DEAD
OF WINTER
À LA CROISÉE DES CHEMINS

BUT DU JEU

Dead of Winter vous plonge dans un hiver au lendemain d'une apocalypse provoquée par des zombies. Votre groupe et celui des autres joueurs forment une colonie de survivants ayant un but commun, mais chaque groupe a également ses propres aspirations. Généralement, le but de votre groupe et celui de la colonie auront des aspects communs, mais parfois, certains auront des objectifs allant à l'encontre de celui de la colonie. Le jeu peut se terminer de plusieurs manières : si la piste de moral tombe à 0, si le compteur de manches arrive à 0 ou si l'objectif commun est rempli. Vous devrez faire preuve de sang froid pour l'emporter !

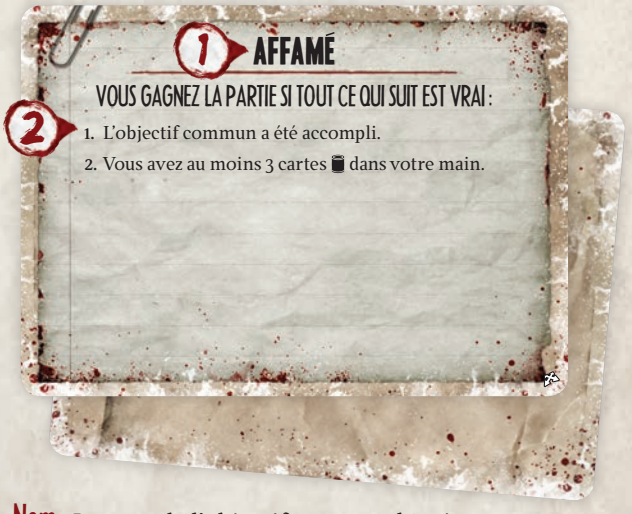
MATÉRIEL

- 10 – cartes Objectif commun recto verso
- 24 – cartes Objectif personnel
- 10 – cartes Objectif personnel - Traitre
- 10 – cartes Objectif personnel - Exilé
- 30 – cartes Survivant
- 5 – plateaux Joueur
- 1 – jeton Premier joueur
- 25 – cartes Objets de départ
- 20 – cartes Objet - Bibliothèque
- 20 – cartes Objet - École
- 20 – cartes Objet - Hôpital
- 20 – cartes Objet - Poste de police
- 20 – cartes Objet - Station-service
- 20 – cartes Objet - Supermarché
- 20 – cartes Crise
- 80 – cartes Croisée des chemins
- 25 – jetons Blessure
- 20 – jetons Survivant vulnérable
- 20 – jetons Nourriture
- 20 – jetons Bruit
- 20 – jetons Barricade
- 6 – jetons Famine
- 2 – marqueurs
- 30 – zombies cartonnés
- 20 – jetons Zombies *(s'il n'y a plus de zombies cartonnés)*
- 30 – survivants cartonnés
- 60 – socles en plastique pour les pions cartonnés
- 1 – plateau de la colonie
- 6 – cartes Lieu
- 1 – règle
- 30 – dés d'action
- 1 – dé de risque

CARTES OBJECTIF COMMUN

1. **Nom :** Le nom de l'objectif commun.
2. **Mise en place :** La démarche à suivre pour préparer le plateau pour le scénario décrit par cette carte.
3. **But :** La ou les tâches qu'il faut accomplir pour compléter l'objectif commun.
4. **Durée :** Estimation du temps nécessaire pour compléter l'objectif commun. Courte=45-90 minutes. Moyenne=90-120 minutes. Longue=120-210 minutes.

CARTES OBJECTIF PERSONNEL



1. **Nom :** Le nom de l'objectif personnel (qui est secret).
2. **But :** La ou les tâches que vous devez accomplir pour remporter la partie.

Note : Les cartes du jeu Dead of Winter affichent l'icône de Croisée des chemins dans le coin inférieur droit pour les différencier des cartes des extensions à venir.

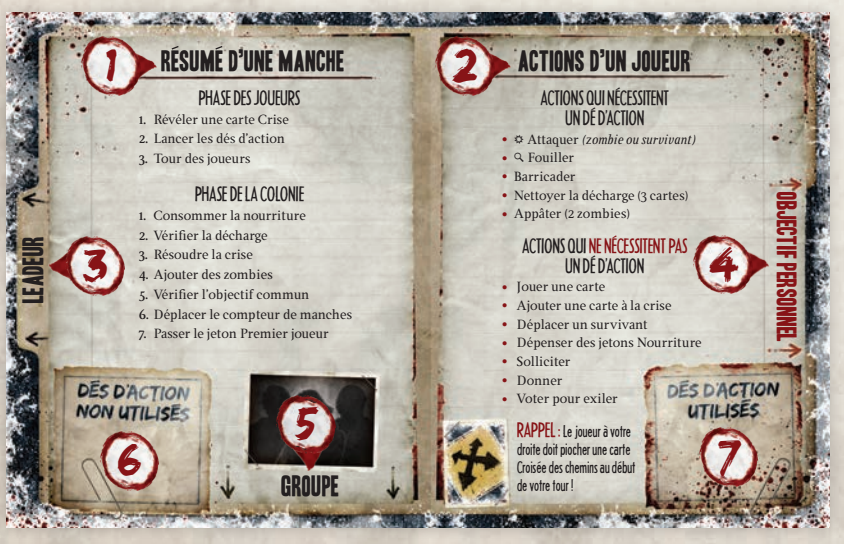
CARTES SURVIVANT

1. **Nom :** Le nom du survivant.
2. **Métier :** Le métier du survivant avant l'apocalypse zombie (aucun effet sur le jeu).
3. **Valeur d'influence :** L'importance hiérarchique du survivant dans la colonie.
4. **Valeur d'attaque :** L'efficacité du survivant en combat.
5. **Valeur de fouille :** L'efficacité du survivant dans la recherche d'objets.
6. **Lieu de prédilection :** Le lieu où le survivant doit se trouver pour utiliser sa compétence.
7. **Compétence :** Un effet unique du survivant sur le jeu.

CARTES OBJET

1. **Nom :** Le nom de l'objet.
2. **Symbole :** Il y a 7 types d'objets différents.
3. **Effet :** L'effet unique de la carte lorsqu'elle est jouée.
4. **Lieu :** Le paquet dans lequel l'objet se trouve au début de la partie.

PLATEAU JOUEUR



1. **Résumé d'une manche :** Un rappel de l'ordre dans lequel les évènements d'une manche ont lieu.
2. **Actions du tour d'un joueur :** Un rappel des actions qu'un joueur peut faire pendant son tour.
3. **Leadeur du groupe :** Le joueur place le leadeur de son groupe face visible dans cette zone.
4. **Objectif personnel :** L'objectif personnel du joueur est placé face cachée (secret !) dans cette zone.
5. **Groupe :** Le joueur place ses autres survivants dans cette zone.
6. **Dés d'action non utilisés :** Après avoir lancé les dés, le joueur place ses résultats dans cette zone.
7. **Dés d'action utilisés :** Lorsqu'un joueur utilise un dé d'action, il le place dans cette zone.

CARTES CRISE

1. **Nom :** Le nom de la crise.
2. **Prévention :** Le type d'objet que les joueurs doivent fournir pour empêcher l'effet de la crise.
3. **Effet :** L'effet négatif qui a lieu si les joueurs n'ont pas empêché la crise.
4. **Facultatif :** Les joueurs peuvent fournir ces objets contre la crise, en plus des objets nécessaires à la prévention, pour bénéficier de cet effet supplémentaire.

CARTES CROISÉE DES CHEMINS

1. **Nom :** Le nom de la carte Croisée des chemins.
2. **Effet déclencheur :** Le texte en italique est la condition qui doit avoir (eu) lieu pour que cet évènement prenne effet.
3. **Options :** Les options possibles lorsque l'évènement de la carte prend effet.

Note importante : *Certaines cartes Croisée des chemins abordent des « thématiques adultes » comme : le sexe, le suicide, l'alcool, un langage explicite, etc. Ces cartes sont identifiées de [!?]. Les joueurs peuvent retirer ces cartes (il y a en 7) avant de commencer la partie.*

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Jeton Premier joueur : Indique le premier joueur dans l'ordre du tour. Le premier joueur agit en premier et sa voix l'emporte en cas d'égalités.

Jetons Barricade : Utilisés pour barricader des entrées.

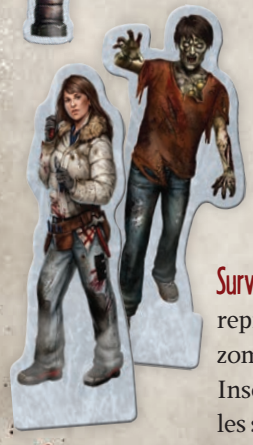
Jetons Survivant vulnérable : Ils représentent les membres de la communauté qui sont trop vieux ou trop jeunes pour contribuer à la survie, mais occupent une place et consomment de la nourriture.

Jetons Blessure : Recto : blessure normale. Verso : engelure (blessure par le froid).

Jetons Nourriture : Ajoutés ou retirés de la réserve de nourriture en fonction de divers effets de jeu.

Jetons Bruit : Ajoutés sur certains lieux pour indiquer le bruit fait à ces endroits.

