


## Hero Deck (*Cartes Héros*)

### Ammo (*Munitions*)

Vous pouvez défausser cette carte en lieu et place d'un objet **Gun** .

« *Toujours bon d'avoir un peu d'rab !* »

### At last... (Au bout du compte...)

Jouez cette carte au début du Tour des Héros pour défausser une carte Zombie notée **Reste en jeu**.

« *OK, sortez d là ! Vous feriez mieux de... Billy ?*  
*Salut, P'pa.* »

### Baseball Bat (*Batte de base-ball*)

Le Héros peut lancer un dé supplémentaire durant un combat ; il peut le faire autant de fois qu'il le veut durant un même assaut. Après chaque utilisation de la batte, lancez un dé ; sur un 1 ou un 2, défaussez-la.

### Blocked Windows (*Fenêtres barricadées*)

Les Zombies ne pourront traverser ni murs ni portes pendant ce tour.

« *Ça va pas les ret'nir très longtemps !* »

### Chainsaw (*Tronçonneuse*)

CORPS-À-CORPS : le Héros lance un dé supplémentaire durant un combat ; tout Zombie vaincu est automatiquement tué, même si le Héros n'a pas obtenu de double. En cas de défaîte de ce dernier, défaussez la tronçonneuse ou une carte *Essence*.

### Crowbar (*Pied de biche*)

CORPS-À-CORPS : en cas d'égalité durant un combat, le Héros peut quand même prendre le dessus. Après chaque utilisation du pied de biche, lancez un dé ; sur un 1 ou un 2, défaussez-le (il reste planté dans le Zombie).

« *Ça devrait rééquilibrer la balance.* »

### Deputy Taylor (*Shérif adjoint*)

Annulez immédiatement tout combat impliquant un Héro **Law Enforcement** ou **Strange** **ou** Choisissez jusqu'à trois cartes Héros défaussées et réintégrez-les dans la pioche.


« *Shérif Anderson... C'est vous ?* »

### Doc Brody, Country Physician (*Docteur Brody, médecin de campagne*)

Enlevez tous les marqueurs de blessure d'un Héros (sauf pendant un combat) ; si c'est Becky qui en bénéficie, réintégrez le Docteur Brody dans la pioche des Héros.

« *Il y a un bon vieux remède bien d'chez nous contre les zombies... une HACHE !* »

### Dynamite

PORTEE : 2 ; vous devez posséder un objet **Fire**  pour utiliser la dynamite. Défaussez cette carte pour choisir une case à portée et lancez un dé pour chaque figurine s'y trouvant ; les Zombies sont tués sur un 2+ et les Héros sur un 5+.

### Escape Through the Windows (*Fenêtres ouvertes*)

Jusqu'à la fin du Tour des Héros, ces derniers peuvent traverser les murs tant qu'ils ne terminent pas leur mouvement dans un bâtiment et ignorent les effets de la carte *Porte verrouillée*.

### Faith (*Foi*)

Choisissez un Héros ; ce dernier lance un dé supplémentaire pendant les combats jusqu'à la fin du tour. Cette carte **reste en jeu** si elle est jouée sur un Héros **Holy** (pas plus d'une carte *Foi* par Héros).

« *La foi est plus forte que les zombies, mon fils.* »

### Farmer Sty (*Le Fermier du coin*)

Choisissez un Zombie ; il ne bougera pas durant ce tour **ou** Ajoutez ou soustrayez 1 à tout lancer de dé durant un combat.

« *Qui est là ? J'avous avais dit d'rester en-déhors d'ma grange, les enfants !* »

### Fire Axe (*Hache d'incendie*)

Le Héros ignore les effets de la carte *Porte Verrouillée*. CORPS-À-CORPS : annulez toute carte Zombie COMBAT. Après chaque utilisation de la hache d'incendie, lancez un dé ; sur un 1, un 2 ou un 3, défaussez-la.

### Fire Extinguisher (*Extincteur*)

Défaussez cette carte pour annuler un combat impliquant le Héros **ou** Défaussez cette carte n'importe quand -sauf pendant un combat-pour déplacer d'une case chaque Zombie se trouvant sur la case du Héros ou dans une case adjacente (vous choisissez la direction).

« *Reculez !* »

### First Aid Kit (*Trousse de premiers soins*)

Défaussez cette carte pour enlever tous les marqueurs de blessure d'un Héros se trouvant dans votre case ou dans une case adjacente (sauf pendant un combat).

