

ZOMBICIDE

FAQ 2.0

GÉNÉRAL

COMPÉTENCES

(Q) Comment fonctionnent les Compétences suivantes avec deux armes Dual identiques : +1 dé : Combat, +1 dé : Mêlée, +1 dé : À distance ?

(R) Le bonus de +1 dé est ajouté aux caractéristiques de chaque arme. Les Actions de combat avec des armes Dual reçoivent donc le bonus deux fois.

(Q) Ned peut-il utiliser son +1 Action de Fouille gratuite pour faire une seconde Action de Fouille durant son tour ?

(R) Non. Un Survivant ne peut Fouiller qu'une seule fois par tour, même s'il s'agit d'une Action gratuite.

(Q) Wanda peut-elle utiliser sa Compétence 2 Zones par Action de Déplacement pour traverser en une seule Action une Zone occupée par des Zombies ?

(R) Non. Même avec la Compétence Insaisissable, pénétrer dans une Zone occupée par des Zombies interrompt votre Déplacement. Wanda doit arrêter son Déplacement quand elle pénètre dans une Zone occupée et doit dépenser une Action pour se déplacer, plus une par Zombie occupant sa Zone si elle n'a pas Insaisissable.

(Q) Un Sniper, choisissant ses cibles À distance, peut-il s'abstenir d'attribuer des succès aux Toxiques ?

(R) Oui. Un Sniper choisit spécifiquement ses cibles.

(Q) Dans le même ordre d'idée, un Sniper qui tire dans une Zone contenant à la fois Survivants et Zombies doit-il attribuer des succès excédentaires au Survivant, si tous les Zombies sont abattus lors de l'Action ?

(R) Non. Il choisit toujours ses cibles.

(Q) Est-ce qu'un Survivant possédant la Compétence Les deux font la paire obtient une arme supplémentaire quand il reçoit le Pistolet comme Équipement de départ ou quand un autre Survivant lui donne une arme Dual ?

(R) Non, il obtient seulement une arme supplémentaire quand il pioche une arme Dual pendant une Fouille.

(Q) La compétence Lien Zombie permet-elle de faire une Action de Fouille si le Survivant en a déjà fait une lors de son le tour normal ?

(R) Oui, le Survivant gagne un Tour complet. Il peut à nouveau effectuer toutes les Actions possibles du tour. À noter que Lien Zombie est quand même activé lorsque la carte est piochée au Niveau de Danger Bleu, même si aucun Zombie n'est affecté.

(Q) La Compétence Sur un 6 fonctionne-t-elle uniquement sur les 6 naturels ou est-elle cumulable avec d'autres Compétences, telle que « +1 au résultat du dé » ?

(R) La Compétence Sur un 6 est cumulable avec d'autres effets.

(Q) Utiliser Soif de sang permet-il de quitter (ou de traverser) une Zone pleine de Zombies sans dépenser d'Action supplémentaire ?

(R) Non. Le Déplacement octroyé par Soif de Sang est soumis aux règles normales. Il faudra donc dépenser des Actions supplémentaires pour traverser des Zones occupées par les Zombies.

(Q) Est-ce qu'un personnage avec la Compétence Coriace perd une carte Équipement lorsqu'il ignore une Blessure ?

(R) Non, il ignore toute l'attaque, y compris l'obligation de défausser une carte Équipement.

(Q) Est-ce que la Compétence Coriace permet d'ignorer une attaque faite par un autre Survivant ?

(R) Non. La Compétence Coriace permet au Survivant d'ignorer la première attaque subie pendant le tour des Zombies. Elle n'a aucun effet sur les attaques subies pendant tour des Joueurs, que ce soit sur des attaques de Survivants ou de Zombies.

(Q) La Compétence Coriace est-elle cumulable avec elle-même ?

(R) Non. Coriace permet d'ignorer la première Blessure subie pendant la Phase des Zombies. Elle peut par contre se cumuler avec des Équipements qui préviennent des Dégâts, tel que le Masque de Hockey.

SURVIVANTS & FOUILLE

(Q) Gagne-t-on de l'expérience en tuant un Survivant ?

