

DAWN OF THE DEAD

Règles traduites, synthétisées et corrigées

Jeu téléchargeable à l'adresse suivante :

<http://www.witchmastercreations.com/dawn.php>

Note du traducteur

« Dawn of the dead » date de 1978 et, s'il ne souffre pas de son grand âge, la forme de ses règles, elle, demeure marquée par une époque. Le défaut de tous les pionniers reste leur manque de préparation face à l'inconnu. Comme d'autres précurseurs du jeu de société moderne, « Dawn of the dead » propose des règles mal écrites et confuses. S'adressant à un public non initié aux jeux de plateau, les auteurs supposaient que les joueurs n'avaient aucune intuition des mécaniques. Tentés par l'exhaustivité, ils produisirent une règle indigeste, longue et répétitive. De plus, écrivant pour la première fois des règles, ils sont tombés sur les écueils de la terminologie ludique (problème de l'imprécision des concepts, du choix maladroit des termes, du manque de termes spécifiques encore à inventer...). En résumé, nous avons là des règles exposées sans clarté ni pédagogie, auxquelles on ajoutera, pour clore le procès, des coquilles mal placées, voire même quelques erreurs. Pour toutes ces raisons je ne propose donc pas une traduction littérale des règles mais plus une correction synthétique. Bon jeu.

DAWN OF THE DEAD

Un jeu de John H. Butterfield

Un jeu pour 2 joueurs en face à face Zombi contre Humains (avec des variantes pour jouer seul, ou encore à 3 ou 4 joueurs en coopératif)

Matériel

Un plateau représentant un Mall

80 jetons dont :

- 50 jetons Zombis
- 8 marqueurs Berserk
- 4 jetons personnage normal/sonné
- 4 jetons personnage infecté/super-zombi
- 12 jetons porte fermée/détruite
- 2 jetons Fusil

Mise en place

1. Le joueur zombi

- Place face cachée et sans les regarder, 45 jetons Zombi. Il les répartit comme il le souhaite (1 par case max) sur les cases marquées du symbole Zombi.
- Les 5 jetons restant correspondent à des zombis cachés. Le joueur note secrètement les chiffres de 5 cases où se tiennent cachés chacun de ces jetons.
 - Il ne peut les placer dans une case du hall
 - Il ne peut les placer dans une case marquée du symbole Humain ni à côté de cette case (sauf si les cases sont séparées par un mur).
 - Deux zombis ne peuvent être cachés dans la même case, mais il peut en cacher dans une case occupée actuellement par un zombi.
 - Pas plus d'un Zombi caché dans l' « Edwin's Sport ».



2. Le joueur humain

- Place les 4 jetons Humain dans les cases marquées du symbole Humain.
- Pour le placement initial, pas plus de 2 humains par case.



3. Placez les 2 fusils dans la case 177

But du jeu

- Le joueur zombi gagne s'il parvient à tuer ou transformer en Super zombi 3 humains. Attention, dans ce décompte Fran compte pour 2 humains.
- Le joueur humain gagne si :
 - Les 4 entrées principales sont fermées
 - ET si Steve et Fran possèdent un fusil (s'ils sont infectés point reste nécessaire, mais pas s'ils sont transformés en Super zombi).
 - ET si tous les zombis et super zombis sont éliminés
 - ET si les conditions de victoire du joueur zombi n'ont pas été réalisées.

Séquence de jeu

* Aide de Jeu *

Le jeu est une succession de Round, se décomposant en 2 Tours : celui des Humains puis celui des Zombis.

I. Tour de jeu des Humains

Le joueur humain active un jeton personnage ou une PILE de jeton personnage, qui ne sont pas sonnés et qui n'ont pas été activé au Round précédent. Un pion peut se déplacer de sa valeur de mouvement (si c'est une pile, elle se déplace selon la valeur du pion la plus faible). Il est possible d'interrompre le mouvement pour faire des actions (tirer, ouvrir/fermer des portes, ramasser le fusil, porter un personnage, rétablir un personnage sonné).