« *Je n'ai pas trouvé le Docteur Brody, mais ça devrait déjà nous aider un peu.* »

### Gasoline (*Essence*)

À n'importe quel moment au cours de votre mouvement, vous pouvez défausser cette carte pour mettre un jeton *Gas Marker* sur votre case ou sur une case adjacente.

### Get Back You Devils (*Arrière, démons !*)

Jouez cette carte pour tuer tout Zombie vaincu en combat sans avoir besoin d'obtenir un double.

« *J'suis sérieux !* »

## Zombie Deck (*Cartes Zombies*)

### A Town Overrun (*Ville assiégée*) À JOUER IMMÉDIATEMENT

Révéléz immédiatement les 10 premières cartes de la pioche des Héros avant de les défausser ; si la pioche est vide suite à cela, alors les Héros perdent, quoi qu'il se passe.

« *Et qu'est-ce qu'on fait, maintenant ?* »

### Bickering (*Querelles internes*)

Jouez cette carte sur une case contenant plus d'un Héros au début de leur tour ; ces derniers ne pourront rien faire durant ce tour mais n'auront pas à combattre les Zombies non plus.

« *Répète un peu ! De QUI c'est la faute ?* »

### Braaaains ! (*Cerveeaux !*)

COMBAT : jouez cette carte pour ajouter 1 au plus haut résultat du jet d'un Zombie durant un combat.

« *Mmmh... Le bon cerveeau !* »

### Cornered (*Acculé*)

Jouez cette carte au début du Tour des Zombies ; jusqu'au début du prochain Tour des Zombies, ces derniers lanceront 2 dés supplémentaires lors des combats mais les Héros gagneront en cas d'égalité.

« *Seigneur, Marie, Joseph !* »

### Haunted By The Past (*Hanté par le passé*)

Jouez cette carte sur un Héros qui n'est pas **Student** au début du Tour des Zombies ; ce dernier sera désormais **Strange** et ne pourra bénéficier des effets d'une carte *Townsfolk Event*. **Reste en jeu**

### Heavy Rain (*Pluies torrentielles*) À JOUER IMMÉDIATEMENT

Tous les Héros commençant leur déplacement à l'extérieur d'un bâtiment avancent d'une case de moins. **Reste en jeu**

### « I Don't Trust 'em » (« *J'leur fais pas confiance* »)

Jouez cette carte au début du Tour des Zombies. Défaussez-la pour que les Héros ne puissent échanger aucun objet jusqu'au début du prochain Tour des Zombies **ou** Choisissez un Héros **Strange** ; ce dernier ne peut faire aucun échange avec personne. **Reste en jeu**

### I Feel Kinda Strange (*J'me sens tout bizarre*)

Jouez cette carte sur un Héros qui vient d'être blessé par un Zombie. Lors de sa prochaine blessure, il deviendra un Héros zombie au lieu d'être blessé. **Reste en jeu**

« *J'ai comme... une envie de... cerveeelle.* »

### « I've Got to Get to the... » (« *Je dois atteindre le... »*)

Jouez cette carte sur un Héros au début du Tour des Zombies et déterminez aléatoirement un bâtiment (si le Héros est déjà dedans ou ne peut y entrer, relancer le dé). Il ne peut faire aucune recherche et défausse cette carte une fois à l'intérieur du bâtiment. **Reste en jeu**

### Lights Out (*Coupure de courant*)

Jouez cette carte sur le bâtiment de votre choix au début du Tour des Zombies pour y placer un marqueur *Lights Out* ; tout Héros arrivant sur l'une des cases de ce dernier doit terminer son déplacement immédiatement. **Reste en jeu**

### Living Nightmare (*Un vrai cauchemar*) À JOUER IMMÉDIATEMENT

Au début de chaque Tour des Zombies (y compris celui-ci), défaussez la première carte de la pioche des Héros ; si c'était la dernière, les Héros perdent automatiquement < ; les Zombies Héros lancent deux dés supplémentaires pendant les combats. **Reste en jeu**

### Locked Door (*Porte verrouillée*)

Jouez cette carte lorsqu'un Héros veut passer une porte ; ce dernier doit terminer son mouvement dans la case la précédant.

« *Et merde !* »

### Loss of Faith (*Il n'y a plus aucun espoir*)

Annulez et défaussez une carte *Foi* **ou** pour forcer un Héros à relancer un dé lorsqu'il teste la solidité d'une arme.