(R) Non.

(Q) Amy peut-elle cumuler son Action de Déplacement gratuite avec d'autres Actions pour sortir d'une Zone occupée par des Zombies ?

(R) Oui, vu qu'elle se déplace.

(Q) Un Survivant qui peut se déplacer de 2 Zones par Action et qui est Insaisissable (comme Wanda en Orange), peut-il traverser une Zone contenant des Zombies ?

(R) Non, entrer dans une Zone contenant des Zombies met fin à son Déplacement.

(Q) Peut-on effectuer une Action de Fouille dans la Zone de départ, pour les Missions dans lesquelles les Survivants commencent à l'intérieur ?

(R) Oui, sauf si les règles spéciales de la Mission disent le contraire.

(Q) Puis-je Fouiller plusieurs fois par tour avec le même Survivant ?

(R) Non, même si le Survivant dispose de la Compétence +1 Action de Fouille gratuite.

(Q) Plusieurs Survivants peuvent-ils Fouiller la même pièce lors d'un même tour ?

(R) Oui.

INVENTAIRE & ÉQUIPEMENT

(Q) Dois-je avoir un Équipement permettant d'ouvrir les portes pour ouvrir une porte de l'intérieur ?

(R) Oui. Toutes les portes doivent être ouvertes de la même façon, même si vous commencez la Mission à l'intérieur du bâtiment.

(Q) Est-ce que l'attaque d'une arme avec une valeur de Dégâts de 2 inflige 2 Blessures à un Survivant ?

(R) Oui.

(Q) Si mon inventaire, comprenant une carte Carburant, est plein et qu'un autre Survivant me donne une carte Bouteille, dois-je jeter quelque chose avant de les combiner pour faire un Molotov ?

(R) Oui. Vous devez placer la carte dans votre inventaire avant de pouvoir la combiner avec une autre carte. Cela s'applique aussi pour la Carabine et le Viseur.

(Q) Avec Munitions en pagaille, un Survivant peut-il choisir de relancer uniquement les ratés ?

(R) Non, si vous choisissez de relancer une attaque, vous devez relancer tous les dés, et pas seulement les échecs. Le nouveau résultat remplace le précédent.

(Q) Si j'ai deux cartes Munitions en pagaille du type approprié, puis-je relancer mes attaques deux fois ?

(R) Oui. Vous avez une relance par carte Munitions en pagaille du type approprié en votre possession.

(Q) Puis-je utiliser plusieurs cartes Munitions en pagaille lors d'une même Action ?

(R) Oui. Vous pouvez relancer les dés autant de fois qu'il y a de cartes Munitions en pagaille dans l'inventaire du tireur.

(Q) Puis-je utiliser la carte Munitions en pagaille (petit calibre) avec un .44 Magnum ou le Pa's Gun ? Après tout ce sont des pistolets...

(R) Non. Chaque carte de munitions liste spécifiquement les armes compatibles.

(Q) Puis-je utiliser à la fois des Balles à tête creuse et des Munitions en pagaille ?

(R) Oui. Votre Survivant possède maintenant des Balles à tête creuse en pagaille !

(Q) L'utilisation d'un Pistolet à Portée 0 est-elle considérée comme une Attaque en Mêlée ?

(R) Non. Cela reste une arme À distance, donc soumise à l'Ordre de priorité des cibles. Seules les armes possédant une portée maximum de « 0 » sont considérées comme des armes de Mêlée.

(Q) Lors d'un échange entre Survivants, chacun doit-il donner le même nombre de cartes à l'autre ?

(R) Non. L'échange n'a pas à être équitable. Vous pouvez échanger un Équipement (ou plusieurs) contre rien du tout, voire rien du tout contre rien du tout, juste histoire de pouvoir réorganiser deux inventaires en une seule Action !

(Q) Dois-je avoir le Molotov en main pour l'utiliser ?

(R) Oui. Le Molotov est une arme, et il doit être équipé pour être utilisé, même s'il est défaussé après usage, laissant un emplacement Carte en main vide.

(Q) Si les deux cartes Molotov sont déjà en jeu, peut-on en créer un nouveau ?