Dé de risque : Plusieurs effets de jeu provoquent le lancer du dé de risque pour déterminer si un survivant est blessé, gelé ou mordu.



Survivants et zombies cartonnés : Ils représentent les survivants et les zombies présents sur le plateau. Insérez les pions cartonnés dans les socles en plastique.

Dés d'action : Lancés à chaque manche et utilisés pour effectuer certaines actions.

Jetons Famine : Ajoutés à la réserve de nourriture s'il n'y a pas assez de nourriture pour les besoins de la colonie.

PLATEAU DE JEU :

Il est divisé en 7 lieux différents comprenant la colonie et les 6 cartes Lieu.

PLATEAU DE LA COLONIE

1. **Nom du plateau**
2. **Entrées :** Les entrées numérotées. Les zombies à placer dans la colonie le sont dans l'ordre croissant des entrées.
3. **Zones d'entrée :** Les cases où les zombies et les barricades sont placés.
4. **Zone des survivants :** Les cases où les survivants sont placés.
5. **Piste de moral :** Indique l'état du moral de la colonie. Celui-ci est affecté négativement à la mort d'un survivant, s'il y a trop de cartes dans la décharge, s'il n'y a pas assez de nourriture et, parfois, en raison de cartes Crise ou Croisée des chemins.
6. **Compteur de manches :** Indique le nombre de manches à jouer.
7. **Réserve de nourriture :** Les jetons Nourriture sont accumulés ici en fonction de nombreux effets de jeu.
8. **Objectif commun :** La carte Objectif commun est placée à cet endroit.
9. **Décharge :** Les cartes sont placées ici après avoir été jouées.
10. **Cartes Crise :** Le paquet de cartes Crise est placé à cet endroit.
11. **Prévention de la crise :** Les cartes jouées pour contrer (ou parfois aider) la crise sont placées à cet endroit.

CARTES LIEU

1. **Nom :** Le nom du lieu.
2. **Zone des survivants :** Les cases où les survivants sont placés.
3. **Zones d'entrée :** Les cases où les zombies et les barricades sont placés.
4. **Paquet Fouille :** Le paquet où il faut piocher lorsqu'un joueur fouille ce lieu.
5. **Bruit :** Les jetons Bruit sont placés ici. Il ne peut y avoir que 4 jetons Bruit par lieu durant une même manche.
6. **Symboles d'objets :** L'ordre croissant de probabilité (de gauche à droite) de trouver des objets du type illustré en fouillant ce lieu.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de la colonie au centre de la table et les 6 cartes Lieu le long du plateau (ou de la manière qui convient le mieux à votre espace de jeu).

2. Chaque joueur prend un plateau Joueur.

3. Choisissez l'objectif commun ou tirez-le au sort.

Note : Nous vous suggérons de prendre « Encore plus d'échantillons » comme Objectif commun lors de votre première partie.

Placez la carte Objectif commun sur l'endroit approprié du plateau de la colonie et suivez-en les instructions pour la mise en place. Au besoin, consultez *Ajouter des zombies* en page 13 pour plus de détails concernant le placement de zombies sur les zones d'entrées de la colonie.

4. Mélangez le paquet de cartes Objectif personnel (sans les cartes Traitre) et mettez de côté, face cachée, 2 cartes par joueur. Remettez le reste des cartes Objectif personnel (sans les cartes Traitre) dans la boite. Mélangez les cartes Objectif personnel - Traitre et ajoutez-en 1 face cachée aux cartes mises de côté précédemment. Remettez le reste des cartes Traitre dans la boite. Mélangez toutes les cartes Objectifs personnels mises de côté et distribuez-en 1 par joueur. Remettez le reste des cartes Objectif personnel dans la boite sans les regarder. Aucun joueur ne peut révéler sa carte Objectif personnel aux autres joueurs.

5. Mélangez les cartes Crise et posez le paquet à sa place sur le plateau de la colonie.

6. Mélangez chacun des paquets de cartes Survivants, Objectif - Exilé et Croisée des chemins puis placez-les à portée de main.

Note importante : Certaines cartes Croisée des chemins abordent des « thématiques adultes ». Ces cartes sont identifiées de ce symbole. Les joueurs peuvent retirer ces cartes avant de commencer la partie (il y a en 7).

7. Mélangez toutes les cartes Objet de départ et donnez-en 5 à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boite.

8. Séparez les cartes Objet restantes en différents paquets, selon leur lieu de provenance. Mélangez chaque paquet et placez-les sur leur carte Lieu respective.

9. Donnez 4 cartes Survivant à chaque joueur. Chacun en choisit 2 qu'il conserve et remet les autres dans le paquet. Mélangez ensuite le paquet Survivant.

10. Chaque joueur désigne 1 de ses survivants comme le leadeur de son groupe et le place à l'endroit adéquat de son plateau Joueur.

11. L'autre survivant est placé dans le groupe du joueur, en bas de son plateau Joueur.

12. Les survivants cartonnés correspondant aux survivants des joueurs sont ajoutés à la colonie.

AJOUTER DES SURVIVANTS CARTONNÉS A LA COLONIE

Les survivants cartonnés sont placés sur les cercles pointillés de la zone « Survivants dans la colonie » sur le plateau de la colonie.

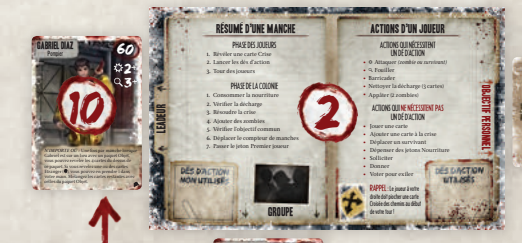
13. Gardez à portée de main les survivants et les zombies cartonnés ainsi que les divers jetons.

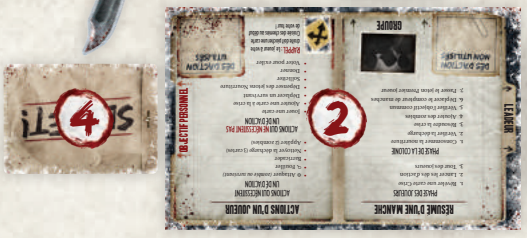
14. Le joueur dont le leadeur a la plus haute influence reçoit le jeton Premier joueur et commence la partie.

« Je dois bien reconnaitre que la fin du monde est tout sauf ennuyeuse. C'est au moment où vous pensez avoir trouvé votre nouvelle routine que tout change. Les journées ne se ressemblent jamais. »

Loretta Clay

MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS





Note : Lorsque vous suivez les instructions de l'objectif commun, utilisez le marqueur bleu pour noter le moral et le marqueur rouge pour le compteur de manches.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Dead of Winter est divisé en manches, chacune d'elles étant divisée en 2 phases obligatoirement jouées dans cet ordre :

1. La phase des joueurs
2. La phase de la colonie

PHASE DES JOUEURS

Pendant la phase des joueurs, réalisez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Révéler une carte Crise :** Retournez la première carte du paquet Crise. L'effet de cette carte se réalisera durant la phase de la colonie si elle n'a pas été contrée. Pour empêcher les effets d'une carte Crise, les joueurs doivent contribuer à l'effort commun en ajoutant assez de cartes du type correspondant à la crise.

2. **Lancer les dés d'action :** À ce moment, chaque joueur retire les dés d'action restant dans ses cases de dés utilisés et non utilisés. Chaque joueur reçoit ensuite 1 dé d'action + 1 dé d'action pour chacun de ses survivants (les joueurs commencent donc la partie avec 3 dés d'action). Chaque joueur doit lancer la totalité de ses dés et mettre les résultats dans sa case de dés non utilisés pour s'en servir durant son tour de jeu. Même si un joueur reçoit 1 dé par survivant, cela ne signifie pas pour autant que ce dé appartient au survivant en question, mais bien au groupe de survivants de ce joueur. Ainsi, un joueur peut utiliser plusieurs dés d'action pour effectuer plusieurs actions avec un même survivant.

3. **Tour des joueurs :** Pendant le tour des joueurs, chacun – en commençant par le premier joueur – prend son tour de jeu. Au début du tour d'un joueur, le joueur à sa droite pioche une carte Croisée des chemins (les effets de cette carte s'appliqueront au joueur actif si, à un moment durant son tour de jeu, l'effet déclencheur a lieu). Pendant son tour, un joueur peut effectuer plusieurs actions. Une fois qu'un joueur a effectué toutes les actions souhaitées (ou alors s'il épuise les actions qu'il peut effectuer) pendant son tour, c'est au tour du joueur à sa gauche. Le jeu continue alors en sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient achevé leur tour. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, la phase des joueurs se termine et la phase de la colonie commence.

ACTIONS D'UN JOUEUR

Certaines actions nécessitent l'utilisation d'un dé d'action alors que d'autres non. Pour utiliser un dé d'action, déplacez simplement un dé placé dans votre case de dés non utilisés vers la case de dés utilisés. Certaines actions nécessitent un résultat particulier du dé utilisé (obtenu lors du lancer, pendant l'étape du lancer des dés d'action).

Les actions qui nécessitent un dé d'action

- **Attaquer :** Pour effectuer une attaque, un joueur doit désigner un de ses survivants et utiliser un dé d'action au résultat *supérieur ou égal* à la valeur d'attaque de ce survivant. Le joueur désigne ensuite une cible de l'attaque. Cette cible doit être un zombie ou un survivant situé sur le même lieu que l'attaquant.