« *Pourquoi, mon Dieu... Pourquoi ?* »

### My God, He's A Zombie (*Ho mon Dieu, c'est un zombie!*)

Remettez une carte *Townsfolk Event* dans la boîte sur un 4+ **ou** Jouez cette carte au début du Tour des Zombies pour placer un Zombie de votre réserve sur n'importe quelle case adjacente à un Héros.

### « My God, They've Taken the... » (« *Ho mon Dieu, on est envahi !* ») À JOUER IMMÉDIATEMENT

Déterminez aléatoirement un bâtiment et placez dessus un marqueur *Taken Over* (s'il y en a déjà un, recommencez) ainsi qu'un Zombie de la réserve sur chaque case vide ; ils ne bougeront pas ce tour-ci. Aucun Héros ne peut pénétrer ou fouiller cet endroit. **Reste en jeu**

### New Spawning Pit (*Nouveau point d'arrivée*) À JOUER IMMÉDIATEMENT

Déterminez aléatoirement un bâtiment et placez-y un marqueur *Zombie Spawning Pit* (sur la case de votre choix).

### Night That Never Ends (*Une nuit qui n'en finit pas*) À JOUER IMMÉDIATEMENT

Choisissez une carte et récupérez-en tous les exemplaires défaussés pour les réintégrer dans votre pioche ; les Héros font de même.

### « Oh the Horror! » (« *Quelle horreur !* ») À JOUER IMMÉDIATEMENT

Piochez trois cartes. Au début de votre prochain tour, si vous en avez plus que la limite autorisée, défaussez celles qui sont de trop.

### Overconfidence (*Surestime*)

Jouez cette carte sur un Héros au début du Tour des Zombies ; tant que ce dernier est sur la même case qu'un Zombie, il ne peut plus se déplacer (mais peut toujours fouiller). Si le Héros perd un combat, lancez un dé ; sur un 4+, défaussez cette carte. **Reste en jeu**


## Zombie Deck (*Cartes Zombies*)

### Relentless Advance (*Avancée inexorable*)

Jouez cette carte au début du Tour des Zombies et lancez un dé. Celui-ci indique combien de Zombies vous pouvez immédiatement déplacer d'une case ; ces derniers pourraient également se déplacer et combattre normalement durant ce tour.

« *Mais comment on arrête ces machins !?*»

### Resilient (*Coriace*)

Jouez cette carte pour défausser immédiatement un objet **Gun**  qui vient de tuer l'un de vos Zombies.

« *Mais qu'est-ce qu'il... te faut... pour... mourir !?*»

### Rotten Bodies (*Corps en décomposition*) **À JOUER IMMÉDIATEMENT**

Retirez D6 Zombies du plateau de jeu (ils retournent dans leur réserve sans compter comme ayant été tués) ; jusqu'au début du prochain Tour des Zombies, aucun Zombie ne pourra être tué de quelque façon que ce soit.

### Shamble (*Déambulation*)

Déplacez un Zombie de D6 cases en lieu et place de son mouvement normal.

« *Regardez !*»

### Surprise Attack (*Embuscade*) **À JOUER IMMÉDIATEMENT**

Placez un Zombie de votre réserve sur la case d'un Héros se trouvant dans un bâtiment. Si vous n'en avez plus, cette carte est sans effet.

### Teen Angst (*Crise d'adolescence*)

Jouez cette carte sur un Héros **Student** au début du Tour des Zombies ; ce dernier lance un dé de moins durant les combats tant qu'il y a un autre Héros sur sa case. **Reste en jeu**

« *Fous-moi la paix !*»

« **There's No Time, Leave It!** » (« ***On a plus l'temps, laissez ça là !*** »)

Choisissez une carte de la défausse des Héros ; celle-ci est retirée du jeu et retourne dans la boîte.

« *Laissez tomber !*»

« **There's Too Many!** » (« ***Ils sont trop nombreux !*** »)

Jouez cette carte à la fin du Tour des Zombies pour placez D6 nouveaux Zombies sur les points d'arrivée ; vous pouvez prendre ceux du plateau s'il n'en reste plus assez dans la réserve.