Si le ou les personnages décident de tirer, la séquence suivante doit être effectuée :

1. Déclarer un personnage attaquant et une cible.
2. Déterminer si la cible est dans la ligne de vue.
3. Déterminer si le personnage panique (s'il panique le tir et son mouvement sont annulés).
4. Si la cible n'est pas dans la même case que le tireur, vérifier les modificateurs/malus de tir.
5. Lancer de 1 à 3 dés (selon le ou les tireurs) déterminants le résultat auquel on retire le malus des modificateurs éventuels.
6. Révélez face visible le zombi (si ce n'était déjà fait). Si le résultat du tir est supérieur ou égal à la valeur du ou des zombis, ils sont éliminés. Si le résultat est inférieur, le ou les zombis sont retournés face cachée (s'ils l'étaient au début de l'attaque).

II. Tour de jeu des Zombis (divisé en 5 phases)

a. Phase Berserk

- Vérifie si chaque zombi berserk le demeure (1D6 -> 5 ou 6 = fin du Berserk)
- Puis vérifie si 1 zombi normal de son choix (pas un qui vient de perdre ce statut) devient berserk (1D6 -> 5 ou 6 = Echec)

b. Mouvement de réaction

- Tous les zombis ayant une ligne de vue sur une case où un ou des pions humains ont été activés ce tour se déplacent d'une case vers la position actuelle du ou des pions. Attention, les zombis déjà sur une case avec un humain ne bougent pas.

c. Mouvement libre

- 1D6 zombis bougent d'une case (Les berserk et super-zombis ne sont pas concernés par ce nombre). Attention, tous les zombis qui ont réagit ce tour ne bougent plus.

d. Phase d'attaque

- Les zombis dans la même case qu'un humain déclarent une attaque
- Les humains attaqués ont d'ABORD une attaque de réaction. Répétition de la séquence de tir, vérification de la « panique » - Si un humain ne panique pas, il attaque le zombi dans sa case.
- Les zombis encore présent attaquent

e. Phase de génération

- Entrée de nouveaux zombis : 2D6 vérifie résultat sur la table d'entrée des zombis.
- Infection : 2D6 pour chaque infecté (pas pour ceux infectés durant ce Round). Résultat : 2 ou 12 devient Super-zombi immédiatement).
- Tous les nouveaux zombis placés durant ce tour dans une case avec un pion humain attaquent immédiatement.

Précisions et généralités

- Le mouvement ne peut se faire de façon diagonale.
- Nul ne peut sortir du Mall.
- Nul ne traverse les murs et les portes fermées.
- Seul Steve et Fran peuvent avoir un fusil
- Toute activation (peut importe l'action ou le mouvement effectué) d'un ou plusieurs personnages dans la ligne de vue de zombie impliquera une réaction.
- La valeur d'un zombi n'est connue d'aucun des joueurs. Un zombi est révélé face visible dans 4 cas : a. quand il est empilé avec un super-zombi, b. quand il est dans la case d'un personnage, c. quand il est soumis à un tir, d. quand il tente de détruire une porte en verre.
- Deux zombis ne peuvent être dans la même case (sauf cas des Super-zombis)
- Tous les zombis (normaux, berserk ou super) se déplacent soit pendant la phase de réaction soit celle de mouvement libre, JAMAIS les 2.

I. Tour des Humains

Mouvement

A son tour le joueur humain peut déplacer un pion ou une pile de pion humain si ce ou ces derniers ne sont pas sonnés et s'ils n'ont pas été activés le round précédent. Il est toujours possible de faire des actions durant son mouvement (qu'elles coutent ou non des points de mouvement). Le joueur n'est pas dans l'obligation de dépenser tous ses points de mouvement, toutefois il ne peut les conserver pour les tours suivants, ni en dépenser plus.

- Le mouvement d'un pion dépend de sa valeur de mouvement (dernière valeur imprimée).
- Si on déplace une pile de pion, on prend en considération la valeur de mouvement la plus faible de la pile. Les personnages dans une pile se déplacent dès le début de leur mouvement ensemble (on ne peut les séparer ou en ajouter durant le mouvement). Il n'y a pas de limite au nombre de personnages empilés.
- Se déplacer d'une case coute 1 point de mouvement.