(R) Si toutes les cartes Molotov sont déjà en jeu, on ne peut pas en créer de nouveau.

(Q) Si les Molotov sont tous dans la défausse, peut-on les récupérer en les créant ?

(R) La création d'un Molotov permet de récupérer les cartes de cocktail déjà utilisées.

(Q) Puis-je utiliser un cocktail Molotov directement en le piochant ?

(R) Le Molotov n'est jamais mélangé dans la pioche Équipement. Les Molotov ne peuvent être créés qu'en combinant une Bouteille avec du Carburant, sauf si la Mission précise le contraire.

(Q) Quand on crée un Molotov ou un Fusil de Sniper, peut-on réorganiser gratuitement son inventaire de manière à placer la carte nouvellement créée en main ?

(R) Oui. C'est indiqué dans la règle.

(Q) Si un Survivant possédant seulement le Fusil de Sniper subit une Blessure et qu'il doit défausser une carte de l'inventaire, le Fusil de Sniper compte-t-il pour une ou deux cartes ?

(R) Le Fusil de Sniper compte pour un seul Équipement. Les deux cartes sont défaussées.

(R) Cela veut donc dire qu'une fois assemblée, une arme combinée ne peut plus être désassemblée ?

(R) Exactement. Une arme combinée ne peut pas être désassemblée. L'Équipement est considéré comme une seule carte.

(Q) Armes À distance en Dual : suis-je obligé d'utiliser les deux flingues en même temps sur une Action ? Ou puis-je tirer avec un et garder l'autre chargé pour une Action future ?

(R) Vous pouvez tirer avec le premier, puis conserver le deuxième « en réserve » pour une Action ultérieure.

(Q) Si je manie deux Fusils à canon scié, puis-je recharger les deux à la fois avec une seule Action ?

(R) Oui. Deux armes Dual identiques peuvent être utilisées avec une seule Action, que ce soit pour attaquer ou pour recharger.

(Q) Dois-je avoir la Lampe-torche en main pour bénéficier de son effet ?

(R) Non, seules les armes doivent être en main afin d'être utilisées. Les autres Équipements, comme la Lampe-torche ou Munitions en pagaille, sont toujours actifs, peu importe où ils se trouvent dans votre inventaire.

(Q) Lorsque j'utilise la Lampe-torche, que se passe-t-il si la première carte que je pioche est un « Aaahh ! » ?

(R) Lorsque vous utilisez la Lampe-torche, vous piochez deux cartes à la fois. La carte « Aaahh ! » n'interrompt pas votre pioche, mais elle est tout de même résolue après la pioche.

ZOMBIES & ACTIVATIONS SUPPLÉMENTAIRES

(Q) Que se passe-t-il lorsqu'un Zombie n'a aucun chemin vers les Survivants ?

(R) Si tous les chemins vers les Survivants sont bloqués (parce que les Zombies sont apparus à l'intérieur d'un bâtiment fermé, ou qu'un Survivant a utilisé la Compétence Barricade, etc.), les Zombies empruntent alors le chemin le plus court vers la Zone la plus bruyante comme si toutes les portes étaient ouvertes, mais ils sont toujours arrêtés par les portes fermées. Les Zombies s'accumulent donc devant la porte fermée.

(Q) Lorsque je place les Zombies dans les Zones d'un bâtiment que je viens d'ouvrir, que se passe-t-il si je pioche une carte d'Activation supplémentaire ou de Bouche d'égout ?

(R) Faites toujours exactement ce que dit la carte, peu importe quand vous la piochez. Si vous piochez une carte d'Activation supplémentaire, le type de Zombie indiqué reçoit immédiatement une Activation supplémentaire. Si vous piochez une carte Bouche d'égout, créez des Zombies sur les Bouches en suivant les règles normales. Dans ces cas, la Zone du bâtiment pour lequel la carte a initialement été piochée ne reçoit pas de Zombies.

(Q) S'il y a plus d'un Survivant dans une Zone infestée de Zombies, le premier Zombie ne tue-t-il qu'un Survivant pendant que le reste de la horde gaspille ses Actions dans la « frénésie de sang », ignorant les autres Survivants ?

