

LIVRET DE REGLES

STORIES OF THE UNDEAD INFERNO

V.2

Une Extension
Originale Pour

**LAST
NIGHT
NEARTH**
THE ZOMBIE GAME

Réalisée par:
DL53453D

STORIES OF THE UNDEAD INFERNO

Une extension originale par **D153453D** comprenant:

Quatre Nouveaux Plateaux en Forme de "L"

Des Bâtiments à deux Etages

Du Terrain Boisé

Des Hordes Zombies

Un Système Détaillé de Gestion du Feu

Un Nouveau Scénario

Un Livret de Règles en Couleur

Le Retour de mon Temps Libre

Basé sur un Jeu de Flying Frog Productions

Remerciements particuliers à:

Jason C. Hill

pour avoir fourni un jeu formidable sur lequel j'ai pu défouler ma créativité

Jack Scott Hill

pour avoir créé un style graphique que j'ai essayé au mieux de reproduire

Joel Hills

pour avoir fourni les informations dont j'avais besoin sur FlyingFrogWiki

TheZombieGame.com & BoardGameGeek.com

pour les idées et les encouragements durant sa création

Kelli & Odie

pour leur patience tandis que je restais enfermé dans mon bureau

Vous pouvez me joindre à cafrich1@gmail.com

Bâtiments à Etages

Lorsque tout commença, des villageois barricadèrent les rez-de-chaussée et se réfugièrent en hauteur. Dans cette extension chacun des plateaux en "L" possède au moins un bâtiment à étage indiqué par des **murs rouges**. Ces endroits offrent une protection contre les Zombies et une portée supérieure pour les armes. Simple avertissement aux Héros: l'invasion de ce type d'endroit peut vite vous transformer en plat de résistance.

Déplacement des Héros

Les déplacements s'y font comme dans toute autre case. Les Héros ne peuvent pas traverser les **murs rouges**. Certaines cases sont régies par des règles spéciales. Ces règles sont imprimées sur le plateau de jeu.



Si vous utilisez également l'extension *Survival of The Fittest*, les **murs rouges** ne peuvent PAS être barricadés.

Bonus de Portée des Armes



Non seulement le second étage offre une meilleure défense contre les Zombies (voir *Déplacement des Zombies*), mais elle donne en plus un bonus de +1 lorsqu'il s'agit de mesurer la portée d'une arme ou de se débarrasser d'objets.

Déplacement des Zombies

Le déplacement des Zombies se fait comme dans n'importe quel endroit; toutefois, les **murs rouges** imposent des limites. Un Zombie ne peut passer à travers un **mur rouge** que perpendiculairement et seulement s'il réussit un jet de 5+ pour grimper. S'il rate, il peut aller vers une autre case comme d'habitude.



S'il ne peut atteindre un Héros, le Zombie peut aller dans TOUTE case à côté du Héros dans la zone de Faim de Zombie.

Pour augmenter l'efficacité des attaques de Zombies, il est possible de former une Horde Zombie! (voir *Horde Zombie*)

Un Zombie n'a pas besoin de jet de dé pour traverser un **mur rouge** en descendant. Ils ne souffrent d'aucune difficulté dans la mesure où ils n'ont aucun égard envers leur propre 'vie'!

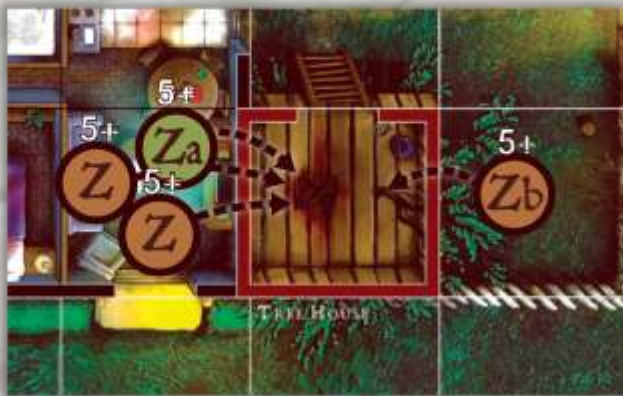
Hordes Zombies

Les Zombies deviennent de plus en plus actifs au contact les uns des autres lorsque des cervelles sont en jeu. La faim s'accroît tandis que l'effectif de la Horde Zombie augmente! Prenez garde Zombies, une Horde Zombie peut être décimée par une simple carte Héros!

Une Horde Zombie se forme lorsqu'au moins deux Zombies se trouvent sur la même case et qu'une Faim de Zombie se produit. Une fois qu'une Horde Zombie se forme elle bénéficie à tout Zombie essayant de grimper à un bâtiment en diminuant la difficulté du jet.



Zb doit obtenir 5+ pour grimper, contre 3+ pour Za grâce au bonus de la Horde Zombie.



