à pieds.

De plus, il n'est pas possible d'entrer dans le château avec un véhicule. Lorsqu'un team arrive au château en véhicule, le véhicule est retiré du jeu et le team est placé dans le château (lors du même tour).

3.2 Il n'est pas nécessaire de noter le nombre de tours mis par les différents teams pour arriver au château.

3.3 La route jusqu'au château est protégée par deux portes. Il coûte 1PM à un team pour franchir ces portes (pour entrer dans l'hex, un team dépense donc 1 PM). A chaque passage de porte, le team doit arrêter son mouvement pour ce tour et une rencontre a immédiatement lieu (voir A - 4.1). Le joueur lance un dé et ajoute 3 au résultat. Il obtient alors le nombre

de zombies qui entrent en jeu. Cet évènement a lieu à chaque franchissement de porte, pour chaque team. Le nombre de zombies est déterminé à chaque fois.



Les deux portes protégeant le château.

Remarque : En utilisant les FI282 ou Fa223, un team peut éviter les grilles qui bloquent les routes menant au château. De même, un team peut passer par les montagnes pour les éviter.

3.4 Lorsqu'au cours de son mouvement, un team entre dans un hex contenant un autre team, un combat a immédiatement lieu (voir A - 5.0).

3.5 Lorsqu'un team entre dans un hex contenant un pion évènement, le mouvement est arrêté. Le pion évènement est retourné et l'évènement indiqué est activé (voir A - 4.0). Si le pion évènement a déjà été retourné et activé par un autre team, le joueur n'a pas à arrêter son mouvement.

3.51 Secret des évènements. Lorsqu'un pion évènement est retourné, le joueur ne doit pas en donner le détail aux autres joueurs. Par exemple, si c'est le cercueil qui est retourné, le joueur NE DOIT PAS en informer les autres joueurs. Le cercueil est un des évènements les plus importants du jeu. Il est indispensable que sa découverte reste secrète.

Par contre, certains pions évènement portent la mention « open ». Les autres joueurs doivent obligatoirement être informé de leur découverte. Les véhicules sont des évènements de type open.

A – 4.0 Les évènements

Il y a 5 types d'évènements : Les rencontres, les objets, les moyens de locomotion, les personnages et le cercueil.

4.1 Les rencontres : C'est une rencontre de zombies ! Le but est alors de détruire ces zombies pour pouvoir poursuivre son chemin. Le chiffre inscrit sur le pion indique le nombre de zombies rencontrés. Un joueur autre que le joueur qui vient de déclancher l'évènement prend en charge les zombies le temps du combat.



4.2 Les objets : Un team peut ramasser des objets trouvés sur son chemin. Pour les effets de chaque objet, voir chapitre F. Une fois découvert (un objet peut toujours être laissé sur place – Exception : le cercueil) l'objet est confié à un membre du team. Si les facteurs d'attaque sont indiqués en rouge, le pion sera retiré du jeu après une seule utilisation. Les objets ne sont pas de type open. Leurs effets sont appliqués de suite après leur découverte. Si un objet n'est pas utilisé par le team, il est laissé sur place, sur son côté découvert (face).



4.21 Les armes : Les armes sont des objets. Les chiffres au bas du pion indiquent leurs capacités. Les armes diffèrent des autres objets car un soldat ne peut porter qu'une seule arme (exception : un joueur peut toujours porter des grenades ou mines magnétiques en plus d'une arme). Au cas où un joueur décide de ne pas ramasser une arme qu'il vient de découvrir, le pion est laissé dans l'hex, mais sur le côté découvert. Il est aussi possible d'échanger une arme avec une autre. L'arme abandonnée est alors laissée dans l'hex, sur son côté découvert.



4.3 Les moyens de locomotion : Il y a 2 types de moyens de locomotion, terrestres ou aériens.

Lorsqu'un moyen de locomotion est découvert, le team ne peut monter à bord qu'au début du tour suivant. Le moyen de locomotion est indiqué aux autres joueurs. L'engin appartient au team qui l'occupe, jusqu'à ce qu'il en descende ou que l'engin soit détruit. Pour descendre de l'engin, le joueur annonce la descente (au lieu de lancer un dé pour débiter son mouvement). Une fois le team descendu, le moyen de locomotion est retiré du jeu (manque de carburant, destruction par le team....).

Lorsque le team est dans l'engin, sur un résultat de 6 au dé lors de la détermination du nombre de points de mouvement, un accident arrive. Le team n'a rien, mais l'engin est retiré du jeu.

Remarque, lorsqu'un team descend d'un engin à cause d'un accident dans un hex contenant un évènement non déclenché, il ne peut pas déclencher cet évènement. Il devra attendre le tour suivant.

Remarque : Un véhicule découvert par un team mais non utilisé par ce team est détruit.

4.31 Moyen de locomotion aérien : Une fois le team à bord, tous les hex ont un coût de 1 PM. De plus, le team ne peut plus attaquer les autres teams. Ceux-ci peuvent par contre effectuer des attaques contre l'engin (voir A - 5.2).



Remarque : Les teams à bord d'engin (aérien en particulier, mais aussi terrestre) peuvent déclencher les évènements. Pour ce faire, tout se passe comme si le team descendait de l'engin pour déclencher l'évènement (le team reste dans l'engin tant qu'il n'a pas obligation d'en descendre). Donc si l'évènement est une rencontre de zombies, le combat a bien lieu.