(R) Non, la frénésie, qui fait que les Zombies qui n'ont pas encore agi perdent leurs Actions à festoyer sur un Survivant tout juste tué, n'a lieu seulement après que tous les Survivants dans la Zone aient été tués.

(Q) Qu'est-ce qui se passe si un Fatty doit être généré, mais qu'il ne reste plus de Walkers ?

(R) Étant donné qu'un Fatty doit arriver avec deux Walkers, la pénurie du type de Zombie demandé fait que tous les Walkers en jeu gagnent une Activation supplémentaire.

(Q) Que faire si j'ai besoin d'ajouter un Zombie lors d'une division, mais qu'il n'y a plus de figurines disponibles de ce type ?

(R) Comme lorsque vous devez placer un Zombie et que sa figurine n'est plus disponible, tous les Zombies en jeu du type demandé gagnent immédiatement une Activation supplémentaire.

(Q) Je n'ai plus de Zombies en réserve. Lors de l'Activation des Zombies, plusieurs groupes doivent se séparer. Combien cela génère-t-il d'Activations supplémentaires ?

(R) Il y a une Activation supplémentaire par groupe qui doit se séparer et pour lequel il n'y a plus de figurines disponibles en réserve. Le plus simple est de finir tous les Déplacements, puis faire les Activations supplémentaires les unes après les autres.

(Q) Que se passe-t-il si les Zombies n'ont plus de cibles légales lors de leur Activation ? Par exemple si :

- Tous les Survivants sont au sol, attendant le début d'une prochaine Phase des Joueurs pour se relever en Zombivants.

- Tous les Survivants restants sont dotés de la Compétence Putréfié ou Ninja et n'ont pas attaqué ni produit de Bruit pendant leur tour.

(R) Dans ce cas, les Zombies n'ont aucun stimulus et ne se déplacent pas.

(Q) Que faut-il comprendre par « types » de figurines dans le cas d'une suractivation liée à un manque de figurines du type ? En gros, un type de figurine c'est juste Walkers, Runners, Fatties, ou bien un Runner Toxique n'appartient pas au même type qu'un Runner Berserker ? Si je n'ai plus de Walkers Toxiques, est-ce que je les remplace par des Walkers Standards ou Berserkers, ou est-ce que je réactive mes Walkers Toxiques ?

(R) Lors d'une Activation supplémentaire, quelle que soit sa provenance, seuls les Zombies du type spécifié sont suractivés. Une pénurie de Fatties Toxiques ne réactivera pas les Fatties Standards ou Berserkers. À noter que les Zombies Toxiques et Berserkers n'ont pas de cartes d'Activation supplémentaire. Ils ne sont donc suractivés que lors des pénuries de figurines.

(Q) Dois-je piocher une carte Zombie lors de l'ouverture de la porte du bâtiment abritant l'Aire de départ des Survivants ?

(R) Non.

COMBAT & ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES

(Q) Lorsqu'on tire dans une Zone contenant à la fois des Zombies et un Survivant, est-ce que c'est seulement la première Blessure qui est assignée au Survivant et le reste aux Zombies ?

(R) Non. Selon les règles d'Ordre de priorité, toutes les cibles de moindre priorité doivent être éliminées avant que les tirs n'affectent le niveau de priorité suivant. Notez que les attaques en voiture fonctionnent de la même façon.

(Q) Puis-je choisir mes cibles lorsque j'utilise une arme À distance pour attaquer un Zombie dans ma propre Zone ?

(R) Non. Une arme À distance reste une arme À distance, même lorsqu'elle est utilisée pour attaquer à une Portée de 0, et elle suit toujours l'Ordre de priorité des cibles.

(Q) Je suis dans une Zone occupée par des Zombies, puis-je tirer dans une autre Zone ou dois-je d'abord tirer sur les Zombies dans ma Zone ?

(R) Vous pouvez tirer dans une autre Zone.

(Q) Si on utilise une arme À distance « 0-X » dans une Zone contenant à la fois le tireur, d'autres Survivants et des Zombies, les autres Survivants sont-ils touchés ?