Zb doit faire 5+ pour grimper, tout comme Za car aucune Horde Zombie ne peut se former sans Faim de Zombie.



Il faut un 5+ à Zb pour grimper. Za qui a réussi à grimper a affaibli la Horde Zombie pour tous les Zombies restants.

Les Zombies d'une même case ne forment PAS une Horde s'ils ne sont pas à portée de Faim de Zombie d'un Héros.

Ces règles s'appliquent aussi lors des attaques Zombies sur les barricades de l'extension *Survival of the Fittest*.

Influence des Cartes

Il peut arriver que des cartes affectent les déplacements effectués au travers des murs rouges. Cela bénéficie généralement au joueur Zombie.

La carte "Shamble" ("Marche forcée") permet à tout Zombie de traverser un mur rouge sans lancer de dé. Il lui suffit de dépenser un point de déplacement en plus.



Ici le joueur obtient 3 pour bouger mais n'avance que de 2 car il grimpe par le mur rouge.

La carte "Escape through the windows" ("Fuite par les fenêtres") s'applique également à ces structures, munies d'un rez-de-chaussée.

Cette carte permet aussi à un Héros de passer perpendiculairement par une fenêtre jusqu'au sol, mais il reçoit un malus. Un Héros qui saute termine son déplacement sitôt à l'extérieur.



Si le "Hero pack 1" est utilisé, un Héros peut choisir de prendre la carte "Twisted ankle" ("cheville foulée") et de bouger en subissant ses effets.

Les cartes "Taken over" ("Dominée") et "New spawning pit" ("Nouvelle fosse d'apparition") n'affectent pas les étages. Dans ce cas relancez le dé jusqu'à tomber sur un lieu valide.

Malgré cela, une pièce du rez-de-chaussée qui se retrouve "Dominée" peut carrément piéger les Héros ou leur couper l'accès au second étage !

La carte "Lights out" ("Lumières éteintes") si elle est placée sur de grands bâtiments peut s'avérer particulièrement mortelle !



Ce Héros se retrouve piégé par les effets de l'extinction des lumières à cause de la longueur du hall.

Héros Zombies

Les Héros Zombies se déplaçant avec un D3, ils peuvent escalader les murs rouges sans avoir à réussir de jet de dé. Ils grimpent en payant un simple point de mouvement en plus.

Tout Zombie en mesure de se déplacer de 2+ cases peut grimper à l'étage même après un jet de dé manqué.

La Forêt

Avec cette extension, la petite ville rurale de Woodinvale est enfin boisée. Ces endroits se gèrent de façon spéciale et sont inclus pour contrebalancer le bonus de portée offert par les bâtiments à étage. Les bois denses fournissent une protection pour la menace Zombie !

Tout Héros tirant vers ou à partir d'une case boisée reçoit un malus de -1 au chiffre requis pour tuer un Zombie.



Les bois, comme les bâtiments, peuvent aussi prendre feu et propager les flammes.



Règles de Base d'Embrassement

Le feu s'étend et consume tout ce qu'il rencontre, y compris les mangeurs de cervelles inertes ! Cette extension inclut des règles pour renvoyer les Zombies aux flammes de l'enfer, mais l'utilisation du feu peut aussi tourner à leur avantage. Le joueur Zombie peut en effet limiter, voire bloquer, les mouvements des Héros dans les bois et bâtiments.

Départ de Feu

Les feux prennent quand un Héros utilise une arme/un objet ayant un symbole  ou . Si une arme avec l'un de ces symboles est utilisée en combat, alors le Zombie prend feu.

Tuer à l'aide d'un Pistolet de détresse entraînera la pose d'un marqueur de feu.



Quand un Zombie est en feu, placez un marqueur en dessous de la même manière que pour une arme des damnés ou un Héros Zombie.

Si un Zombie est tué par l'une de ces armes, placez immédiatement un *Marqueur de Feu* sur la case où il se trouvait pour indiquer que sa dépouille brûle maintenant au sol.

Prenez soin de toujours orienter les marqueurs de feu par rapport au plateau de jeu central. Les chiffres indiquent l'*Intensité des Flammes*, 4 étant la valeur la plus grande.



Phase du Feu

La Phase du Feu est résolue avant le tour des joueurs Zombies, et est contrôlée par un joueur Zombie.

S'il n'y a aucun *Marqueur de Feu* en jeu alors la Phase du Feu est ignorée.

Durant cette phase, on lance un dé pour le marqueur avec la plus grande *Intensité de Flammes* pour voir dans quelle direction il se propage. 3 cas peuvent se présenter:

Sur un résultat de 1 à 4 un nouveau *Marqueur de Feu* est placé dans toute case valide correspondant à ce nombre.