4.32 Moyen de locomotion terrestre : Une fois à bord, le team peut utiliser le mouvement sur route. Il ne lui est pas possible d'entrer dans un hex de montagne (il est possible de démarrer son mouvement dans un hex de montagne). Pour plus de détail, voir le chapitre D.



4.4 Les personnages : Le seul personnage qu'il soit possible de rencontrer lors de la partie terrestre est Evangeline, la fille du docteur Devil. Celle-ci se joint au team qui la découvre. Elle apporte un modificateur de +2 au dé lors d'un test de reconnaissance du docteur (voir B - 4.51). Si le team est détruit lors d'un combat, Evangeline subit le même sort.



4.5 Le cercueil : Il n'existe pas de remède à la contamination d'un homme bien portant par le virus créé par le docteur Devil. Les hommes du team qui découvre le cercueil (contaminé par le virus) peuvent donc être infecté. Ces soldats risquent de se transformer en zombies lors de la partie souterraine du jeu (le temps que le virus fasse effet) ! Voir B - 6.0.



Le joueur garde donc l'objet, mais n'en révèle pas la nature aux autres joueurs.

Si le team est détruit ou si le joueur est le dernier arrivé au château, la transformation en zombies n'aura pas lieu.

A – 5.0 Attaque des teams ennemis

Il est possible d'attaquer les autres teams. Un soldat blessé peut toujours participer à une attaque.

5.1 Attaque d'un team : Lors de son mouvement, le joueur actif peut entrer dans un hex contenant un team ennemi. Dans ce cas, un combat a lieu. Le mouvement est arrêté et le combat résolu.

Pour cela, chaque joueur lance un dé et ajoute le nombre d'hommes que comporte son team au résultat. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte le combat. Le joueur gagnant déplace alors le team de son adversaire de 3 hex (il est possible de déplacer le team vaincu sur des évènements non révélés mais seul le team actif peut déclencher les évènements). Si les résultats des deux joueurs sont identiques, on relance les dés.

5.11 Attaque d'un véhicule terrestre : Un team équipé d'un Panzerfaust, d'une mitrailleuse ou d'un Pistolet Lance Grenades (Non, pas de bazooka...) peut attaquer un véhicule qui se trouve dans son hex. L'attaque est toujours un succès. Le pion du véhicule est éliminé, celui du team qui se trouvait à bord déplacé de 3 hex, au choix du joueur contrôlant le team qui vient d'attaquer. Il faut ensuite tester pour savoir si l'arme qui vient de tirer est retirée du jeu (Exception : le Panzerfaust est retiré du jeu immédiatement).

5.2 Attaque d'un véhicule aérien : Un engin aérien qui se trouve à 2 hex ou moins d'un team qui possède un bazooka peut être attaqué. Sur un résultat de 2 à 6 au dé, l'attaque est un succès. Le joueur qui vient d'effectuer l'attaque déplace le team attaqué de 5 hex. L'engin est détruit. Le team ennemi reste seul dans l'hex. Le bazooka du jeu est ensuite retiré du jeu.

A – 6.0 Fin de la partie terrestre

A la fin de la partie terrestre, certains évènements n'auront peut-être pas été activés. Le premier team arrivé au château peut en choisir 2. Les autres teams, 1. Attention : si l'évènement est une rencontre, le combat a lieu !

La partie terrestre est ensuite terminée. Les soldats conservent les objets trouvés pour la partie souterraine. Ils en auront bien besoin...

B - Partie souterraine

Les recherches démoniaques de l'organisation Ober Lehr ont été poussées bien au-delà de l'imagination. Les villages aux alentours du château ne sont plus peuplés que par des ombres. D'horribles monstres rôdent. Même les jeunes filles ont été transformées et mangent maintenant de la chaire humaine ! Arrivés au château, debout devant l'entrée, on reconnaît ces soldats à leur allure familière. Ce sont des soldats japonais. Il se font la promesse de donner leur sang s'il le faut pour que cesse ce cauchemar. Un bruit retentit derrière eux ! Les cœurs s'emballent, les respirations se coupent... Proches de l'entrée des souterrains, ils redoutent les nazis fanatiques... Mais ce ne sont que des soldats américains...

Tous oublient la guerre et ne pensent plus qu'à une chose : descendre dans les souterrains. Plusieurs teams ne seront pas de trop... D'autres soldats sortent encore de la nuit...

B – 1.0 Préparation

La partie terrestre a déterminé quel joueur est maintenant le maître des zombies. Ce joueur dispose, comme il le souhaite, les marqueurs d'évènement verts, sur leur côté « tête de mort », sur la carte des souterrains. Il doit placer un marqueur dans chaque pièce (zones beiges et vertes sur la carte). Une fois qu'il a placé tous les marqueurs, il ne pourra plus les examiner.

Attention : Les pions Docteur Devil, Aigle, Manivelle et Batterie ne peuvent être positionnés que dans les pièces vertes. Le maître des zombies choisit le Docteur et deux des trois autres pions. Il place chacun de ces pions dans la pièce où cet objet est dessiné. Le pion docteur est placé dans la pièce de l'objet qui n'est pas en jeu. Ce dernier pion est mis de côté et ne doit pas être montré aux autres joueurs.