(R) Oui, toute arme avec un profil À distance touche en priorité les Survivants (hormis le tireur) présents sur la Zone ciblée par le tir.

VOITURES

(Q) Dois-je être à l'intérieur d'une voiture pour la Fouiller ?

(R) Non, vous devez être dans la même Zone que la voiture et aucun Zombie ne doit s'y trouver. Vous pouvez même être à l'intérieur d'une autre voiture.

(Q) Puis-je ouvrir la porte d'un bâtiment depuis l'intérieur d'une voiture ?

(R) Oui, tant que la voiture est dans la même Zone que la porte et vous avez l'Équipement approprié.

(Q) Un Survivant ne peut-il dépenser qu'une seule Action par tour à déplacer la voiture qu'il conduit ?

(R) Non, il peut dépenser autant d'Actions qu'il le souhaite. Chaque Action permet à la voiture de se déplacer jusqu'à deux Zones.

(Q) Que se passe-t-il quand je conduis une voiture dans une Zone contenant un second véhicule avec d'autres Survivants ?

(R) Dans la Saison 1, être en voiture n'affecte pas l'Ordre de priorité des cibles, donc les Survivants dans l'autre voiture seront ciblés en premier. Ce n'est plus le cas en Saison 2, qui précise « à l'exception de ceux dans des voitures, attaquantes ou non ».

(Q) Lorsque je conduis une voiture dans une Zone occupée, dois-je lancer les dés même pour les Zombies que la voiture ne peut pas tuer ?

(R) Oui. Lancez un dé pour chaque Acteur dans la Zone ciblée. Les touches sont attribuées selon l'Ordre de priorité des cibles, mais avec une valeur de Dégâts de 1. La voiture ne peut donc pas tuer les Fatties ou l'Abomination (ce qui signifie que les Runners sont protégés s'ils peuvent se cacher derrière eux). Le conducteur gagne tous les XP du massacre.

(Q) Si un conducteur est doté de la Compétence Précision chirurgicale, les Survivants génèrent-ils des dés d'attaques ?

(R) Non, les Survivants sont évités et ne comptent pas pour déterminer le nombre de dés d'attaque de la voiture.

(Q) Deux Survivants à l'intérieur de la même voiture peuvent-ils changer de siège pour 1 Action ?

(R) Non, la permutation de siège n'est pas autorisée. Un Survivant doit dépenser 1 Action pour quitter son siège vers une place libre. Le Survivant suivant peut alors dépenser 1 Action pour occuper le siège laissé vacant.

(Q) Un Survivant Insaisissable peut-il pénétrer à l'intérieur d'une voiture quand il y a des Zombies dans la Zone ?

(R) Non, vous ne pouvez monter dans une voiture que lorsqu'il n'y a aucun Zombie dans la Zone (Bien qu'il n'y ait aucune restriction pour descendre de voiture).

(Q) La voiture fait-elle du Bruit (en plus de celui fait par les Survivants à l'intérieur) ?

(R) Non.

(Q) Est-il possible d'avancer et de reculer dans la même Action en voiture ?

(R) Oui.

(Q) Comment jouer une Action de Déplacement de voiture de A vers B puis A ?

(R) Faites une Attaque de voiture sur les Acteurs présents dans la Zone A, puis une pour ceux dans la Zone B, puis à nouveau pour ceux dans la Zone A. La Zone B n'est attaquée qu'une seule fois.

(Q) Une voiture est-elle considérée comme une arme À distance ou de Mêlée ?

(R) Une Attaque de voiture n'est ni une Action de Combat À distance, ni une Action de Combat en Mêlée, c'est une... Attaque de voiture !

(Q) Peut-on tuer des Berserkers avec une voiture, même si les voitures utilisent la priorité des armes À distance ?

(R) Oui, vous pouvez écraser les Walkers et Runners Berserkers avec une voiture.

(Q) Si un Survivant meurt au volant d'une voiture et que les règles des Zombivants sont utilisées, que se passe-t-il ?