Si la case désignée est déjà en proie aux flammes, augmentez l'*Intensité des Flammes* d'un niveau.

Les cases valides sont les bâtiments et les surfaces boisées. S'il n'y en a aucune, alors rien ne se passe. Les cases d'herbe ne peuvent brûler qu'à cause d'un Zombie qui s'y consume ou d'une explosion d'essence (voir *Essence* p. 6)

Les flammes ne se propagent PAS aux cases ne contenant que de l'herbe.

Sur un résultat de 5, l'*Intensité des Flammes* du marqueur s'accroît, et aucun nouveau marqueur n'est ajouté.

Si l'*Intensité des Flammes* est déjà de 4, choisissez alors une case à enflammer avec un marqueur ou intensifiez un feu adjacent.

Sur un résultat de 6, le *Marqueur de Feu* est retiré du plateau car l'endroit s'est entièrement consumé.

Une fois que le dé a été lancé pour le marqueur ayant la plus grande *Intensité de Flammes* et que le résultat a été appliqué, le feu commence à faiblir. Tournez chaque marqueur n'ayant pas été modifié par le résultat du dé d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre afin de diminuer son intensité.

Tout marqueur déjà modifié durant cette phase ou qui vient juste d'être ajouté ne voit pas son intensité baisser.

Déplacement des Héros

Les Héros ne peuvent pas traverser les *Marqueurs de Feu*; il ne faudrait pas qu'ils risquent de roussir le blouson de fac de Johnny! Toutefois, les Héros peuvent les passer en diagonale de la même façon que le coin d'un bâtiment.





Un Héros terminant son déplacement dans une case avec un *Marqueur de Feu* reçoit une blessure. Cela peut arriver si le feu s'étend à une case où se trouve un Héros sans case valide où aller (car bloqué par les flammes ou des murs, ou à cause des effets d'une carte).

Durant la phase des Zombies, un Héros qui tue un *Zombie en feu* dans la même case que lui peut bouger vers une case adjacente afin d'éviter de finir son tour sur une case enflammée. Le *Zombie* choisit la case!

Durant la phase des Héros, un Héros qui tue un *Zombie en feu* dans la même case que lui peut bouger vers une case adjacente afin d'éviter de finir son tour sur une case enflammée. Le Héros choisit la case!

Un *Zombie en feu* tué dans la même case qu'un autre Héros ne permet PAS à cet autre Héros de bouger. Celui-ci ne pourra se déplacer qu'à son propre tour.

Déplacement des Zombies

Les *Zombies* peuvent passer librement à travers les flammes car ils ne s'inquiètent pas pour leur santé. Traverser une telle case enflamme le *Zombie*.



Quand cela arrive, placez un *Marqueur de Feu en Feu* en dessous de la figurine comme pour les autres types de marqueurs.

Un *Zombie en feu* lance un D6 après avoir bougé. Il meurt sur un résultat de 6 et un *Marqueur de Feu* est placé sur sa case.

Eteindre le Feu

Les Héros peuvent éteindre un feu en réduisant leur déplacement. Le Héros lance son dé de déplacement et diminue l'Intensité des Flammes pour 1 point de mouvement. Il peut éteindre le feu entièrement ou pas, et utiliser le reste de ses points pour aller se mettre à l'abri.



Les Héros peuvent alterner déplacement et extinction du feu dans la limite de leurs points de déplacement. Il ne peuvent éteindre les flammes que des feux se trouvant sur des cases orthogonales à la leur.

Les Héros ne peuvent PAS éteindre le feu et mener une recherche durant le même tour.

Influence des Cartes

La carte "Fire extinguisher" ("*Extincteur*") peut être jouée pour aussitôt éteindre tous les *Marqueurs de Feu* à sa portée. Les *Zombies en feu* se trouvant à portée se retrouvent éteints.

La carte "Heavy rain" ("Forte pluie") diminue l'Intensité des flammes plus vite en faisant tourner les marqueurs d'un demi tour lors de la Phase du Feu. Elle éteint également les Zombies en feu sur un résultat au dé de 6 au lieu de les consumer totalement.

Cette carte concerne les feux en extérieur, et n'entraîne pas la pose de Marqueur de Débris (Règles Avancées d'Embrasement).

Essence

L'essence est utilisée normalement sauf qu'il est nécessaire de faire un jet de dé pour toutes les cases, même sans figurine. Cela entraîne le risque que l'une d'elles devienne couverte d'essence et inflammable sur 3+.

L'essence créera un nombre important de marqueurs de feu avec une intensité de 4. Le joueur Zombie peut choisir par lequel commencer pour en déterminer la propagation.



Les feux sont connectés orthogonalement. On jettera donc les dés séparément pour les feux A et B. On se base toujours sur la plus grande Intensité de Flammes. Un jet est fait pour chacun des marqueur du feu B qui sont à égalité.