Tous les pions bleus (zombies) sont placés dans un bol.

Tous les teams sont ensuite disposés au centre de la carte dans la salle des ascenseurs (pièce couleur brique).

Le premier joueur arrivé au château est le premier joueur actif. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

B – 2.0 Séquence de jeu.

Même si les teams ne s'attaquent plus dans cette seconde partie du jeu, ils ne collaborent pas pour autant forcément. Chaque joueur est

libre d'agir comme il l'entend. A la fin de la partie, il n'y aura qu'un seul gagnant...

Le but de cette deuxième partie est de trouver le docteur Devil. Puis l'autodestruction des souterrains s'amorcera et il faudra sortir des souterrains avant que l'explosion ne les détruise.

D'un autre côté, des zombies rôdent dans les souterrains, à la recherche de leur dû... Le but du joueur maître des zombies est donc de faire un massacre des personnages des autres joueurs.

Séquence de jeu :

Le joueur actif effectue les actions suivantes :

- 1 – Ouverture d'une serrure
- 2 – Détermination du nombre de points de mouvement du team
- 3 – Mouvement du team
- 4 – Résolution des évènements et combat éventuel

Le joueur suivant devient le joueur actif.

Remarque : Le maître des zombies est un joueur comme les autres.

B – 3.0 Mouvement dans les souterrains

Sur la carte des souterrains, on trouve les « terrains » suivants : couloirs, portes, murs et pièces. Il y a 2 types de portes et 3 types de pièces.

Porte classique (toujours ouverte) : couleur blanche

Porte à serrure (fermée à clé) : couleur bleue

Couloir : Couleur grise

Pièce classique : couleur beige

Pièce spéciale : couleur verte (dans une de ces pièces se trouvera le docteur Devil...)

Salle des ascenseurs : couleur brique

Mur (impossible à traverser) : couleur noire

Remarque : Parties de couloir et pièces sont aussi nommées zones.

3.1 Mouvement : Le joueur actif lance un dé. Le résultat est le nombre de points de mouvement disponibles lors de ce tour pour le mouvement du team. Il coûte un point de mouvement à un team pour entrer dans une pièce ou dans un couloir. Le joueur n'est pas obligé de dépenser tous ses points de mouvement. Par contre, il ne peut pas conserver les points non dépensés ce tour pour le tour suivant. Lorsque le team passe sur un marqueur évènement, le mouvement est arrêté et le marqueur évènement retourné.

3.2 Les portes : Il y a 2 types de portes : les portes dites classiques et les portes à serrures.

Pour passer une porte, il coûte au team 1 point de mouvement supplémentaire (donc pour entrer dans une pièce, le team doit dépenser 2 PM).

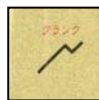
Pour franchir une porte avec serrure, il faut d'abord arrêter son mouvement devant celle-ci. Le tour suivant, le joueur effectue un test d'ouverture de la serrure. Pour cela, il lance un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, la porte s'ouvre. Sur un résultat autre, la serrure a résisté et la porte reste fermée.

Les serrures s'ouvrent et se ferment automatiquement. Une fois la porte ouverte, elle se referme toute seule et il faut tester de nouveau (sauf pour les portes des pièces spéciales).

3.21 Destruction d'une porte : Il est possible de détruire une porte avec certaines armes : Panzerfaust / pistolet lance grenades / grenades / mines (pas le bazooka). Pour ce faire, le joueur indique l'arme qu'il utilise et lance un dé. Sur un résultat de 2 à 5, la porte est détruite et le team ne subit pas de dommage. Mais sur un résultat de 1, un membre du team, choisi au hasard, subit un dommage (la porte est tout de même détruite). Une fois la porte détruite, les membres du team peuvent entrer dans la pièce (en dépensant 1 PM). Les objets à l'intérieur de la pièce ne sont pas détruits lors de la destruction de la porte.

Remarque : Lorsqu'un team détruit une porte avec une arme, il peut entrer dans la pièce (la porte est considérée comme définitivement ouverte). Il faut toujours payer 1PM pour passer la porte.

3.3 Les pièces spéciales : Sur la carte, on trouve 3 pièces dites spéciales. Dans ces trois pièces, le maître des zombies peut déposer les marqueurs événement qu'il souhaite sauf l'objet marqué dans chaque pièce (le pion manivelle ne peut pas être positionné dans la pièce marquée d'une manivelle). Pour ouvrir une pièce spéciale, il faut avoir l'objet indiqué dans la pièce. Il n'est pas nécessaire de lancer un dé pour l'ouverture de la porte. A la fin de son mouvement, le team s'arrête devant. Au début du tour suivant, la porte s'ouvre automatiquement si le team est en possession de l'objet. La porte devient ensuite une porte ordinaire.



Une fois l'objet utilisé pour ouvrir la porte, il est retiré du jeu.

3.4 La salle des ascenseurs : La salle des ascenseurs est entourée de portes. Ces portes sont des portes classiques lorsque des unités sont à l'intérieur des souterrains. Par contre, de l'intérieur de la salle des ascenseurs, ces portes sont des portes à serrure. A noter que cette pièce est le point d'entrée des souterrains mais aussi le point de sortie (voir B - 7.0).