  Si un zombie est visé, il est tué et retiré du plateau de jeu. Ensuite, le joueur *lance le dé de risque* pour le survivant qui a attaqué (voir *Lancer le dé de risque* en page 11 pour plus de détails). Voir *Exemple : Attaquer un zombie* en page 9.

  Si un survivant est visé, relancez le dé d'action utilisé. Si le résultat est ***inférieur ou égal*** à la valeur d'attaque du *survivant visé*, placez un jeton Blessure sur le survivant visé et prenez une carte au hasard dans la main du joueur qui contrôle ce survivant. Voir *Exemple : Attaquer un survivant* en page 9.

  Note : Le dé de risque n'est pas lancé lorsqu'un autre survivant est attaqué.

« Silence tout le monde ! Vous avez entendu vous aussi ? J'ai dit silence ! Voilà, c'est mieux. Je confirme, on n'est pas seuls. Ils ont dû entendre le camion. Vous deux, continuez à chercher. Moi je les attire et j'essaie d'en tomber un ou deux. Dégotez-nous quelque chose qui vaille le coup. »

Thomas Heart

EXEMPLE : ATTAQUER UN ZOMBIE

1. *Le joueur 1 contrôle la survivante Ashley Ross, qui est sur l'école. Le joueur 1 décide d'attaquer 1 zombie situé au même endroit qu'Ashley.*
2. *Ashley a une valeur d'attaque de 2+. Le joueur 1 utilise un dé d'action affichant un 4 (une valeur supérieure ou égale à la valeur d'attaque d'Ashley).*
3. *Le zombie est tué et retiré de l'école. Le joueur 1 doit néanmoins lancer le dé de risque.*
4. *Le joueur 1 obtient une blessure sur son lancer du dé de risque et place 1 jeton Blessure sur la carte Survivant d'Ashley.*

EXEMPLE : ATTAQUER UN SURVIVANT

1. *Ashley Ross est de retour sur l'école et le joueur 1 décide qu'elle va attaquer Mike Cho, un survivant joué par le joueur 2.*
2. *Ashley a une valeur d'attaque de 2+. Le joueur 1 utilise un dé d'action affichant 3, qui est supérieur ou égal à sa valeur d'attaque.*
3. *Le joueur 1 lance le dé d'action. Il obtient un 1, qui est inférieur ou égal à la valeur d'attaque de Mike de 2+.*
4. *Le joueur 2 place un jeton Blessure sur la carte Survivant de Mike Cho et le joueur 1 peut alors prendre une carte au hasard dans la main du joueur 2. Le joueur 1 ne lance pas le dé de risque (ce dé N'EST PAS lancé lorsqu'un joueur attaque un survivant).*

Un joueur peut attaquer plusieurs fois dans le même tour avec le même survivant. Un dé d'action supérieur ou égal à la valeur d'attaque de ce survivant doit être utilisé à chaque fois que ce survivant attaque. Les survivants qu'un même joueur contrôle ne peuvent pas s'attaquer entre eux. Un joueur ne peut pas attaquer un survivant vulnérable.

- **Fouiller :** Un joueur pour fouiller n'importe quel lieu hors colonie. Pour effectuer une fouille, le joueur désigne un de ses survivants et utilise un dé d'action supérieur ou égal à la valeur de fouille de ce survivant. Il peut alors piocher une carte du paquet Objet du lieu sur lequel il se trouve et la consulter sans l'ajouter tout de suite à sa main. Il doit alors choisir entre :
  - ajouter cette carte à sa main et arrêter son action de fouille, *ou*
  - faire du bruit en plaçant un jeton Bruit sur une case de bruit vide du lieu où il se trouve pour piocher une carte supplémentaire. Il peut piocher des cartes aussi longtemps qu'il reste des cases de bruit vides pour les jetons Bruit à placer.

  Lorsque le joueur décide qu'il a fait assez de bruit ou qu'il ne peut plus faire de bruit du tout, il doit prendre

EXEMPLE : FOUILLER UN LIEU

1. *Le joueur 1 a le survivant Forest Plum. Forest se trouve sur la station-service et le joueur 1 décide de lui faire fouiller le lieu. Le joueur 1 espère trouver une carte Carburant.*
2. *Forest a une valeur de fouille de 5+. Le joueur 1 utilise un dé d'action d'une valeur de 5, ce qui est supérieur ou égal à la valeur de fouille de Forest.*
3. *Le joueur 1 pioche la première carte du paquet Objet de la station-service et trouve une carte Briquet.*
4. *Espérant toujours trouver du carburant, le joueur 1 continue de fouiller en faisant du bruit. Il place un jeton Bruit sur une case vide de la carte Lieu de la station-service et pioche une nouvelle carte du paquet Objet de la station-service : c'est du carburant ! Le joueur 1 ajoute alors la carte à sa main et place la carte Briquet au bas du paquet Objet de la station-service.*

1 des cartes piochées et remettre le reste sous le paquet Objet de ce lieu. Un joueur peut effectuer plusieurs actions de fouille avec le même survivant pendant un même tour. Un dé d'action supérieur ou égal à la valeur de fouille du survivant doit être utilisé à chaque fois que ce survivant effectue une fouille. Voir *Exemple : Fouiller un lieu* à gauche.

- **Barricader :** Pour effectuer une action de barricade, un joueur désigne un de ses survivants et utilise un dé d'action d'une valeur quelconque pour poser un jeton Barricade sur une case d'entrée du lieu où se trouve le survivant choisi.
- **Nettoyer la décharge :** Un joueur peut nettoyer la décharge s'il possède un survivant situé dans la colonie. Pour effectuer cette action, le joueur doit utiliser un dé d'action d'une valeur quelconque pour retirer du jeu les 3 premières cartes de la décharge.
- **Appâter :** Pour appâter des zombies, un joueur désigne un de ses survivants et utilise un dé d'action d'une valeur quelconque pour déplacer 2 zombies de n'importe quel lieu vers des cases d'entrée vides du lieu où il se trouve.
- **Compétence de survivant :** Certaines compétences de survivant nécessitent l'utilisation d'un dé d'action. Dans de tels cas, un chiffre est noté devant la description de la compétence. Le dé d'action utilisé doit afficher une valeur supérieure ou égale à ce chiffre pour activer cette compétence. Un joueur peut utiliser une même compétence à plusieurs reprises durant son tour, à moins que la compétence n'indique le contraire. Un dé d'action d'une valeur supérieure ou égale à la valeur de la compétence devra être utilisé à chaque fois.

Les actions qui ne nécessitent pas un dé d'action

- **Jouer une carte :** Durant son tour de jeu, un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite. Pour jouer une carte, placez-la sur la décharge. Lorsqu'une carte Objet - Évènement est jouée, celle-ci est retirée du jeu plutôt que placée dans la décharge.

  Rappel : Durant l'étape de vérification de la décharge, la colonie perd 1 point de moral par tranche de 10 cartes dans la décharge.

  Une carte avec la mention « Équipé » n'est pas mise dans la décharge, mais peut être ajoutée à l'équipement d'un survivant en la plaçant à côté de ce dernier. Désormais, celui-ci possède la compétence offerte par la carte. Une fois la carte équipée, elle ne peut pas être retirée à moins d'être utilisée pour contrer une carte Crise ou d'être donnée à quelqu'un d'autre. Si un survivant équipé d'une carte ou plus meurt dans la colonie, les cartes équipées retournent dans la main du joueur qui le contrôlait. Si un survivant équipé d'une carte ou plus meurt dans un lieu hors colonie, les cartes équipées sont mélangées dans le paquet Objet du lieu en question. Un joueur peut uniquement jouer des cartes à son tour de jeu.

- **Ajouter une carte à la crise :** Un joueur peut ajouter une ou plusieurs cartes de sa main et/ou équipée(s) par ses survivants pour influencer la carte Crise. Les cartes provenant de la main du joueur sont ajoutées face cachée de sorte que personne ne puisse voir le symbole. Chaque carte ajoutée qui porte le symbole indiqué dans la partie Prévention de la carte aide à empêcher la crise d'arriver. Chaque carte portant un autre symbole favorise le déroulement de la crise.

  Note : Certaines cartes ajoutent plusieurs jetons Nourriture à la réserve de nourriture lorsqu'elles sont jouées. Ces cartes ne comptent tout de même que pour 1 seule carte lorsqu'elles sont ajoutées à une crise.

- **Déplacer un survivant :** Un joueur peut déplacer chacun de ses survivants une fois pendant son tour. Un survivant peut ainsi être déplacé vers n'importe quel lieu avec une case de survivant libre. Après chaque déplacement d'un survivant, le joueur doit *lancer le dé de risque.*

  Note : Si le résultat du dé de risque est une morsure, au moment de se propager, l'effet de la morsure se propage à un survivant du lieu vers lequel le survivant s'est déplacé ce tour-ci.

- **Dépenser des jetons Nourriture :** Un joueur peut dépenser 1 ou plusieurs jetons Nourriture en les retirant de la réserve de nourriture de la colonie. Ceci lui permet d'augmenter de 1 le résultat de 1 de ses dés d'action non utilisés pour chaque jeton Nourriture qu'il utilise.