L'essence et la dynamite peuvent mettre le feu en les défaussant et en plaçant des marqueurs de feu. Un bidon d'essence dans un feu doit être testé à chaque tour des Héros jusqu'à explosion.

Règles Avancées d'Embrasement

Le feu se répand et consume tout ce qui croise son chemin, au sens propre! Cette section comprend des règles pour les Héros les plus braves, ou les plus inconscients. Elles sont nécessaires au nouveau scénario inclus, "Le Brasier Mort-Vivant".

Débris

Quand l'Intensité des Flammes d'un marqueur devrait descendre en dessous de 1, un Marqueur de Débris est placé sur la case, à condition qu'elle soit valide et à l'intérieur d'un bâtiment. Ceux-ci sont piochés au hasard par un joueur Zombie.

Si un Héros a réduit l'Intensité des Flammes pendant son déplacement, la case est considérée comme préservée et aucun Marqueur de Débris n'y est placé.



Les Marqueurs de Débris comportent une valeur et ne peuvent être fouillés que si le dé de déplacement du Héros correspond exactement à ce nombre.

Les Villageois résultant de cartes événements obtenues en fouillant des débris sont considérés comme morts et retirés du jeu.



Certains *Marqueurs de Débris* comportent une valeur permettant à un *Zombie* obtenant ce nombre au dé de s'éteindre. Certains peuvent aussi cacher un point d'apparition de *Zombies*!

Les *Marqueurs de Débris* avec un point d'apparition de *Zombies* sont interdits au second étage. Tirez-en un autre dans ce cas.

Les feux ne peuvent PAS s'étendre à des *Marqueurs de Débris*.

Débris Végétaux

Quand l'*Intensité des Flammes* d'un marqueur devrait descendre en dessous de 1, un *Marqueur de Débris Végétaux* est placé sur la case, à condition qu'elle soit valide et dans une forêt.



Les cases de forêt peuvent ainsi être réduites en cendres fumantes et ne plus avoir aucun effet sur la portée des armes.



Certains *Marqueurs de Débris Végétaux* portent une valeur permettant à un *Zombie* obtenant ce nombre au dé de s'éteindre. Certains peuvent aussi cacher un point d'apparition de *Zombies*!

Les feux ne peuvent PAS s'étendre à des *Marqueurs de Débris Végétaux*.

Le Brasier des Morts-Vivants

Ce scénario utilise les règles avancées d'embrassement. Il a été créé dans le but d'apporter une expérience inédite aux joueurs *Zombies* comme aux joueurs *Héros*. Dans ce scénario, le joueur *Zombie* a un rôle offensif en répandant l'incendie à travers *Woodinvale*, mais il doit également protéger les flammes en empêchant qu'elles soient éteintes par les survivants. Les *Héros* doivent se concentrer sur l'extinction du feu plutôt que le combat. Bien que tuer des *Zombies* limite la propagation du feu, les *Héros* devront choisir entre la recherche de moyens de destruction et le sauvetage de leur ville.

Ce scénario utilise le *Manoir* au centre du plateau principal comme point d'apparition des *Zombies*. Les *Héros* sans lieu de départ doivent déterminer au dé un bâtiment où commencer.

Placez le *Manoir* en flammes par dessus le *Manoir* existant pour indiquer que le bâtiment est la proie des flammes. Les *Zombies* n'apparaissent que sur ces emplacements et s'enflamment aussitôt. Ces marqueurs de feu ne brûlent jamais jusqu'à l'extinction et on ne lance pas de dé pour eux durant la phase du feu.