Les cases occupées par un zombi

Un jeton humain peut pénétrer dans une case où se trouve un zombi. Dans ce cas, retournez face visible le pion zombi pour révéler la valeur de ce dernier. Pour sortir de cette case, le joueur humain doit dépenser autant de point de mouvement que cette valeur +1 (pour entrer dans la case suivante). Une fois la case quittée, le jeton zombi est retourné face cachée. Si un jeton humain reste dans la même case que le zombi, le pion zombi reste face visible.

Actions

Porter un personnage

Un personnage pouvant bouger ce tour peut décider de porter un autre personnage, si ce dernier est dans la même case que lui au début de son mouvement. Le personnage porté ne dépense aucun point de mouvement, il peut être sonné comme il peut avoir été activé le Round précédent. Il est possible d'abandonner le personnage porté en cours de route, dans ce cas le mouvement reprend selon les règles normales (avec le reste de ses points de mouvement).

Attention, aucun des 2 personnages ne peut faire d'action ou tirer pendant le transport.

Porter un personnage coute des points de mouvement supplémentaire pour chaque case traversée et cela en fonction de l'identité du porteur :

- Peter et Roger : 2 points/case (+1 point pour entrer dans la case)
- Steve : 3 points/case (+1 point pour entrer dans la case)
- Fran : 4 points/case (+1 point pour entrer dans la case)

Fermer les portes

2 points de mouvement doivent être dépensés pour ouvrir ou fermer les portes normales. On ne peut le faire si la case est occupée par un zombi. Concernant les portes principales du Mall, il faut dépenser l'intégralité de ses points de mouvement pour les fermer (les rouvrir est impossible). En conséquence, il faut commencer son tour dans les cases 004, 093, 117 et 212. Quand une porte est fermée on place un marqueur « closed » dessus. [Précision Forum BGG : fermer une porte principale épuise le tour complet du personnage, il ne peut pas tirer]

Tir

Tous les personnages ont une arme et peuvent tirer sur les zombis. Toutefois, tous les personnages ne jettent pas le même nombre de dés durant une attaque.

- Peter et Roger lancent chacun 2d6
- Steve et Fran lancent chacun 1d6 (2D6 s'ils ont un fusil)

Un personnage peut tirer par tour un nombre de fois égal à sa valeur de tir (première valeur sur le pion). La cible peut être sur la même case ou n'importe où dans la ligne de vue.



Procédure de tir :

1. Déclarer un personnage attaquant et une cible.
2. Déterminer si la cible est dans la ligne de vue.
3. Déterminer si le personnage panique (s'il panique le tir est annulé et le reste du mouvement perdu : fin du tour pour ce ou ces personnages).
4. Si la cible n'est pas dans la même case que le tireur, vérifier les modificateurs/malus de tir.
5. Le tireur lance alors de 1 à 3 dés (selon le ou les tireurs) pour déterminer le résultat, auquel on retire le malus des modificateurs éventuels.
6. Le zombi cible est révélé face visible (si ce n'était déjà fait). Si le résultat du tir est supérieur ou égal à la valeur du zombi celui-ci est éliminé. Si le résultat est inférieur, le zombi est retourné face cachée s'il l'était au début de la séquence d'attaque.

- Seul un personnage ou une pile de personnages activables ce tour peuvent tirer. Il est possible de tirer alors que ces personnages dépensent leurs points de mouvement en actions, ou même qu'ils ne se déplacent pas ce tour (dans ces cas il y a quand même une réaction des zombis).

- On peut tirer plusieurs fois sur la même cible (coute un point de tir par nouvel essai).

- Tant qu'un zombi est dans la même case qu'un personnage, ce dernier ne peut tirer sur aucun autre zombi que celui-ci.

Ligne de vue

La ligne de vue est une ligne imaginaire reliant le centre des 2 cases.

- Les coins bloquent la ligne de vue (exemple pas de ligne de vue entre 98 et 79)

- Si cette ligne croise un jeton, humain ou zombi, il n'y a pas de ligne de vue valide.

- On ne peut tirer sur un zombi se trouvant sur la même case qu'un personnage (sauf si le tireur est lui-même dans cette case avec cible).

- Si cette ligne croise un mur ou une porte fermée il n'y a pas de ligne de vue valide.