(R) La figurine du Survivant est couchée sur l'emplacement conducteur de la voiture. Personne ne peut échanger de place avec lui, car il ne peut être la cible d'effets ou d'Actions.

PIOCHE & DÉFAUSSE

(Q) Que se passe-t-il lorsque la pioche Équipement est épuisée ?

(R) Mélangez la pioche, y compris toutes les cartes défaussées, à l'exception des cartes Blessure, Poêle, Molotov, et des cartes de la Pimp-mobile (Ma's Shotgun et Evil Twins, Pa's Gun, Gunblade).

(Q) Puis-je défausser une carte pour générer plusieurs effets, par exemple défausser une carte Ultrarouge suite à une Blessure et en même temps gagner 5 XP ?

(R) Non. Chaque défausse ne peut être liée qu'à une seule condition : soit un inventaire trop plein, soit un gain d'expérience, soit une Blessure, etc.

(Q) Que se passe-t-il lorsque les pioches des paquets Équipement ou Zombie sont épuisées ?

(R) La pile de défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche. Ne sont jamais mélangées dans la pioche Équipement les cartes pour la pimp-mobile (Evil Twins, Ma's Shotgun, Pa's Gun, Gunblade), Batte cloutée, Poêle, Tonfa, Molotov et Blessure.

ZONE DE SORTIE

(Q) Faut-il dépenser une Action supplémentaire pour sortir du plateau depuis la Zone de sortie ?

(R) Non. Sortir de la carte ne demande donc aucune Action et se fait à la fin du tour du Survivant sur la Zone de sortie, après qu'il ait effectué toutes ses Actions.

(Q) Si un Survivant sort du jeu par la Zone de sortie, peut-il encore effectuer des Actions ? Tirer À distance, revenir sur le plateau, etc. ?

(R) Non, les Survivants hors jeu ne peuvent pas entreprendre d'Actions. À partir du moment où un Survivant emprunte la Zone de sortie, la partie est terminée pour lui.



TOXIC CITY MALL

DALLE PARKING

(Q) Peut-on voir ou tirer en diagonale sur la dalle du parking ?

(R) Non. Les règles de Ligne de Vue n'ont pas été modifiées pour cette dalle.

BARRICADES

(Q) Peut-on construire une barricade où on veut ?

(R) Non, vous ne pouvez pas faire de barricades où vous voulez. Il faut que la Mission vous y autorise.

(Q) La règle dit qu'une barricade cède lors d'une Activation supplémentaire, mais si des Zombies sont présents sur une Zone contenant une barricade lors de leur Activation, est-ce qu'elle cède aussi ?

(R) Les barricades ne cèdent que lors des Activations supplémentaires, pas lors de l'Activation normale durant la Phase des Zombies. Si les barricades cédaient à chaque Activation normale, elles ne serviraient tout simplement à rien. Cette règle simule la chute de la barricade sous la masse des Zombies ou lors d'un assaut particulièrement violent. Quelques Zombies égarés présents sur la Zone ne suffisent pas à détruire ces murs de fortune.

(Q) Il faut bien utiliser 3 Actions d'un coup (donc au même tour) et avec le même Survivant pour commencer ou finir la barricade ?

(R) Oui, un seul Survivant doit dépenser 3 Actions d'affilée. Bricoler demande du temps et de la concentration.

(Q) Les barricades incomplètes ne font rien du tout ? Elles sont là, mais on ne les considère jamais ?

(R) En effet, les barricades incomplètes n'ont aucun effet sur le jeu.

(Q) Est-ce que les barricades incomplètes sont détruites en cas d'Activation supplémentaire ?

(R) Oui. La règle dit « enlevez tous les pions barricades ».

(Q) Lorsqu'une barricade est détruite, on enlève bien le pion ? Elle ne repasse donc pas au statut « incomplète » ?

(R) Oui, le pion est retiré. Voir ci-dessus.

(Q) Combien faut-il d'Actions à un Survivant pour détruire une barricade ?

(R) La règle dit « Un Survivant peut détruire une barricade de la même façon qu'une porte ». Il faut donc une seule Action pour détruire la barricade, comme pour les portes, et être équipé d'une arme capable de détruire les portes.