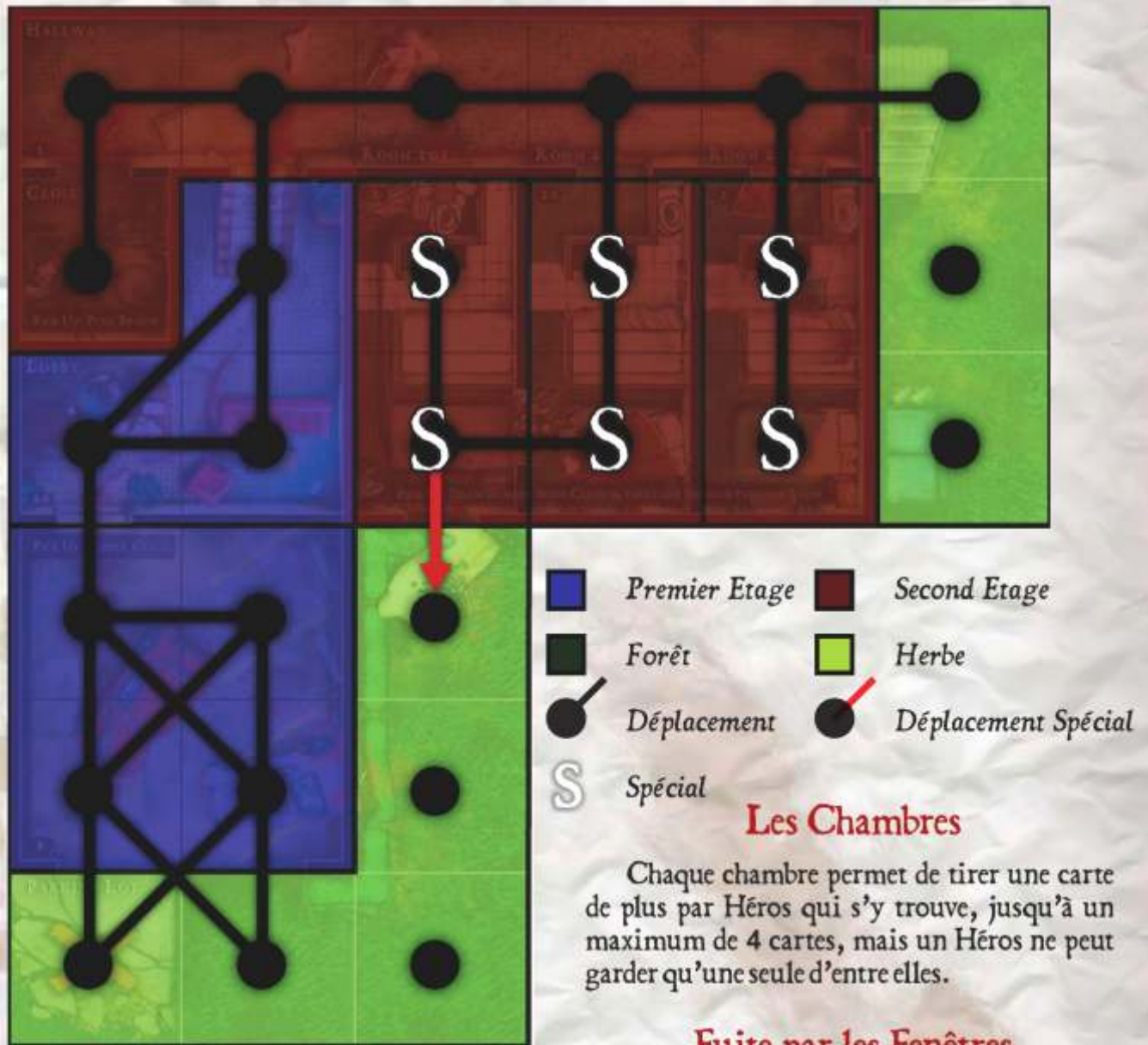
Le joueur *Zombie* doit carboniser *Woodinvale* avec les *Zombies* en feu, et gagne immédiatement si au moins la moitié de chaque bâtiment est couverte de débris. On ne tient pas compte du *Manoir* lorsqu'on vérifie cette condition de victoire.

Après 19 tours si au moins la moitié des cases contient un *Marqueur de Débris* ou un *Marqueur de Feu* les *Zombies* ont gagné.

Les *Héros* gagnent s'ils arrivent à protéger la ville jusqu'à l'arrivée de l'orage matinal.

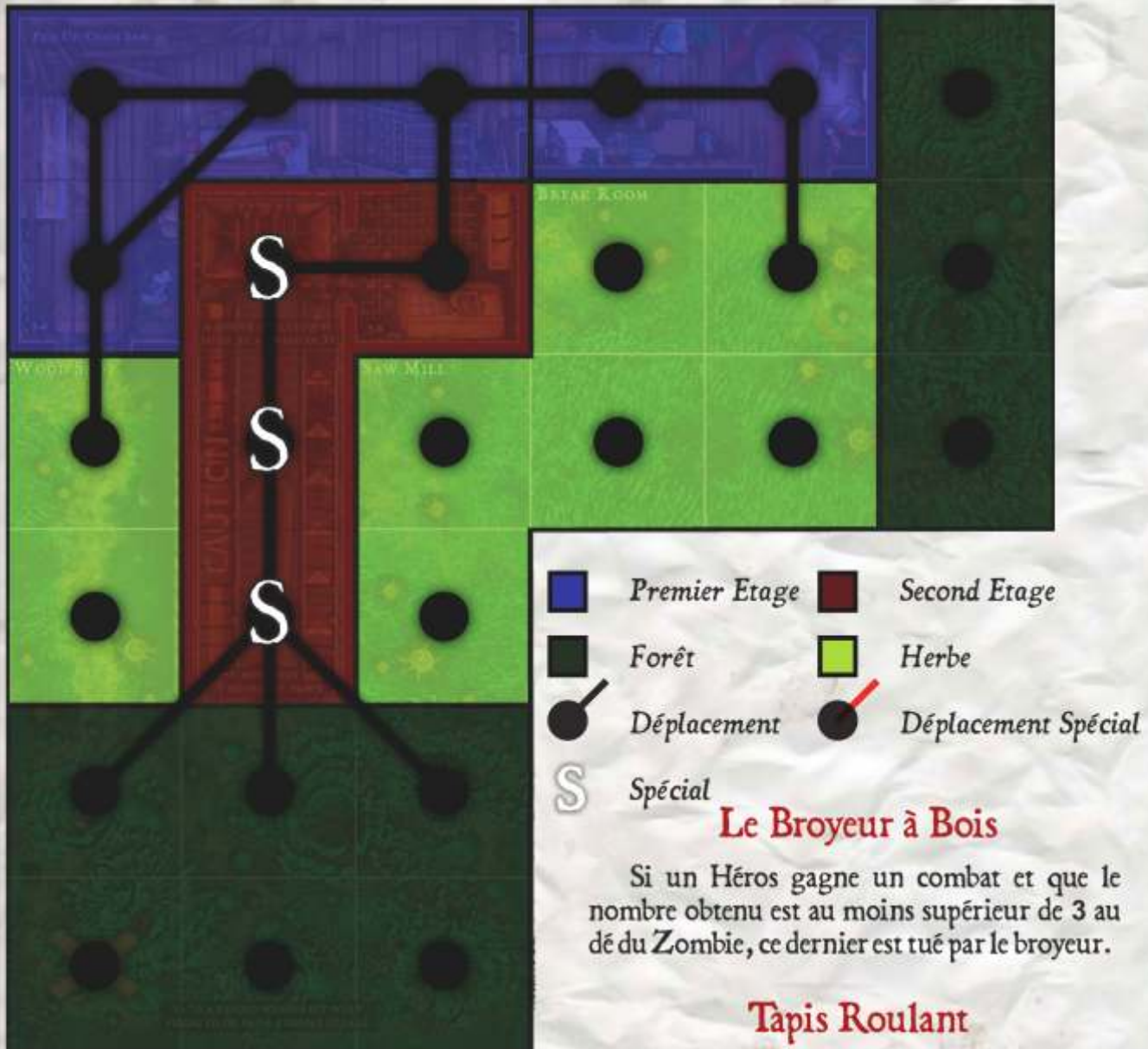
Le Motel Bon Marché

Les occupants du Motel ont barricadé le rez-de-chaussée et se sont réfugiés à l'étage. Le second procure une position avantageuse pour des tireurs habiles, mais la fuite sera impossible une fois que les Zombies auront atteint cet étage. Ses couloirs étroits et ses petites pièces rendront délicats les déplacements autour des morts-vivants. Et si le courant était coupé, les Héros pourraient bien ne jamais trouver leur chemin pour s'échapper de ce labyrinthe.



La Scierie

La scierie est située à la limite de Woodinvale et est entourée de bois qui sont autant de couverts pour les morts-vivants en vadrouille. Bien qu'abandonnée durant l'attaque, la scierie est toujours opérationnelle et tout Héros prenant un Zombie par surprise peut utiliser le broyeur à bois à son avantage. Attention toutefois si vous tentez de fuir par le tapis roulant; vous pourriez ne pas être assez rapide pour garder toute votre tête.



Le Broyeur à Bois

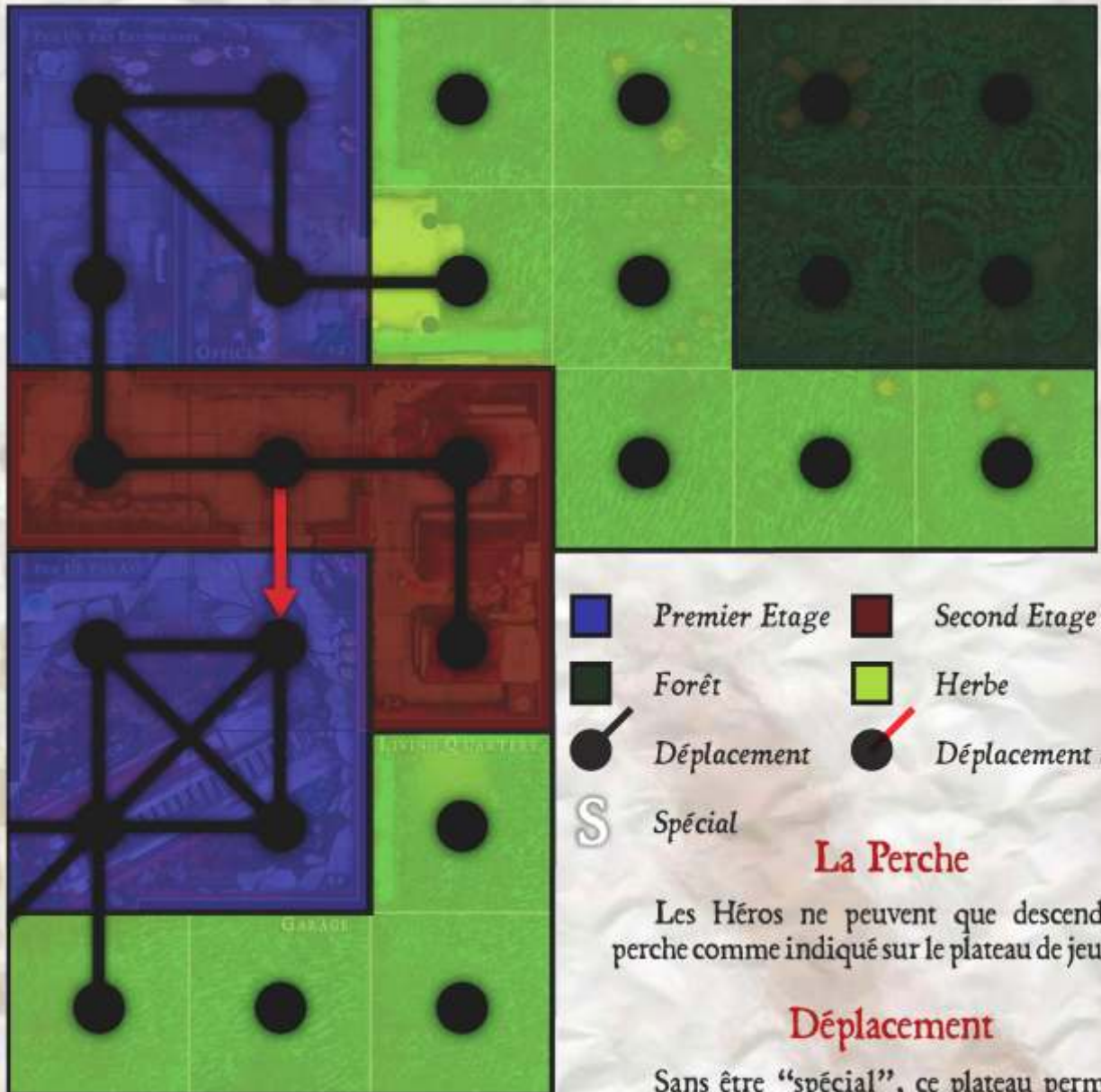
Si un Héros gagne un combat et que le nombre obtenu est au moins supérieur de 3 au dé du Zombie, ce dernier est tué par le broyeur.

Tapis Roulant

Tout ce qui passe par cette zone reçoit un bonus de +1 ou un malus de -1 à son déplacement. Les Zombies simples tombent à 0.

La Caserne de Pompiers

Une grande caserne de pompiers bien dirigée empêche l'industrie du bois de Woodinvale de partir en fumée. Elle est bien équipée pour les situations d'urgence même après avoir été envahie par les morts. Le mauvais état du bâtiment peut s'avérer être un défi pour des Héros cherchant de l'équipement. Ses étroits couloirs effondrés enverront à la mort ceux qui s'y retrouvent piégés.



La Perche

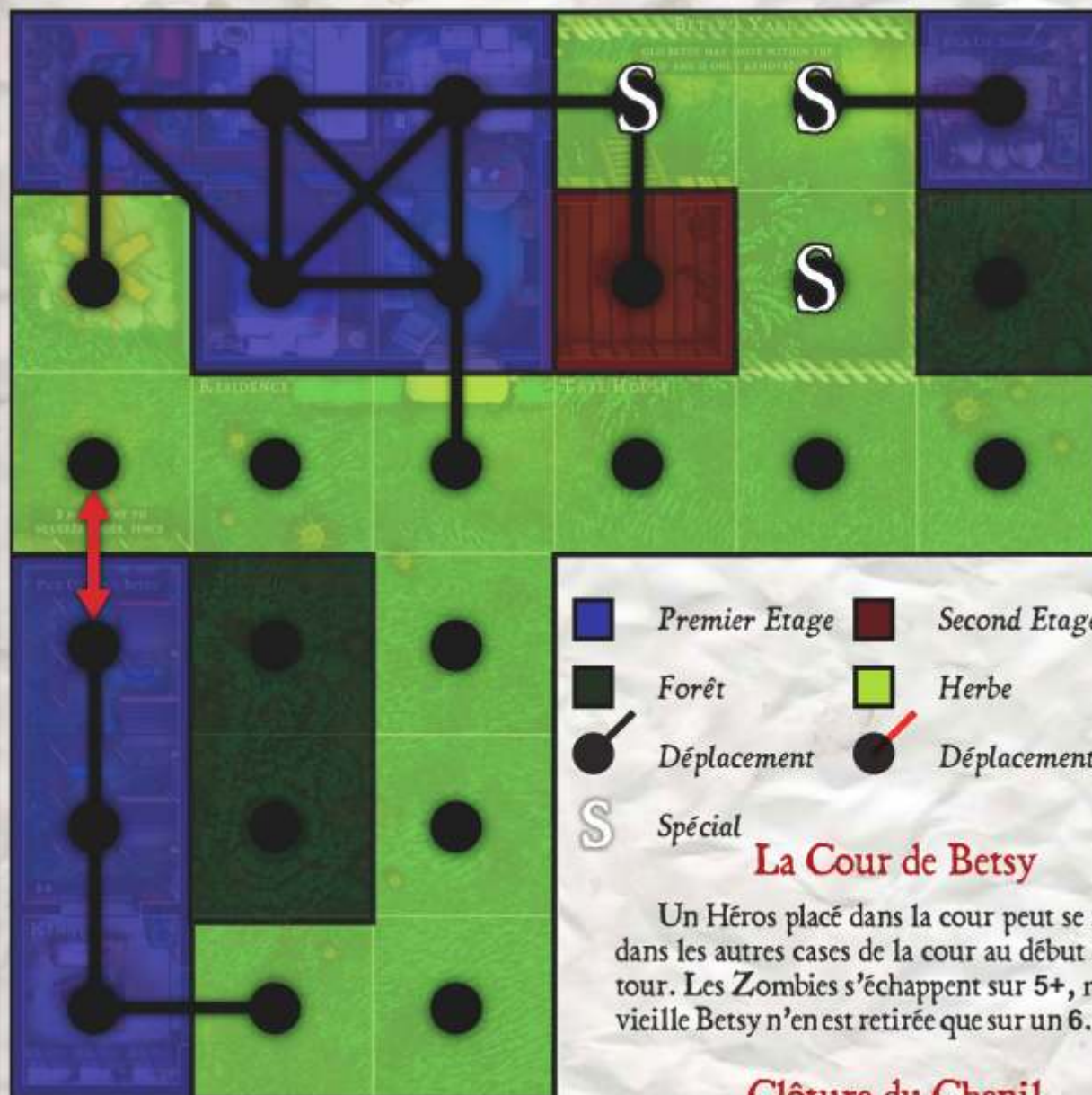
Les Héros ne peuvent que descendre la perche comme indiqué sur le plateau de jeu.

Déplacement

Sans être "spécial", ce plateau permet de sortir par l'arrière du garage lorsqu'on l'utilise avec d'autres plateaux.

La Résidence

Une petite maison rurale aux limites de la ville peut offrir une retraite éloignée des vivants. Mais ses occupants actuels adoreraient vous avoir à dîner. Alors que la famille qui vivait ici a disparu, leur fidèle chien erre dans la maison et protège féroce son territoire.



- | | | | |
|--|---------------|--|---------------------|
| | Premier Etage | | Second Etage |
| | Forêt | | Herbe |
| | Déplacement | | Déplacement Spécial |
| | Spécial | | |

La Cour de Betsy

Un Héros placé dans la cour peut se rendre dans les autres cases de la cour au début de son tour. Les Zombies s'échappent sur 5+, mais la vieille Betsy n'en est retirée que sur un 6.

Clôture du Chenil

Cela coûte 3 points de mouvement à un Héros pour se glisser sous la clôture.

STORIES OF THE UNDEAD INFERNO

A Fan Made Expansion by **D153453D**
Based on a Game by Flying Frog Productions

Disclaimer:

I'd like to clarify that to the best of my knowledge I have given everyone at Flying Frog Productions their due credit in regards to making this expansion. Most of the art seen in this booklet was created by my own hand with the exception of a few elements: original booklet artwork, original imaging used for the cover, original scenario card, grass squares, a handful of original board art elements. Everything lists was modified in some way or another to create an original artwork or enhance existing content for style and clarity. These elements are not used to cut corners or to sneak in as my own work but as reminders of proper scale and to create a consistent art style that would reflect that of Flying Frog Productions. During the entire creation of this expansion, emphasis was always placed on generating content that would not degrade aesthetically or thematically to any of Flying Frog Productions' original content. I know that The Last Night on Earth is legal property of Flying Frog Productions. However, the rules in this booklet are the product of my imagination and are my creative property. They were created with the official Flying Frog Productions content in mind so that they would work with most of their amazing products.

I hope that you enjoy at least one thing in this expansion, thanks for the download.

Contact me at cafrich1@gmail.com