- Les lignes de vue peuvent passer à travers les portes ouvertes et les portes vitrées (« glass door »).

- La ligne de vue ne peut passer à travers 2 portes successives.

Précision : il est possible de tirer à travers un mur ayant une porte ouverte ou une porte vitrée, si le mur fait partie de la case de la cible ou de la case du tireur (exemple : il est possible de tracer une ligne de vue de 24 à 62 dans les 2 sens, mais pas de 24 à 82).

Modificateurs de tir

Parmi les modificateurs de tir, un malus de -1 est appliqué pour chaque case séparant la cible du tireur. On ne compte pas ces cases en diagonale, et on compte la case de la cible (mais pas celle du tireur). Exemples : il y a un malus de 3 pour un tir entre les cases 167 et 170, et un malus de 2 pour un tir entre 019 et 039. D'autres malus sont listés dans la table de tir. Attention, tirer à travers une porte en verre la détruit.

Combiner les tirs

Si deux personnages veulent tirer sur la même cible ils peuvent le faire séparément ou ensemble. Dans ce cas, après avoir vérifié séparément la procédure de tir pour chacun d'eux (et appliqué les malus à chaque arme séparément), ils peuvent mettre en commun leurs dés d'attaque. Toutefois, on ne peut jamais tirer plus de 3 dés dans une même attaque.

Le tir de réaction

Les personnages attaqués par des zombis (durant le tour du joueur zombi) ont la possibilité de tirer AVANT de résoudre l'attaque du ou des zombis. Hormis les personnages sonnés, peuvent tirer TOUS les personnages (même ceux qui n'étaient pas activables ce round, ceux qui ont épuisé leur valeur de tir ce round ou encore, ceux qui ont paniqués durant le tour du joueur humain). Les personnages peuvent combiner leurs tirs selon les règles de combinaison de tir.

Le fusil

Il est possible de ramasser des fusils pour Steve et Fran dans la case 177. Pour les ramasser, il faut qu'un personnage activable se trouve en début de tour sur la case 177, dépense tout son mouvement pour ce tour, et qu'il n'y ait aucun zombi dans la case (le jeton est immédiatement donné et utilisable). Seuls Steve et Fran peuvent les utiliser et les ramasser. Chaque personnage doit ramasser le sien. Le fusil est conservé jusqu'à la mort ou la transformation du personnage. Le fusil ne modifie en rien le mouvement du personnage.

Un fusil ne modifie pas la valeur de tir, mais il permet :

- De lancer 2D6 au lieu d'un seul pour chaque tir.

- De lancer 2D6 au lieu d'un seul pour chaque test de panique.

Panique

On détermine la panique d'un personnage en comparant la valeur de panique (valeur centrale sur le pion) avec le résultat de dés six :

- Pour Roger et Peter jetez 2D6
- Pour Fran et Steve jetez 1D6 (2D6 s'ils ont un fusil)



Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de panique du personnage, il panique. Un personnage paniqué ne peut ni tirer, ni bouger (son mouvement est réduit à 0 et tous les personnages de la pile ne peuvent plus bouger – son tour est terminé). Les personnages de la pile peuvent toutefois encore tirer (à moins qu'ils paniquent à leur tour).

La valeur de panique

Cette valeur peut être modifiée en fonction de la situation de tir.

- Tirer sur un zombi dans la même case que le personnage (pas de modification)
- Tirer sur un zombi berserk dans une autre case que le personnage (pas de modification)
- Tirer sur un zombi berserk dans la même case que le personnage (+1 à la valeur)
- Tirer sur un super zombi dans une autre case que le personnage (+1 à la valeur)
- Tirer sur un super zombi dans la même case que le personnage (+3 à la valeur)

Fin de panique

- Si le personnage panique durant le tour du joueur humain, il reste paniqué jusqu'à la fin du tour du joueur humain (il n'est plus paniqué durant le tour du joueur zombi).
- Si le personnage panique durant le tour du joueur zombi (durant un combat) alors il reste paniqué jusqu'à la fin de ce combat.

