The cover art for Zombicide: Eternal Empire depicts a chaotic battle scene in a traditional Chinese setting. In the center, a bald man with a red forehead mark and glowing blue eyes, wearing an orange robe, is engaged in combat. To his right, a woman in red and blue armor with a black hat and a sword is fighting. In the foreground, a skeletal zombie with glowing red eyes and a white hood is prominent. The background features traditional Chinese architecture with red pillars and a pagoda under a sunset sky. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized, jagged font with a skull in the letter 'O', and 'ETERNAL EMPIRE' is written below it in a smaller, blocky font. A small French flag is visible in the top left corner.

ZOMBICIDE

ETERNAL EMPIRE

RÈGLES ET QUÊTES



CHAPITRES

- MATÉRIEL** 2
- LA SOMBRE VOIE DE L'IMMORTALITÉ** ... 4
- NOUVEAUX SURVIVANTS** 5
- RÈGLES DE CHI** 5
 - NOUVELLE ACTION : MÉDITATION** 6
 - UTILISER DU CHI** 6
 - CARTES COMPÉTENCE DE CHI** 7
- RÈGLES D'ÉQUIPEMENT AVANCÉ** 8
 - UTILISER DU CHI POUR RENFORCER UNE ARME** ... 8
 - UTILISER DU CHI POUR RELANCER UN ENCHANTEMENT** 9
 - UTILISER DU CHI POUR AMÉLIORER UNE ARMURE** . 10
- RÈGLES DE KO / R.I.P.** 10
- NOUVEAUX ZOMBIES** 11
 - NOUVEAU ZOMBIE : BALÈZE PRÉTORIEN** 11
 - NOUVELLE ABOMINATION : DÉVOREUR DE DIEUX** 11
- PONTS, ZONES DE GLACE ET PION INVASION ORANGE** 12
 - ZONES DE PONT** 12
 - ZONES DE GLACE** 12
 - PION INVASION ORANGE** 13
- RÈGLES DE CAMPAGNE** 13
 - FICHE DE CAMPAGNE** 13
 - BARRE DE XPC** 14
 - COMPÉTENCES DE CAMPAGNE** 14
 - ACTIONS BONUS** 14
 - ÉQUIPEMENT CONSERVÉ** 14
 - CARTES OBJECTIF** 15
 - MISE EN PLACE** 15
 - PRENDRE UNE CARTE OBJECTIF** 15
- QUÊTES** 16
 - QUÊTE 1 : ARMES PRODIGIEUSES** 16
 - QUÊTE 2 : L'ORIGINE DE L'ESPRIT** 17
 - QUÊTE 3 : L'ÉMISSAIRE CÉLESTE** 18
 - QUÊTE 4 : CRI DE RALLIEMENT** 19
 - QUÊTE 5 : LA LIGNE DE CHI** 20
 - QUÊTE 6 : ABATTAGE DE PRÉTORIENS** 21
 - QUÊTE 7 : LES MULTIPLES VISAGES DE LA MORT** .. 22
 - QUÊTE 8 : LES ÉTOILES DE FEU** 23
 - QUÊTE 9 : LE MUR INTÉRIEUR** 24
 - QUÊTE 10 : L'EMPRISONNEMENT** 25
 - ÉPILOGUE** 26
- NOUVELLES COMPÉTENCES** 26
- RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU** 28



MATÉRIEL

6 FIGURINES DE SURVIVANTS AVEC LEUR FICHE D'IDENTITÉ



Fengbao



Jianrui



Zhi Yang



Shao



Zhi Shen



Yinying



6 FICHE D'IDENTITÉ DES SURVIVANTS DE WHITE DEATH



145 MINI-CARTES

72 Cartes Équipement Avancé

- ♦ Lance (équipement de départ) x2
- ♦ Explosion de puissance (équipement de départ)..... x1
- ♦ Épée légère (équipement de départ) .. x2
- ♦ Arc court (équipement de départ).... x1
- ♦ Aaahh !! 1 Balèze !.....x1
- ♦ Aaahh !! 1 Forcené !x1
- ♦ Aaahh !! 1 Rôdeur !x1
- ♦ Aaahh !! 2 Rôdeurs !x1
- ♦ Pommesx2
- ♦ Bouclier de combatx2
- ♦ Arbalètex2
- ♦ Daguex2
- ♦ Épieu démonx2
- ♦ Désintégrationx2
- ♦ Bile de dragonx4
- ♦ Lance dragonx2
- ♦ Trait de feux2
- ♦ Grande hache.....x2
- ♦ No-dachi.....x2
- ♦ Tempête de grêlex2
- ♦ Hallebarde.....x2
- ♦ Soinsx1
- ♦ Armure lourdex2
- ♦ Arc en corne.....x2
- ♦ Sautx1
- ♦ Katana.....x2
- ♦ Foudrex2
- ♦ Répulsionx1
- ♦ Salaisonsx2
- ♦ Sprintx1
- ♦ Épée.....x2
- ♦ Torchex4
- ♦ Arbalète triplex2
- ♦ Arc de guerrex2
- ♦ Eau.....x2
- ♦ Serpent Noirx1
- ♦ Blizzard.....x1
- ♦ Traits de jadex1
- ♦ Arc de l'Empereurx1
- ♦ Dragon d'Or.....x1
- ♦ Épée du Roix1
- ♦ Arbalète à répétitionx1
- ♦ Épée Wushu.....x1

♦ 16 cartes Compétence de Chi

1 carte Abomination

56 cartes Zombies (484 à 540)



1 carte Abomination

Pions Chi x36

Pion Invasion Orange x1



3



x3

Statues Chi



9 FIGURINES DE ZOMBIES



x4



x4



8 Balèzes Prétoriens

1 Dévoreur de Dieux (Abomination)

136 CARTES OBJECTIF



1 BLOC DE FICHES DE CAMPAGNE



37 PIONS

RÈGLES - ZOMBICIDE



LA SOMBRE VOIE DE L'IMMORTALITÉ

Pendant des siècles, la Muraille Infinie qui borde les frontières de l'Empire Éternel fut considérée comme le bord du monde. Nul autre que les citoyens impériaux n'était autorisé à en franchir les portes, et toute invasion était tout simplement inconcevable. Ce n'est que bien plus tard que les raisons de tout ce secret furent enfin découvertes. Au-delà de la Muraille s'étendait un véritable pays de cocagne à la culture riche, aux ressources abondantes, et source d'un pouvoir mystique appelé le Chi, une force vitale dans laquelle guerriers et magiciens pouvaient puiser afin d'accomplir des exploits divins.

La nouvelle de cette incroyable puissance se répandit et finit par arriver aux oreilles des nécromanciens. Lorsque les étrangers furent enfin admis dans l'empire, ils s'infiltrèrent au sein de la noblesse afin de tirer avantage de la guerre de succession qui suivit la mort de l'Empereur.

... C'est ainsi que la peste Noire atteignit l'empire. Plongé dans un indicible chaos et à l'orée de son annihilation, l'Empire Éternel, naguère immortel et invincible, n'est aujourd'hui que ruines. Pourtant la flamme de l'espoir demeure et les derniers maîtres du Chi livrent bataille pour arrêter la horde des zombies. Ils vont avoir besoin de toute l'aide possible.

Allez-vous répondre à leur appel ?

Zombicide : Eternal Empire est une extension de campagne pour *Zombicide : White Death*. En quête de réponse sur l'invasion des zombies et les plans des Nécromanciens, les héros des temps anciens ont parcouru le monde. Hélas, le fléau zombie n'a pas épargné l'empire, terre de faste et de merveilles, où il est possible de puiser dans le Chi, une énergie mystique liée à la vie elle-même qui permet d'accomplir des exploits surhumains. Le Chi s'avère indispensable pour les survivants ! Maintenant que les redoutables Prétoriens, exécuteurs de la légion des morts, ont rejoint la horde, canaliser ce pouvoir antique est devenu l'unique moyen de vaincre les zombies.

Les survivants doivent également veiller sur les statues Chi. Sources de puissance mystique, elles constituent les cibles de choix pour l'Abomination appelée le Dévoreur de Dieux. Ne laissez pas ce monstre détruire les statues et éradiquer les dernières forces vitales de l'empire !

Eternal Empire contient des survivants originaux, de nouvelles dalles et des règles avancées pour la gamme médiévale de *Zombicide*. Les joueurs peuvent utiliser ce matériel pour jouer les 10 Quêtes proposées (page 16) ou l'utiliser, intégralement ou en partie, pour améliorer leurs propres parties. Le Chi (page 5), joue un rôle majeur dans l'empire. Cette puissance mystique est utilisée avec les paquets avancés (page 8) qui renferment des armes et des sorts basés sur cette énergie. Le paquet Zombie (page 11) fait lui aussi peau neuve, en ajoutant les Prétoriens, un nouveau type de Balèze, à la horde. Tant qu'il reste un Prétorien sur le plateau, éliminer des zombies vous coûtera du Chi !

Les 4 nouvelles dalles dépeignent des zones de glace (page 12), des secteurs dangereux que les survivants peuvent traverser, mais sur lesquels ils ne peuvent ni s'attarder ni combattre. Ces dalles ont également recours au pion Invasion Orange (page 13) qui devient actif dès qu'un survivant atteint le niveau de danger orange.

Ce voyage ne saurait être complet sans les règles de campagne (page 13) qui permettent aux héros d'évoluer, de conserver leurs armes d'une partie à l'autre et d'acquérir de nouvelles compétences (page 14). Chaque Quête fait aussi appel aux cartes Objectif, qui remplacent les pions Objectif par des éléments narratifs menant à différentes récompenses et à divers choix liés à l'histoire.

L'empire est un lieu de beauté et de mort. Allez-vous oser l'explorer ?



Zombicide : Eternal Empire est une extension pour *Zombicide : White Death*.



NOUVEAUX SURVIVANTS



RÈGLES DE CHI

L'empire que j'ai jadis connu et chéri n'est plus. Même si j'honore toujours les traditions, les temps ont changé. Prouvez-moi votre valeur, et nous pourrions aller encore plus loin.

– Jianrui

Chaque survivant de l'extension *Eternal Empire* dispose de deux compétences au niveau bleu, qu'il peut utiliser dès le début de la partie.

La première est souvent liée aux règles de Chi, détaillées dans le chapitre suivant. Déclenchée en dépensant du Chi acquis grâce à la méditation et utilisée au moment opportun, elle permettra au survivant d'accomplir de véritables exploits surhumains. Cette compétence s'avère particulièrement utile contre les Balèzes Prétoriens (page 11) qui ne peuvent être vaincus que grâce au Chi !

La seconde, relative aux Gardes se révèle indispensable pour endiguer le flot des zombies ou gérer des situations délicates dans des zones éloignées.

Percevez la vie qui circule tout autour de vous. Sentez-la vous traverser à chacune de vos respirations. Avec un peu d'entraînement, vous pouvez la canaliser afin de dépasser vos propres limites. Le Chi, voyez-vous, c'est la vie elle-même, et la vie est plus forte que tout.

– Zhi Yang



Voici des pions Chi. Gagnez ces pions grâce à la méditation et dépensez-les pour accomplir toutes sortes d'exploits extraordinaires !

Le Chi est une ressource dépensée pour déclencher des effets spectaculaires, comme l'augmentation des valeurs de Dés ou de Dégâts ou l'activation de compétences particulières. Cette ressource spéciale est facile à gagner, et encore plus simple à dépenser. Les survivants n'en ont jamais assez !

Les pions Chi sont placés sur le tableau de bord du survivant, formant une réserve. Ils ne font pas partie de l'inventaire et **ne peuvent pas** être échangés.

Chaque survivant commence la partie avec 3 pions Chi. La réserve de Chi n'a pas de limite supérieure et ne peut jamais tomber en dessous de 0.



Les survivants d'*Eternal Empire* disposent de 2 compétences au niveau bleu. Les deux sont disponibles dès le début de la partie.

◆ NOUVELLE ACTION : MÉDITATION

Dubliez les heures passées en réflexion sur nous-mêmes et sur l'univers. Au cœur de la bataille, inspirez afin de vous concentrer sur le Chi, et expirez pour donner la mort à vos adversaires. Ne comptez pas sur les zombies pour échanger sur le véritable sens de la vie et de la victoire !

— Yinying



Méditer permet de faire passer la réserve de Chi d'un survivant à 3.

Si l'action est effectuée dans la zone d'une statue Chi, la réserve monte à 6 au lieu de 3 !

La méditation peut être accomplie dans n'importe quelle zone qui ne contient ni zombies ni corruption. Un survivant ne peut effectuer qu'une seule action de Méditation par tour (même dans le cas d'une action gratuite). Le survivant gagne suffisamment de pions Chi pour faire passer sa réserve à 3.

Si la méditation a lieu dans la zone d'une statue Chi, sa réserve passe à 6 pions Chi au lieu de 3.

La réserve de Chi peut dépasser 6 grâce à divers effets de jeu, tels que les cartes Équipement Serpent Noir ou Traits de jade (page 8).

EXEMPLE 1 : Shao, qui possède 1 pion Chi, entreprend de méditer. Il gagne 2 pions Chi, ce qui fait passer sa réserve à 3. Si Shao avait médité dans la zone d'une statue Chi, il aurait gagné 5 pions Chi au lieu de 2, faisant passer sa réserve à 6.

EXEMPLE 2 : Zhi Yang possède 3 pions Chi en réserve. Méditer ne lui servirait à rien. Toutefois, s'il le fait dans la zone d'une statue Chi, sa réserve passe à 6.



Les pions Corruption (White Death, page 20) ne peuvent pas être placés dans les zones contenant une statue Chi (y compris détruite). Ces pions devront être placés ailleurs afin de continuer leur progression vers le Signal.

◆ UTILISER DU CHI

Écrier le nom de votre technique secrète est vital.

— Shao

Quand il effectue une action, un survivant peut dépenser 1 pion Chi pour activer 1 des effets suivants :

1. **Activer une compétence de Chi** – Un survivant ne peut activer qu'une seule compétence de Chi par tour.
2. **Relancer un Enchantement (page 9)** – Un survivant ne peut dépenser du Chi pour relancer un Enchantement qu'une seule fois par tour.
3. **Renforcer une arme (page 8)** – Un survivant ne peut dépenser du Chi pour renforcer une arme qu'une seule fois par tour.

EXEMPLE : Fengbao effectue une action de Mêlée avec son No-dachi. Elle peut dépenser 1 pion Chi pour l'une des options suivantes :

- Utiliser sa compétence  +2 dés : Combat
- Renforcer les caractéristiques du No-dachi, en améliorant sa valeur de Précision à 4+ (au lieu de 5+).

Elle ne peut néanmoins pas faire les deux à la fois. Il faut choisir !

- ♦ En dehors de son tour, un survivant peut également dépenser du Chi pour améliorer ses sauvegardes d'armure (page 10).
- ♦ Si un Balèze Prétorien se trouve sur le plateau, un survivant **doit** utiliser un effet de Chi pour attaquer des zombies.

EXEMPLE : Le plateau contient des Balèzes Prétoriens et Fengbao veut effectuer une action de Mêlée avec son No-dachi. Elle est contrainte de dépenser 1 pion Chi pour soit utiliser sa compétence de Chi, soit renforcer son No-dachi !

- ♦ Chaque survivant **perd** 1 pion Chi (jusqu'à un minimum de 0) chaque fois qu'une carte Abomination Dévoreur de Dieux est piochée (page 11).

EXEMPLE : Un Dévoreur de Dieux est généré et Fengbao perd son dernier pion Chi. Des Balèzes Prétoriens occupent également le plateau. Elle ne peut plus effectuer d'actions de Combat tant qu'elle n'a pas récupéré du Chi ou que tous les Prétoriens n'ont pas été éliminés !

CARTES COMPÉTENCE DE CHI

Les cartes compétence de Chi sont optionnelles. Elles permettent aux survivants issus des autres boîtes de base d'échanger jusqu'à deux de leurs compétences contre d'autres relatives au Chi afin d'exploiter pleinement les règles de Chi. Vous pouvez les utiliser avec des survivants issus d'autres boîtes de *Zombicide* pour représenter leur entraînement dans les arts du Chi.

Les cartes compétence de Chi sont séparées en deux paquets correspondant aux niveaux de danger : Bleu/Orange et Orange/Rouge.

Lors de la mise en place, mélangez chaque paquet séparément. Piochez ensuite une carte de chaque paquet pour chacun des survivants concernés, l'un après l'autre.

Pour chacun de ses survivants, le joueur peut choisir d'échanger 1 compétence du survivant aux niveaux indiqués (bleu ou orange pour le premier paquet, orange ou rouge pour l'autre) avec 1 des compétences de Chi indiquée. Les compétences acquises en dehors de la fiche d'identité (compétences de campagne, par exemple) ne peuvent pas être échangées.

Si l'échange est effectué, le survivant conserve la carte à côté de son tableau de bord. La compétence de Chi est considérée comme étant inscrite sur sa fiche d'identité jusqu'à la fin de la partie.

Si le survivant n'effectue pas d'échange, la carte compétence de Chi est remélangée dans son paquet d'origine avant que le survivant suivant ne pioche ses cartes.

EXEMPLE : Lors de son voyage vers l'Orient, Clovis (*Zombicide : Black Plague*) a franchi la frontière de l'Empire Éternel et a reçu l'entraînement de moines qu'il a sauvés des zombies.

Le joueur de Clovis pioche 2 cartes compétence de Chi lors de la mise en place :

- «  +2 dés : à Distance OU  +2 dés : Magie OU  +2 dés : Mêlée. » Le joueur choisit d'échanger Maître d'armes, inscrite sur la fiche d'identité de Clovis au niveau orange, par  +2 dés : Mêlée.

- «  +1 au résultat du dé : à Distance OU  +1 au résultat du dé : Magie OU  +1 au résultat du dé : Mêlée. » Le joueur choisit d'échanger +1 action de Mêlée gratuite, également au niveau orange, par  1 au résultat du dé : Mêlée.

NOTE : Rien n'empêche les joueurs de choisir leurs cartes compétence de Chi au lieu de les piocher au hasard, ou d'en piocher plus d'une de chaque paquet. Cette méthode peut toutefois altérer la difficulté de la partie. Amusez-vous !



Clovis, issu de *Black Plague*, peut remplacer sa compétence bleue ou l'une de ses compétences orange par l'une des compétences de Chi indiquées sur la carte.



RÈGLES D'ÉQUIPEMENT AVANCÉ

Il a fallu à nos ancêtres des générations pour comprendre la méthode permettant de canaliser le Chi à travers l'esprit, et de nombreuses autres furent nécessaires pour l'insuffler au bois et à l'acier. Notre détermination nous apporte un indéniable avantage. C'est pour cela que vos royaumes ne sont jamais parvenus à franchir nos frontières. Mais aujourd'hui, nous nous devons d'être réalistes : nous avons besoin les uns des autres pour affronter les zombies. La rage primitive vient compléter l'art de la guerre.

– Fengbao



Les versions avancées des paquets Équipement de départ, Équipement et relique de Crypte remplacent leurs équivalents de la boîte de base de White Death. Tous utilisent les nouvelles règles de Chi et de Maintien.

Eternal Empire contient plusieurs paquets Équipement :

- ♦ Équipement de départ avancé
- ♦ Équipement avancé
- ♦ Reliques de Crypte avancées

Leurs cartes comportent des bonus de Chi et des valeurs de Maintien, dont les règles sont détaillées plus loin. **Pour les utiliser, remplacez simplement les paquets de bases par leur version avancée.**

Notez que les versions classiques et avancées de certaines cartes Équipement diffèrent. Leurs caractéristiques ou leur nom peuvent varier. Certains équipements ont disparu au profit de nouveaux.

UTILISER DU CHI POUR RENFORCER UNE ARME

« Mon Chi est plus gros que le tien ! »

– Shao

« Ah, c'est malin ! »

– Fengbao



Dépensez 1 pion Chi pour utiliser les caractéristiques renforcées de ces armes, indiquées par le symbole Chi. Infligez 2 Dégâts avec la Lance, faites passer la Précision du No-dachi à 4+ et lancez 2 dés de plus avec les Traits de jade !

Juste avant d'effectuer une action de Combat, un survivant peut dépenser 1 Chi pour renforcer les caractéristiques d'une arme équipée. Pour l'action de Combat qui s'ensuit, utilisez toutes les caractéristiques renforcées et les effets de jeu indiqués par le symbole Chi. Lors d'une utilisation en Dual, renforcer une arme renforce également l'autre pour l'action qui s'ensuit.

Renforcer les caractéristiques d'une arme peut être effectué une fois par action.

NOTE : Le survivant ne renforce que l'arme effectivement utilisée pour accomplir l'action. Les armes qui procurent des bonus externes, mais qui ne sont pas utilisées pour attaquer les zombies (comme la Dague ou l'Explosion de puissance), ne peuvent pas être renforcées pour l'action.



Dépensez 1 Chi pour renforcer la Lance juste avant d'effectuer une action de Mêlée avec celle-ci. Lors de cette action, la Lance inflige 2 Dégâts au lieu de 1.

Dépenser 1 Chi suffit à renforcer une paire d'Épées légères utilisées en Dual. Le survivant lance 6 dés !



Renforcer un No-Dachi permet de faire passer sa Précision à 4+, augmentant sa probabilité de toucher.

Dépensez 1 Chi pour lancer 2 dés de plus avec les Traits de jade. Cela peut même permettre à son effet spécial de se déclencher plus facilement.



Dépensez 1 Chi avec l'Arbalète à répétition améliore à la fois sa Portée et sa Précision.

Renforcer l'Épée Wushu ne modifie pas ses caractéristiques, mais déclenche sa compétence intégrée +1 au résultat du dé : Mêlée.



CARTE ÉQUIPEMENT L'ÉPÉE DU ROI

L'Épée du Roi est une relique de Crypte qui, lorsqu'elle est équipée, procure à son utilisateur la compétence +1 action de Garde gratuite. Toutefois, cette action de Garde gratuite s'ajoute à l'action de Garde standard que le survivant peut effectuer. En d'autres termes, le survivant qui manie l'Épée du Roi peut effectuer un maximum de 2 actions de Garde par tour : son action normale, plus celle octroyée par la relique !

UTILISER DU CHI POUR RELANCER UN ENCHANTEMENT

Le Chi, c'est la vie elle-même. Il peut s'agir d'un don intérieur, mais les résultats peuvent être tout à fait spectaculaires. Laisse-moi te montrer !

- Zhi Shen



Dépenser du Chi permet à un survivant de lancer un même Enchantement une seconde fois lors de son tour.

Chaque Enchantement ne peut normalement être lancé qu'une seule fois par tour et par survivant. Cependant, un survivant peut dépenser 1 Chi pour lancer le même Enchantement une seconde fois lors de son tour (cela coûte quand même une action). L'Enchantement peut être relancé sur la même cible ou une cible différente.

EXEMPLE : Zhi Yang utilise l'Enchantement Sprint sur Yinying pour l'aider à se sortir d'une situation difficile. En dépensant 1 pion Chi, Zhi Yang peut utiliser l'Enchantement une seconde fois lors du même tour, cette fois-ci sur lui-même, afin de rejoindre sa coéquipière et ainsi échapper aux zombies.

UTILISER DU CHI POUR AMÉLIORER UNE ARMURE



Le Chi peut être dépensé pour améliorer les sauvegardes d'armure. Cela peut sauver la vie de votre survivant !

Un survivant peut dépenser 1 Chi pour améliorer une sauvegarde d'armure qu'il s'apprête à faire, soit en baissant la difficulté de celle-ci, soit en permettant une relance (en fonction des caractéristiques de l'équipement). La dépense de Chi a lieu en dehors du tour du survivant et ne peut être effectuée qu'une seule fois par sauvegarde d'armure.

VALEUR DE MAINTIEN



Comme son nom le laisse entendre, la valeur de Maintien est utilisée pour conserver l'équipement du survivant d'une Quête à l'autre si vous jouez en campagne. Les règles de campagne sont détaillées en page 13. (Note : le terme « valeur de Garde », présent en *Zombicide* moderne et *Far West*, n'a pas pu être, pour éviter toute confusion avec les Gardes, conservé dans *White Death*.)



RÈGLES DE KO / R.I.P.

Une partie traditionnelle de *Zombicide* est perdue dès qu'un survivant est éliminé. Ce n'est pas forcément le cas lorsque vous jouez en campagne en utilisant ces règles. Les règles de KO procurent un délai supplémentaire pour sauver un coéquipier au sol avant qu'il ne passe l'arme à gauche.

Un survivant qui perd son dernier point de Santé est considéré KO (mais il n'est pas mort). Couchez sa figurine dans la zone qu'il occupait et défaussez toutes ses cartes Équipement (aucun lancer de Maintien n'est autorisé).

Le survivant est à présent considéré comme un pion Objectif jusqu'à la phase de fin du round suivante (pas celle du round en cours). Il peut être ramassé par un autre survivant à l'aide d'une action Prendre un Objectif. S'il n'est pas récupéré à temps, il est éliminé (voir plus bas).

- Si le survivant KO est récupéré, placez sa figurine sur son propre tableau de bord. Il survit, mais ne peut pas être joué avant la prochaine Quête.
- Si le survivant KO n'est **pas** récupéré, il est **mort** pour de bon. Retirez sa figurine. Vérifiez les objectifs de la Quête, car ils peuvent indiquer que la partie est perdue si un survivant est éliminé. Un survivant mort ne peut plus être joué avant la fin d'une campagne.

NOTE : Lors d'une campagne, dressez une liste des survivants tués afin de vous assurer qu'ils ne soient plus joués.

Le joueur du survivant décédé peut en choisir un nouveau pour la Quête suivante, en prenant une fiche de campagne vierge. Il perd tout son équipement, ses XPC, ses actions Bonus et ses compétences de campagne.

S'il ne reste plus aucun survivant disponible (tout le monde est soit mort, soit KO), la campagne s'achève sur la défaite de tous les joueurs.





NOUVEAUX ZOMBIES

Eternal Empire contient son propre paquet Zombie avancé qui comprend les Prétoriens, un nouveau type de Balèze. Remplacez simplement le paquet Zombie de White Death par celui d'Eternal Empire, et le tour est joué !



NOUVEAU ZOMBIE : BALÈZE PRÉTORIEN

Profanant tout ce qu'ils touchent, les nécromanciens ont créé des guerriers impies, les Prétoriens. Ces balèzes d'un nouveau genre protègent les zombies qui les entourent de toutes les attaques, à l'exception de celles liées au Chi. Prenez garde, car si les Prétoriens surgissent alors que vous êtes à court de Chi, vous serez sans défense face à l'assaut des zombies !

Dégâts infligés : 1

Élimination : valeur de Dégâts de 2

Adrénaline gagnée : 1 point

Règle spéciale :

- Les cartes Zombie qui génèrent des Balèzes génèrent 1 Prétorien supplémentaire.
- Tant que le plateau contient au moins un Prétorien, les zombies ne peuvent être éliminés que dans les conditions suivantes :
 - À l'aide d'actions de Combat accompagnées d'une dépense de Chi (soit pour renforcer l'arme du survivant, soit pour utiliser une compétence de Chi).
 - Grâce à un effet de jeu qui élimine tous les acteurs dans la zone ciblée (Chaudron ou Feu du Dragon, par exemple).

NOTE : Les actions de Garde ne sont pas des actions de Combat et n'autorisent pas de dépense de Chi. Les Gardes ne peuvent donc pas éliminer de zombies avec des attaques normales tant qu'un Prétorien se trouve sur le plateau ! Cependant, la compétence Gardes : Tueurs de Prétoriens (page 26) permet de s'affranchir de cette limitation et permet aux Gardes de tuer des zombies en dépit de la présence de Prétoriens.



Les Prétoriens apparaissent en même temps que les Balèzes standard.

Les Dévoreurs de Dieux sont des Abominations qui mettent tout en œuvre pour détruire les statues Chi. Combinés avec les Prétoriens, ils forment une équipe redoutable.



NOUVELLE ABOMINATION : DÉVOREUR DE DIEUX

Les maîtres du Chi savent que l'énergie vitale coule le long des lignes sacrées qui courent dans le sol. Sanctuaires et Statues ont été bâtis sur leur parcours. Ce sont ensuite des cités qui ont été érigées autour de ces lieux de pouvoir. Avides de s'appropriier le Chi, les nécromanciens ont créé les Dévoreurs de Dieux, des Abominations qui n'existent que dans le but de drainer l'énergie sacrée et de détruire les statues Chi.

Dégâts infligés : 1

Élimination : valeur de Dégâts de 3, Chaudron ou Feu du Dragon

Adrénaline gagnée : 5 points

Règles spéciales :

- Les blessures infligées par les Abominations ne peuvent être prévenues par les sauvegardes d'armure.
- Il faut une arme dotée d'une valeur de Dégâts de 3 pour tuer une Abomination. La boîte d'Eternal Empire ne contient pas une telle arme. Certaines compétences ou règles spéciales de Quête permettent d'atteindre cette valeur. Le Feu du Dragon ou les Chaudrons peuvent également venir à bout d'une Abomination.
- Quand une Abomination est éliminée, placez 1 relique de Crypte au hasard (si possible), face cachée, dans la zone qu'elle occupait. Un survivant présent dans la zone peut dépenser 1 action pour récupérer cette carte. Il peut ensuite réorganiser son inventaire gratuitement.
- Les Abominations ignorent les remparts et n'ont pas besoin d'Escaliers pour rejoindre ou quitter un Chemin de ronde.
- **Chaque survivant perd 1 Chi (jusqu'à un minimum de 0) chaque fois qu'une carte Abomination Dévoreur de Dieux est piochée.**
- **Un Dévoreur de Dieux attaque normalement, mais se dirige toujours vers la zone contenant une Statue Chi la plus proche.** Si plusieurs statues Chi se trouvent à la même distance, les joueurs choisissent. Si le plateau ne contient plus aucune statue Chi, le Dévoreur de Dieux se comporte comme une Abomination Khan.
- **Un Dévoreur de Dieux attaque les statues Chi comme s'il s'agissait de survivants et les détruit en une seule attaque.** Les statues Chi détruites ne donnent plus de Chi supplémentaire quand on médite dans leur zone.



NOTE : Le Dévoreur de Dieux est utilisé en remplacement de l'Abomination Khan. Il est toutefois possible de jouer les deux en utilisant les règles du festival d'Abominations décrit dans White Death.



PONTS, ZONES DE GLACE ET PION INVASION ORANGE

Cette section détaille les règles qui s'appliquent aux dalles et pions d'Eternal Empire.

ZONES DE PONT

Les zones de pont sont des zones de rue. Elles permettent de passer librement au-dessus des zones de glace. Un acteur ne peut entrer ou sortir d'un pont qu'en empruntant l'une de ses entrées. Un acteur peut utiliser la compétence Saut (ou l'Enchantement éponyme) afin d'ignorer cette règle.

Les lignes de vue ne sont pas affectées.



Un pont ne comporte que deux entrées.

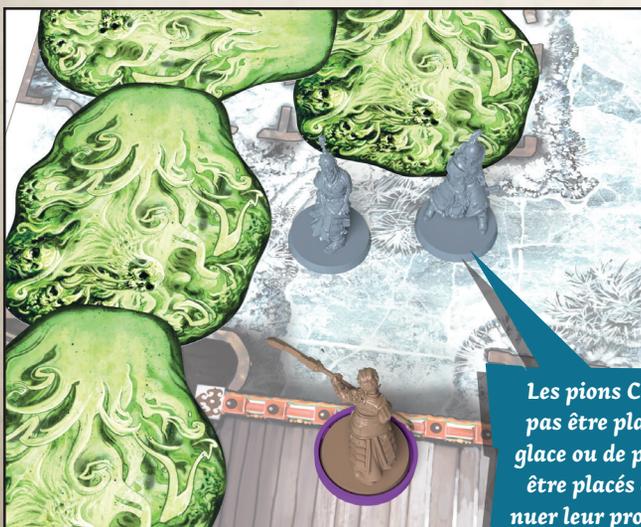
ZONES DE GLACE

L'eau est omniprésente dans l'Empire Éternel. Elle coule, pareille à la vie. Pourtant, à l'instar des zombies, l'hiver fait sentir sa lourde présence et ne semble pas près de partir. Ne vous approchez pas de la glace. Elle est enchantée. Elle peut drainer la moindre étincelle de vie et de chaleur de votre corps !

— Yinying



Les survivants ne peuvent pas combattre ou s'attarder dans les zones de glace, sous peine de disparaître à tout jamais dans les eaux glacées !



Les pions Corruption ne peuvent pas être placés dans des zones de glace ou de pont. Ces pions devront être placés ailleurs afin de continuer leur progression vers le Signal.

Les zones de glace sont des zones de rue. Elles sont soumises à des règles supplémentaires qui affectent grandement les survivants (y compris les Gardes).

Il est impossible de se battre sur la glace ! Un survivant (ou un Garde) situé dans une zone de glace ne peut effectuer que des actions de Déplacement. Il peut également prendre un Objectif ou une relique de Crypte qui s'y trouve.

- Un survivant qui se trouve dans une zone de glace lors d'une phase de fin de round est éliminé (pas de sauvegarde d'armure).

Les zombies ne sont pas affectés par les zones de glace.



Le pion Invasion orange génère des zombies au niveau de danger orange et au-delà.

Simple à ajouter dans n'importe quelle Quête de Zombicide, le pion Invasion orange crée une nouvelle zone d'invasion. Comme son nom l'implique, la **zone d'invasion orange ne génère des zombies qu'à partir du moment où un survivant a atteint le niveau de danger orange**. À partir de ce moment, elle génère des zombies lors de chaque phase des zombies.

La zone d'invasion orange porte le numéro 5. Elle génère des zombies après les zones 1 à 4, mais avant le pion Invasion de Profanateur.



RÈGLES DE CAMPAGNE

Les règles de campagne présentées dans ce chapitre viennent compléter les règles de base et avancées. Elles sont utilisées dans la campagne d'Eternal Empire..

FICHE DE CAMPAGNE

Alors, comme ça, tu viens juste de franchir la frontière, c'est ça ? Bienvenue dans notre cauchemar, étranger. Ici, tu vas rapidement t'endurcir et apprendre de nouveaux trucs... en admettant que tu survivras assez longtemps !

— Shao

Les joueurs qui souhaitent conserver leurs survivants d'une Quête à l'autre peuvent utiliser les règles de Maintien et les fiches de campagne d'Eternal Empire (page 14) qui permettent de tenir le compte des points d'expérience de campagne (XPC) et d'obtenir de nouvelles compétences.

La fiche de campagne sert à noter les progrès de votre survivant. Au début de la campagne, distribuez une fiche à chaque survivant. Les différentes sections de la fiche sont détaillées ci-dessous :

Cochez les cases au fur et à mesure que votre survivant gagne des XPC. Atteindre les seuils indiqués permet d'obtenir des actions Bonus ou des compétences de campagne.

Nom du survivant :

XPC	
1	◇
2	◇
3	◇
4	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
5	◇
6	◇
7	◇
8	◇
9	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
10	◇
11	◇
12	◇
13	◇
14	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
15	◇
16	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
17	◇
18	◇
19	◇
20	◇
21	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
22	◇
23	◇
24	◇
25	◇
26	◇
27	◇
28	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
29	◇
30	◇
31	◇
32	◇
33	◇
34	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
35	◇
36	◇
37	◇
38	◇
39	◇ +1 action Bonus OU +1 compétence de campagne
40	◇

Nom du joueur :

COMPÉTENCES DE CAMPAGNE	
<i>(Niveaux bleus. Une fois par tour)</i>	
+1 action de Garde gratuite	
Arpenteur de corruption	
Arpenteur de ponts	
Arpenteur des glaces	
Chercheur de corruption	
Dieu intérieur	
Fouille sûre	
Fouilleur des ruines	
Gardes : +1 Portée max	
Gardes : Dégâts 2 : à Distance	
Gardes : Dégâts 2 : Mêlée	
Gardes : Esquive	
Gardes : Recul	
Gardes : Tueurs de Prétoiriens	
Grimpeur	
Guerrier des glaces	
Habitué des ruines	
Maître du combat rapproché	
Pilleur de Crypte	

Nom du survivant :

ACTIONS BONUS		Équipement	
<i>(Une fois par Quête)</i>		DISPONIBLES	DEPENSÉES
1	◇	◇	◇
2	◇	◇	◇
3	◇	◇	◇
4	◇	◇	◇
5	◇	◇	◇
6	◇	◇	◇
7	◇	◇	◇

Chaque fois que votre survivant gagne une action Bonus, cochez une case « Disponibles ». Ces actions sont cumulatives, mais chacune ne peut être utilisée qu'une seule fois par Quête !

Chaque fois que votre survivant gagne une compétence de campagne, choisissez-en une dans la liste et cochez la case correspondante. La compétence de campagne peut être utilisée le tour où elle est acquise.

Indiquez ici tout équipement que le survivant va conserver pour la Quête suivante.

BARRE DE XPC

Il existe plusieurs moyens de gagner ces précieux XPC qui permettent de faire progresser les survivants :

- ♦ +1 pour avoir accompli une Quête.
- ♦ +1 pour avoir atteint le niveau de danger orange (ou plus) pour la première fois au cours de la Quête. Atteindre des niveaux Ultrarouges (*White Death*, page 39) ne compte pas.
- ♦ +1 si tous les Gardes sont en vie à la fin de la Quête.
- ♦ +1 si toutes les statues Chi sont intactes à la fin de la Quête.

Certaines Quêtes peuvent rapporter des XPC supplémentaires.

EXEMPLE : *Jianrui a réussi sa première Quête (+1 XPC) et atteint le niveau de danger orange (+1 XPC). 2 Gardes ont été tués (0 XPC), mais toutes les statues Chi sont intactes (+1 XPC). Le joueur coche 3 cases XPC sur la fiche de campagne de Jianrui. Ces XPC sont gagnés pour toute la durée de la campagne (ou jusqu'à la mort de Jianrui).*

Les XPC sont conservés tout au long de la campagne : cochez les cases correspondantes au fur et à mesure que la réserve de XPC du survivant croît. Chaque fois qu'un seuil est atteint, le survivant gagne la récompense correspondante.

Les XPC sont gagnés en cours de Quête. **Les récompenses de seuil sont immédiates et peuvent être utilisées le tour où elles ont été acquises.**

Chaque seuil propose un choix de récompense : soit une action Bonus, soit une compétence de campagne.

EXEMPLE : *L'équipe s'est à présent lancée dans la deuxième Quête de la campagne. Jianrui atteint le niveau de danger orange (+1 XPC) ce qui lui permet de franchir le seul des 4 XPC et de gagner une récompense. Le joueur doit choisir entre une action Bonus et une compétence de campagne.*

COMPÉTENCES DE CAMPAGNE

Le joueur peut acquérir une compétence de campagne choisie dans la liste. Cochez la case correspondante. Chaque compétence de campagne ne peut être acquise qu'une seule fois par joueur.

À partir de ce moment, le survivant obtient la compétence choisie au niveau bleu, en plus de toute compétence de niveau bleu qu'il possède déjà. Certaines compétences de campagne sont nouvelles et sont détaillées en page 26.

EXEMPLE : *Le joueur de Jianrui choisit la compétence de campagne Gardes : Tueurs de Prétoriens. Désormais, Jianrui possède les compétences bleues suivantes : +1 action de Garde gratuite, ☉ Dégâts 2 : Combat, et Gardes : Tueurs de Prétoriens !*

ACTIONS BONUS

J'aime lire un sort de temps en temps, comme on prend plaisir à lire un poème. En revanche, j'ai du mal à en mémoriser chaque mot et à le réciter dans les situations les plus délicates. Dans ces cas-là, je préfère laisser parler mes griffes.

– Yinying

En gagnant des XPC, le survivant peut décider d'acquérir une action Bonus gratuite qu'il peut dépenser comme il le souhaite **une fois par Quête**.

Cette récompense peut être choisie plusieurs fois au cours de la campagne. Dans la partie Actions Bonus de la fiche, cochez la case « Disponibles » correspondant au montant accumulé.

Chaque fois que le survivant utilise 1 action Bonus, cochez, au crayon, une case « Dépensées », sans jamais dépasser votre réserve totale. Un survivant peut effectuer plusieurs actions Bonus au cours d'un même tour.

La réserve est totalement reconstituée à la fin de chaque Quête : gomez les marques « Dépensées ».

EXEMPLE : *Au cours de la campagne, Yinying a gagné 3 fois la récompense « +1 action Bonus ». Elle peut dépenser un maximum de 3 actions Bonus par Quête, à la convenance du joueur.*

ÉQUIPEMENT CONSERVÉ

La plupart des familles avaient pour coutume de transmettre leurs armes d'une génération à la suivante, par honneur et tradition. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas. Nos chefs ont succombé aux viles promesses des nécromanciens et aucune arme ne peut résister bien longtemps aux épreuves que nous traversons. L'honneur et la noblesse sont désormais plus une question de talent que d'héritage.

– Zhi Shen

La règle de Maintien permet aux survivants de conserver de l'équipement d'une Quête à l'autre. Dressez-en, au crayon, la liste dans la section correspondante de la fiche de campagne.

L'inventaire de chaque survivant est défaussé à la fin de chaque Quête, à l'exception des cartes dotées d'une valeur de **Maintien** ☉. Pour chacune de ces cartes, lancez un nombre de dés correspondant à sa valeur Maintien :

- ♦ **Si vous obtenez au moins un résultat de 1**, la carte Équipement est défaussée. L'équipement est cassé ou perdu avant la Quête suivante.

CARTES OBJECTIF

- ♦ **Si aucun résultat de 1 n'est obtenu**, la carte Équipement est conservée. Le survivant commence la Quête suivante avec cet équipement. Il reçoit automatiquement la carte lors de la mise en place, en plus de tout équipement de départ qui lui est attribué. Il peut réorganiser son inventaire à sa guise avant le début de la Quête.

NOTE : Les lancers de Maintien ne peuvent jamais être relancés, de quelque façon que ce soit.

NOTE : Il se peut qu'il n'y ait pas suffisamment de cartes Équipement d'un type donné pour tous les survivants. Dans un tel cas, les joueurs décident quels survivants reçoivent les cartes disponibles (les autres survivants ont perdu la leur).

Dans les Quêtes d'*Eternal Empire*, les pions Objectif sont remplacés par des cartes Objectif. Ces cartes doivent être placées dans des zones spécifiques (le plus souvent dans des zones d'objectifs) comme indiqué sur le plan de la Quête. Le dos correspond à l'environnement de la dalle. Ne lisez pas les cartes Objectif avant qu'un survivant ne les ramasse, vous vous gâchez le plaisir de la découverte !



MISE EN PLACE

Chaque Quête possède son propre ensemble de cartes Objectif, rassemblées dans un paquet Objectif. Assurez-vous de prendre le bon paquet pour la Quête choisie, puis placez les cartes Objectif comme indiqué sur le plan de la Quête. **Afin de faciliter la mise en place, les cartes Objectif affichent le numéro de dalle sur laquelle elles doivent être placées.**

Attention ! Les cartes Objectif peuvent être détruites par la corruption au même titre que les pions Objectif normaux.

Certaines cartes Objectif, appelées **Notes**, sont placées, face cachée, à côté du plateau. Elles pourront être lues au cours de la Quête, selon les décisions prises par les survivants.

PRENDRE UNE CARTE OBJECTIF

- ♦ Les cartes Objectif placées dans des zones d'objectifs sont prises de la même façon que les pions Objectif classiques.
- ♦ Les cartes Objectif qui chevauchent des ouvertures sont prises quand un survivant franchit cette dernière.

Quand une carte Objectif est révélée, lisez-la à haute voix pour le reste du groupe, puis appliquez les effets de jeu décrits. Dans les descriptions, « le survivant » indique celui qui a pris la carte. Certaines cartes peuvent demander au groupe de prendre une décision : *Zombicide* est un jeu coopératif !

Sauf indication contraire, prendre une carte Objectif ne donne pas de PA et elle est défaussée une fois ses effets résolus. Certaines portent la mention « Laissez cette carte révélée » : conservez ces cartes face visible dans la zone où elles ont été trouvées ou à proximité du plateau, afin de vous souvenir des effets de jeu applicables.

La valeur de Maintien permet aux survivants de conserver des cartes Équipement d'une Quête à l'autre. Visez un inventaire équilibré, car les meilleures armes sont souvent les plus difficiles à conserver !



EXEMPLE : Shao termine une partie de *Zombicide* avec les cartes Équipement suivantes : un No-dachi (Maintien 5), une Hallebarde (Maintien 4) une paire de Traits de feu (Maintien 3) et une Bille de dragon (pas de valeur de Maintien).

- La Bille de dragon ne possède pas de valeur de Maintien. Elle est immédiatement défaussée.

- 5 dés sont lancés pour le No-dachi : [1], [2], [3], [4] et [5]. Un seul résultat de 1 suffit pour que l'arme soit perdue et défaussée.

- 4 dés sont lancés pour la Hallebarde : [1], [2], [3] et [4]. Aucun résultat de 1 n'a été obtenu. Shao conserve l'arme pour la Quête suivante.

- 3 dés sont lancés pour le premier Trait de feu : [1], [2] et [3]. Pas de résultat de 1. Le Trait de feu est lui aussi conservé.

- 3 dés sont lancés pour le second Trait de feu : [1], [2] et [3]. Deux résultats de 1 ! La carte est défaussée.



QUÊTES

Les Quêtes suivantes ont été conçues pour être jouées en conjonction avec les règles de campagne (page 13). Elles proposent une difficulté progressive et une intensité croissante. Il est toutefois possible de les jouer indépendamment, en dehors du mode campagne, mais vos risques et périls !

Ces Quêtes, axées sur le Chi, l'utilisation du Chi et les statues Chi, font un usage intensif de l'Abomination du type Dévoreur de Dieux.

Si vous souhaitez ajouter d'autres Abominations à vos parties, appliquez la règle suivante : Quand vous piochez une carte Zombie Abomination, si le Dévoreur de Dieux n'est pas déjà en jeu, générez-le en priorité. Cette Abomination doit être générée chaque fois que c'est possible !

QUÊTE 1 : ARMES PRODIGIEUSES

MOYENNE / 6 SURVIVANTS / MODÉRÉE

La culture de l'Empire est vaste et riche. Son peuple aspire à l'illumination et à la perfection dans tous les domaines. Si les troupes sont dotées de matériel standard, les officiers sont prêts à dépenser de véritables fortunes pour engager les meilleurs forgerons afin d'acquérir des armes exceptionnelles qu'ils pourront transmettre à leurs descendants. Les zombies incarnent le contraire même de tout ce que nous chérissons et respectons. Ils ont assassiné de nombreux héros dont le patrimoine a été dispersé aux quatre vents. Ces armes prodigieuses reposent désormais dans les ruines où leurs possesseurs sont tombés. Nous nous devons de les récupérer pour de nombreuses raisons : restaurer l'honneur de leurs anciens propriétaires, revendiquer notre héritage impérial et... bien sûr, fracasser quelques crânes de zombies !



38V	34R
35V	36V
26V	32V

Dalles requises : 26V, 32V, 34R, 35V, 36V & 38V.

OBJECTIFS

- ♦ **Récupérez votre patrimoine.** La Quête est réussie dès que les survivants ont pris toutes les reliques de Crypte disponibles. Cela peut être accompli soit en prenant les Objectifs, soit en éliminant des Abominations ou des Nécromanciens Profanateurs.

NOTE : Cette Quête ne comporte pas de règles spéciales.



QUÊTE 2 :

L'ORIGINE DE L'ESPRIT

MOYENNE / 6 SURVIVANTS / COURTE

Cette partie de la ville n'est plus sûre et les zombies sont à nos trousses. C'est en nous frayant un chemin vers un secteur plus sécurisé que nous tombons sur des moines en pleine méditation. Si leur corps physique est là, leur esprit, lui, est ailleurs, à arpenter d'autres dimensions. Ils peuvent être réveillés si on leur tape sur l'épaule, mais cela a tendance à les rendre grognons. Nous ne pouvons pas les laisser là, les zombies vont finir par les découvrir. La dernière fois que j'ai essayé la méditation, je me suis endormi. J'ai rêvé que j'étais dans un monde infernal, que je portais une armure blanche et je lançais des éclairs sur les hordes démoniaques qui surgissaient des profondeurs. Je n'en ai parlé à personne, mais j'ai adoré !



Dalles requises : 26R, 34R, 35V, 36V, 37R & 38V.

OBJECTIFS

- ♦ **Sauvez les moines.** Activez autant de Gardes que possible en prenant les cartes Objectif dans leurs zones et en les protégeant tout au long de la Quête. La Quête échoue si certains Gardes sont perdus (voir Règles Spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES

- ♦ **Mise en place.** Mélangez toutes les Notes Aléatoires en un paquet que vous disposez à proximité du plateau. Quand un Objectif rouge est pris, piochez une carte de ce paquet et lisez-la. La carte Objectif de la zone d'invasion de départ se trouve à dessin dans une zone de corruption. Elle ne peut pas être détruite.
- ♦ **Moines en méditation.** Les Gardes représentent des moines. Chaque paire ne peut pas effectuer d'actions de Garde tant que l'Objectif rouge de leur zone n'a pas été pris. La Note piochée dans le paquet vous précisera leur comportement. Quand un zombie tue un Garde dans la zone d'un Objectif rouge, révélez une Note du paquet et lisez-la. Elle vous indiquera si la partie est perdue ou non. Défaussez ensuite la Note sans effet supplémentaire. L'autre Garde, s'il est toujours en vie, est désormais joué comme un Garde normal.
- ♦ **Épilogue.** L'Objectif vert n'est placé que lorsque vous jouez l'Épilogue (page 26).



34R	26R
38V	36V
37R	35V



QUÊTE 3 : L'ÉMISSAIRE CÉLESTE

MOYENNE / 6 SURVIVANTS / LONGUE

La situation pourrait paraître absurde si nous n'en connaissions pas la signification. Nous voilà en compagnie des derniers rescapés d'une escouade impériale, en train de fouiller un bâtiment en ruine. Les zombies seront bientôt sur nous, mais les gardes refusent de partir tant qu'ils n'ont pas trouvé le mandat impérial perdu en même temps que leur commandant. Le bâtiment abrite le palanquin d'un Émissaire Céleste, un prêtre de haut rang. Ils ne peuvent pas quitter les lieux tant que le mandat, sûrement déchiré et éparpillé aux quatre vents, n'a pas été retrouvé. C'est la loi, et ils sont prêts à donner leur vie pour cela.