3.5 Plusieurs teams peuvent être attaqués au même moment par le maître des zombies s'ils sont dans une même pièce, mais ils ne peuvent pas collaborer pour attaquer des zombies. Les teams peuvent donc défendre ensemble mais attaquent toujours seuls.

B – 4.0 Les évènements

Il y a 5 types d'évènements dans la partie souterraine : les rencontres, les objets, la maquette, le liquide corrosif et les personnages.

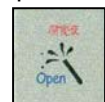
4.1 Les rencontres : C'est la même chose que dans la première partie. Cependant, lors du combat, c'est le maître des zombies qui dirige les zombies.

4.2 Les objets : C'est la même chose que dans la première partie.

4.3 La Maquette : Il est difficile, pour un joueur qui n'a pas de carte, de se repérer dans les souterrains. En plus de la carte (voir le chapitre C – 3.0 pour les effets de la carte), il existe une maquette des souterrains qui permet de se repérer. Le joueur qui trouve cette maquette est libre d'en informer ou non les autres joueurs. Lorsque le joueur quitte la zone, il laisse la maquette derrière lui (sur son verso s'il n'a pas indiqué sa trouvaille aux autres, sur le recto s'il l'a fait).



4.4 Le liquide corrosif : Le joueur qui entre dans une zone contenant ce marqueur perd immédiatement une arme (choisie au hasard). Cette arme est retirée du jeu. Le pion liquide corrosif est ensuite retiré du jeu.



Remarque : Le liquide corrosif attaque uniquement les armes (il ne peut pas détruire le cercueil, par exemple).

4.5 Le personnage
Le personnage principal qu'il est possible de rencontrer est le docteur Devil.

4.51 Le docteur

Cherchez ! Trouvez le docteur Devil ! Il est l'homme à la base de ce projet maléfique ! Il a créé le virus capable de transformer les hommes en zombies et de les diriger. Il faut le capturer (ou le tuer...) et détruire ses installations. Le cauchemar doit s'arrêter maintenant ! Ne le laissez pas s'échapper ! Mais attention ! Le docteur a toujours sur lui une seringue. S'il se sent menacé, il utilisera immédiatement cette seringue sur lui. Ses muscles vont alors se gonfler, ses yeux seront injectés de sang... Sa peau prendra la couleur verte... Son corps grandira... Ses vêtements se déchireront... Le docteur se transformera en... HULK !

A la découverte du docteur, le joueur effectue un test de reconnaissance et, pour cela, lance un dé.



Sur un résultat de 1 à 5, le docteur a réussi à se planter la seringue. Il se transforme en Hulk. Le combat s'engage immédiatement avec le team (voir le chapitre C sur les combats).

Sur un résultat de 6, le docteur ne réussit pas à se planter l'aiguille. Il est capturé. Il suit maintenant le mouvement du team.

Si la fille du docteur fait partie du team, elle apporte un modificateur de +2 lors du test de reconnaissance.

4.52 Les prisonniers : Dans sa folie, le docteur a besoin de cobayes pour ses expériences. Il a donc des prisonniers à disposition. Lorsqu'ils sont découverts, les prisonniers sont libérés et se joignent au team. Par contre, ils ont 1 HP (Human Point = point de vie) (voir C - 1.1). Le pion de l'évènement est utilisé comme le pion d'un soldat du team. Un prisonnier peut utiliser une arme.



B – 5.0 Les zombies errants

Dans le château, on trouve 2 types de zombies : les zombies classiques et les zombies errants.



Contrairement aux zombies classiques, les 2 pions de zombies errants font mouvement sur la carte. C'est le maître des zombies qui règle leurs déplacements.

Lorsque le maître des zombies décide d'utiliser un zombie errant, il lance un dé. Le zombie errant va être positionné dans une zone appelée zone d'entrée. Sur la carte, c'est une zone de couloir circulaire contenant des piliers. La zone choisie est la zone d'entrée dans laquelle est inscrite le résultat du dé. Le

mouvement du zombie errant pourra débuter le tour suivant.

Le nombre de points de mouvement du zombie errant est déterminé de manière classique en lançant un dé. Mais le joueur ajoute 1 au résultat du dé pour obtenir le nombre de points de mouvement dont dispose le zombie errant pour ce tour. Deux zombies errants peuvent être en jeu en même temps.

A la différence des teams, le zombie errant dépense 1PM pour passer tous les types de portes (il ne tient pas compte des portes à serrures).

Si le zombie errant entre dans une zone contenant un team, il attaque immédiatement. Le zombie errant a un nombre de HP de 1dé + 3. Voir le chapitre C pour la résolution du combat.

5.1 Si un zombie errant est tué, le maître des zombies va pouvoir créer un nouveau zombie errant.

Les teams qui se dirigent vers des zones d'entrées lors des activations suivantes ont leur nombre de points de mouvement divisé par deux.

A son activation suivante, le maître des zombies lance un dé pour déterminer la zone d'entrée où il place le nouveau zombie errant. Les teams peuvent de nouveau faire mouvement normalement.

Au prochain tour, le zombie errant pourra faire mouvement sur la carte.

5.2 Les grenades et mines peuvent détruire les zones d'entrée. Aucun zombie ne pourra plus apparaître dans cette zone d'entrée. Les joueurs doivent noter les zones d'entrée détruites.

Remarque : Les zombies errants, les zombies de rencontre ou Hulk ne peuvent pas se trouver dans une même zone (au cours d'un mouvement, ils peuvent se trouver temporairement dans la même zone, mais pas à la fin de leur mouvement).

Si un zombie errant (ou Hulk) se trouve dans une zone contenant un évènement non déclenché, il faut d'abord tuer le zombie avant de pouvoir déclencher l'évènement (au tour suivant).

B – 6.0 Virus

Lors de la première partie, un joueur a peut-être été en contact avec le virus, via le cercueil. Ce joueur doit lire attentivement ce chapitre.

6.1 Le joueur qui a été en contact avec le virus (via le cercueil) lors de la première partie du jeu, peut voir les membres de son team se transformer à tout moment en zombie dans la deuxième partie.

Cette transformation va affecter tous les membres du team, après la découverte du docteur, lors de l'activation de la destruction des souterrains.

Si le docteur a été capturé par ce team, il peut administrer un traitement pour empêcher la transformation (cette action est automatique et arrête immédiatement la transformation des soldats).

6.2 Lorsque le docteur se transforme en Hulk, le virus commence à faire effet. Les soldats touchés par le virus sont retirés du jeu et remplacé par des zombies. Le but du joueur dont les soldats viennent de se transformer est de détruire tous les soldats des autres joueurs. Une fois la transformation effectuée, les autres teams vont pouvoir commencer à chercher à s'échapper des souterrains. Le joueur et ses nouveaux zombies vont donc courir après les autres teams en fuite.

6.3 Les membres du team transformés en zombies sont remplacés par des zombies SS. Ils agissent comme les zombies errants. Lors des combats, ils sont combattus comme des zombies errants (mais ils n'ont pas le nombre de HP des zombies errants). Ils suivent la règle de mouvement des zombies errants. Ils passent les portes à serrures comme des portes classiques.

6.4 Lorsque les soldats se transforment en zombies, les membres d'un autre team présent dans la même zone sont attaqués immédiatement et subissent de plus une attaque surprise (Voir le chapitre C). Les zombies ne deviennent des zombies errants qu'après la résolution de ce combat.

B – 7.0 Fin de la partie souterraine

Une fois le docteur transformé en Hulk et vaincu ou capturé, la destruction des souterrains va avoir lieu. Le marqueur destruction (recto du marqueur soviétique) est placé sur la règle de destruction des souterrains.



Par la suite, comme lors de la partie terrestre pour le marqueur soviétique, chaque fois qu'un joueur (exception : le maître des zombies) fait 6 au dé lors de la détermination du nombre de points de mouvement, le marqueur destruction est avancé d'une case en direction de la case marquée « game over ». Avant que le

marqueur n'arrive dans cette case, tous les teams qui arrivent dans la salle des ascenseurs vont échapper à la destruction. Les autres teams sont éliminés. Un team qui sort des souterrains ne peut plus revenir sur la carte.

Remarque : Si le maître des zombies fait 6 au dé lors du mouvement des zombies errants, le marqueur destruction n'est pas avancé d'une case et le nombre de points de mouvement est calculé en utilisant le 6.

Panique : Lorsque le processus de destruction des souterrains est enclenché, le maître des zombies retourne tous les événements qui n'ont pas encore été déclenchés. Tous les zombies de rencontre deviennent actifs (comme des zombies errants). De plus, les zombies peuvent maintenant faire mouvement au maximum de leur possibilité (inutile de lancer le dé). Les armes et les prisonniers peuvent être ramassés par les teams qui entrent dans leur zone.

Remarque : Lorsque le système d'autodestruction des souterrains est enclenché, les zombies n'ont pas le nombre de HP des zombies errants, mais celui de leur type (exemple : un zombie classique aura un HP de 1).

Victoire : Les teams qui réussissent à sortir des souterrains sont placés hors de la carte et on compare le nombre de points de victoire (PV) qu'ils ont obtenu pour déterminer la victoire. Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie.

1 PV par membre du team vivant à la fin de la partie.

2 PV par prisonnier vivant membre du team à la fin de la partie.

3 PV si la fille du docteur fait partie du team.

3 PV si le docteur est prisonnier du team.

3 PV si le team a vaincu Hulk.

C - Les combats

C – 1.0 Généralités

Les combats entre les teams et les zombies sont résolus dans la zone de résolution des combats (sur le bord de chaque carte) appelée « battle box ».

Cette partie des règles détaille les combats entre teams et zombies mais pas entre teams. Elle s'applique dans les deux parties du jeu.

1.1 Capacité des soldats et des médecins : Les soldats et médecins ont des capacités identiques pour le combat.

Ils ont chacun une arme (non représentée par un pion et donc utilisée lorsqu'un personnage ne porte pas de pion arme) qui leur donne 2 points d'attaque (PA) à n'importe quelle distance (dans la « battle box »). Quelles que soient les circonstances, un personnage ne peut pas perdre cette arme.

1.11 Blessure et mort

Un personnage a 2 HP (Human Point). C'est le nombre de points de vie dont il dispose. Un personnage qui subit un dommage perd un point de vie. Son pion est alors retourné. Le soldat ou le médecin est maintenant blessé (indiqué par la croix rouge sur le pion). Ses aptitudes ne changent pas. Si le personnage blessé subit un deuxième dommage, il meurt et son pion est retiré du jeu.

C – 2.0 Résolution d'un combat

2.1 Préparation : Les zombies qui entrent en jeu suite à une rencontre sont tirés au sort à partir du bol où sont tous les pions bleus. Les zombies sont ensuite placés, côté inconnu (« ? ») visible, dans la case 3 de la zone des combats. Le team est placé dans la « team box ». Si des personnages ont une arme, ils ont leur nombre de PA modifié suivant cette arme. Pour savoir quel personnage possède quelle arme, les deux doivent être positionnés ensemble, le pion de l'arme au dessus du pion du soldat. Un soldat ne peut utiliser qu'une seule arme et ne peut pas en changer au cours du combat qui suit.

2.2 Déroulement du combat : Il y a deux parties dans le combat : le tir à distance, puis le corps à corps.

Le tir a lieu lorsque les zombies avancent de la case 3 jusqu'à la case 1. Les zombies qui ont subi un tir dans une case et y ont survécu sont retournés sur leur côté face. Les zombies qui n'ont pas subi de tir restent sur leur côté « ? ». Une fois dans la case 1, et après le tir dans cette case, les zombies entrent dans la « team box » pour le corps à corps. Le tir n'est plus possible.

Pour le corps à corps, il y a autant de rounds qu'il est nécessaire pour arriver à l'élimination complète d'un des deux camps.

2.3 Le tir : Au maximum 4 personnages peuvent effectuer un tir au même moment. On calcule le total des PA de tous les

personnages qui tirent. Le joueur répartit ce total sur toutes les cibles présentes.

Il lance alors, pour chaque cible, un nombre de dés égal au nombre de PA appliqués sur cette cible. Sur un résultat de 6, la cible subit un dommage.

Les zombies classiques ont un HP de 1. Un dommage et ils sont retirés du jeu.

Attention : Les personnages qui participent au tir peuvent participer au corps à corps.

2.31 Les membres du team peuvent aussi utiliser des grenades, y compris ceux qui portent une arme. Cependant, les personnages qui jettent des grenades ne peuvent pas, en même temps, participer au tir.

2.32 A la fin du combat, les personnages qui ont utilisé une arme lancent un dé pour savoir si l'arme est enrayée ou en manque de munition. Sur un résultat de 1 (ce nombre peut varier en fonction de l'arme) l'arme est retirée du jeu. Voir aussi le chapitre E, pour le détail de chaque arme.

2.4 L'approche des zombies : Les zombies qui subissent un tir et y survivent sont retournés sur leur côté face par le maître des zombies. Ceux qui ne subissent pas de tir restent sur leur côté « ? ». S'ils n'ont pas subi de tir jusqu'à la case 1, ils ne seront retournés que pour le corps à corps. Jusque là, le joueur ne connaîtra pas leur identité ! Donc pour découvrir un pion zombie, il faut lui tirer dessus.

2.41 Herbe et carte : Lorsque ces pions sont tirés du bol, ils font mouvement lors du combat de la même façon que les zombies.

Un membre du team équipé d'un ZG1229 qui effectue un tir sur eux les découvre. Les pions herbe et carte sont retournés sur leur côté face.

Ils ne font pas mouvement jusqu'à la fin du combat. S'ils subissent un dommage, ils sont éliminés (et retournent dans le bol). Ils ne peuvent pas entrer dans la « team box » et, donc, ne participent pas au corps à corps.

Voir C – 3.0 pour la description des effets de ces pions.

2.5 Assaut ou corps à corps : Un assaut a lieu lorsqu'un zombie arrive dans la « team box ». Lors d'un assaut, un personnage ne peut pas tirer. C'est un combat au corps à corps, généralement à un contre un.

On compare le nombre de personnages au nombre de zombies. Un géant compte pour 2.

Les pions du camp le moins nombreux (généralement les zombies) sont disposés en

une ligne horizontale, les pions les uns à côté des autres. Les pions du camp le plus nombreux sont ensuite disposés au dessus des autres, en ligne, au moins un pion en face de chacun des pions de l'adversaire. Les personnages en surnombre peuvent se grouper avec d'autres pour attaquer un même ennemi au corps à corps.

Pour chaque assaut, chaque personnage / zombie lance un dé, simultanément. Sur un résultat de 5 ou 6, un dommage est appliqué à l'adversaire. Les pertes sont appliquées en même temps.

Remarque : Lorsque les zombies entrent dans la « team box », le tour se termine. L'assaut sera résolu lors d'un tour suivant (joueur ou zombie).

2.51 L'objet « piolets » apporte un bonus au personnage qui les porte lors des assauts.

2.6 Les zombies morts, l'herbe et la carte retournent dans le bol après la résolution du combat.

2.7 Fuir les zombies errants : Lors des combats contre des zombies errants, le team peut effectuer un test pour échapper au zombies errants. Pour cela le joueur lance un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, le test est réussi et le joueur peut faire bouger son team de deux zones. Les zombies errants restent où ils sont. Si le test échoue, les zombies errants avancent d'une case. Il est possible de renouveler le test à chaque fois que les zombies vont avancer d'une case. Si les zombies errants entrent dans la « team box », il n'y a plus de fuite possible.

2.8 Attaque surprise : Les zombies qui effectuent des attaques surprises (voir B - 6.4) sont placés directement dans la case 1 de la « battle box ».

2.9 Objets d'un team éliminé : Les objets transportés par un team dont tous les soldats sont éliminés sont laissés dans l'hex où se trouvait le team. Les autres joueurs qui termineront leur mouvement dans cet hex pourront ramasser ces objets.

Remarque : Au cours du mouvement, plusieurs teams peuvent se trouver dans une même zone. Si des zombies entrent dans cette zone, seuls 4 personnages peuvent tirer. Ils peuvent être de teams différents (les joueurs doivent se mettre d'accord sur les tireurs). Par contre, tous les personnages participent à l'assaut.

C – 3.0 Caractéristiques des zombies

- Zombies ordinaires : Pas de capacité spéciale. 1 HP.



- Chiens zombies : Peuvent faire mouvement de deux cases à la fois dans la « battle box ». 1 HP (passer de la case 3 à la case 1 directement, puis effectuer un assaut).



Remarque : S'il y a des chiens zombies et d'autres zombies dans la Battle Box, lorsque les chiens entrent dans la Team Box, le combat est arrêté. Il sera repris lors de la prochaine activation avec la résolution du corps à corps contre les chiens. Les autres zombies ne peuvent pas avancer. Une nouvelle activation plus tard, ils pourront continuer d'avancer et les soldats pourront faire feu. Ceci jusqu'à ce que les zombies entrent dans la Team Box. Une nouvelle activation plus tard, l'assaut sera résolu.

- Zombies SS : 2 HP.



- Zombie géant : 4 HP. Peut attaquer deux hommes à la fois lors d'un assaut. Peut être deux fois de suite la cible d'un même homme lors d'un assaut (à cause de sa grande taille). Pour garder en mémoire le nombre de HP restant pour le géant (comme pour Hulk) on utilise le pion HP sur la règle des HP.



- Flaque corrosive : 1 HP. Lorsqu'un pion flaque corrosive est tiré au sort, une arme du team (choisie au hasard) peut être éliminée du jeu. Au cas où le team n'a pas d'arme, on remplace ce pion par un pion zombie. Attention : Cette flaque est vivante ! Elle attaque donc comme un zombie. Lorsqu'elle entre dans la « team box » une arme est détruite (et la flaque éliminée).



Remarque : Lorsqu'un joueur est attaqué par la flaque corrosive, il sépare bien ses armes (de type Open) et ses autres objets.

Parmi ses armes, une est choisie au hasard et est éliminée.

- Les zombies errants : voir le chapitre B - 5.0.
- Le fragment de carte : Il est utilisé par un zombie lors de sa « vie ». Sa découverte n'est effective qu'après la victoire lors du combat contre des zombies. Une fois découvert, le joueur peut regarder, secrètement des autres joueurs, tous les marqueurs d'évènements présents sur la carte (sauf les évènements présents dans les pièces spéciales). Cette carte ne peut être utilisée qu'au moment de sa découverte. Elle est ensuite détruite (et retourne dans le bol).



- Lorsque l'herbe est présente dans la « battle box », elle peut être utilisée par le team après que tous les zombies tirés au sort avec l'herbe aient été tués. L'herbe permet de soigner une blessure d'un personnage. Elle doit être utilisée immédiatement ou est perdue.



C – 4.0 Le docteur

Une fois le docteur transformé en Hulk, il a les caractéristiques suivantes :

2d6 + 6 HP (on utilise le pion HP pour noter le nombre de HP qu'il lui reste) !

Lors d'un assaut, il peut infliger un dommage à tous les personnages présents (il attaque tous les personnages à la fois).

Il est possible de lui échapper. En effet, si le combat se déroule de manière classique, une pause a lieu après le 3ème round de l'assaut.

Le joueur peut alors faire mouvement avec 2 PM, donc dans deux zones loin de Hulk. Le team doit faire mouvement de 2 zones (impossible de ne faire mouvement que d'une seule zone, car le team a peur d'être suivi par Hulk !).

De plus, le team ne peut pas passer par une porte à serrure (exception : si le combat a lieu dans la salle des ascenseurs).

Hulk ne poursuit pas le team. Les membres du team ne peuvent pas tirer sur Hulk après leur fuite.

Hulk ne poursuit pas le team. Les membres du team ne peuvent pas tirer sur Hulk après leur fuite.

Hulk ne poursuit pas le team. Les membres du team ne peuvent pas tirer sur Hulk après leur fuite.

Remarque : Cette fuite de 2 PM peut aussi avoir lieu avec les zombies errants.

Hulk ne peut jamais récupérer ses HP perdus.

Remarque : Si plusieurs teams attaquent Hulk, voici la procédure à suivre :

Team A actif :

- 1 – Après le mouvement, combat de Hulk
- 2 – Fuite de 2 PM.

Team B actif :

- 1 – Après le mouvement, combat de Hulk
- 2 – Fuite de 2 PM.

Zombies actifs

Team C

Etc.

D - Mouvement des véhicules

- FI282 / Fa223 : Ce sont des modèles d'hélicoptères dont le développement a été achevé par l'organisation Ober Lehr. Ces véhicules aériens sont utilisés par les membres importants de l'organisation pour leurs déplacements.



- Kubelwagon : Véhicule habituel de l'armée allemande. Se déplace sur route au coût de ½ MP par hex, s'il passe d'un hex à un autre en utilisant la route. Ce véhicule ne peut pas entrer dans un hex de montagne.



- Mauss et E-100 : Tanks géants dont la mise au point et la production a été une priorité de l'organisation Ober Lehr. Un team à l'intérieur d'un tel tank ignore les tirs des autres teams. Par contre, il peut être attaqué normalement par un autre tank. Il est impossible à un tank d'entrer dans un hex de montagne. Les chars se déplacent au coût de 1PM par hex, même le long d'une route. Lors d'un combat contre des zombies, le tank tire avec 30 PA lors du premier et unique tir. Ensuite, on passe directement à l'assaut (résolu de manière classique, les membres du team sortent du char).



E - Les armes

Les valeurs indiquées ci-dessous après le nom de l'arme et entre parenthèses sont les valeurs indiquées sur le pion. De gauche à droite on a la valeur d'attaque de l'arme quand l'ennemi est dans la case 3, puis la case 2 et, enfin, la case 1 de la « battle box ». Si la valeur est un astérisque, l'arme ne peut pas être utilisée à cette distance.

- Bazooka (7-4-3) : Cette arme peut être utilisée lors des combats



contre les zombies. Elle peut aussi être utilisée contre les engins aériens. Dans ce cas, sur un résultat de 2 à 6, le tir est réussi (voir A – 5.2). Ne peut pas détruire des portes. Est retirée du jeu après usage.

- Panzerfaust (10-*-*) : Arme utilisée lors des combats mais aussi contre les véhicules. Peut aussi détruire les portes. Est retirée du jeu après usage.



- Mitrailleur (10-*-*) : Arme utilisée lors des combats mais aussi contre les véhicules. Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1 à 3, l'arme est retirée du jeu.



Dans la partie souterraine, un team qui transporte cette arme a un malus de -1 lors de la détermination du nombre de points de mouvement. Si le team n'a pas encore utilisé cette arme (et donc si les autres teams n'en connaissent pas l'existence) le malus ne s'applique pas.

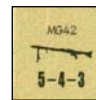
- Pistolet lance grenade (6-*-*) : Projette une charge de 2.7 cm de diamètre. Cette charge est introduite par le canon de l'arme. La charge est explosive et est utilisée lors des combats terrestres mais aussi contre les véhicules. Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, l'arme est retirée du jeu. Elle peut aussi être utilisée pour détruire une porte.



- StG44 (4-4-5) : Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1, l'arme est retirée du jeu.



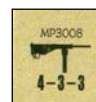
- MG42 (5-4-3) : Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1, l'arme est retirée du jeu.



- VG-5 (3-3-3) : Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1, l'arme est retirée du jeu.



- MP3008 (4-3-3) : Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1, l'arme est retirée du jeu.



- PPsh (5-5-4) : Fusil automatique ou mitraillette. Sa valeur d'attaque varie selon la fonction choisie (et donc selon la distance). Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1, l'arme est retirée du jeu.



- Grenades (*-7-*) : Arme utilisable contre les zombies. Peut aussi être utilisée contre les portes. Les grenades sont distribuées en début de partie. Sur son recto, le pion représente 2 grenades. Sur son verso, 1 grenade. Le pion débute la partie sur le recto. Lorsqu'une grenade est utilisée, on retourne le pion. Lorsque la deuxième grenade est utilisée, le pion est retiré du jeu. Il existe aussi un pion événement grenade. Lorsque le team retourne ce pion, le joueur gagne 1 grenade.



- Lance-flamme (*-10-*) : Arme utilisable contre les zombies. Après utilisation, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1 à 4, l'arme est retirée du jeu.



- Mines : C'est, en quelque sorte, l'équivalent d'une grenade. Lorsque le joueur décide d'utiliser une mine, il lance un dé. Sur un résultat de 4 à 6, l'ennemi subit un dommage. Mais sur un résultat de 1, c'est le personnage qui a utilisée cette mine qui subit un dommage.



F - Objets (hors armes)

- ZG1229 : Système de détection par infrarouges. Un personnage équipé de ce système peut discerner la moitié des zombies (arrondi à l'entier supérieur) qui se trouvent dans la case 3 de la « battle box ». La moitié des pions des zombies sont donc retournés sur leur côté face. Après utilisation le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1, le pion est retiré du jeu.



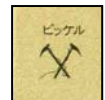
- Harnais : Permet à un personnage de porter deux armes. Ce personnage ne peut toujours en utiliser qu'une seule.



- Médic kit : Permet à un personnage de récupérer d'une blessure. Peut être utilisé par un médecin sur un personnage à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat. Est retiré du jeu après utilisation.



- Piolets : Le team qui possède les piolets ne paie qu'1 PM pour entrer dans un hex de montagne. De plus, le personnage qui porte les piolets a un bonus de +1 lors d'un corps à



corps. Il est possible d'utiliser une arme tout en ayant les piolets.

- Aigle / manivelle / batterie : Représente l'objet dessiné. Est utilisé pour ouvrir la porte de la salle dans laquelle il est dessiné. Est retiré du jeu après sa découverte.



Pion supplémentaire :

Parce qu'il n'y a pas de raison !