Infection et être sonné

- Un personnage sonné ne peut plus dépenser de points de mouvement, ni tirer (son tour est terminé). Il reste sonné jusqu'à ce qu'un autre personnage entre dans cette case. Alors le personnage sonné retrouve son état normal. Attention, si le personnage sonné partageait sa case avec un autre, il faudra que ce dernier sorte et puis rentre à nouveau sur la case pour « réveiller » celui qui est sonné.
- Un personnage infecté ne pourra JAMAIS retrouver son état normal. Il peut toutefois dégénérer en super-zombi. Une fois infecté, échangez les pions personnage pour signaler ce nouvel état. Il ne peut porter personne.
- Tout personnage infecté ou sonné qui subit un nouveau dégât (à nouveau infecté ou sonné) meurt immédiatement.

II. Tour des Zombis

Mouvement des Zombis

Les Zombis peuvent se déplacer à 2 moments, soit durant la phase de réaction (b) ou durant la phase de mouvement libre (c).

1. Phase de Réaction :

Le joueur zombi vérifie si des zombis ont eu une ligne de vue sur les cases où des personnages ont été activés ce round (vérifiez pour chaque case). Chaque zombi ayant une ligne de vue sur une de ces cases, avance d'une case vers la position actuelle des personnages activés ce round.

La réaction ne permet pas d'empiler des zombis (si plusieurs zombis vont pour entrer dans une même case par réaction, un seul d'entre eux est avancé).

La réaction s'applique aux berserk, ils se déplacent de 2 cases (s'ils le peuvent). Ils peuvent traverser les autres zombis MAIS ne peuvent terminer leur mouvement sur une case occupée par un zombi.

La réaction permet de déplacer des super-zombis et tout zombi empilé avec, toutefois cela n'est pas obligatoire. Il est aussi possible mais non CONSEILLÉ de faire réagir seulement le zombi empilé, et ainsi séparer un zombi empilé avec un super-zombi (mais cela reste au choix du joueur zombi).

2. Phase de mouvement libre : Le joueur zombi lance 1D6, et peut bouger autant de zombi que le résultat du dé (berserk et super-zombis ne sont pas concernés par cette valeur). Les zombis bougent

d'une case. Le joueur choisit les zombies qui se déplacent MAIS il ne peut déplacer ceux qui ont déjà bougé lors de la réaction, ou ceux qui sont actuellement sur la même case qu'un personnage.

- Les zombies ne traversent pas les murs (sauf si ce mur contient une porte ouverte).
- Les zombies n'ouvrent pas et ne ferment pas les portes (les Zombies berserk et Super-zombies peuvent toutefois casser les portes vitrées).
- Les zombies ne sortent pas du Mall.
- Les zombies ne quittent jamais une case où se trouve un personnage.

Attaque des Zombies

Durant la phase d'attaque chaque zombie se trouvant dans la même case qu'un ou plusieurs personnages, fait une attaque.

Pour chaque attaque potentielle suivez la procédure suivante :

1. Le ou les personnages ciblés peuvent réaliser une attaque s'ils ne paniquent pas (voir règles et procédure du tir). Si le zombie est éliminé, l'attaque n'a pas lieu.
2. Si le zombie n'a pas été éliminé, et s'il y a plusieurs personnages dans la case, il doit déclarer combien de personnages il attaque (attention, il ne déclare pas de cible).
3. Si le joueur zombie n'a pas décidé d'attaquer tous les personnages d'une même case, le joueur humain choisit un nombre égal de cibles visées en les nommant.
4. La valeur de zombie est alors divisée par le nombre de cibles. Cela détermine la force d'attaque du zombie pour chaque personnage. La valeur est arrondie à l'inférieur.
5. Les attaques dans une même case sont résolues séparément et dans l'ordre décidé par le joueur zombie. Pour chaque attaque on lance 2D6 et on consulte la table d'attaque pour le résultat. Ce résultat est immédiatement appliqué.

- L'attaque a 3 résultats potentiels : Infection, sonné ou sans effet. Sur une cible déjà sonnée ou infectée, les résultats infection ou sonné seront toujours transformés en mort immédiate.

Des attaques peuvent aussi avoir lieu durant la phase de génération si :

- un Super-zombie est créé durant la phase de génération
 - ou un zombie entre dans le Mall par une case occupée par un personnage
- Traitez ces attaques comme les précédentes.

