

ZOMBIE DICE :

ESCAPE FROM PLEASANTVILLE 2

Alors que l'apocalypse zombie déferle dans la région, un groupe de survivants a trouvé refuge depuis quelques semaines dans une ferme abandonnée, un peu à l'écart de Pleasantville. Ce soir, rassemblés autour d'une radio grésillante, ils écoutent une transmission qui leur redonne un peu d'espoir : un hélicoptère va se poser en ville le lendemain pour récupérer les éventuels survivants. Lorsque survient l'aube, alors que la ferme est soudain prise d'assaut par une horde de zombies affamés, les survivants tentent de se frayer un chemin à travers la ville désertée pour atteindre l'héliport.

BUT DU JEU :

Le joueur incarne les zombies et doit tenter de dévorer les survivants avant qu'ils ne puissent s'enfuir en hélicoptère. Il perd la partie si un ou plusieurs survivants échappent au carnage. Pas de pitié pour les passants !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Le jeu Zombie Dice
- L'extension Zombie Dice 2
- 20 jetons (chacun d'entre eux symbolisera un survivant)
- 1 dé à 6 faces

COMMENT JOUER :

Placez 20 jetons sur l'emplacement de la Ferme : c'est votre groupe de survivants. Côté Zombies, vous aurez besoin des dés du Zombie Dice classique : n'ajoutez pas (encore) ceux de l'extension.

À chaque tour de jeu, les humains se déplacent vers l'emplacement suivant et doivent suivre les instructions du lieu avant de lancer un round de jeu classique de Zombie Dice, (comme d'habitude, le joueur pourra décider à tout moment de continuer à jouer ou d'arrêter et ainsi comptabiliser les cerveaux gagnés). Pour chaque cerveau obtenu par les zombies, supprimez un jeton de survivants.

Le premier tour se déroule dans la Ferme : appliquez les instructions de ce lieu, et lancez-vous !

LA FERME (THE FARM)

"Il y a des poules et des cochons, des tronçonneuses et d'la baston"

Alors que les zombies attaquent le groupe sur le départ, certains survivants parviennent à mettre la main sur des armes improvisées (fourches, tronçonneuses, haches...). Le combat ayant lieu au corps à corps, il leur est impossible de fuir !

Choisissez et prenez un dé Zombie Dice. Tous les dés de cette même couleur ont désormais une valeur d'attaque de 1.5 pour ce round. Cela signifie que 2 attaques de cette couleur suffiront pour vous tuer. Les dés des autres couleurs conservent leur valeur habituelle.

Ex : vous avez choisi un dé jaune. Si vous obtenez deux coups de fusil jaunes, vous êtes mort ($1.5 + 1.5 = 3$) et le round s'achève. Si vous obtenez 1 coup de fusil jaune et 1 coup de fusil rouge ($1.5 + 1 = 2.5$), vous survivez jusqu'au 3e coup de fusil (qui vous sera forcément fatal).

Pour ce round, tous les résultats "Fuite" sont ignorés. Les dés sont systématiquement relancés jusqu'à l'obtention d'un résultat "Cerveeeauuuuu" ou "Coup de fusil".



LA ROUTE (ROAD), LES SENTIERS (PATH)

"Un kilomètre à pied, ça use les moignons !"

Routes et sentiers se jouent suivant les règles normales de Zombie Dice.



L'ARMURERIE (GUN SHOP)

"Le monde se divise en deux catégories"

Les survivants découvrent une armurerie ! Bien équipés, ils sont plus dangereux que jamais...

Pour ce round, deux résultats "Coup de fusil" suffisent que les zombies soient en déroute et pour mettre fin à la manche.

L'HÔPITAL (HOSPITAL)

"Vous avez pris l'herbe verte"

Les survivants parviennent à atteindre un hôpital. Équipés de médicaments et de bandages, ils peuvent résister plus longtemps face aux zombies !

Ce round se joue normalement, mais à la fin, le nombre de cerveaux obtenus est divisé par deux (arrondi au supérieur). 1 = 1. 2 = 1. 3 = 2. 4 = 2. 5 = 3. 6 = 3. 7 = 4...



CAMPS DE SURVIVANTS (SURVIVAL CAMP)

"Et la gamine à la casquette, elle vient ou pas ?"

Les survivants découvrent un camp où d'autres survivants luttent pour leur survie. Les 3 meneurs du camp, Hank, la Bimbo et le Père Noël envisagent d'accompagner leur fuite vers l'héliport.

Lancez les 3 dés de héros, + 1 dé tiré au sort.

Si vous obtenez un résultat "Fuite" ou "Cerveau", placez le dé dans la Zombie Cup et ajoutez un jeton de survivant au groupe (de 0 à 4, donc). Si le Père Noël tombe sur le Casque de Football ou la Boisson énergisante, relancez son dé jusqu'à ce qu'il obtienne un autre résultat.

Si vous obtenez un résultat "Coup de Fusil", le héros refuse de venir. Le dé est donc défaussé et le jeton n'est pas ajouté.

Les zombies profitent de ces tractations pour attaquer : jouez ensuite un tour normal.



BOIS DENSES (THICK WOODS)

"I'm so sorry, sniff, sniff"

Pour atteindre l'héliport, les survivants ont trouvé un raccourci qui les fait traverser des bois. Les zombies rôdent au milieu de la végétation touffue, mais ils peinent à poursuivre les humains.

Pour ce round, tous les dés avec des résultats "Fuite" sont défaussés. Pour relancer 3 dés, il faut donc en piocher des nouveaux dans la Zombie Cup.

HÉLIPORT : DERNIER ASSAUT

"J'adore l'odeur du napalm qui crame les chairs putréfiées"

Les survivants ont atteint l'héliport... mais l'hélicoptère n'est pas encore arrivé. Les humains se barricadent comme ils le peuvent pour survivre jusqu'à son arrivée.

Lancez le dé à 6 faces. Le chiffre obtenu détermine quels Survivants vont faire face aux Zombies pour le début de l'assaut. Comparez le chiffre à la table en bas à gauche du plateau de jeu et utilisez les dés correspondants pour le début du combat (même s'il s'agit de héros qui n'ont pas rejoint le groupe). Si les zombies survivent à ce premier tour, les dés suivants seront piochés dans la Zombie Cup, comme d'ordinaire. *Ex : si vous tirez un 4, le premier tour de la manche sera composé de 3 dés rouges*



HÉLIPORT : SUPER ZOMBIE !

"Mais pourquoi est-il aussi méchant ?"

L'hélicoptère est en vue ! Mais un gigantesque Zombie a suivi les Survivants à la trace et compte bien s'en délecter... Cette créature imposante semble indestructible : comment les survivants vont-ils s'en débarrasser ?

Ce dernier round se joue normalement à une exception près : il faut 4 résultats "Coup de Fusil" pour tuer le Super Zombie.



VICTOIRE ET DÉFAITE...

Si à un quelconque moment de la partie vous parvenez à croquer le dernier survivant, félicitations, vous avez gagné. Vous pouvez retourner errer sur les routes en attendant une éventuelle prochaine victime et en souffrant d'une faim aussi atroce qu'éternelle. Félicitations !

En revanche, si au moins un survivant survit au combat final contre le Super Zombie, la partie est perdue. Les survivants se précipitent dans l'hélicoptère et quittent la ville. Vous les regardez s'enfuir sur fond de soleil couchant, mais vous vous consolez en vous disant qu'ils vont finir dans un camp miteux où ils s'entredéchireront pour savoir qui commande et sombreront dans une paranoïa permanente. Bien fait pour eux.