- **Solliciter :** Pendant son tour, un joueur peut demander 1 ou plusieurs cartes Objets auprès des autres joueurs. Un autre joueur peut donc donner une carte Objet de sa main au joueur qui a fait la sollicitation et, s'il le fait, cette carte doit être révélée à tous et jouée immédiatement. La carte demandée ne peut pas être ajoutée à une crise.

- **Donner :** Pendant son tour, un joueur peut donner un objet équipé par un de ses survivants à un autre survivant se trouvant sur le même lieu. Lorsqu'un objet est donné, il est pris du survivant qui l'avait et automatiquement équipé par le survivant qui le reçoit.

  Note : Si l'objet a un effet précisant « une fois par tour » et qu'il a déjà été utilisé ce tour-ci, il ne peut pas être de nouveau activé après avoir été donné à un autre survivant.

- **Voter pour exiler :** Une fois par tour, un joueur peut désigner un autre joueur et appeler à un vote pour l'exiler de la colonie. Appeler au vote oblige tous les joueurs à voter pour (pouce levé) ou contre (pouce baissé) l'exil du joueur visé. Un joueur ne peut se désigner lui-même pour être exilé. Rappelez-vous que le premier joueur décide en cas d'égalités, et cela inclut les votes pour exiler (voir la section *Exilé* en page 14 pour plus de détails).

LANCER LE DÉ DE RISQUE

Immédiatement après qu'un survivant ait tué un zombie ou qu'il se soit déplacé vers un autre lieu, le joueur qui le contrôle doit lancer le dé de risque. Chaque face du dé déclenche un effet lorsqu'elle est obtenue au dé.

Effets

Vide : Aucun effet.

Blessure : Le survivant reçoit 1 jeton Blessure.

Engelure : Le survivant reçoit 1 jeton Engelure. C'est aussi une blessure. Au début de chacun de vos tours, chacun de vos survivants ayant au moins 1 jeton Engelure reçoit 1 jeton Blessure.

Morsure : Le survivant est tué et l'effet de la morsure se propage.

Propagation d'un effet de morsure

Lorsqu'un survivant est tué après avoir obtenu une morsure sur un lancer, l'effet de morsure se propage au survivant avec le niveau d'influence le plus bas partageant le lieu du survivant mordu. À chaque fois qu'un effet de morsure se propage, le joueur contrôlant le survivant à qui la morsure se propage doit choisir parmi les options suivantes :

- **Option 1 :** Tuer le survivant à qui s'est propagé l'effet de la morsure. Ceci met fin à la propagation.

- **Option 2 :** Lancer de nouveau le dé de risque. Sur un résultat vide, le survivant à qui l'effet de la morsure s'est propagé n'est pas tué et la propagation s'arrête. Sur tout autre résultat, le survivant est tué et l'effet de la morsure se propage de nouveau. La propagation continuera jusqu'à ce qu'un joueur choisisse l'option 1, qu'il obtienne la face vide sur le dé de risque après avoir choisi l'option 2, ou qu'il n'y ait plus de survivants vivants sur le lieu concerné.

Rappel : À chaque fois qu'un survivant est tué, peu importe la cause, diminuez le moral de la colonie de 1.

« Ouaf ouaf ! » (Traduction : Il n'était pas parfait, loin de là, mais c'était quand même un bon gars. Il va me manquer.) Sparky

RÉSOLUTION DES CARTES CROISÉE DES CHEMINS

Lorsqu'un joueur commence son tour, celui à sa droite pioche une carte Croisée des chemins. Il garde la carte secrète et ne la révèle que si l'effet déclencheur est rencontré. Le texte sur la carte s'applique au joueur dont c'est le tour. Si à n'importe quel moment pendant son tour il remplit les conditions de déclenchement, le texte sur la carte est lu à voix haute par le joueur qui l'a piochée. La plupart des cartes Croisée des chemins donne le choix entre 2 options et elles sont toutes lues à voix haute. Le joueur affecté par la carte doit choisir 1 des options proposées. L'effet de l'option choisie s'applique immédiatement et la carte est retirée du jeu. Si l'effet déclencheur de la carte ne survient pas, replacez-la sous le paquet Croisée des chemins. Si un joueur ne peut pas remplir une des options proposées, il doit alors choisir l'autre option.

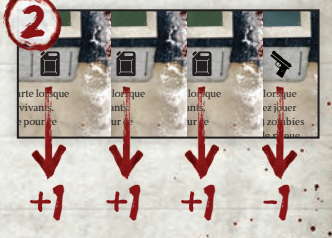
Note : Certaines cartes Croisée des chemins s'appliquent lorsque le joueur effectue une action particulière ; le déclenchement se fait alors après que l'action déclencheur ait été résolue.

Note : Certains effets de cartes Croisée des chemins permettent au joueur de fouiller dans un paquet à la recherche d'une carte précise. Après avoir fouillé un paquet, mélangez-le.

EXEMPLE : RÉSOUDRE UNE CRISE

1. *Lors d'une partie à 3 joueurs, la carte « Pénurie de carburant » est résolue. Aucun des 3 joueurs n'étant exilé, il faut un total de 3 points pour prévenir la crise.*

2. *Quatre cartes ont été ajoutées à la crise. Les cartes sont mélangées puis révélées : 3 carburants et 1 arme. Chaque carte Carburant ajoute 1 point au total. Cependant, le symbole « arme » n'étant pas inclus dans la section de Prévention de la carte Crise, elle soustrait 1 point au total.*



Le résultat final est de 2, ce qui est inférieur au nombre de joueurs non exilés. La crise n'est donc pas évitée.

PHASE DE LA COLONIE

Durant la phase de la colonie, réalisez les 7 étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Consommer la nourriture :** Retirer 1 jeton Nourriture de la réserve de nourriture par tranche de 2 survivants dans la colonie (arrondissez à l'unité supérieure). Rappelez-vous que les survivants vulnérables comptent en ce qui concerne la nourriture.

   Note : Les survivants qui se trouvent ailleurs que dans la colonie ne comptent pas pour le total de survivants dans la colonie. On considère qu'ils récupèrent de la nourriture par eux-mêmes et n'ont donc pas besoin de puiser dans les réserves de la colonie.

   S'il n'y a pas assez de jetons Nourriture, procédez dans l'ordre :

   - Ne retirez aucun jeton Nourriture.
   - Ajoutez un jeton Famine dans la réserve de nourriture.
   - Diminuez le moral de 1 point pour chaque jeton Famine dans la réserve de nourriture.

2. **Vérifier la décharge :** Comptez les cartes dans la décharge. Par tranche de 10 cartes (arrondissez à l'inférieur), diminuez le moral de 1 point.

3. **Résoudre la crise :** Mélangez les cartes qui ont été ajoutées à la crise pendant la phase des joueurs. Révélez-les une par une. Chaque carte Objet qui porte le symbole correspondant au symbole de Prévention indiqué sur la carte Crise ajoute 1 point au total. Chaque carte qui porte un symbole différent à celui de Prévention sur la carte Crise soustrait 1 point au total. Après avoir révélé toutes les cartes, si le total des points est inférieur au nombre de joueurs non exilés, appliquez les effets de la crise. Si le total des points est supérieur ou égal au nombre de joueurs non exilés, la crise a été prévenue. De plus, si le total des points dépasse le nombre de joueurs non exilés de 2 ou plus, augmentez le moral de 1. Après avoir résolu la crise, retirez du jeu toutes les cartes ajoutées à cette crise. Voir *Exemple : Résoudre une crise* à gauche.

4. **Ajouter des zombies :** Ajoutez à la colonie 1 zombie par tranche de 2 survivants (incluant les survivants vulnérables) présents à cet endroit (arrondissez à l'unité supérieure). Ajoutez 1 zombie à chaque lieu hors colonie pour chaque survivant présent à cet endroit. Retirez les jetons Bruit un par un sur chaque lieu et lancez un dé d'action pour chaque jeton Bruit que vous retirez. Ajoutez 1 zombie pour chaque résultat de 3 ou moins obtenu (voir *Ajouter des zombies* à la page suivante pour plus de détails sur l'ajout de zombies à la colonie).

5. **Vérifier l'objectif commun :** Vérifiez si l'objectif commun a été atteint. Si c'est le cas, la partie se termine immédiatement.

6. **Déplacer le compteur de manches :** Baissez le compteur d'un point sur la piste de manches. Si le marqueur atteint 0, la partie se termine immédiatement.

7. **Passer le jeton Premier joueur :** Le premier joueur passe le jeton Premier joueur à la personne à sa droite. Une nouvelle manche commence par la révélation d'une carte Crise lors de la phase des joueurs.

AJOUTER DES ZOMBIES

Lors de l'ajout de zombies, il faut les ajouter 1 par 1 jusqu'à ce que tous les zombies devant être ajoutés soient sur le plateau.