Je comprends. Le sens du devoir, c'est parfois tout ce qui nous reste face à une destruction imminente. Quant à nous, nous avons décidé de les aider. Non pas par respect des traditions, mais pour sauver ces soldats. Libérés de leur devoir, ils pourront rejoindre nos rangs.

Dalles requises : 27R, 30V, 31R, 36V, 37V & 38V.

OBJECTIFS

- ♦ **Sauvez l'émissaire céleste.** Remplissez ces objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 1. **Récupérez un mandat céleste.** Les endroits où vous pourrez le trouver sont indiqués par des cartes Objectif.
 2. **Mettez l'émissaire céleste en sécurité.** Le Signal représente l'émissaire céleste. La Quête réussit dès qu'il atteint la zone de sortie (prenez des cartes Objectif pour découvrir comment atteindre votre but).

RÈGLES SPÉCIALES

- ♦ **Mise en place.** La carte Objectif de la zone d'invasion de départ se trouve à dessin dans une zone de corruption. Elle ne peut pas être détruite.
- ♦ **Épilogue.** L'Objectif vert n'est placé que lorsque vous jouez l'Épilogue (page 26).



27R	30V
37V	31R
38V	36V



QUÊTE 4 : CRI DE RALLIEMENT

MOYENNE / 6 SURVIVANTS / MODÉRÉE

La ville est prise d'assaut ! Les zombies envahissent les rues et tous nos dirigeants sont soit morts, soit disparus. Il y a des survivants, mais si nous restons dispersés, nous n'avons aucune chance. Lorsque la situation devient incontrôlable, les guerriers s'appuient sur la ruse et la force. Gagnons la confiance des soldats et prenons les devants. C'est notre heure !

Dalles requises : 31V, 32V, 35V, 36R, 37R & 38V.

OBJECTIFS

- ◆ Sauvez autant de Gardes que possible. Remplissez ces objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 1. **Trouvez les gardes.** Les endroits où vous pourrez les trouver sont indiqués par des cartes Objectif.
 2. **Mettez les gardes en sécurité.** La Quête réussit dès que tous les Gardes se trouvent dans la zone du drapeau. La Quête échoue si le moindre Garde est perdu.

NOTE : Cette Quête ne comporte pas de règles spéciales.



32V	36R	38V
31V	35V	37R

Zone de départ des survivants
 3x Statues Chi
 Signal
 4x Corruption
 Zone du drapeau
 3x Cartes Note
 9x Cartes Objectif
 Zones d'invasion



QUÊTE 5 :

LA LIGNE DE CHI

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / MODÉRÉE

L'énergie du Chi circule spontanément en chaque chose. Y compris à travers le monde lui-même, nous indiquant que la terre sur laquelle nous vivons est vivante et sacrée. Au fil du temps, les héritiers des cours impériales ont appris à déplacer les lignes de pouvoir qui circulent dans le sol afin de les adapter à leurs besoins. Hélas, ces lignes ont désormais attiré la convoitise des nécromanciens Profanateurs, toujours plus avides de puissance.

Nous avons localisé un noyau d'énergie dans un petit palais situé juste derrière les remparts. La ligne de Chi a jadis été déviée à l'aide d'armes enchantées qui faisaient office de point d'ancrage. Si nous retirons ces ancres, la ligne de Chi reprendra son cours d'origine, situé dans l'enceinte de la muraille. L'harmonie sera rétablie et les Profanateurs seront privés de leur source de pouvoir !

Dalles requises : 28R, 31R, 35R, 36R, 37V & 38V.

OBJECTIFS

- ◆ **Déplacez la ligne de Chi.** Remplissez ces objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 - 1. Prenez les armes d'ancrage.** Prenez toutes les cartes Objectif.
 - 2. Libérez la ligne de Chi.** Empruntez la sortie avec tous les survivants et le Signal (les cartes Objectif vous indiqueront la voie à suivre). Un survivant peut s'échapper par cette zone à la fin de son tour, avec tous les Gardes qui s'y trouvent, tant qu'elle ne contient pas de zombies. Le Signal quitte le plateau par cette zone en même temps que le dernier survivant.

RÈGLES SPÉCIALES

- ◆ **Mise en place.** Prenez 4 reliques de Crypte au hasard et mélangez-les pour former un paquet. Ces reliques ne peuvent être acquises que par le biais de cartes Objectif.
- ◆ **Ils ont percé nos défenses !** La Quête est perdue si un pion Corruption détruit une carte Objectif ou si un tel pion est placé sur un Chemin de ronde.



31R	36R
37V	38V
35R	28R



QUÊTE 6 : ABATTAGE DE PRÉTORIENS

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / MODÉRÉE

Le quartier dans lequel nous venons d'entrer est tombé aux mains des zombies la nuit dernière. De nombreuses provisions et autres biens précieux jonchent les rues dévastées. Les coupables sont tout désignés : les Prétoriens. Ces brutes étendent leur protection impie sur tous les zombies alentour, les rendant presque invulnérables. Pour les détruire, nous sommes contraints de canaliser notre Chi en de puissantes attaques. Tant que ces monstres existeront, cette guerre n'aura pas de fin. Par conséquent, je déclare ouverte la chasse aux Prétoriens !

Dalles requises : 28R, 31R, 35R, 36V, 37V & 38R.

OBJECTIFS

- ♦ **Abattez les Prétoriens !** Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix pour gagner la partie :
 - Prenez toutes les cartes Objectif.
 - Tuez 4 Prétoriens (ou plus).

RÈGLES SPÉCIALES

- ♦ **Mise en place.**
 - Placez une Échelle de corde dans la zone indiquée de la dalle 28R.
 - Placez l'Objectif vert dans la zone indiquée de la dalle 31R.
- ♦ **Gardes en danger.** Les Gardes dont la zone contient une carte Objectif ne peuvent pas effectuer d'actions de Garde tant que la carte n'a pas été prise.
- ♦ **Bas les pattes !** L'Objectif vert ne peut pas être pris.



QUÊTE 7 :

LES MULTIPLES VISAGES DE LA MORT

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / LONGUE

Ça a commencé ce matin. Un Profanateur est venu nous narqueter par sa simple présence. Son rire glaçant a retenti depuis le toit d'une maison près des remparts, puis il a disparu. Le voilà de retour, à la tête d'une armée de zombies venant de toutes les directions. La horde est prête à forcer nos défenses et à raser la ville une bonne fois pour toutes. Sauf si on s'en mêle. Si nous pouvions nous faufiler jusqu'au Profanateur et l'assassiner avant que ses légions ne soient sur nous, nous pourrions empêcher ce qui pourrait être le plus terrible assaut depuis le début de la guerre.

Nous sommes conscients que nous allons contempler les multiples visages de la Mort en face. Nous espérons revenir couverts de tripes et de gloire. Alors, qui veut en être ?

30V	35R
38V	36R
27R	37V

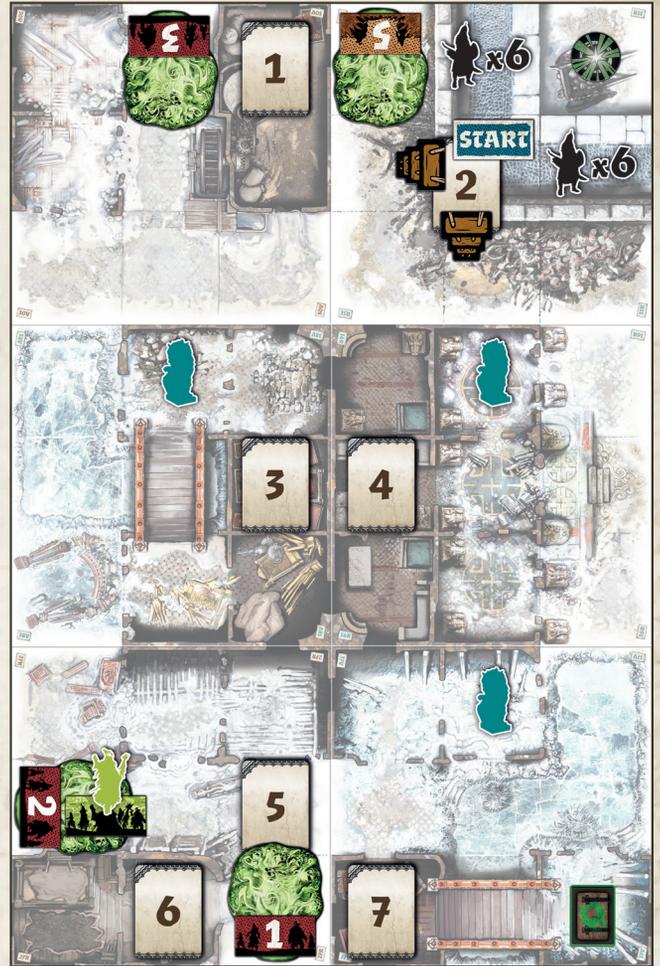
Dalles requises : 27R, 30V, 35R, 36R, 37V & 38V.

OBJECTIFS

- ♦ **Terrassez le Profanateur et son armée de zombies.** Remplissez ces objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 1. **Trouvez les survivants.** Prenez toutes les cartes Objectif.
 2. **Éliminez les morts-vivants.** La Quête réussit dès qu'il n'y a plus aucun zombie en jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

- ♦ **Mise en place.**
 - Placez un Nécromancien Profanateur (avec son pion Invasion de Profanateur) sur la dalle 27R.
 - Placez les Échelles de corde dans la zone indiquée de la dalle 35R.
- ♦ **Épilogue.** L'Objectif vert n'est placé que lorsque vous jouez l'Épilogue (page 26).



QUÊTE 8 : LES ÉTOILES DE FEU

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / LONGUE

Les zombies ont découvert un passage secret pour entrer dans la ville, et les remparts peuvent céder à tout moment. Face à une telle situation, toute personne sensée prendrait ses jambes à son cou, mais nous ne sommes pas de simples gueux qui se terrerent derrière les murs en attendant la mort. Nous sommes des héros ! Et nous nous apprêtons à affronter les zombies au cours d'une glorieuse bataille !

L'arsenal de la ville contenait des « Étoiles de Feu », de grosses bombes à poudre noire. La plupart ont été utilisées, mais il doit bien en rester quelques-unes. Nous pourrions nous en servir pour nous débarrasser des intrus et repousser les zombies qui s'attaquent à nos murailles.

Venez avec nous et profitez du feu d'artifice !

Dalles requises : 28R, 33R, 35V, 36V, 37R & 38R.

OBJECTIFS

- ◆ **Repoussez les envahisseurs zombies.** Remplissez ces objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 - 1. Trouvez les étoiles de feu.** Les cartes Objectif vous indiqueront où les trouver.
 - 2. Mettez tout le monde dehors.** Utilisez les étoiles de feu pour déplacer la zone d'invasion de départ dans la zone du drapeau, au-delà de la muraille. La Quête réussit dès qu'il n'y a plus de zombies sur le plateau (à l'exception de ceux qui se trouveraient dans les zones d'invasion 1, 2 et 3).

NOTE : Cette Quête ne comporte pas de règles spéciales.



38R	28R
36V	37R
33R	35V

START
Zone de départ des survivants

3x Statues Chi

5x Corruption

2x Chaudrons

Zone du drapeau

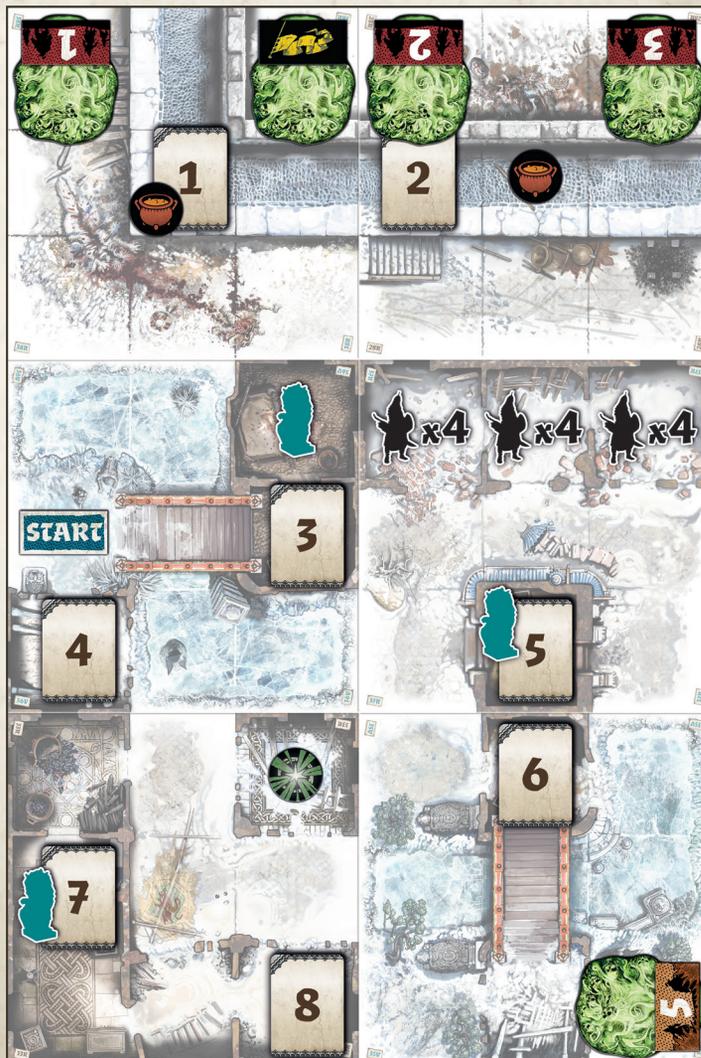
Signal

6x Cartes Note

12x Gardes

8x Cartes Objectif

Zones d'invasion (1, 2, 3, 5)



QUÊTE 9 : LE MUR INTÉRIEUR

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / LONGUE

Les remparts extérieurs ont cédé en bien trop d'endroits et les zombies se répandent désormais dans le secteur à un rythme alarmant. Afin de ne pas nous retrouver cernés, nous devons nous regrouper et nous replier à l'abri de la ligne de défense suivante. Pour le moment, nos alliés de la garde sont dispersés et nous avons besoin d'emporter du ravitaillement. Rassemblons le plus de monde et de matériel possible, puis évacuons dare-dare !

Dalles requises : 30V, 32R, 35R, 36V, 37V & 38R.

38R	37V	30V
36V	32R	35R

OBJECTIFS

- **Évacuez !** La Quête réussit dès que tous les Gardes ont rejoint la zone du drapeau. La Quête échoue si le moindre Garde est perdu.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Placez des Échelles de corde dans les zones indiquées des dalles 32R et 37V.
- **Épilogue.** L'Objectif vert n'est placé que lorsque vous jouez l'Épilogue (page 26).



Zone de départ des survivants	Statues Chi	Cartes Note	Cartes Objectif	Signal	Zones d'invasion
Gardes	Chaudrons	Échelles de corde	Corruption	Zone du drapeau	Objectif

QUÊTE 10 : L'EMPRISONNEMENT

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / LONGUE

Pris dans le feu de l'action, il nous a fallu un bon moment avant de comprendre que les Profanateurs et leurs sillages de corruption ne pouvaient pas traverser l'eau. L'eau est l'incarnation de la force vitale, du Chi lui-même. Quoi qu'il advienne, elle s'adapte et continue de couler. Exactement comme nous ! C'est pour cette raison que nous avons survécu jusqu'ici. Nous en sommes convaincus désormais. Nous ne pouvons pas perdre cette guerre.

D'un point de vue plus pratique, nous pourrions utiliser l'eau pour piéger et emprisonner les Profanateurs. Ils sont peut-être capables de défier la mort, mais ils ne pourront échapper à leurs chaînes aquatiques. Pour atteindre cet objectif, nous allons devoir ériger des sceaux magiques afin de dévier le trajet des zombies à travers la ville.

Dalles requises : 27R, 28R, 30V, 31V, 35R, 36V, 37V & 38V.

OBJECTIFS

- ◆ **Piégez le Profanateur.** Remplissez ces objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :
 - 1. Trouvez les sceaux magiques.** Les cartes Objectif vous indiqueront où les trouver.
 - 2. Déviez l'itinéraire des zombies.** Utilisez les sceaux pour déplacer le pion Invasion de départ dans la zone de l'Objectif vert. Vous pouvez faire de même avec le pion Invasion orange.
 - 3. Emprisonnez le Profanateur.** La Quête réussit dès que le Nécromancien Profanateur est généré dans la zone de l'Objectif vert.

RÈGLES SPÉCIALES

- ◆ **Mise en place.**
 - Placez des Échelles de corde dans les zones indiquées des dalles 36V et 38V.
 - Placez l'Objectif vert sur la dalle 37V. Il ne peut pas être pris.
- ◆ **Corruption rampante.** Révélez toute carte Objectif détruite par la corruption. Elles peuvent indiquer de fâcheuses conséquences.





ÉPILOGUE

Nous pouvons tourner l'immortalité des Profanateurs à notre avantage. Nous avons les connaissances et les armes nécessaires pour les lier à un endroit donné et les bannir à jamais. On ne peut pas faire ça n'importe où, bien sûr, mais une victoire définitive est désormais envisageable. Cela vaut la peine de s'aventurer de nouveau dans les quartiers de la ville tombés à l'ennemi !

L'Épilogue peut être joué si les survivants ont trouvé le Moulin à prières impérial et/ou la Tablette de jade gravée.

Les joueurs peuvent rejouer les Quêtes suivantes en y ajoutant l'Objectif vert et de nouveaux objectifs de jeu à remplir. La durée de la partie passe alors à « très longue ».

- ♦ Quête 2 – L'Origine de l'Esprit (page 17)
- ♦ Quête 3 – L'Émissaire Céleste (page 18)
- ♦ Quête 7 – Les Multiples Visages de la Mort (page 22)
- ♦ Quête 9 – Le Mur Intérieur (page 24)

OBJECTIFS SUPPLÉMENTAIRES

Ces objectifs supplémentaires doivent être accomplis dans l'ordre, une fois les objectifs principaux de la Quête remplis. Si la Quête indique que les survivants (y compris les Gardes) sortent du plateau, ceux-ci restent en jeu et la partie continue.

- 1. Dévies l'itinéraire des zombies.** Utilisez le Moulin à prières impérial et/ou la Tablette de jade gravée pour déplacer le pion Invasion de départ dans la zone de l'Objectif vert.
- 2. Emprisonnez le Profanateur.** La Quête réussit dès que le Nécromancien Profanateur est généré dans la zone de l'Objectif vert.

RÈGLES SPÉCIALES SUPPLÉMENTAIRES

- ♦ **Trésors de subordination.** Le Moulin à prières impérial et la Tablette de jade gravée (trouvés dans la Quête 10 : L'Emprisonnement) sont empilés en un paquet face cachée, à côté du paquet relique de Crypte. Lorsqu'ils piochent une relique de Crypte, les joueurs peuvent piocher dans le paquet de leur choix.



NOUVELLES COMPÉTENCES

En cas de conflit avec les règles générales, c'est la règle des compétences qui l'emporte. Les effets des compétences et/ou des bonus suivants sont immédiats et peuvent être utilisés durant le tour de leur acquisition. Cela signifie que si une action permet à un survivant de progresser d'un niveau et d'acquérir une nouvelle compétence, il peut l'utiliser immédiatement avec les actions qu'il lui reste (le survivant peut aussi utiliser toute action supplémentaire accordée par la compétence).

RAPPEL : Un survivant ne peut dépenser qu'un seul point de Chi par action (page 6).

 [compétence] – Le survivant peut dépenser 1 Chi pour utiliser la compétence indiquée.

 + 2 dés : [action] – Chaque fois qu'il résout une action du type spécifié (à Distance, Combat, Magie ou Mêlée), le survivant peut dépenser 1 Chi pour gagner +2 dés avec l'arme qu'il utilise.

 **Saut** – Le survivant peut dépenser 1 Chi pour utiliser la compétence Saut gratuitement. Le survivant peut utiliser cette compétence une fois lors de chacun de ses tours. Il se déplace de 2 zones vers une zone en ligne de vue. Ignorez tout ce qui se trouve dans la zone intermédiaire, à l'exception des murs et des portes fermées. Cette compétence peut être utilisée pour accéder à un Chemin de ronde vers lequel le survivant dispose d'une ligne de vue. Les compétences relatives au déplacement (comme +1 zone par Déplacement ou Insaisissable) sont ignorées, mais les pénalités de déplacement (comme la présence de zombies dans la zone de départ) s'appliquent.

Arpenteur de ponts – Le survivant peut accéder aux ponts en passant par les côtés (il n'est pas limité aux entrées).

Dieu intérieur – Le survivant ne perd pas de point de Chi chaque fois qu'un Dévoreur de Dieux est pioché.

Guerrier des glaces – Le survivant peut effectuer des actions de Combat quand il se trouve dans une zone de glace.

Arpenteur des glaces – Une fois par tour, s'il se trouve dans une zone de glace, le survivant peut effectuer 1 action de Déplacement gratuite.

Sur un 6 : +1  – Le survivant gagne 1 Chi pour chaque 6 qu'il obtient lors d'une action de Combat.

CRÉDITS

CONCEPTION :

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT et David PRETI

DÉVELOPPEMENT :

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO et Toi VON GLEHN

PRODUCTION :

Rebecca HO (Responsable), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN et Gregory VARGHESE

ILLUSTRATIONS :

Jérémy Masson (Concept des personnages et couverture), Nicolas Fructus (dalles) et Giorgia Lanza (couleurs)

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Gabriel BURGHI (Responsable), Matteo CERESA (Responsable), Marc BROUILLON, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE et Júlia FERRARI

INGÉNIERIE DES SCULPTURES :

Vincent FONTAINE et Aragorn MARKS

SCULPTURE :

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO et Rafal ZELAZO

ÉCRITURE :

Eric KELLEY

RELECTURE :

Jason KOEPP

DIRECTION ARTISTIQUE :

Mathieu HARLAUT

ÉDITEUR :

David PRETI

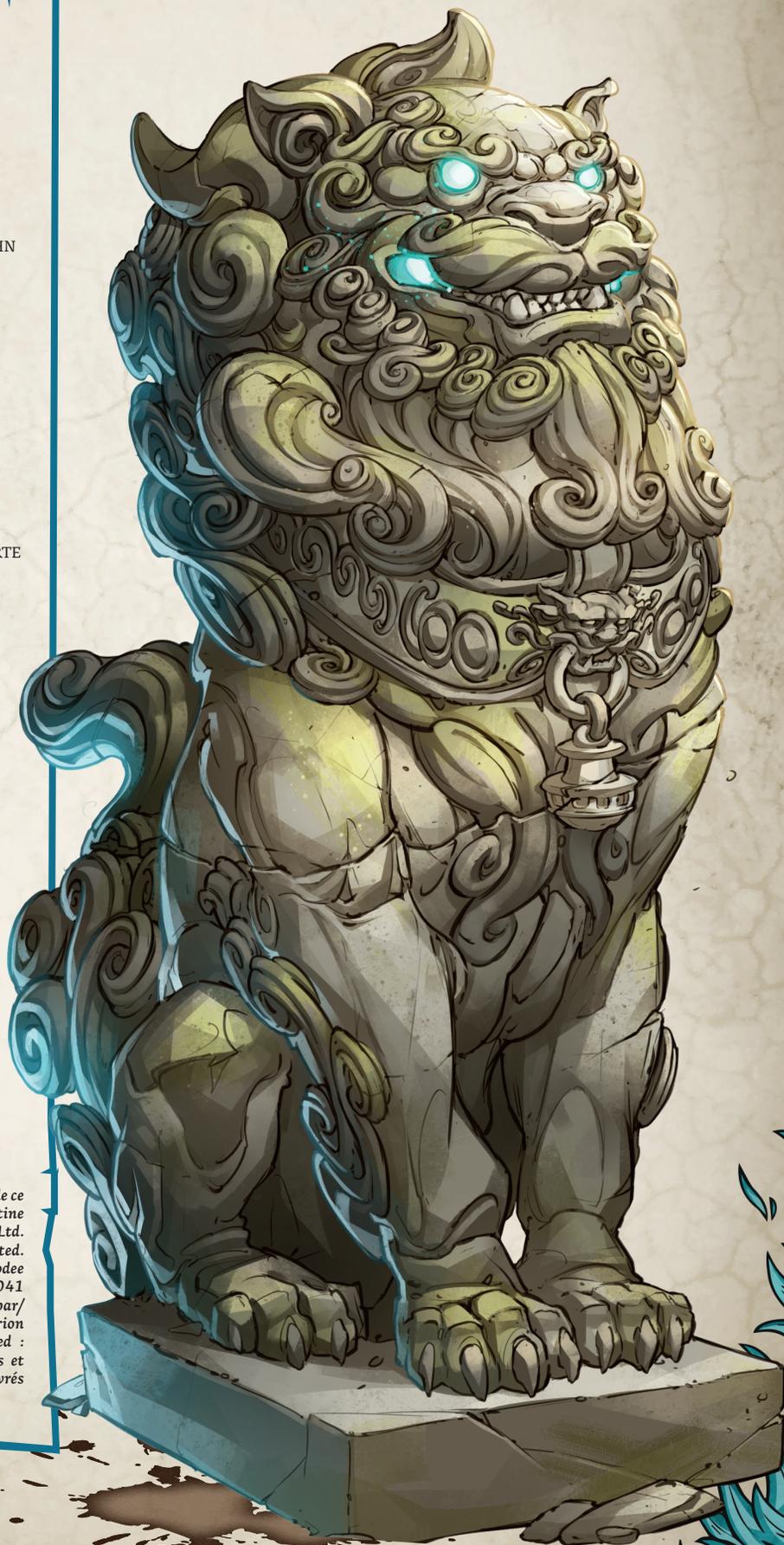
TESTEURS :

Rafael ASSAF, Fernando MONTEIRO, Euclides RIBEIRO, Marco SACCOMANI

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO :

Hervé DAUBET (Supervision et traduction), Olivier PRÉVOT et Pyrène LASSEUBE (Relecture), Sonia GALLARDO MÁRQUEZ (Mise en page)

© 2024 CMON Global Limited, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont TM de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON et le logo CMON sont TM de CMON Global Limited. Tous droits réservés. Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué au/Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Fabriqué par CMON Global Limited : 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Photographies et illustrations non contractuelles. Les éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Fabriqué en Chine.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

◆ RÉSUMÉ DU ROUND DE JEU ◆

Chaque round de jeu commence par :

◆ 01- PHASE DES JOUEURS

Le premier joueur active tous ses survivants, l'un après l'autre, dans l'ordre de son choix. Vient ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens horaire. Chaque survivant dispose de trois actions à dépenser, choisies dans la liste suivante. Sauf indication contraire, chaque action peut être accomplie plusieurs fois par activation.

- + **Déplacement** : Déplacement d'une zone (dépensez des actions supplémentaires si des zombies occupent la zone de départ).
- + **Fouille (1x tour)** : Uniquement dans une zone de bâtiment qui ne contient pas de zombie. Piochez une carte Équipement. Le survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.
- + **Réorganiser/Échanger** : Possibilité d'échange avec un autre survivant dans la même zone. L'échange ne doit pas forcément être équitable.
- + **Action de Combat** :
 - **Action de Magie** : Sort de Combat équipé requis.
 - **Action de Mêlée** : Arme de Mêlée équipée requise.
 - **Action à Distance** : Arme à Distance équipée requise.
- + **Action d'Enchantement** : Enchantement équipé requis.
- + **Prendre ou Activer un Objectif** dans la zone du survivant.
- + **Ne rien faire** : Toutes les actions restantes sont perdues.
- + **Faire du bruit** : Placez un pion Bruit dans la zone du survivant.
- + **Action de Chaudron (3 actions)** :
 - **Déplacer un Chaudron** de la zone du survivant vers une zone adjacente disposant d'une voie libre. Le survivant se déplace en même temps.
 - **Déverser un Chaudron** d'un Chemin de ronde vers une zone de rue adjacente. Tous les acteurs dans la zone ciblée sont éliminés.
- + **Action de Garde** :
 - Action de Déplacement
 - Action de Mêlée ou à Distance.
 - Déplacer ou Déverser un Chaudron (3 Gardes ou plus).

Quand tous les joueurs ont fini :

◆ 02- PHASE DES ZOMBIES

ÉTAPE 1- ACTIVATION : ATTAQUE OU DÉPLACEMENT

Tous les zombies dépensent une action pour accomplir une des tâches suivantes :

- + Les zombies attaquent les survivants dans leur zone.
- + Les zombies qui n'ont pas attaqué se déplacent.

Les zombies privilégient les survivants visibles qu'ils peuvent atteindre. S'ils ne disposent pas de ligne de vue, ils choisissent la zone la plus bruyante qu'ils peuvent atteindre. Choisissez la voie la plus courte. Si plusieurs zones sont éligibles, et que l'une ne dispose pas d'une voie libre, ignorez-la. Dans les autres cas, les joueurs décident du trajet emprunté par les zombies.

ÉTAPE 2- INVASION

- + Piochez toujours les cartes Zombie pour les zones d'invasion dans le même ordre, en partant de la zone d'invasion n°1 pour finir par la zone d'invasion de Profanateur.
- + **Niveau de danger utilisé** : Niveau de danger le plus élevé parmi les survivants.
- + **Plus de figurines du type demandé** : Placez les zombies restants. Générez ensuite une Abomination (ou donnez-lui une activation supplémentaire si elle est déjà en jeu).
- + **Nécromancien Profanateur** : Le pion Invasion dont il est issu se déplace de 1 zone en direction du Signal en répandant de la corruption.

◆ 03- PHASE DE FIN DE ROUND

- + Retirez tous les pions Gel et Bruit du plateau.
- + Le joueur suivant (dans le sens horaire) reçoit le pion Premier joueur.

ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES

Lorsque plusieurs cibles partagent le même ordre de priorité, les joueurs choisissent celles qui sont éliminées en premier.

ORDRE DE PRIORITÉ	NOM	ACTIONS	ÉLIMINATION	POINTS D'ADRÉNALINE
1	Balèze (tous types)/Abomination (tous types)/Dragon	1	2/3/Spécial	1/5/1
2	Rôdeur (tous types) + Nuée de Ratz + Nuées de Corbeaux	1	1	1
3	Forcené (tous types) + zombies Wolfz	2	1	1
4	Nécromancien (tous types)	1	1	1