Les Zombies cachés

Les 5 zombies cachés en début de partie peuvent être révélés de 2 façons :

- Soit un personnage traverse la case notée par le Joueur Zombie en début de partie. Dans ce cas, Le joueur zombie prend au hasard l'un des 5 jetons laissés de côté en début de partie (on ne prend pas les zombies éliminés en cours de partie), et le place sur la case du personnage, face visible. Traitez désormais ce cas selon les règles d'une case occupée par un zombie.

- Soit le joueur zombie décide de révéler durant son tour un zombie caché. Le zombie est alors révélé face cachée. Cela peut se produire à 2 moments :

- Durant la phase de réaction – Dans ce cas, il ne peut être révélé que si ce zombie est éligible pour une réaction ce tour.
- Durant la phase de mouvement libre – Dans ce cas, il peut le révéler (mais ce n'est pas obligatoire) et le déplacer comme un zombie normal.

- Quand un zombie est révélé, il est rayé de la liste de cases créées au départ.

- Un zombie caché n'apparaît jamais dans une case occupée actuellement par un zombie.

- Si tous les zombies du Mall ont été éliminés, le joueur zombie DOIT révéler le plus tôt possible les zombies cachés restant.

Les Zombies Berserk

Devenir Berserk

Au début de son tour, le joueur zombie choisit une unité sur le plateau et vérifie si elle devient berserk. Attention, on ne peut choisir une unité qui vient de perdre ce statut à ce round. Il lance 1D6 sur un résultat de 4 ou moins, le zombie devient berserk (placez un marqueur sur ce zombie).

Pour vérifier si un zombi berserk le demeure, lancez 1D6 pour CHAQUE unité. Sur un résultat de 5 ou 6, l'unité redevient normale.

Un zombi berserk se déplace de 2 cases au lieu d'une. Comme les zombis normaux, il ne bouge qu'une fois par tour durant la réaction OU la phase de mouvement libre. Toutefois, s'il est déplacé durant la phase de mouvement libre, il n'est pas concerné par la limite de zombi à déplacer durant ce tour.

Détruire les portes vitrées

Les zombis berserk peuvent détruire les portes vitrées si :

- Un personnage se trouve en ligne de vue de l'autre côté de cette porte
- Le zombi berserk débute son tour dans la case touchant la porte

Lancez 2D6 et comparez le résultat à la valeur du zombi (cachez-là à nouveau ensuite). Si le résultat du dé est supérieur ou égal à cette valeur, la tentative a échoué. Dans le cas contraire, placez un marqueur « détruit ».

- Cela peut se produire durant les phases de réaction ou de mouvement libre.
- Briser la vitre coute un point de mouvement au zombi (qu'il est réussi ou échoué).
- On ne peut briser les portes solides, les portes d'entrée ou les portes vitrées ouvertes.

Les Super-zombis

Les Super-zombis sont des personnages que l'infection a transformé en zombi, et qui sont désormais contrôlés par le joueur zombi. Durant la phase de génération, le joueur zombi lance 2D6 pour chaque personnage infecté en jeu (sauf pour ceux qui ont été infectés durant ce round). Sur un résultat de 2 ou 12, il transforme le personnage en Super-zombi.

Un super-zombi peut se déplacer avec 1 autre unité zombi. Il peut s'empiler (et se déempiler) avec n'importe quel moment de son mouvement. Une unité empilée avec un super-zombi profite de son mouvement spécial et de tous ses avantages. Ils sont considérés comme un seul zombi (pour toute attaque, pour le jet de panique...). Chaque fois qu'un super-zombi traverse la case d'un zombi, le joueur zombi peut vérifier la valeur du zombi traversé.

Le Super-zombi se déplace de 3 cases, et a une valeur de 2. Cette valeur est toutefois additionnée avec celle de tout zombi empilé avec. Cette valeur est prise en compte quand on leur tir dessus (on les tue ou les rate ensemble) ou quand ils attaquent. Le super-zombi (et tout zombi empilé avec) ne réagit plus nécessairement durant la phase de réaction, le joueur zombi choisit les réactions. Toutefois comme tout zombi il ne bouge qu'une fois par round (réaction ou mouvement libre). Il n'est pas concerné par la limite de zombi à déplacer durant ce tour (ainsi que le pion empilé, s'il en a un).