Si vous ajoutez des zombies à la colonie, placez toujours le premier sur une case vide de la zone d'entrée 1, le deuxième zombie sur une case vide de la zone d'entrée 2 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient tous placés. Si vous devez ajouter un septième zombie, placez-le sur une case vide de la zone d'entrée 1 de nouveau, un huitième zombie sur une case vide de la zone d'entrée 2, etc. S'il n'y a pas de case vide dans la zone d'entrée où le zombie doit être placé, mais qu'un jeton Barricade est présent, détruisez ce jeton Barricade et retirez le zombie qui devait y être placé. S'il n'y a ni case libre ni jeton Barricade, il y a une brèche dans la défense : retirez le zombie et tuez le survivant dans la colonie dont la valeur d'influence est la plus basse. S'il n'y a que des survivants vulnérables dans la colonie, vous devez tuer un survivant vulnérable. S'il n'y a pas de survivant dans la colonie, retirez le zombie qui devait y être placé sans autre conséquence. À chaque fois qu'un survivant est tué (y compris les survivants vulnérables), *diminuez le moral de 1 point.* Les zombies ajoutés sur les lieux hors colonie suivent les mêmes règles, à l'exception du fait qu'il n'y a qu'une seule entrée et qu'il faut placer les zombies dans les cases vides de cette zone d'entrée. Voir Exemple : *Ajouter des zombies* à droite.

Si jamais les joueurs devaient ajouter des zombies cartonnés et qu'il n'y en ait plus de disponible, utilisez les jetons Zombie inclus pour remplacer les zombies cartonnés nécessaires.

TUER DES ZOMBIES

À chaque fois qu'un zombie est attaqué, il est tué : et à chaque fois qu'un zombie est tué, par une attaque ou un effet de carte, le joueur qui joue le survivant qui l'a tué doit lancer le dé de risque pour ce survivant. Si vous tuez un zombie dans la colonie, choisissez celui que vous tuez ; il peut se trouver dans n'importe quelle zone d'entrée. Un zombie cartonné tué ou retiré du plateau est remis dans la pile des zombies inutilisés.

EXEMPLE : AJOUTER DES ZOMBIES

1. *Lors de l'étape Ajouter des zombies, il y a 14 survivants dans la colonie. Vous devez donc ajouter 7 zombies. Le premier zombie est placé sur une case vide de la zone d'entrée 1.*
2. *Continuez en sens antihoraire et placez le zombie suivant sur une case vide de la zone d'entrée 2.*
3. *Le troisième zombie devrait être ajouté dans la zone d'entrée 3, mais elle est déjà remplie de zombies. Il y a donc une brèche à l'entrée 3. Le zombie qui devait être placé ne l'est pas et le survivant ayant la valeur d'influence la plus faible est tué (diminution du moral de 1).*
4. *En poursuivant en sens antihoraire, le quatrième zombie est donc ajouté sur une case vide de la zone d'entrée 4.*
5. *Toujours en sens antihoraire, le cinquième zombie est placé sur une case vide de la zone d'entrée 5.*
6. *Puis le sixième arrive sur une case vide de la zone d'entrée 6.*
7. *Et finalement, le septième et dernier zombie est placé sur une case vide de la zone d'entrée 1.*

AJOUTER DES SURVIVANTS

Certains effets du jeu permettront aux joueurs d'ajouter de nouveaux survivants dans leurs groupes. À chaque fois qu'un survivant est ajouté au cours du jeu, son pion cartonné est posé dans la zone « Suvivants dans la colonie » du plateau de la colonie. Le joueur qui contrôle le nouveau survivant peut utiliser ce survivant pendant son tour, mais ne lance pas de dé d'action supplémentaire avant la prochaine étape de lancer les dés d'action de la phase des joueurs. S'il n'y a pas de place libre dans la colonie, les joueurs ne peuvent plus déclencher de cartes Croisée des chemins qui ajouteraient de nouveaux survivants (y compris des survivants vulnérables), pas plus qu'ils ne peuvent jouer de cartes Objet qui ajouteraient des survivants.

TUER DES SURVIVANTS

- Lorsque les zombies créent une brèche dans une zone d'entrée, un survivant est tué.
- Lorsqu'un survivant cumule 3 jetons Blessure ou plus, il est tué.
- Lorsqu'un survivant est mordu, il est tué.
- Certains effets de cartes peuvent aussi tuer un survivant.

Lorsqu'un survivant est tué, retirez le pion cartonné correspondant, diminuez le moral de 1 point et retirez sa carte Survivant du jeu. Si ce survivant avait équipé des objets et qu'il se trouvait dans la colonie, les cartes sont ajoutées à la main du joueur qui le contrôlait. Si le survivant était dans un lieu hors colonie, les cartes sont mélangées dans le paquet Objet du lieu en question.

Si le leadeur du groupe d'un joueur est tué (ou perdu d'une manière quelconque), il doit choisir un remplaçant parmi ses survivants et en faire le nouveau leadeur de son groupe.

Si le dernier survivant d'un joueur meurt (ou est perdu d'une manière quelconque), ce joueur retire du jeu toutes les cartes qu'il avait en main, pioche une nouvelle carte Survivant, le met en jeu et en fait son nouveau leadeur de groupe.

Si un survivant vulnérable est tué (que ce soit par un effet de carte ou par une brèche des zombies dans un lieu où se trouvent uniquement des survivants vulnérables), retirez le jeton du survivant vulnérable et réduisez le moral de 1 point.

Note : Certains effets de cartes retirent des survivants du jeu. Ceci est différent de tuer un survivant. Vous ne perdez pas de moral lorsque vous retirez un survivant du jeu à moins que la carte ne l'indique.

EXILÉ

Si les joueurs votent pour l'exil d'un des joueurs, celui-ci doit immédiatement piocher une carte Objectif personnel - Exilé. Cette carte modifie son objectif personnel. Ce joueur doit alors déplacer tous ses survivants qui se trouvent dans la colonie vers des lieux hors colonie de son choix. Ces survivants doivent respecter toutes les règles de déplacement, à l'exception du fait que ce déplacement forcé n'est pas compté comme le déplacement permis aux survivants à leur tour. De nouvelles règles s'appliquent au joueur exilé :

- Le joueur exilé ne peut pas ajouter de cartes aux crises.
- Lorsque le joueur exilé doit ajouter un ou des jetons Survivant vulnérable à la colonie, ces jetons ne sont pas ajoutés.
- Si le joueur exilé joue une carte Objet permettant d'ajouter un nouveau survivant, ce dernier est placé dans un lieu hors colonie de son choix plutôt que dans la colonie.
- Le joueur exilé ne peut pas utiliser de jetons Nourriture pour augmenter les résultats de ses dés d'action. Par contre, il peut jouer des cartes Nourriture pour augmenter un de ses dés d'action de 1 point par carte Nourriture jouée plutôt que de profiter de l'effet de la carte Nourriture.
- Le joueur exilé ne peut pas voter.
- La colonie ne perd pas de moral lorsqu'un survivant du joueur exilé est tué.
- Lorsqu'un joueur exilé joue une carte, elle ne va pas dans la décharge, elle est simplement retirée du jeu.

Note importante : Si à un quelconque moment de la partie, deux joueurs sont exilés et qu'aucun d'eux n'a de carte Objectif personnel - Traitre, le moral de la colonie tombe immédiatement à 0.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Lorsque la partie se termine, quelle que soit la raison, un joueur qui a accompli son objectif personnel gagne la partie tandis qu'un joueur qui ne l'a pas rempli perd. Il peut y avoir plusieurs gagnants et perdants dans une même partie. Il est aussi possible que tous les joueurs perdent si personne n'a accompli son objectif personnel à la fin de la partie.

Plusieurs évènements peuvent mettre fin à la partie :

- Si le moral tombe à 0, la partie se termine immédiatement. Ne vérifiez pas si l'objectif commun a été réussi.
- Si le compteur de manches tombe à 0, la partie se termine immédiatement. Ne vérifiez pas si l'objectif commun a été réussi.
- Lorsque l'objectif commun est réussi.

VOTER

Durant la partie, les joueurs pourront voter (pour : pouce levé, ou contre : pouce baissé), que ce soit parce qu'un joueur a demandé un vote pour exiler un joueur ou parce qu'une carte Croisée des chemins implique un vote à faire. Les joueurs peuvent prendre un certain temps pour discuter et débattre avant de voter. Dès que les joueurs sont prêts à voter, comptez à rebours de 3 à 0 et tous les joueurs votent simultanément sur 0.

TEXTE DES CARTES

Si des effets de cartes contredisent cette règle, l'effet de la carte a préséance sur la règle. Si 2 effets de cartes semblent devoir se déclencher simultanément, c'est le premier joueur qui décide dans quel ordre ils sont résolus. Une carte Objet ne peut pas être jouée pour interrompre l'effet d'une carte en cours.

Exemple : Une carte Médicament ne peut pas être jouée pour prévenir une blessure ; elle peut seulement être jouée après avoir reçu la blessure. Ainsi, un survivant qui reçoit sa troisième blessure ne pourra pas être sauvé en jouant une carte Médicament et sera tout de même tué.

LANCER UN DÉ

Plusieurs cartes nécessitent le lancer d'un dé pour en déterminer l'effet. Lorsqu'une carte vous demande de lancer un dé, prenez un dé d'action qui n'est 3utilisé par les joueurs. Après avoir déterminé l'effet, replacez ce dé d'action avec les autres dés hors jeu.

JEU DE RÔLE, OBJECTIFS PERSONNELS ET ÉQUILIBRE

Dans *Dead of Winter*, chaque joueur incarne un survivant lors d'une apocalypse zombie. Ce survivant dirige un groupe de survivants semblables à lui-même. Ce groupe fera partie d'une large colonie de survivants qui se sont réunis pour tenter de survivre au rude hiver d'un monde détruit.

