

ÉQUIPEMENT



à la main

dans le sac

RÉP



BLESSURES



" Nouveau jour, même boulot, mais maintenant j'efface mes traces avant même de tirer. "

Nom:

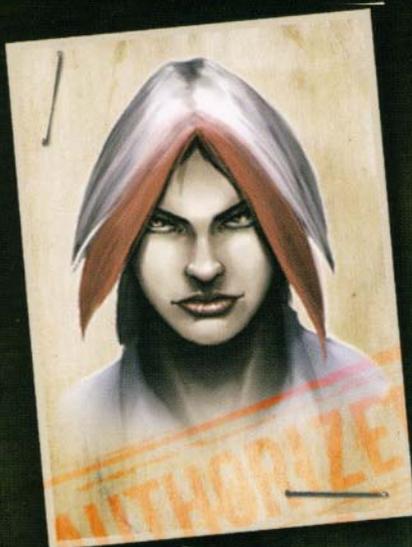
Bank

Attributs:

3 - 3 - 2 / 2 - 6 - 1

Compétences:

Tireur d'élite, Bank augmente sa réputation de 1 pour les résultats des tirs.



ÉQUIPEMENT



ARMES

à la main

dans le sac

BLESSURES



“ Hey, y'a de la baston qui dégénère au coin de la 3eme rue. ”

Nom:

Beck

Attributs:

4 - 5 - 2 / 3 - 4 - 2

Compétences:

Agile. En combat rapproché, elle peut demander que son adversaire relance un dé.

Elle doit accepter le résultat.



ÉQUIPEMENT



ARMES

à la main

dans le sac

BLESSURES



“ Oh chéri, ça doit faire mal. ”

Nom: Buffy

Attributs: 3 - 4 - 2 / 2 - 4 - 1

Compétences: Buffy peut dépenser une action pour essayer
de se guérir ou de guérir un survivant adjacent.
.....

ALL THINGS
ZOMBIE

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

COMPTE TOUR



ÉQUIPEMENT

ARMES

RÉP

à la main

dans le sac

BLESSURES

 retourner

“ Un grand pouvoir implique... des gros flingues. ”

Nom: Jimmy

Attributs: 4 - 4 - 2 / 3 - 3 - 2

Compétences: Jimmy peut faire deux actions

s'il ne se déplace pas.

.....



ÉQUIPEMENT

Two empty rounded square boxes for equipment.

ARMES

Two empty rounded square boxes for weapons.

à la main

dans le sac

RÉP

One empty rounded square box for reputation.

BLESSURES

0

1

2

3
retourner



One empty rounded square box for wounds.

“ Rien de tel que du sang sur nos poings. ”

Nom:

Le Marin

Attributs:

3 - 3 - 3 / 3 - 1 - 2

Compétences:

Si le Marin élimine tous les ennemis dans son hex, il peut se déplacer dans un hex adjacent et combattre de nouveau.



ÉQUIPEMENT



à la main

dans le sac

RÉP



BLESSURES



“ Comptez sur moi ! Je tue bien mieux, et sans odeur. ”

Nom:

Nick

Attributs:

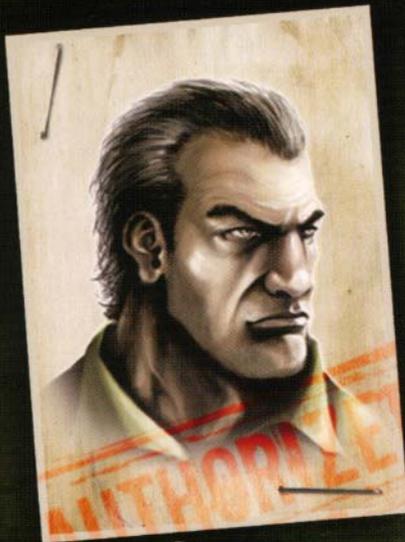
5 - 4 - 2 / 4 - 4 - 2

Compétences:

Coriace. Si une blessure devait le tuer,

lancez 2d6 et comparez avec sa réputation.

Si au moins un résultat est bon, il reste en vie.



ÉQUIPEMENT



ARMES

à la main

dans le sac

BLESSURES

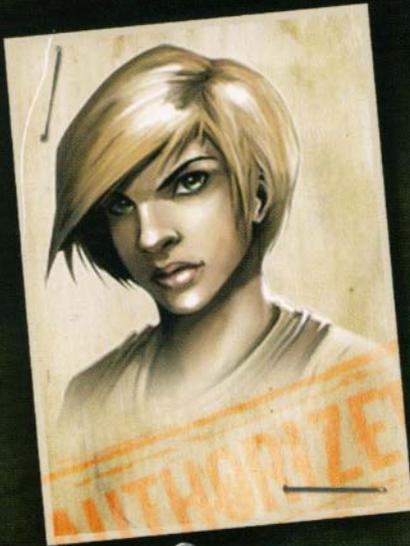


“ J'aurais du le voir. J'aurais du le voir depuis le début. ”

Nom: Professeur

Attributs: 3 - 3 - 1 / 3 - 2 - 0

Compétences: Une fois par partie, au lieu de combattre un zombie, le Professeur peut tenter de le guérir. Lancez 2d6, s'il obtient deux réussites le zombie est guéri. Voir L'antidote.



ÉQUIPEMENT



ARMES

à la main

dans le sac

BLESSURES



“ Un jour top-model, le lendemain la Lara Croft du pauvre. Ça craint. ”

Nom: Tonya

Attributs: 5 - 4 - 2 / 4 - 4 - 2

Compétences: Spécialiste des guerres contre les zombies.

Lorsqu'elle doit lancer un ou des dés, elle peut relancer un dé. Elle doit utiliser le résultat.