Un nouveau super-zombi attaque toujours immédiatement tout personnage présent dans la case, et il est considéré comme empilé avec tout zombi présent dans la case.

L'arrivée de nouveaux Zombis

Durant la phase de génération le joueur zombi jette 2D6 et compare le résultat avec la table d'arrivée de zombi. Cette table détermine le lieu d'arrivée de nouveaux zombis. Il y a un zombi pour chaque porte nommée dans le résultat, il arrive donc 0, 1 ou 2 zombi par tour. Ils arrivent tous directement sur la case liée à la porte en question (004, 093, 117 et 212). L'apparition est annulée si un zombi est déjà dans la case, ou si la porte en question est déjà fermée.

Les zombis qui entrent ainsi sont pris dans les réserves de pions déjà éliminés (prenez garde à mélanger ces unités et cacher les valeurs). S'il n'y a pas de zombis éliminés, il n'y a simplement pas de nouvel arrivage. On ne peut pas utiliser les pions Zombis cachés pour l'arrivage de nouveaux zombis.

Variantes

Le jeu est originellement prévu pour 2 joueurs. Toutefois, il est possible d'y jouer autrement.

1. A 3 ou 4 joueurs, les joueurs incarnent chacun un personnage. A 3 joueurs, un joueur joue Steve et Fran. Ils jouent en coopération contre le jeu, prenant leur décisions de concert sur le mouvement du ou des pions. Les zombies sont alors déplacés selon les règles solos.
2. A un joueur, pour éviter que le joueur doive se dédoubler quelques modifications doivent être faites.
 - a. Les zombies cachés ne sont pas assignés à des cases en début de partie, les 5 jetons supplémentaires sont mélangés avec tout jeton éliminé et désormais au début de chaque tour de jeu un zombi caché peut apparaître.
 - Au début la phase des zombies, avant de vérifier les berserk, le joueur jette 1D6 et compare le résultat à la table de zombies cachés.
 - Cette table a un fonctionnement particulier. Le dé détermine dans un premier temps une colonne. Puis on jette un second dé pour vérifier la ligne de cette colonne. Le résultat sera toujours un chiffre (s'il n'y a pas de chiffre il n'y a pas de zombi caché ce tour). Ce chiffre correspond au dernier chiffre d'une case proche d'un personnage ou groupe de personnage qui vient d'agir.
 - On place un zombi caché dans la case la plus proche ayant pour dernier chiffre ce numéro. On compte en points de mouvement (si des cases sont équidistantes, le joueur choisit sur laquelle se fait l'apparition).
 - Ce zombi ne peut apparaître dans le hall ou dans une case occupée par un zombi (choisissez alors une case proche ayant le même numéro).
 - Ce zombi caché peut apparaître dans une case où se trouve un personnage. Une fois apparue, cette nouvelle unité obéit à toutes les règles habituelles, y compris devenir immédiatement berserk.
 - b. Durant la phase berserk, le joueur vérifie si le pion qui est le plus proche du ou des personnages qui viennent d'agir devient berserk. En cas d'égalité, le joueur devrait tirer au dé quelle unité doit être vérifiée. Comme dans le jeu normal, on vérifie aussi chaque unité berserk pour voir si elle le demeure.
 - c. Durant la phase de mouvement libre, après avoir jeté le dé, on suit pour les mouvements, les priorités suivantes dans l'ordre :
 - 1) Toute unité qui terminerait son mouvement dans une case occupée par un personnage doit être déplacée.
 - 2) Tout zombi sur une case bloquant une entrée principale ouverte, devrait bouger vers une autre case. Si toutes les cases alentour sont occupées par des zombies, le minimum possible de zombi devrait être déplacé pour permettre cet éloignement.
 - 3) Toute unité en vue d'un personnage devrait bouger vers ce personnage (ou le plus proche s'il y a plusieurs personnages).
 - 4) Toute unité qui terminerait son mouvement en vue d'un personnage, devrait être bougée.
 - 5) Le zombi dont la situation ne correspond à aucune précitée et qui est le plus proche d'un personnage se déplace vers ce dernier. Pour déterminer rapidement quelle unité est la plus proche, comptez chaque case du Hall pour une case et celles des magasins pour 2.

Attention, concernant les 2 derniers points : si un zombi en suivant les priorités suivantes venait par son déplacement à se trouver sur une case d'entrée principale ouverte, le mouvement ne devrait pas avoir lieu, et un autre zombi devrait se déplacer à sa place.

Toutes ces priorités (par ordre décroissant) devraient être appliquées à tous les zombies possibles, avant de passer à la suivante. Si trop d'unités peuvent répondre à une même priorité, le joueur devrait choisir de bouger en premier les zombies qui l'avantagent le moins.

Comme dans les règles normales, un zombi qui a bougé en réaction, ne peut bouger en phase de mouvement libre.
 - d. Concernant les attaques, si une attaque a lieu dans une case où se trouvent plusieurs personnages, on tire au dé pour savoir si le zombi attaque un ou plusieurs unités.
 - e. Quand un super-zombi traverse une case occupée par un zombi, le joueur ne peut pas vérifier la valeur de ce zombi. L'empilement est donc fait au hasard.

DAWN OF THE DEAD TABLES

Table de cout des actions

Action	Cout en point de mouvement
Entrer dans une case	1
Sortir d'une case occupée par un zombi	Valeur du zombi +1
Ouvrir ou fermer une porte normale	2 (a)
Fermer une porte principale	Tout le mouvement (a)
Acquérir un fusil	Tout le mouvement (a)

Note(a) : Actions impossibles dans une case occupée par un zombi.

ATTAQUE ZOMBI

Valeur zombi divisée par nb de cible
2D6/cible → consulter table

Dé	Valeur zombi(s)					
	1	2	3-4	5-6	7-8	9-13
2	i	i	i	i	i	i
3	S	S	i	i	i	i
4	S	-	S	i	i	i
5	-	-	-	S	S	i
6	-	S	-	S	S	S
7	-	-	S	-	-	S
8	-	-	-	-	S	S
9	-	-	-	-	i	i
10	-	-	-	-	-	-
11	-	-	-	S	-	-
12	-	i	i	i	-	S

Légende :

i = infecté (si déjà infecté ou sonné = mort)
S = sonné (si déjà infecté ou sonné = mort)
- = attaque sans effet

PANIQUE

NbD6 selon perso

Résultat > Valeur panique perso + Modificateurs = Réussite

Modificateurs de panique

- Tirer sur un zombi dans la même case que le personnage (pas de mod)
- Tirer sur un zombi berserk dans une autre case que le personnage (pas de mod)
- Tirer sur un zombi berserk dans la même case que le personnage (+1)
- Tirer sur un super zombi dans une autre case que le personnage (+1)
- Tirer sur un super zombi dans la même case que le personnage (+3)

Table d'arrivée des zombis

Dé	Porte principale d'arrivée du zombi
2	Nord et Ouest
3	Nord et Est
4	-
5	Est
6	Nord
7	-
8	Sud
9	Ouest
10	-
11	Sud et Ouest
12	Sud et Est

TIR

NbD6 selon tireur(s) [3D max] - Modificateurs

Résultat ≥ Valeur zombi(s) = Réussite

Table des modificateurs de tir

Conditions	Malus au jet de dé
Tir sur une cible dans sa case	0
Tir sur une cible hors de sa case	-1/case
Tir à travers une porte ouverte	-2
Tir à travers une porte vitrée fermée	-3

! Les Malus sont cumulatifs, et appliqué à chaque tireur en cas de tir combiné.

Table des zombis cachés (Jeu en solitaire/coopératif)

2sd dé	Résultat du 1 ^{er} dé	
	1-3	4-6
1	1	6
2	2	7
3	3	8
4	4	9
5	5	0
6	-	-

Tout chiffre correspond à la dernière unité d'une case proche, sinon rien ne se passe.

Récapitulatif des personnages

Personnage	Attaque	Panique	Transport
Peter et Roger	2D6	2D6	2pt+1/case
Steve	1D6 (2D6 si fusil)	1D6	3pt+1/case
Fran	1D6 (2D6 si fusil)	1D6	4pt+1/case