Chaque joueur commence le jeu avec un objectif personnel. Celui-ci représente la psychologie, ou les aspirations secrètes, du personnage et de son groupe. La plupart des joueurs auront à cœur de voir la colonie réussir dans son ensemble, mais auront aussi d'autres projets en tête, si profondément ancrés, qu'il leur faudra aussi les mener à bien.

Les cartes Objectif personnel - Traitre représentent les buts d'un survivant qui travaille activement à l'échec de la colonie. Lès cartes Objectif personnel - Exilé symbolisent la réaction d'un groupe de survivants au fait d'avoir été exilé de la colonie. Certains objectifs personnels seront plus difficiles à accomplir que d'autres.

VARIANTES

COOPÉRATION

Pour une partie complètement coopérative, utilisez le côté Difficile de la carte Objectif commun et personne ne prend d'objectif personnel. L'objectif de tous est de réussir l'objectif commun. Les joueurs ne peuvent pas voter pour exiler un joueur. Durant la mise en place, retirez du jeu toutes les cartes avec l'icône « pas coopératif » dans le coin inférieur droit (il y en a 7).

pas coopératif

2 JOUEURS

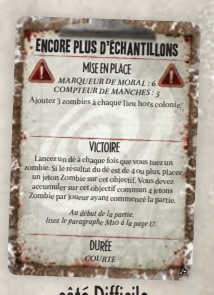
Suivez les mêmes règles que pour la variante « Coopération ». Durant la mise en place, chaque joueur reçoit 7 cartes Objet de départ au lieu de 5, et 4 survivants parmi lesquels il en garde 3 au lieu de 2.

TRAITRE

Lors de la mise en place, les joueurs peuvent choisir d'ajouter 1 seule carte Objectif personnel par joueur au lieu de 2, augmentant ainsi les chances qu'il y ait un traitre dans la colonie.

DIFFICILE

Pour un plus grand défi, les joueurs peuvent décider de jouer le jeu normalement, mais en utilisant la version Difficile de l'objectif commun plutôt que le côté Standard.



côté Difficile

ÉLIMINATION DE JOUEURS

Avec cette variante, si le dernier survivant d'un joueur est tué (ou perdu d'une quelconque façon), retirez du jeu toutes les cartes qu'il avait en main. Ce joueur est éliminé du jeu.

« Tous des crétins... Pire que ça, vous êtes tous des crétins morts. Évidemment, je connais la rengaine, chacun de vous est un maillon de la chaine et blablabla. Après tout, il suffit d'un maillon faible pour que la chaine se brise. Alors bonne chance à vous. Tenez-vous la main pendant que vous chantez vos chansons au coin du feu, mais à la seconde où vous utiliserez le mauvais gars pour le mauvais job, vous vous retrouverez tous à vous bouffer les uns les autres comme ces monstres morts là dehors. » Barbe grise

PETITES HISTOIRES ET GRANDS ESPOIRS (OBJECTIFS COMMUNS)

M01 – X semaines de ténèbres

30 janvier

Cet endroit est aussi mort que ces choses qui nous pourchassent. Quand on a établi notre colonie en ville, on croyait avoir quelques années devant nous. Mais nous avons mal jugé cet endroit. Je ne peux que supposer qu'il a été la cible d'autres survivants et le stock des fournitures et des vivres qu'on pensait trouver est bien maigre. Conserves, munitions, carburant… Tout ce qu'on trouve est en si petite quantité. Nous devrions reprendre la route, mais il fait bien trop froid. Alors on attend, on prie pour que ça se réchauffe un peu, que le convoi puisse repartir et qu'on reprenne la traque misérable des miettes. Il me semble qu'à chaque fois que je pense à mourir, une nouvelle crise arrive et je me retrouve à me battre comme un damné, comme si je n'avais plus que ma vie.

M02 – Tuez-les tous !

15 janvier

Au début je refusais d'y croire, mais on a la preuve sous les yeux. Vingt-quatre heures depuis sa mort et Mel ne s'est toujours pas levé. Évidemment, les morsures l'ont tué, mais les blessures étaient d'une sévérité grotesque. Ce qui est primordial c'est qu'elles n'ont pas suffi à en faire l'un d'eux. Un optimisme enragé nous emporte tous. On se demandait déjà pourquoi les rangs des morts se clairsemaient, mais là… Est-ce que nos vœux les plus fous sont enfin exaucés ? Est-ce que la force qui anime ces cadavres s'évanouit et disparait ? Si c'est vrai, ça change tout. Si seulement nous pouvions tuer tous les morts qui se trainent en ville ou autour de nos murs, nous pourrions alors vivre le reste de nos vies en paix. Enfin, enfin ! Je n'ai pas peur de mourir au combat, mais pitié, que je ne devienne pas une de ces horreurs que je combats.

M03 – Trouver l'antidote

20 décembre

Sous le choc, je me suis assise. Est-ce que la réponse peut être aussi évidente ? Est-ce que toutes nos grandes espèces ont été amenées au bord de l'extinction par une mutation d'un des plus simples et des plus vieux virus connus ? Si les dieux existent, ils se moquent surement de nous. Ou plutôt, ils se moquaient de moi à chaque moment de ma vie où je ne me lavais pas les mains. Que faire maintenant ? Il me faut un meilleur labo. Et du matériel. Je dois aussi réunir les autres et les convaincre de m'apporter tout ce qu'ils peuvent. Au minimum, je pense que je peux tous nous immuniser, mais plus que ça, je crois que je pourrais éradiquer cette pandémie sans trop de difficulté. Quand je songe à cet été où je pensais rester en Italie, à vivre d'amour et d'eau fraiche, et envoyer mes études de médecine au diable. C'est effrayant de voir que finalement ce petit-ami italien, infidèle, est un élément important de l'équation qui nous apportera une solution à la plus grande catastrophe qu'a connue l'humanité !

M04 – Nid douillet

5 février

La récompense de notre dur labeur est largement au-dessus de nos espoirs. Hier, ce n'était qu'un camp de réfugiés et aujourd'hui, on pourrait l'appeler ville sans rougir. Quand les gens en discutent et qu'ils l'appellent la Colonie, il n'y a aucune ironie dans leur ton et cela en dit long. Le seul problème, c'est la vague de morts que notre travail a attirée à nos murs. Chaque jour apporte son lot de nouveaux envahisseurs qui rôdent dans les rues de la ville en attendant qu'un morceau de viande apparaisse. Si seulement on pouvait trouver un moyen de se débarrasser de ce fléau, de renforcer nos défenses et de ne plus en voir s'ajouter jour après jour. Même si on aura affaire aux trainards jusqu'à la fin de nos jours, ça serait préférable à la situation actuelle : notre ville envahie par la horde.

M05 – Mission : Pillage

13 novembre

L'hiver va nous tomber dessus plus vite qu'on ne pense et il faut que nous soyons là quand il arrivera. La ville n'a pas l'air d'avoir été pillée de fond en comble - elle a dû en voir de toutes les couleurs. Nous installerons notre camp ici puis on fera le dos rond et on verra ce qu'on va trouver. Il faut qu'on se déplace rapidement et pas seulement à cause du froid. Les morts nous ont sentis, on en voit de plus en plus chaque jour. Si notre nombre diminue ou si on gaspille nos réserves à combattre ces monstres, toute notre opération de razzia n'aura plus aucun intérêt. En premier lieu, on recherche du carburant, mais moi j'espère qu'on trouvera des médicaments. Si je ne soigne pas cette morsure d'ici ce soir, ça va finir par se voir. J'ai déjà une légère fièvre qui refuse de baisser et dès que je commence à transpirer, ça ne s'arrête plus. Je n'ai besoin que d'antibiotiques ou de quelque chose du genre. J'en suis sûr. Je ne veux pas finir comme ces dégénérés. Je refuse que ça m'arrive.

M06 – Que le nécessaire

21 février

C'est eux ou nous maintenant. Je ne voulais pas que ça en arrive là - vraiment pas. Mais notre espèce ne pourra pas survivre sans regarder en face les vérités les plus crues. Il y a les durs à cuire et il y a les faibles. Les durs prennent les décisions les plus difficiles, celles qui doivent être prises, et font le sale boulot. Les faibles ne sont là que pour bouffer nos vivres et se plaindre de leurs petits problèmes. Qu'ils crèvent. Lorsque le moment sera venu de se casser, on les laisse en plan ces mollassons qui croient que tout se règle avec des débats et des votes. Les plaignards qui ne comprennent rien au concept de méritocratie, on les vire. Évidemment que cette idée ne leur plait pas - ils ne foutent rien. Moi, j'ai pris ma décision et je sais que les autres seront d'accord. Il faut juste s'assurer d'agir vite quand le bon moment se présentera.

M07 – Faire des réserves

16 décembre

J'ai passé la matinée sur la tour de garde – je n'en reviens toujours pas que ce truc tienne toujours debout – à surveiller la ville. J'ai fait comme si je ne voyais pas les morts qui titubaient un peu partout dans les rues et ça m'a fait un bien fou. Il y avait une brume fantomatique qui montait du sol et l'air frais qui remplissait mes poumons me galvanisait. Je ne veux pas partir. D'accord, l'hiver est loin d'être fini, mais je me vois déjà au printemps. Je suis peut-être fou de trouver cette saison, où la Terre dépérit, pleine d'espoirs, mais j'ai toujours eu l'impression de tout recommencer à zéro. Là, c'est le moment de faire le dos rond et de réunir toute la nourriture qu'on pourra trouver. Là, c'est le moment de consolider nos murs, pour que nos ennemis ne puissent pas les abattre. La neige finira par fondre, la nature reprendra ses droits et les fleurs écloront et, à ce moment-là, le printemps nous trouvera, non seulement en vie, mais rayonnants de vigueur.