(Q) Il est dit qu'il n'est pas possible d'utiliser une Action « gratuite » pour construire une barricade. J'imagine qu'il s'agit des Actions du style Combat ou Fouille ? Celle donnée par Chef-né ou le +1 Action marche quand même ?

(R) Oui, les Actions données par ces Compétences fonctionnent. Le +1 Action en Jaune n'est pas une Action gratuite. Il en va de même pour Chef-né.

POINTEUR LASER

(Q) Quand l'arme utilisée possède plusieurs dés (Pistolet mitrailleur), doit-on choisir un dé et lui ajouter +1, ou bien tous les dés ont +1 ?

(R) Le bonus s'ajoute à chaque dé lancé. Un Pistolet mitrailleur avec un pointeur Laser aura donc une Valeur de précision de 4+.

PLANQUER DE L'ÉQUIPEMENT DANS LES VOITURES

(Q) Je veux déposer deux Sacs de riz dans le coffre de la voiture et récupérer deux Fusils à pompe, combien me faut-il d'Actions ?

(R) Deux Actions. Une Action pour entreposer, une Action pour prendre, quel que soit le nombre d'objets.

MODE ULTRAROUGE

(Q) Ne trouvant pas de Compétences avec parenthèses, mais bien avec crochets, je présume que ce sont celles entre crochets qu'il faut prendre en compte ?

(R) En effet, entre parenthèses (xxxx) et entre crochets [xxxx] sont interchangeables.

(Q) Les cartes Ultrarouges sont-elles mélangées dans la pioche Équipement dès le début de la partie ?

(R) Si vous optez pour le Mode Ultrarouge, alors, oui, les cartes sont mélangées dans la pioche Équipement.



PRISON OUTBREAK

MIRADORS

(Q) Peut-on tirer en diagonale depuis un mirador ?

(R) Non.

(Q) Le mirador étant surélevé, voit-on par-dessus les bâtiments ?

(R) Non, les bâtiments bloquent la Ligne de vue.

(Q) Les Zombies s'entassent-ils devant un mirador ?

(R) Les occupants d'un mirador sont des cibles légales pour les Zombies, sauf que ceux-ci vont s'amasser au bas du mirador sans pouvoir y grimper. Bien entendu, s'il y a d'autres Survivants plus bruyants en vue, les Zombies les prendront en chasse.

(Q) Un mirador bloque-t-il la Ligne de vue ?

(R) Oui.

(Q) Un mirador est-il une Zone de rue ou de bâtiment ?

(R) Ni l'un ni l'autre. Un mirador n'est ni une Zone de rue, ni de bâtiment. Cela évite de le rendre dépendant des règles liées à ces deux types de Zones, et donc de créer des cas particuliers et exceptions.

(Q) Le bonus de portée du mirador est-il compatible avec la Compétence +1 Portée max ?

(R) L'effet du mirador est compatible avec la Compétence +1 Portée Max, amenant effectivement un bonus de +2 à la Portée.

(Q) Faut-il dépenser une Action pour entrer dans la Zone d'un mirador et une Action pour y monter ?

(R) Non. Une Action pour entrer dans la Zone. Il ne faut pas dépenser d'Action pour grimper l'échelle, comme le précise la règle : « Utiliser une échelle est similaire au passage d'une porte ouverte. »

(Q) Peut-on se tenir dans la Zone d'un mirador sans pour autant être dans le mirador ?

(R) Non.

(Q) Peut-on traverser cette Zone comme les autres ?

(R) Non. La Zone permet juste d'accéder au mirador.

(Q) Les Zombies voient-ils les survivants dans un mirador ?

(R) Oui, les Zombies voient les Survivants dans le mirador (dans la mesure où une Ligne de vue existe).

(Q) Comment les Zombies se comportent-ils par rapport au mirador ?

(R) Les Zombies essaient d'atteindre les Survivants dans le mirador (dans la mesure où ces derniers sont visibles ou les plus bruyants), mais ils ne peuvent pas grimper l'échelle.

(Q) Sur quelle Zone les Zombies s'accumulent-ils ?

Sur une Zone adjacente, sur la Zone du mirador, mais « en dessous » de ce dernier ou bien sur la case adjacente à l'échelle ?

(R) Les Zombies ne peuvent accéder au mirador. Ils s'accumulent au pied de l'échelle.

SAS DE SÉCURITÉ ROTATIF

(Q) Est-ce que le Sas de sécurité rotatif en position fermée compte comme une porte ou comme un mur ?

(R) Le sas de sécurité est une porte. Les Zombies se masseront donc devant s'il n'y a pas d'autre chemin ouvert.

DIVERS

(Q) Sur les dalles 09P et 10P, la Zone au delà du sas de sécurité, qui fait l'angle avec les deux murs, est-elle une allée intérieure ou une Zone de bâtiment ?

(R) C'est une Zone de bâtiment, où l'on génère normalement des Zombies à l'ouverture et qui peut être Fouillée.



COMPAGNONS CHIENS

(Q) La Fouille d'un chien vient-elle en plus de celle de son maître ?

(R) Oui. Un chien est compté comme un Survivant à part entière.

(Q) Le maître peut-il ordonner à son chien de Fouiller plusieurs fois ?

(R) Non. Le chien est compté comme un Survivant et, en tant que tel, il n'a droit qu'à une Fouille par tour.

(Q) Le Survivant ayant une meute peut-il faire Fouiller chacun de ses petits toutous ?

(R) Oui, du moment qu'il dispose de suffisamment d'Actions.

(Q) Les Actions de Fouille gratuite, comme celle de Ned permettent-elles de faire fouiller gratuitement un chien ?

(R) Non. Les chiens agissent quand on leur donne des Actions standard, pas des Actions supplémentaires gratuites.

(Q) Si le chien possède un Équipement et que le Survivant possède la Compétence Brêlage, peut-il utiliser l'objet du chien comme s'il était en main ?

(R) Non. C'est le chien qui possède l'objet, pas son maître.

(Q) Si un chien se débarrasse d'une carte Ultrarouge qu'il a dans sa gueule, le maître gagne-t-il les 5 points d'expérience ?

(R) Non. C'est le chien qui possède l'objet, pas son maître.

(Q) Un chien se déplace en même temps que son maître. Lorsqu'ils sont séparés (en général parce que le maître a donné un ordre au chien), que se passe-t-il au tour suivant ? Le chien reste immobile tant que le maître ne dépense pas d'Action pour le rappeler ? A t-il un Déplacement pour rejoindre son maître ? Ou bien suit-il le maître en conservant la distance qui les sépare ?

(R) Le chien reste immobile tant que son maître ne dépense pas d'Action pour le faire agir.

(Q) Un chien peut-il prendre un Objectif ? Après tout, c'est un Survivant...

(R) L'Action « Prendre un Objectif » ne fait pas partie de la liste des Actions réalisables par un chien.

(Q) L'expérience des Zombies tués par un Compagnon Chien va-t-elle au Survivant qui le contrôle ou est-elle perdue ?

(R) L'expérience des Zombies tués par le Compagnon Chien est gagnée par son maître.

(Q) J'ai seulement un chien dans mon Inventaire et deux Walkers m'attaquent, comment répartir les Blessures ?

(R) Le Compagnon Chien est un Survivant. Le chien peut recevoir la première Blessure et le maître prend la seconde. Ou bien le maître prend la première Blessure, ce qui défausse la carte Équipement du chien et du coup le maître doit donc prendre aussi la seconde Blessure. Dans les deux cas, le chien est perdu.

(Q) Si le maître décide de monter dans le véhicule, est-ce que le chien monte en même temps ?

(R) Le chien suit son maître lors de ses Déplacements standards, mais il faut quand même dépenser une Action pour le faire monter ou descendre d'un véhicule.



Un grand merci à Nicolas Raoult, Eren Histarion et toute l'équipe du **Zombicide Fan Site** pour leur inestimable contribution à la réalisation de cette FAQ.

D'autres questions de règles ? Rendez-vous sur EdgeEnt.com et visitez nos [forums Zombicide](#) !