« *On pass'ra jamais !*»

« **This Can't Be Happening!** » (« ***C'est pas possible !*** »)

Jouez cette carte sur un Héros au début du Tour des Zombies; ce dernier lance un dé de moins Durant les combats. Défaussez-la si le Héros commence son tour sur la même case qu'un autre Héros. **Reste en jeu**

« **This Could Be Our Last Night On Earth** » (« ***Si ça se trouve, c'est notre dernière nuit...*** »)

Jouez cette carte sur deux Héros –un **Male** et un **Female**- se trouvant sur la même case au début de leur tour ; ils ne pourront rien faire ce tour-ci (mais n'auront pas non plus à combattre d'éventuels Zombies).

« *Passe-moi l'sucre, chérie...*»

### Trip! (*Pris au piège !*)

Jouez cette carte sur un Héros pour qu'il relance le dé lors de sa phase de mouvement.

« *Aaaaaaaahhh... Oof !*»

### Undead Hate The Living (*Les morts n'aiment pas les vivants*)

COMBAT : jouez cette carte sur un Héros pour qu'il relance tout ou partie de ses dés, ceux de votre choix, durant un combat.

« *Gnaaam... Gnam...*»

### Unnecessary Self Sacrifice (*Sacrifice inutile*)

Jouez cette carte lorsqu'un Zombie se trouve sur une case contenant deux Héros et s'apprête à attaquer l'un d'eux ; en lieu et place du combat, le Zombie inflige automatiquement une blessure à l'un d'entre eux (au choix du joueur Héros concerné).

« *Reste derrière, je m'occupe d'eux.*»

### Uuuurrrggghh !

COMBAT : Jouez cette carte pour lancer deux dés supplémentaires durant un combat.

« *Gargl, gorgl !*

*Ce n'est plus Tom, on dirait... Ce n'est même plus humain !*»

## Hero Deck (*Cartes Héros*)

### Heroic Resolve (*Détermination héroïque*)

Jouez cette carte sur un Héros ayant au moins 2 Zombies sur sa case ; il peut désormais lancer un dé supplémentaire durant les combats et gagne en cas d'égalité. Par contre, **défaussez la Détermination Héroïque** si le Héros effectue une fouille (et pas plus d'une carte *Détermination Héroïque* par Héros). **Reste en jeu**

### Hero's Rage (*La Rage du Héros*)

Jouez cette carte sur un Héros ayant au moins 2 Zombies sur sa case ; jusqu'au début du prochain Tour des Héros, il pourra lancer un dé supplémentaire durant les combats et tuer tout Zombie vaincu sans avoir besoin d'obtenir un double (pas plus d'une carte *La Rage du Héros* par Héros).

### Jeb, The Grese Monkey (*Jeb le Mécano*)

Annulez immédiatement toute carte Zombie **ou** Choisissez un Héros ; il lancera un dé supplémentaire durant les combats pour ce tour.

« *J'cours pas, moi... qu'il y ait des zombies ou pas.*»

### Just a Scratch (*Une simple égratignure*)

Défaussez cette carte pour annuler une blessure que vous venez de recevoir.

« *Non, pas une morsure de zombie... ouf !*»

### Just What I Needed (*Tout ce dont j'avais besoin*) **À JOUER IMMEDIATEMENT**

Prenez une carte dans la défausse (s'il n'y en a pas, piochez une carte Héros) **ou** Prenez n'importe quelle carte **Objet lié au scénario** dans la pioche puis mélangez cette dernière.

### Keys (*Clés*)

Le Héros ignore les effets de la carte *Porte verrouillée*. Il peut également défausser cette carte lorsqu'il est dans un bâtiment pour piocher deux cartes Héros.

« *L'une d'elles doit être la bonne.*»

### Lighter (*Briquet*)

Le Héros ignore les effets des marqueurs *Coupure de courant*.

« *Je savais que ça allait être utile.*»

### Meat Cleaver (*Couperet*)

CORPS-À-CORPS : si le Héros obtient au moins un 6 durant un combat, le Zombie est tué instantanément.

« *Tu veux essayer ça, hein ?*»

### Mr. Hyde, The Shop Teacher (*M. Hyde, prof de techno*)

Annulez immédiatement n'importe quel combat impliquant un Héros **Student** **ou** Ajoutez ou soustrayez 1 à n'importe quel lancer de dé durant un combat.

« *Cours Billy, cours ! Je m'occupe de ça.*»

### Old Betsy (*La vieille Betsy*)

À n'importe quel moment, défaussez cette carte pour mettre le jeton *Old Betsy* sur n'importe quelle case du plateau de jeu ; aucun Zombie ne pourra la quitter durant ce tour. Ensuite, tout Zombie désirant se déplacer devra obtenir un 5 ou un 6 pour s'échapper ; s'il y parvient, remettez le jeton *Old Betsy* dans la boîte.

### Pitchfork (*Fourche*)

CORPS-À-CORPS : une fois par combat, le Héros peut relancer un dé. Après chaque utilisation de la fourche, lancez un dé ; sur un 1 ou un 2, défaussez-la (sur un 1 uniquement si vous possédez également la *Torche*).

### Principal Gomez

Annulez immédiatement une carte Zombie **ou** Faites relancer un dé à un Zombie durant un combat.

« *Ne crois pas que tu échapperas à la retenue sous prétexte que tu es un zombie.*»

### Pump Shotgun (*Fusil à pompe*)

PORTEE : 2 ; choisissez une case à portée. Lancez un dé pour chaque Zombie s'y trouvant ; sur un 3+, il est touché. Les Héros ne risquent rien. Après chaque utilisation du fusil à pompe, lancez un dé ; sur un 1 ou un 2, défaussez-le (il est vide).

### Recovery (*Guérison*)

Jouez cette carte sur un Héros qui n'est pas en plein combat pour enlever un marqueur de blessure de sa carte.

« *Serre-moi.*»

### Revolver

PORTEE : 3 ; choisissez un Zombie à portée. Lancez un dé ; sur un 4+, il est touché (mais sur un 1 défaussez l'arme, qui est vide).

« *Vise la tête !*»

### Signal Flare (*Fusée de détresse*)

PORTEE : 4 ; choisissez un Zombie à portée. Lancez un dé ; sur un 4+, il est tué. Défaussez la fusée de détresse après usage. Cette carte ne compte pas comme une arme pour les limitations.

### Torch (*Torche*)

Le Héros ignore les effets des marqueurs *Coupure de courant*.

CORPS-À-CORPS : défaussez cette carte pour faire relancer un dé à un Zombie.

### Welding Torch (*Chalumeau*)

CORPS-À-CORPS : vous pouvez relancer un dé durant un combat ; peut-être utilisé plusieurs fois durant un même assaut. Après chaque utilisation du chalumeau, lancez un dé ; sur un 1 ou un 2, défaussez-le.

« *Je crois qu'il reste un peu de gaz.*»

## Abilities (*Capacités*)

### BLITZ! (*PLAQUAGE 1*)

Quand il entre dans une case contenant un Zombie, peut l'attaquer immédiatement avant de poursuivre son mouvement.

### HOLY MAN (*HOMME DE FOI*)

Ne peut pas utiliser de cartes (Gun) ni être la cible d'une carte « *Si ça se trouve, c'est notre dernière nuit...* ».

### STRENGTH OF SPIRIT (*VOLONTÉ DE FER*)

Peut prendre une blessure pour annuler toute carte Zombie en obtenant un résultat de 3 ou plus sur un lancer de dé.

### FARM GIRL (*FILLE DE LA CAMPAGNE*)

Quand elle est dans LA GRANGE ou le CHAMP DE MAÏS, peut lancer un dé supplémentaire lors des combats.

### FIRST AID (*PREMIERS SOINS*)

À la fin du Tour des Héros, peut soigner une blessure de l'un des autres Héros se trouvant sur sa case.

### HANDY (*DÉBROUILLARDE*)

Peut ajouter ou soustraire 1 à un jet de dé lorsqu'elle teste la solidité d'une arme de corps-à-corps.

### LIGHTWEIGHT (*POIDS-PLUME*)

Ne peut utiliser aucune carte **Gun** mis à part le *Revolver*.

### LUCKY (*CHANCEUSE*)

Une fois par combat, peut faire relancer tout ou partie de ses dés à un Zombie qui l'attaque (au choix du Héros).

### MAN OF ACTION (*HOMME D'ACTION*)

Peut récupérer un Revolver dans la défausse au lieu de fouiller.

### RESOURCEFUL (*PLEIN DE RESSOURCES*)

Quand il pioche une carte, peut en piocher deux et choisir celle qu'il garde (l'autre est défaussée).

### SHERIFF (*SHÉRIF*)

Comme la partie avec un *Revolver*.

### TOUGH (*COSTAUD*)

Gagne un combat en cas d'égalité.

### TRACK STAR (*SPRINTEUR*)

Quand il détermine son mouvement, peut 1 à son lancer de dé.

### YOUTH (*JEUNESSE*)

Peut retirer son marqueur de blessure au lieu de se déplacer.

## Glossaire

« **Au début du tour** » – n'importe quand avant le premier mouvement de figurine (côté Héros comme côté Zombies).

**Blessure** – on place un marqueur sur la carte du Héros/Zombie Héros ou on retire le Zombie pour le remettre dans sa réserve.

**Combat** – assaut au corps-à-corps entre un Héros et un Zombie.

**Crépuscule / Aube** – lorsque le marqueur de temps quitte la case « 1 ».

**Objet lié au scénario** – cartes spécifiques nécessaires à la victoire.

**PICK UP** – habilité de certains bâtiments où l'on peut récupérer une carte spécifique dans la défausse au lieu d'en piocher une au hasard.

**Repoussé** – lorsqu'un Héros bat un Zombie lors d'un combat mais ne fait pas de double, ce dernier « survit » et reste sur la case.

« **Sauf pendant un combat** » – peut être utilisé entre deux combats.

**Touché** – la cible reçoit une blessure (souvent lors d'une attaque à distance).

**Tué** – la cible est tuée sur le coup, quel que soit son nombre de points de vie restants.

**Zone Noire** – partie supérieure de l'échelle de temps (case « 14 » et supérieure).

## Locations (*Lieux*)

AIRPLANE HANGAR : HANGAR A AVION

THE BANK : LA BANQUE

THE BARN : LA GRANGE

CHURCH : ÉGLISE

CORNFIELD : CHAMP DE MAÏS (LES ZOMBES DOIVENT OBTENIR UN 4+ POUR Y TROUVER UN HÉROS ET L'ATTAQUER)

DINER : RESTAURANT

FARMHOUSE : FERME

GAS STATION : POMPE A ESSENCE

GENERAL STORE : ÉPICERIE ALIMENTAIRE

GRAVEYARD : CIMETIÈRE

GYM : GYMNASÉ

GUN SHOP : ARMURERIE (PICK UP: TOUTE CARTE GUN OU AMMO)

HIGH SCHOOL : LYCÉE

HOSPITAL : HÔPITAL (PICK UP: N'IMPORTE QUELLE CARTE FIRST AID)

JUNKYARD : DECHARGE (PICK UP: UNE CARTE AU HASARD PRISE DANS LA DEFAUSSE, QUI DOIT CONTENIR AU MOINS 5 CARTES)

THE PLANT : L'USINE

MORGUE : MORGUE

POLICE STATION : COMMISSARIAT

ROAD OUT OF TOWN : VERS L'EXTERIEUR DE LA VILLE

## Règles à ne pas oublier

Il n'y a pas de limitation quant au nombre de figurines se trouvant dans une même case (Héros comme Zombies).

Détail important quant au « PICK UP: ... » : la carte indiquée doit se trouver dans la DÉFAUSSE.

Quand des Zombies sont retirés du plateau de jeu, ils retournent dans leur réserve.

Tour de Jeu : 1/ Tour des Zombies ; 2/ Tour des Héros

Au début du Tour des Zombies, on lance deux dés ; en cas de score *supérieur* au nombre de Zombie se trouvant sur le plateau de jeu à ce moment-là, alors de nouveaux Zombies arriveront *à la fin* du tour.

Les seules obligations des Zombies quant au mouvement découlent de leur légendaire envie de chair humaine : en effet, un Zombie ne peut quitter une case contenant un Héros et *doit* rejoindre un Héros s'il lui est adjacent.

Un Héros peut toujours lancer le dé pour déterminer la distance qu'il peut parcourir avant de choisir s'il fouille ou pas.

Un Héros ne peut faire qu'une seule attaque à distance par tour, quel que soit le nombre de cartes ayant une PORTÉE qu'il possède.

Pendant le Tour des Zombies, ces derniers sont équitablement répartis lors d'un combat ; pendant celui des Héros, chaque Héros terminant son mouvement dans une case contenant des Zombies doit tous les combattre.

Un Héros ne peut porter que 4 objets à la fois (dont 2 armes au maximum).

Sauf en cas d'interdiction explicite, cartes et capacités peuvent toujours être utilisées après un lancer de dé pour en changer l'issue.

Un Zombie ne peut JAMAIS utiliser plus d'une carte COMBAT : par tour.

Si une carte **Reste en jeu** est défaussée, tout marqueur qui en dépend est retiré.

Un Héros arrivant en court de partie commence sur un bâtiment tiré au sort ou au centre du plateau de jeu avec une carte Héros de plus.