M08 – L'hiver est arrivé !

28 novembre

J'ai eu beau les prévenir, on s'est fait surprendre, les pantalons aux chevilles et les fesses à l'air. Tous ceux qui voulaient bien voir ne pouvaient pas manquer les avertissements. Les gelées du matin. Le temps changeant. Ce n'était plus qu'une question de jours. Ça y est, l'hiver est là et jusqu'à maintenant, on ne s'est soucié que de nourriture. Les moteurs électriques peuvent nous garder en vie, mais ils seront inutiles sans carburant. Hier, un des gamins s'est proposé de prendre une voiture pour aller farfouiller en ville. Je ne sais pas ce qui m'a retenu de le gifler. Une voiture ? Parce qu'on n'a pas besoin du carburant ? Essaie donc de marcher - au moins ça te réchauffera. Bon Dieu ! C'est comme la fable de la cigale et de la fourmi, sauf que dans le cas présent, la fourmi mourra à côté de sa copine fainéante.

M09 – Trop de bouches à nourrir

10 février

Est-ce que c'est le jour de la marmotte ? Je ne me rappelle pas. C'est dingue de voir que, quand on est affamé, on s'attarde sur des choses sans importance. Désormais, toutes les cellules du cerveau tournent à l'économie non ? Notre réserve de conserves est épuisée depuis une semaine et les céréales juste après. Il n'y a plus de poulets ni la moindre viande séchée. On survit sur les miettes qu'on parvient à gratter en ville, mais ça ne suffit pas. Je ne me suis jamais considéré comme un sale type, mais j'ai des pensées bien sombres dernièrement. Et je ne suis pas le seul. Il n'y a pas assez de nourriture et c'est de plus en plus dur de ne pas se sentir amer de devoir partager avec ceux qui ne se bougent pas. Je sais que ces pensées sont mauvaises. Je le sais. Ce n'est de la faute de personne si leurs compétences appartiennent désormais à un monde disparu. Une époque disparue. C'est notre intelligence qui nous sépare de l'animal, pourtant quand on ne parvient pas à subvenir à nos besoins primaires, ça devient compliqué de ne pas penser et agir comme un animal.

M10 – Encore plus d'échantillons

25 janvier

Comme si la colonie avait vraiment besoin de ça : quelle puanteur ! Voilà qu'on stocke des cadavres là où, auparavant, on gardait nos abondantes réserves de nourriture.
Mon Dieu, je crois que je donnerais tout pour croquer de nouveau une carotte. Mademoiselle autoritaire a de nouveau décidé pour tout le monde. Je n'aimais déjà pas les docteurs avant la fin du monde, je ne les aime toujours pas maintenant. Elle dit qu'étudier les cadavres lui permettra de trouver un remède et de mettre fin à cet enfer. Bien sûr, bien sûr. Autant essayer de trouver un moyen plus rapide et moins couteux de se suicider tout simplement. Quelle perte de temps ! Tout le monde est pressé d'apporter son aide et c'est peut-être la vraie chance que nous offre cette « recherche ». Parce qu'on ne va rien apprendre qu'on ne sache déjà - les morts reviennent et essayent de nous dévorer. Pas possible ! Je dis ça, mais si jamais Son Altesse Sérénissime nous trouve vraiment un vaccin, je compte bien être le premier dans la file d'attente.

S11 – La trahison du gourmand

Tous les matins, je reste debout, nu devant mon miroir et je bois en admirant mon corps. Je vois comment les visages des autres se creusent, ou que leurs côtes sont de plus en plus visibles sur leurs flancs décharnés. Ils mangent juste assez pour survivre, mais ils sont tous affamés et, bien que je ne me l'explique pas, ça me plait. Tous les soirs, je découvre ma réserve secrète et je la contemple. Parfois je goute quelques morceaux volés, mais je fais attention à ne pas trop manger parce qu'ils pourraient avoir des soupçons. Je me réjouis à l'idée que mon estomac est rempli alors que les leurs crient famine. En regardant mon miroir, je caresse amoureusement ma peau et je touche mes formes grassouillettes avec une certaine dévotion. J'adore mes poignées d'amour et la petite bedaine que j'entretiens. C'est mal, c'est péché, mais le fait que ce soit aux dépens de mes voisins me ravit. J'ai ce qu'ils n'ont pas et c'est tellement bon, ça n'a pas de prix.

S12 – La trahison du trouillard

Mes chers amis,

Si vous n'aviez pas remarqué que j'étais parti, vous voilà fixés. Les mots ne peuvent exprimer mon désarroi, je me sens vraiment mal de vous laisser comme ça et j'espère que vous me pardonnerez. J'aimerais vous dire que mes actes sont dictés par mon intime conviction, mais la vérité c'est que je suis un peureux. Et j'ai eu vraiment peur ces derniers temps. Cette colonie tient à peine debout. Ces dernières semaines, j'ai remarqué de nombreuses failles de sécurité et ça m'a effrayé. C'est vrai, j'aurais pu en parler, peut-être même proposer des solutions, mais j'ai l'impression que le moment est bien choisi pour penser un peu à moi et rien qu'à moi, vous comprenez ? Ce n'est pas contre vous - je pense que vous êtes vraiment des gens bien. Je vous aime tous très fort !

PS J'ai dû couper les grilles à l'est à la cisaille pour partir. Faites attention parce qu'il y a probablement des zombies qui s'introduisent par là au moment où vous lisez cette lettre. Cordialement.

S13 – La trahison du chef autoproclamé

Avant tout, je pense qu'on devrait tous se serrer la main. Vraiment, c'était un beau travail d'équipe. Je vous félicite tous pour votre investissement - bel effort. La colonie ne pourrait pas être plus parfaite. Des défenses sures, un stock de vivres abondant – tout ce dont moi et ma bande on a besoin pour s'assurer un minimum de confort pendant l'apocalypse des zombies. Mais si ça ne vous fait rien, comme le dit le dicton : pas besoin de rentrer chez vous, mais pas moyen de rester là. Ne faites pas ces têtes d'enterrement. Quand je vois le superbe boulot que vous avez fait là, je suis sûr que vous pourrez le refaire ailleurs. Sinon vous mourrez. Dans les deux cas, ça me va. Maintenant, je vais vous demander de vous mettre en ligne pour être fouillés avant d'être accompagnés aux portes de la colonie. Ne vous énervez pas. On n'est pas des monstres, on vous laissera vos vêtements.

S14 – La trahison de l'égoïste

Bande de crétins, vous n'aviez pas une chance de survivre. La seule raison pour laquelle vous êtes encore en vie, c'est par chance ou parce que des gars plus intelligents ou plus costauds, comme moi, vous ont sauvé. À chaque fois que je vous entendais parler de monter des barricades ou de sortir fureter, je me mordais les joues pour ne pas hurler de rire. Quel gâchis ! Cet endroit ne va pas tenir bien longtemps, ça, je vous le promets. J'ai donc stocké le nécessaire et l'heure de partir est arrivée. Quoi ? Oh la ferme. Je savais qu'il y aurait forcément quelqu'un pour dire ça. Ok, c'est vrai que partir avec tout va peut-être précipiter l'effondrement de la colonie, mais je ne vais pas m'excuser de quelque chose qui allait arriver de toute façon. Ce n'est pas de mon fait ni de ma faute. Je parie même que vous auriez tous fait la même chose si vous aviez été assez malins pour y penser. Maintenant… écartez-vous du camion ou je serai obligé de vous prouver que je suis sérieux et que je sais me servir de ce truc. J'en ai marre de vous voir vivre à mes dépens.

S15 – La trahison du renonciateur

Désormais vous comprenez tous le destin tragique qui pèse sur notre espèce. J'ai essayé de vous dire que c'était sans espoir, mais je suppose que vous teniez à dilapider ce qu'il vous restait de vie en efforts inutiles. La colonie n'était qu'un rêve d'enfant. Dans vos cœurs, vous saviez sans doute déjà que ce n'était pas réalisable. Rien ne peut s'opposer à l'annihilation totale. Les morts continueront toujours de se lever et le peu d'entre nous qui reste essaiera sans succès de continuellement regarnir les rangs. Le mieux à faire est de partir en trouvant la mort de la manière qui nous convient le mieux et qu'on s'est choisie. Moi ? Je vais me contenter de me coucher là et d'attendre. Faire autre chose que cela ne serait que péniblement vain.

S16 – La trahison du tireur fou

Venez, venez, où que vous soyez. J'ai vous ai déjà presque tous tués et ceux qui restent ne peuvent pas se cacher. Je n'ai pas tiré dans la tête, vu ! Vos amis, voisins, ceux que vous aimez bougeront bientôt de nouveau et vous réaliserez que cette colonie est juste un nouveau piège mortel. Vous avez le choix les enfants : les zombies ou moi ! Et vous ne pouvez vous en

prendre qu'à vous-mêmes. Je n'aurais pas pu stocker toutes ces armes si vous aviez pris le temps de me remarquer. De reconnaitre ma valeur et mon travail. Vous n'avez pas vu tout ce que j'ai contribué à cette communauté ? Si vous m'aviez prêté un peu d'attention, je n'aurais pas pu réunir cet arsenal. Mais non, vous étiez trop occupés à courir dans tous les sens, comme des poules sans tête, vous précipitant d'une crise à une autre. Ah les braves leadeurs autoproclamés de cette colonie ! Pshh. Une petite mafia, oui, qui n'en avait rien à faire des gens dont elle se servait sans même les considérer. Parce que vous êtes les héros de cette histoire peut-être ? Vous croyez sans doute qu'on n'est que les personnages secondaires ! C'est ce que vous pensez, pas vrai ? Et bien, j'ai une surprise pour vous : le héros de cette histoire c'est moi et le sujet c'est la vengeance. Alors je vous le redis : venez, venez, où que vous soyez…

S17 – La trahison du chef de secte

L'aube d'un âge nouveau nous ouvre les bras ! Dans l'Ancien Testament, Dieu a envoyé les Anges pour punir son troupeau. Mais deux-mille ans ont passé et, désormais, le troupeau ne croit plus que le Berger existe. Ils ont clamé qu'Il n'était que superstition et se sont vautrés dans le confort, la vie facile et le péché. Et que représentent mille ans pour Dieu ? Qu'est-ce que dix-mille ans pourraient représenter pour le Tout-Puissant ? Maintenant que le Berger a tourné Son regard vers Son troupeau et l'a trouvé complètement corrompu, Il fait ce que tout gardien ferait : Il abat les bêtes faibles et malades pour que les saines puissent vivre. Ne vous trompez pas mes disciples ! Les morts qui errent de par le monde sont les damnés et ils traquent les brebis qui n'ont plus de remords. Dieu notre Père ne désire pas tuer Ses enfants - au contraire, Il les aime même s'Il les fauche. Mais Il ne souffrira plus que nous empoisonnions nos âmes plus longtemps. Et c'est ainsi que nous accueillons les morts voraces, ces âmes en peine misérables que notre Seigneur a trouvées comme une juste punition à ce monde injuste.

S18 – La trahison des tueurs en série

Avant le cataclysme, je vivais dans la peur d'être découvert. Je peux aisément dire que je ne suis pas sadique. Il ne me plait pas de voir les autres souffrir ni rien de la sorte. Simplement, cela me fascine. Je pense être une espèce de scientifique. Et mon sujet d'études est le dernier soupir, observer mes sujets dans leurs dernières secondes de vie. Examiner leurs réactions physiques et émotionnelles à la détresse… noter comment ils appréhendent la prise de conscience de leur propre mort. Je suis sûr que Dieu a compris ce que je recherchais lorsqu'il mit fin au monde. Dorénavant, tous ceux qui m'entourent sont dans la souffrance : la difficulté du labeur, les affres de la faim et, bien sûr, l'extrême violence des morts. Et maintenant, tant de membres de la colonie sont morts que je ne pense plus pouvoir me contenter d'observer - ils ne sont plus assez nombreux pour nous arrêter et nous avons l'élément de surprise de notre côté. Et la surprise permet de faire de fascinantes découvertes. Tout le monde ici va mourir, au moment et de la manière de mon choix. Je suis heureux - il y aura beaucoup à étudier et à apprendre.

S19 – La trahison du scientifique fou

Ils sont presque parfaits, vous savez ? Les morts bien sûr. Non seulement ils résistent à presque tous les traumatismes, excepté ceux au cerveau, mais ils continuent de se mouvoir, quel que soit le niveau de dommage subi par le tronc ou les extrémités. Leurs seuls défauts sont de ne pas être contrôlables et leur absence de capacité intellectuelle. Jusqu'à aujourd'hui. Laissez-moi vous présenter deux de nos camarades décédés. Avant mes expérimentations, ils auraient été condamnés à devenir des cannibales décérébrés pourrissant à petit feu. Heureusement, la version du virus zombie - appelons-le ainsi - que j'ai créé réduit de 35% les dommages occasionnés à l'encéphale pendant la période d'incubation. Nos amis, ici présents, ne souffrent que de la dégénérescence cellulaire normale dont souffrent toutes les créatures vivantes et la plupart de leurs fonctions cérébrales sont restées intactes. Évidemment, ce sont des automates baveux comme les autres, mais ceux-ci sont capables de suivre des ordres sommaires, tout en ne connaissant pas la peur. Baissez les armes, pauvres fous. Vous arrivez trop tard. J'ai déjà dilué mon composé gZ3 dans les réserves d'eau… hier matin. Peut-être avez-vous remarqué que le travail dans la colonie a commencé à ralentir ? Est-ce que vous avez éprouvé des difficultés à suivre mes paroles à mesure que je parlais ? Nous sommes arrivés à la fin de vos péripéties, et voilà que vous m'appartenez tous.

S20 – La trahison du maniaque obsessionnel

Il n'y a plus que nous deux désormais. Dès que je t'ai vu, j'ai réalisé que nous étions faits l'un pour l'autre. Un peu comme une épiphanie, presque une expérience mystique. Tu vois ce que je veux dire ? Tu es faite pour moi. Chaque nuance de ta personnalité, chaque trait de ce charmant visage - tout de toi est façonné pour être parfait à mes yeux. Donc tu peux comprendre ma frustration quand j'ai senti - non - quand j'ai vu ton amour offert à tous sauf moi. Tu dois penser que je suis aveugle de ne pas le voir. Mais pourquoi ce que je ne comprends pas semble-t-il si évident ? Est-ce que tu retires un plaisir pervers à aller contre l'évidence et à nier ta raison d'être en ce bas monde ? Est-ce de la cruauté ? Ou peut-être, et c'est ce que j'espère, n'est-ce qu'une sorte de test. Nous y voilà mon amour. Il n'y a plus que toi et moi, et un petit quelque chose pour te faire comprendre qu'il n'y a plus nulle part où fuir. Et tous ces autres sur qui tu as posé ton regard lubrique et à qui tu as donné des rendez-vous galants ? Morts ou disparus. C'est moi qui ai fait ça. Je l'ai fait pour toi. Je l'ai fait pour nous ! C'était toujours pour nous ! Et nous voilà arrivés à la conclusion de ce test. Alors, arrête donc tes pleurnicheries incessantes et fais-toi à ta nouvelle vie avec moi. Songe donc que plus jamais, de toute ta vie, tu n'auras un moment pendant lequel je ne serai pas là, juste à tes côtés.

TABLE DES MATIÈRES

Ajouter des survivants 14
Ajouter des zombies 12, 13
Ajouter une carte à la crise 11
Appâter 10
Attaquer 8, 9
Barricader 10, 13
Cartes Croisée des chemins 12
Compétence de survivant 10
Consommer la nourriture 12
Dépenser des jetons Nourriture 11
Déplacer le compteur de manches 13
Déplacer un survivant 11
Donner 11
Exilé 14
Fouiller 9, 10
Jouer une carte 10
Lancer le dé de risque 11
Lancer les dés d'action 8
Lancer un dé 15
Mise en place 6, 7
Nettoyer la décharge 10
Passer le jeton Premier joueur 13
Phase des joueurs 8
Propagation d'un effet de morsure 11
Résoudre la crise 12
Révéler une carte Crise 8
Solliciter 11
Texte des cartes 15
Tuer des survivants 14
Tuer des zombies 13
Vérifier l'objectif commun 12
Vérifier la décharge 12
Variantes 15
Victoire et défaite 14
Voter 15
Voter pour exiler 11

© 2014 Plaid Hat Games. Aucune reproduction sans autorisation. Plaid Hat Games, Dead of Winter et le logo Plaid Hat Games sont ® à Plaid Hat Games. Tous droits réservés.

© 2014 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0 Canada
www.filosofiagames.com info@filosofiagames.com

CRÉDITS

Auteurs : Isaac Vega, Jon Gilmour
Réalisation : Colby Dauch
Illustration : Fernanda Suarez
Texte (anglais) : Mr. Bistro
Graphisme : David Richards, Peter Wocken
Édition : Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine, Bob Klotz
Version francaise : Équipe Filosofia
Remerciements pour leurs cerveaux :
Rémy Carlier, José Chaves, Olivier Prévot, Maryse Touzin

TESTEURS

Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke, Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCleese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietsort, Taylor McCarthy, Benjamin Jaxon, Harold J. "Joe" Largen III, Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan "Game Genie" Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John L S Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV, Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong–Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Zerilli, Shannon Nicley Demlow, James Demlow, Connor Glosser, Jim (NiceBloke) Radford, Barrie (Take Back King) Battams, Mark (Old Man) West, James Byam, Mike Hume, John Mark Barnes, Christopher Selby, Matt Conneran, The Primos Library Game Designer's Guild, John Pappas, Devin Burke, Rob Tittermary, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason "Jay" Farrer, Paul Melian, Ralin Trosclair, Rusty Trosclair, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnze Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann Petrila, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Paco1001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickey, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor 'I'm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip Phillip Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick "Docbrownsugar" Heil, Don Browning, Jeremy "Sweet Baby J" Zentz, Chance Garcia, Aldo Mora-Blanco, Dave Dayneko, Vicky Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis