

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



HORS-SERIE
SPECIAL
ZOMBIES

AUTOMNE 2008



EDITORIAL

Les zombies... Clairement un élément majeur de la pop-culture actuelle. Et qui revient à la mode depuis quelques années. Au cinéma, dans la littérature fantastique, la bande-dessinée... Une épidémie qui n'a pas épargné les joueurs. Dans le domaine du jeu video bien sûr, où rien que Resident Evil ne cesse d'engendrer des nouveaux opus depuis 1996, mais également dans notre hobby à figurines.

Avec les jeux pulps et les uchronies, les jeux de zombies sont LA tendance depuis deux ou trois ans. Les éditeurs de figurines s'en donnent à cœur joie et propose des modèles franchement réjouissants ou l'humour (noir) est souvent présent.

Pas étonnant alors que le thème émerge dans nos discussions entre bloguristes. De là à vouloir y consacrer un hors-série complet de notre jeune fanzine, il n'y avait pas loin.

Porté par la dynamique de la Journée Internationale du Zombie (happenings et marches macabres le 26 octobre) et l'enthousiasme pour ce genre de sujet décalé, aussi contagieux qu'un virus d'Umbrella Corporation, il n'a pas fallu longtemps pour que le projet se mette en place. Ce numéro du Blogurizine a exploré pour vous quelques pistes et collecté les informations nécessaires à introduire des hordes de non-morts sur vos tables de jeu. Les zombies ont l'avantage de pouvoir envahir quasiment n'importe quel genre. Zombie méd-fan, futuriste, pulp, uchronique... faites-vous plaisir ou faites vous peur : mettez le zombie à votre sauce.

archiviste Dragontigre



Sommaire

Découverte	
- Horde de zombies modernes	3
- La cervelle a un goût de plastique	9
- Médiéval FantaiZiste, quelques zombies qui sortent de l'ordinaire	12
- All Things Zombies, les zombies par Two Hour Wargames	16
- Des zombies servis sur un plateau	20
- I will survive ! Hey Hey !	21
- Résidences et villes..	23
Règles maisons	
- Golgo Island : Le golgo des morts vivants	24
- Warhammer 40000 : Zombie Town 40K	26
Aides de jeu	
- Confrontation : Les collines des "sans mort"	34
Hobby	
- Zombification de gardes impériaux	36
- Space Marine Vs Zombie	39
Inspiration	
- lectures zombiesques	42
Humour	
- Médic !	44

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
 Date de parution du Hors série Zombies : 26 octobre 2008
 Rédacteurs : Dragontigre, Nikko, Sebastofig, Belisarius, Beuargh, Poulppy, Walktapus.
 Couverture : Dragontigre.
 Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence.
 Les images, photos, textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.
 Une newsletter est disponible sur le blog <http://blogurizine.canalblog.com> pour vous tenir informé de nos prochaines publications.

Horde de Zombies Modernes

En début d'année j'ai fait le projet d'avoir une horde de zombies : LA Horde. Un projet un peu absurde, mais c'est le lot de bien des bloguristes. J'ai donc commencé à prospecter les vendeurs de plomb et de plastique, à la recherche de zombies modernes, ressemblant à ce que nous serons devenus après la Grande Epidémie, quand nous poursuivrons les survivants en grognant.

Nous avons la chance d'avoir un très grand choix de zombies sur le marché, et comme le thème est à la mode il en sort de nouveaux chaque mois. Par contre, la plupart ne sont disponibles qu'à la commande, et à l'étranger. Il existe une page web - <http://fgminis.blogspot.com/2006/10/modern-day-zombies.html> -

qui décrit un très grand nombre de références, à tel point que cet article n'apporte pas grand chose de plus. C'est juste une petite description et un comparatif des figurines de sept sources différentes.

Clix

Dans l'ordre où j'ai peint mes figurines il y a d'abord les *Horrorclix*, le jeu de figurines à collectionner, qui comporte une bonne demi douzaine de zombies. Pour la disponibilité, le mieux est de les acheter à un revendeur à l'unité. Le prix est alors correct, d'autant que c'est déjà peint, bien que l'on résiste rarement à la tentation de les retoucher. Ces figurines



Zombies Clix de Wizkids

sont grandes, très grandes même, et même si certaines ne sont pas très réussies, elles ont dans l'ensemble de belles postures de zombies.

Un petit avertissement à propos de mes appréciations des figurines. Comme l'objectif est d'avoir beaucoup d'individus dans la Horde, et en un temps fini, mes jugements sur les figurines, dans cet article portent



essentiellement sur leur facilité de peinture. Entre une grande masse de zombies titubant sur la table et une poignée de figurines très bien peintes qu'on ose à peine toucher, je choisis la première option. De même, c'est par sa posture maladroite et sa démarche traînante qu'on repère un zombie de très loin dans la rue, plutôt que par le détail des mutilations qu'il a subies. C'est donc surtout un critère de silhouette que je recherche pour ma foule de zombies.

Copplestone

Après les *Clix*, passons à *Copplestone*, qui propose un blister de cinq zombies (gamme *Future Wars*). Les figurines *Copplestone* sont généralement grandes. Ici, il y a des grands maigres et des petits gros. Les poses sont très expressives et la gravure, comme d'habitude, semble faite pour faciliter la peinture, tout en donnant une vraie personnalité aux figurines. Le prix reste raisonnable, les frais de port sont modiques et le service très rapide.

A noter que le métal des figurines de zombies est souvent malléable. Comme j'avais commandé deux exemplaires du blister *Copplestone*, et pour éviter d'avoir deux fois exactement la même figurine, j'ai tordu les bras de certaines. Selon les cas, l'alliage se prête plus ou moins bien à ce traitement, et le danger est de casser un bras à trop vouloir le tordre. Mais le risque est acceptable, d'autant qu'un zombie avec un bras en moins reste un zombie crédible.



Zombies Copplestone

Zombies Golgo Island



Golgo Island

Passons à présent aux zombies Golgo Island, qui bien qu'elles soient distribuées par *East Riding Miniatures*, sont les seules figurines françaises de cet article. Il y a deux blisters de cinq figurines. Elles sont plutôt petites, et ont moins de détails que les *Copplestone* par exemple, mais se peignent très vite. Les postures manquent un peu de variété, mais leur prix réduit en font de bonnes candidates pour faire croître rapidement la horde à moindre frais.

West Wind

Un petit tour chez *West Wind*, qui présente deux séries de zombies. Ceux de la gamme « *Gothic Horror* » sont assez anachroniques



Zombies "Road Kill" de Westwind

Zombies "Gothic Horror" de Westwind



sur une table. Je les ai quand même intégrés dans la Horde en prétendant qu'il s'agissait d'une troupe de théâtre surprise en pleine représentation par des contaminés.

L'autre série est dans la gamme « *Road Kill* ». Il s'agit de super zombies, qu'on devine rapides et très forts, plus aptes à représenter des sujets d'expériences échappés d'un labo militaire secret que des zombies maladroits. Les deux gammes *West Wind* sont donc un peu à part, mais je les ai intégrés quand même, quitte à donner un rôle particulier aux super zombies dans certains scénarios.

ZombieSmith

Poursuivons la revue avec *ZombieSmith*, dont le nom ne laisse place à aucune ambiguïté.



Zombies Zombiesmith

Les figurines *ZombieSmith* présentent diverses références, toutes avec un caractère unique. Elles sont passablement mutilées, décomposées, pleines de trous, avec la chair qui pend en lambeaux, ce qui les rend malheureusement assez difficiles à peindre : on a bien du mal à distinguer le vêtement déchiré de la chair en lambeaux, le muscle à nu de l'os saillant. Il y a vingt références à un prix assez modique.

Une petite note à propos de la peinture. Pour peindre un zombie, il y a en gros deux écoles : soit on fait un zombie frais émoulu, tout gore, et il aura le teint pâle et de grosses tâches de sang rouge partout ; soit on fait un cadavre ambulante faisandé et verdâtre, avec

la chair en putréfaction. C'est la seconde possibilité que j'ai retenue pour ma horde, mais les *Zombiesmith* avec leurs blessures se seraient aussi bien prêtés à une peinture un peu plus sanguinolente.

Cold War

Terminons par les figurines *Cold War*. Une profusion de références : soixante-dix figurines différentes ! Cette famille de morts-vivants a le pied traînant caractéristique et la silhouette déjetée des zombies. Ils sont assez fins, et présentent une large gamme des occupations humaines, ma préférée étant une bonne soeur zombie. Avec son prix encore acceptable et une bonne

Zombies Cold War



facilité de peinture, cette gamme à elle toute seule permettrait de se faire une horde variée. C'est mon coup de coeur pour cette comparaison.

C'était la dernière gamme. Pour comparer tout ça, la photo illustrant la différence de taille de ces figurines montre, de gauche à droite, *Horrorclix*, *Road Kill*, *Golgo*, *Gothic Horror*,

Copplestone, *ZombieSmith* et *Cold War*.

Nous accordons une attention maniaque et exagérée à la taille relative de nos figurines alors que dans la vraie vie il est impossible de trouver un rassemblement de plus de trois personnes de la même taille. Rien n'empêche donc de mixer des zombies de toutes tailles, corpulences, sexes, âges et couleurs, bien au

contraire. Plus ils sont variés, mieux c'est, et – très important – c'est le socle qui permet d'unifier tous les styles et de donner l'impression que tous ces zombies foulent la même table de jeu.

Parmi les autres possibilités, j'ai écarté *Hasslefree* à cause du prix exorbitant comparé aux figurines présentées ici. Trop cher en tout



cas pour faire de la masse. Et les zombies *Games Workshop* faciles à se procurer mais qui demandent trop de travail de conversion pour les « moderniser ». *Mega Miniatures*, fabricant de figurines de plus en plus incontournable, et bon marché, a sorti ses zombies un peu trop tard pour moi. Leur seul défaut est qu'ils brandissent un peu trop d'armes improvisées, ce qui pour moi ne correspond pas assez au concept du zombie romérien sans intelligence.

Ma Horde comporte aujourd'hui soixante-quatre zombies. Mais ce n'est pas fini !

Walktapus



HorrorClix -
<http://www.ludikbazar.com/>

Golgo Island ERM -
<http://www.eastridingminiatures.co.uk/>

ZombieSmith -
<http://www.zombiesmith.com/>

Copplestone -
<http://www.copplestonecastings.co.uk/>

West Wind -
<http://www.westwindproductions.co.uk/>

Cold War -
<http://www.cold-war.co.uk/>

La cervelle peut avoir un goût de plastique...

L'armée tente de contenir la marée des réanimés... Les tirs fusent... Des civils survivants, qui ont récupéré quelques armes, tentent, sinon de fuir à travers la horde, du moins de soutenir les efforts des militaires... Scène typique d'un bon scénario de jeu zombies... Et si vous en profitez pour sortir vos figurines 1/72e pour jouer des masses de zombies? Le monde de la figurine plastique au 1/72e a en effet été bouleversé ces dernières années par l'arrivée des marques russes et chinoises. On peut ainsi citer *Caesar*, *Orion*, *Strelets*, et bien d'autres... Leur standard de qualité, l'originalité de leur thème et des poses, sans oublier le prix, ont redonné un bel attrait au plastique. Et rien ne nous empêche de nous en servir pour rejouer une invasion de zombies.

Avantages et défauts du plastique

Le plastique possède plusieurs avantages de taille : tout d'abord son prix. Pour une poignée d'euros, vous vous retrouvez avec largement de quoi jouer, puisqu'il faut dépenser 7-8€ pour récupérer une quarantaine de figurines. Le rapport quantité-prix est imbattable. Deuxième avantage, ce n'est pas vraiment fragile. Vous pouvez secouer votre boîte de transport, pas de problème ; le canon du fusil ne se brisera pas.

Les poses peuvent à la fois être un avantage et un inconvénient. En effet, les marques sont à l'écoute de leurs clients et font des boîtes contenant des poses de plus en plus nombreuses (Ainsi *Strelets* propose des poses uniques dans chaque boîte). Cependant, si il y a de la diversité, elles ne sont pas toujours terribles. Il existe toujours la possibilité de faire des conversions rapides avec un coup de cutter et de la colle ! On peut ainsi à moindre coût faire des figurines variées, plus adaptées à l'ambiance.

Autre défaut, et non le moindre : la peinture. Le problème d'une peinture qui s'écaille sur le plastique a toujours été un obstacle très rebutant. En effet, il ne servait à rien de les peindre puisque très rapidement des morceaux de peinture sèche tombaient, quoique l'on fit. De plus, la finesse de gravure des figurines rendait les ombrages délicats, ce qui se traduisait donc souvent par des figurines peintes par aplat, sans relief, et qu'on ne touchait plus par peur de les abîmer.

Ce problème est facile à résoudre grâce à deux produits : Le *Quick Shade*, ou bien la lasure. Je ne peux que vous vanter les mérites de ces moyens. Ils vont vous permettre de faire aisément vos ombrages. Et côté



Avec un coup de cutter, et Ivan devient Mikhael, spécialiste du couteau

résistance, il n'y a pas mieux. Par expérience, une figurine lasurée ou passée au QS ne bougera pas, la peinture ne partira pas ! Finies les écailles.

Des armées de plus en plus variées

Si vous désirez représenter les forces armées nationales essayant de lutter contre le fléau, il n'y a pas de problème. Pratiquement toutes les principales nations sont représentées : USA, Allemagne, Royaume-Uni, Russie... La Chine et la France ne sont pas encore disponibles, mais les projets sont dans les cartons de *Caesar miniatures*. Il suffit d'attendre un peu.

De plus, grâce au renouveau des marques, les périodes abordées sont de plus en plus

La cervelle peut avoir un goût de plastique...

nombreuses : nous ne sommes plus obligés de nous limiter au Moyen-Âge, à la deuxième guerre mondiale ou à la période récente. On peut désormais faire toutes les campagnes de l'Empire, la première guerre mondiale, ou la guerre des Boers... Bref, vous n'avez plus qu'à choisir votre période de prédilection et y mettre des zombies, vous trouverez les pauvres humains qui vont se faire dévorer leur petite cervelle tendre.

Et les civils mon capitaine ?

Si les militaires sont assez faciles à trouver, qu'en est-il des civils ? Ici, le choix semble plus délicat. Pour le Moyen-Âge par exemple, *Strelets* fait des levées médiévales qui pourraient convenir, et les dames sont assez faciles à trouver (*Italeri*). Mais à l'exception de la période médiévale, seule l'époque contemporaine fournit de quoi jouer : les



Tirez !!!!

Boers pour le début du XXe siècle, les résistants WW2 qui sont parfaits pour représenter la période 1930-1960. Si on se rapproche encore, cela devient plus difficile : seul Caesar fait des troupes non conventionnelles, mais elles sont hélas considérées comme des terroristes, avec barbe longue et turban dans pas mal de cas. On y trouve également des lance-roquettes et des mortiers artisanaux... Mouais, pas très utiles dans ce cas-là. La peinture entre alors en jeu : il devient, avec un bon coup de pinceau, aisé d'en faire des survivants qui se protègent de la poussière. Il n'y a cependant pas toutes les poses représentant les diverses possibilités d'armement et d'équipement. Une solution est toutefois possible, soyez patients.

Aaaeuughhh ?

Venons-en à la question essentielle : et Zack ? Je vous concède qu'en plastique, les ressources sont minces, très minces. Les seules figurines existantes et de bonne qualité proviennent du jeu de plateau *Zombies !* ©, et de ses extensions, notamment celle appelée *Humans !* ©. Ce jeu est édité par *Twilight Creations Inc*©. Si vous combinez le tout, vous obtenez 160 zombies en plastiques, le tout en 8 poses. Ok, ce n'est pas la panacée, mais pour un coup modique, et quelques coups de cutter, on obtient une belle horde, qui peut resservir pour le jeu de plateau. Sans compter que les pions humains sont représentés avec des Shotgun. Ah le fusil à pompe...



Tire-toi Tatiana !



Les soldats avancent... suivis par Zack et Zed.

Si vous ne voulez pas vous encombrer du jeu de plateau, *Twilight Creations Inc*© a sorti des lots de figurines vendues par sachet de 100, les *Bags o'zombies*, coûtant une dizaine de dollars. Les poses sont uniques dans ces sachets (hommes, ou femmes, ou chiens zombies), mais le coût est imbattable.



Ils viennent de partout !

On peut également réutiliser les figurines des boîtes, et avec un peu de peinture, on obtient des choses intéressantes.

Peindre des zombies en plastique

Puisqu'il s'agit de plastique mou, la lasure est indispensable. Après plusieurs tests, voici la



technique que j'ai adoptée : sous-couche noire, puis voile de peinture blanche en bombe. Cela donne un premier aspect grisâtre au zombie. Peinture des vêtements et traces de sang, puis passage de lasure grise. Celle-ci va foncer et atténuer les contrastes de couleurs. Le résultat est très satisfaisant. Au total, pour une poignée d'euros, vous pouvez vous procurer de quoi alimenter des heures de jeu.

Si le 1/72e plastique ne vous pas encore convaincu

Vous avez envie de davantage d'originalité ? Les poses ne vous suffisent pas ? Il vous manque votre tronçonneuse préférée ?

J'ai découvert complètement par hasard sur le net une marque anglaise, *Elhiem miniatures*, qui s'est spécialisée dans le 1/72e... en plomb. Ok, c'est une entorse à la règle d'économie du plastique. Mais pour un coût encore très modique, vous parviendrez à compléter ce qui vous manque, en particulier les survivants humains.

Terminons sur une autre note économique : grâce à l'échelle retenue, vous allez pouvoir ressortir... vos petites voitures. Ces dernières sont en général au 1/87e, mais on commence à en trouver au 1/72e. Ces véhicules sont donc globalement compatibles, vous permettront de décorer facilement vos tables, et donneront par la même occasion des buts



Photo de famille, par Elhiem

de scénarios : trouver un pick-up en état de marche pour transporter de la nourriture...

Sebastofig

Pour tout connaître sur les figurines plastiques
<http://plasticsoldierreview.com/>

Caesar miniatures
<http://www.miniknight.com/>

Orion
<http://figurki.com.ua/>

Strelets
<http://www.strelets-r.com/>

Elhiem miniatures
<http://elhiemfigures.com/>

Twilight Creations
<http://www.twilightcreationsinc.com/>

Médiéval-fantaiZiste ?

Quelques zombies qui sortent de l'ordinaire

On pourrait penser que le médiéval-fantastique ne connaît comme limite que l'imagination.

Pourtant, force est de constater que malgré les dizaines de peuples et de races fantastiques, le gros des zombies médiévaux est constitué d'humains somme toute assez classiques, largement représentés par ceux de la boîte de régiment pour *Warhammer*. Les exemples d'autres types de zombies constituent une exception.

Je ne prétends certainement pas connaître toutes les figurines qui existent mais voici une petite revue de zombies qui sortent de l'ordinaire.

Wizkids, pour leur jeu *Mage Knight*, ont fait l'effort de transformer en zombies un certain nombre de leurs créatures.

La forêt du Wylden, siège de la faction sylvestre du jeu a été conquise par les Croisés Impies. Ces morts-vivants ont transformé en zombies des trolls et des centaures.



Centaure zombie

Les Draconums sont une faction emblématique du monde de *Mage Knight*, il fallait bien que *Wizkids* après en avoir vampirisé un, en transforme un second en zombie. C'est le *Whelp Zombie* qui sera désigné pour hanter les couloirs de *MK Dungeons*.

Whelp zombie



Troll zombie



Médiéval FantaiZiste, quelques zombies qui sortent de l'ordinaire

Les Nécromants du monde de *Mage Knight* avaient eu l'idée de faire porter des barils d'explosifs à certains zombies. Le résultat est le *Detonating zombie* (MK *Sinister*), une figurine à l'allure très improbable. Et des effets de jeu difficiles à admettre (la capacité explosive pouvant être jouée plusieurs fois...).

Detonating zombie

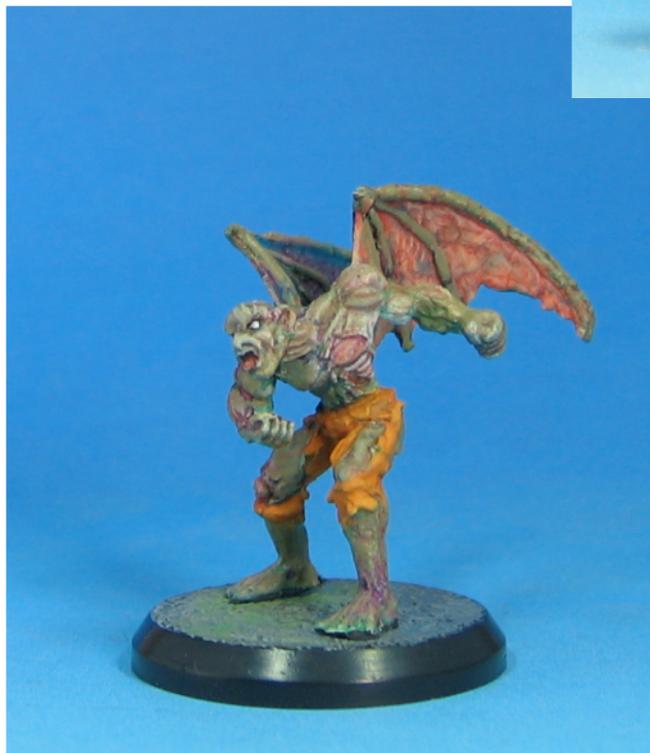


Et pour garder des marécages putrides, quoi de mieux que des zombies qui nagent. Avec des pieds et des mains de cette taille, les *Marsh Zombies* (MK *Lancers*) pourraient même faire les épreuves de natation aux J.O.

Plutôt dans le genre poids lourd, le troll zombie réalisé par Fenryll fait bonne figure. Enfin... pour ceux qui apprécient l'humour et le second degré dans leurs figurines.



Troll zombie



Darkwing zombie

Pour peu qu'on leur donne des ailes, les zombies peuvent même voler. Pour preuve le *Darkwing zombie* (MK *Minions*).



Marsh zombie

Rackham est resté modeste avec les zombies pour *Confrontation*, mais a quand même élargi le phénomène à d'autres races que les humains.



Wolfens Zombies

Nains dégénérés

Charognards d'Acheron

S'il y a bien sûr toute la faction des nains de Mid-Nor qui s'approchent du concept, ce sont les *Nains Dégénérés* pour Achéron (novembre 2001) qui sont les plus zombies des nains zombies.

Mais les plus impressionnants zombies d'Achéron sont sans doute les trois références de *Wolfens Zombies*. WZ 1 (mars 1999), WZ 2 (juillet 2003), WZ 3 (mars 2003)

Un zombie c'est pas très rapide, alors le mieux c'est encore d'utiliser de la cavalerie. Ce que

Rackham a fait avec ses *Charognards d'Achéron* (novembre 2003). Les chevaux étant dans le même état que leurs cavaliers, on peut même s'interroger sur l'efficacité de la chose.

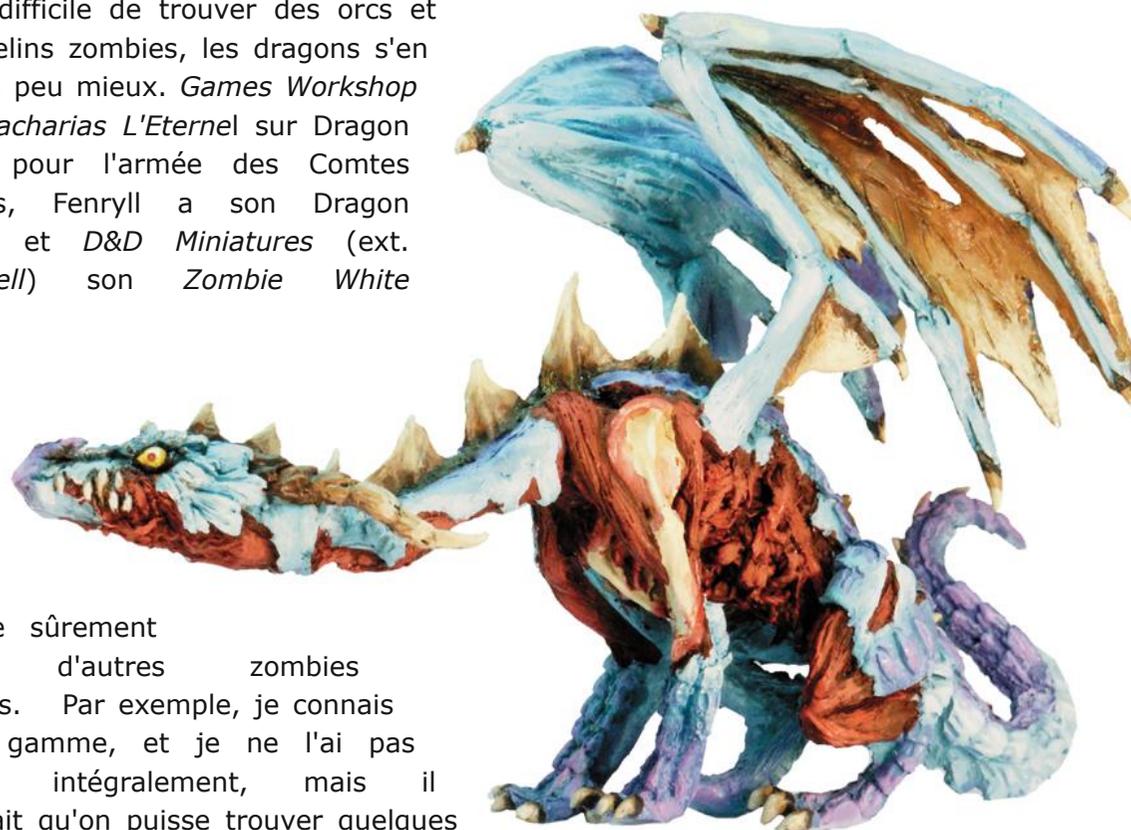


Les zombies canins (chiens et loups) sont relativement courants finalement. Chez *Wizkids*, il existe un *Zombie Hound* pour *Mage Knight* et un *Frothweiler* pour *Horrorclix*, très inspiré des *cerberus* du jeu vidéo *Resident Evil*. Chez *Games Workshop* on trouve les *Loups Funestes* pour l'armée des Comtes Vampires, et chez *Gamezone Miniatures*, leurs clones (mais en mieux, je trouve), les *Zombie Wölfe*. Plus originale, la gamme métal de *Rackham* nous propose le *Cerbère d'Achéron*, qui non content d'être un molosse zombie, se promène avec trois têtes.



Zombie hound

S'il est difficile de trouver des orcs et des gobelins zombies, les dragons s'en tirent un peu mieux. *Games Workshop* a son *Zacharias L'Eternel* sur *Dragon Zombie* pour l'armée des Comtes Vampires, *Fenryll* a son *Dragon Zombie*, et *D&D Miniatures* (ext. *Deathknell*) son *Zombie White Dragon*.



Il existe sûrement encore d'autres zombies atypiques. Par exemple, je connais peu la gamme, et je ne l'ai pas explorée intégralement, mais il semblerait qu'on puisse trouver quelques figurines originales chez *D&D Miniatures*: *Orc* et *Kobold zombies*, *Visceral Devourer*... Si on cherche des zombies, ça vaut sans doute la peine de.... creuser.

Archiviste Dragontigre

Wizkids
<http://www.wizkidsgames.com>

Rackham
<http://www.rackham.fr/>

Dragon zombie

Games Workshop
<http://fr.games-workshop.com>

Gamezone
<http://www.gamezoneminiatures.de/>

Fenryll
<http://www.fenryll.com>

Wizards of the Coast
<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/minis>

All Things Zombies

Les zombies par Two Hour Wargames

Two Hour Wargames

Two Hour Wargames est un « petit » éditeur de jeux dont le principe est de faire une partie en moins de 2 heures. Cet éditeur est parti d'un constat : dans la majorité des règles, les troupes obéissent toujours au joueur. Dans la réalité, il est beaucoup plus difficile que les hommes exécutent toujours parfaitement les ordres. 2HW a donc mis au point un système ajoutant beaucoup d'incertitude dans le jeu. Ce système s'appelle *Chain Reaction*. *All Things Zombie* est l'adaptation de ce système original à un jeu de « *Survival horror* ».

Le système Chain Reaction 2.0

Avant d'aborder l'aspect zombiesque d'ATZ, nous allons introduire le système *Chain reaction*. ATZ se base sur la V2.0 du système. Le principe de base est le suivant :

Contrairement à la plupart des autres jeux, une action n'est pas seulement réussie ou ratée. Elle entraîne en cascade une série de conséquences. D'où le nom *Chain Reaction* (réaction en chaîne). À chaque événement correspond une table de test de comportement.

Les personnages du jeu sont répartis entre *Stars* qui incarnent le joueur pendant la partie

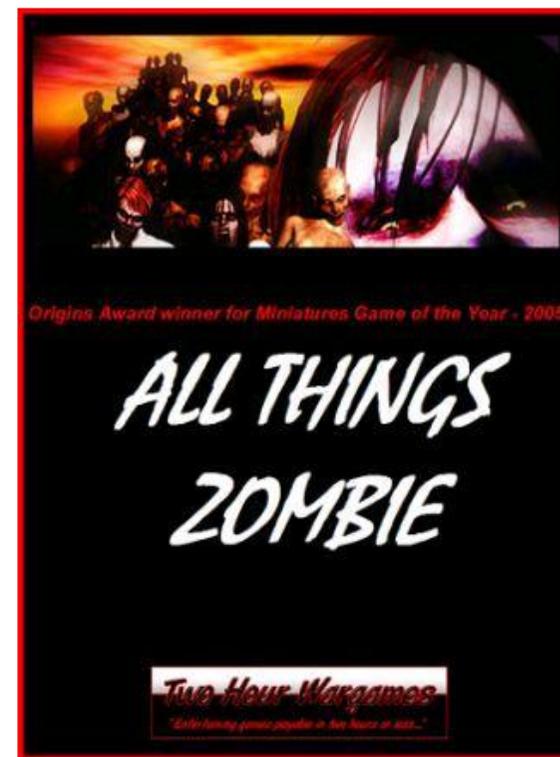
et "*Grunts*", personnages non joueurs qui l'accompagnent ou interviennent en cours de partie. Les personnages n'ont à la base qu'une seule caractéristique: leur réputation (Rep), bien que des mécanismes supplémentaires permettent d'en attribuer d'autres pour les caractériser encore.

Le statut de *Star* permet, entre autres bonus, d'utiliser trois règles qui permettent de survivre plus longtemps :

- « *free will* » permet au joueur de choisir sa réaction ;
- « *larger than life* » permet de survivre au cas où un PNJ de réputation inférieure tue votre personnage ;
- « *cheating death* » permet de s'enfuir en cours de partie.

Le tour de jeu est simple : on joue l'initiative et les joueurs peuvent réaliser une action. L'initiative est déterminée un jet d'activation. Celui qui a le plus grand score bouge en premier et uniquement les PNJ dont la Rep est inférieure à la valeur du jet d'activation. Les actions réalisables sont le mouvement et le tir, le tir ou la charge. Ensuite tout est géré par test de réaction.

Les tests s'effectuent en fonction de la Rep du personnage, avec 2 D6 en général (3D6 pour



les héros). Si le score est supérieur à la réputation, le test est raté, s'il est inférieur, il est réussi. On remarque donc rapidement que jouer avec des Stars de réputation 3 est vite risqué alors qu'une réputation de 5 fait d'un PNJ une bête de combat. On peut donc avoir 3 conséquences pour un test : 2 réussites, 1 réussite 1 raté et 2 ratés.

Par exemple, pour un test de mouvement rapide (et oui, même le mouvement est soumis à un test !). En cas de 2 réussites, le PNJ peut courir et effectuer une distance maximale de 16". S'il n'a qu'une réussite, il ne peut faire que 12". En cas de 2 ratés, le joueur ne peut faire que 8" et il aura tous les malus liés au mouvement rapide.



Pour pimenter un peu la règle, il existe également des tests « automatiques » qui sont joués lors de certaines situations. Le plus joué est le test de "IN SIGHT". Ce test est joué lorsqu'un adversaire apparaît dans le champ de vision d'un PNJ. Dans ce cas l'adversaire arrête son mouvement et on réalise le test. Suivant la réussite, le PNJ pourra faire feu ou retenir son tir. Si l'adversaire reçoit effectivement un coup de feu, il réalisera également un test qui lui fera continuer son mouvement et tirer, tirer ou se mettre à couvert. Ce système de tests automatiques oblige les joueurs à bien réfléchir à ce qu'ils font car les ordres ne seront pas toujours effectués comme le héros le désire. Une situation peut vite dégénérer malgré un bon plan. La situation sur la table de jeu se rapproche alors fortement de ce qui se passerait réellement sur le terrain... ou dans un bon film d'action.

Le système est relativement facile à appréhender pour des joueurs novices (moins

pour les vétérans qui seront un peu déroutés). En un ou deux tours les joueurs ont compris le système et retiennent les résultats des principaux tests. Le système *Chain Reaction* est un très bon moyen d'initier au jeu de figurine.

All Things Zombie **« Not just Another Zombie game »**

C'est par cette petite phrase que commence le livret de règle. ATZ n'est effectivement pas seulement un autre jeu de Zombies, il est plus. Cette variante de *Chain Reaction*, récompensée par un *Origin Award* en 2006, est un ensemble de règles originales pour jouer une équipe de survivants dans un monde infesté de zombies. Le site permet de l'obtenir soit en PDF, soit sous forme reliée. Plus qu'une règle c'est également une grande boîte à outils : chaque joueur est libre de choisir parmi les différentes règles celles qui l'intéressent. Les règles se décomposent en 3 parties :

- La première regroupe les règles permettant la création des personnages.
- La seconde, celles de base: mouvements, armes, combats ou encore véhicules ;
- la troisième, celles de campagne avec les scénarios, les paramètres des scénarios en fonction de la période. Cette partie comprend également les mécanismes régissant les zombies et quelques règles avancées.

L'ensemble compose un livret de 56 pages bien tassées et touffues. Heureusement les

points importants sont identifiés par un encadré « *Ed sez'* » et les feuilles de références sont regroupées en fin du livret. Elles permettent d'avoir l'essentiel des tests sous forme de tableaux.

Le spécial Zoombiiiiies

Dans le monde d'ATZ, les zombies et les survivants se battent pour « survivre ». On ne sait pas très bien comment les zombies sont apparus : pollution chimique, épidémie, punition divine ou les trois. Toujours est-il que les zombies sont là et qu'il faut survivre.

Il existe plusieurs types de scénarios, qui sont jouables avec des règles de Campagne : des poursuites, de raids, des opérations de sauvetage, suivant que l'on joue en solo ou à plusieurs. Ces opérations se déroulent dans un contexte temporel (*Outbreak +2*, *Outbreak +10* ou *Outbreak +20*) et dans un lieu géographique : ville, campagne ou banlieue. En fonction de ces deux éléments, le nombre de zombies va varier : il y aura plus de zombies en O+2 qu'en O+20 comme il y en a plus en ville qu'en campagne. Le but des parties est souvent de rester vivant, de trouver de la nourriture, de l'équipement et surtout des survivants.

Les survivants

Une partie commence par la création des personnages. À commencer par le héros qui nous incarne dans la partie, la "Star" choisie

par le joueur. Une fois l'attribut et les armes choisies, il est temps de créer ses hommes de mains, les « grunts ». Ceux-ci peuvent (je dirais même Doivent pour mieux se mettre dans l'ambiance) être générés via un tableau et des cartes à joueur. On peut aussi bien se retrouver avec un monstre de combat avec une rep. de 5, une Mitrailleuse légère et étant agile, qu'un gars d'une rep. de 3 avec un pistolet et l'attribut Psycho. Et je ne sais pas pourquoi, mais on se retrouve le plus souvent avec une équipe de bras cassés plutôt que des

ommandos. Pour les couards, il est toujours possible de recruter sur CV en fonction d'un système de points, mais c'est quand même moins drôle.

Une fois l'équipe faite et l'adversaire déterminé, il faut choisir sa mission, qu'il est plus intéressant d'intégrer dans une campagne. L'évolution des personnages en Campagne fonctionne sur la Rep, en fonction du nombre de missions réussies. Le matériel lui ne peut être trouvé que dans les bâtiments

ou sur le cadavre de ses adversaires lors des missions.

Les zombies

C'est le système d'ATZ qui gère les zombies: ils ont une Rep de 4 et ils bougent automatiquement vers la source de bruit ou la cible visible la plus proche. Dès qu'ils le peuvent ils cherchent le contact. Pour bien simuler la marée de zombies, à chaque fois qu'un tir retentit, un test de renfort est effectué pour voir si d'autres zombies sont attirés. Les zombies se cachent partout. Durant une exploration de bâtiments par exemple, un test est effectué : suivant le résultat on se retrouvera avec de nouveaux zombies, ou des survivants, mais comptez plus sur des zombies.

Les règles des zombies tiennent sur deux pages mais rendent très bien l'ambiance de « stress » existant dans les films tels que « Resident evil », « 28 jours plus tard » ou « La nuit des morts vivants » : Implacable, têtu, résistant et lent.

Malgré cela, les zombies finiront toujours par gagner si on les affronte en face à face... Charger un zombie par exemple demande un test de charge. En cas d'échec le PNJ se cachera sous le couvert le plus proche. Quelques réactions sont spécifiques aux actions des zombies. Lorsqu'un PNJ voit un humain se faire dévorer par des zombies, il passe un test de santé mentale. S'il rate ce



test, il peut devenir fou ou perdre des points de Rep. La règle permet également de jouer des véhicules avec des tests de réaction. Ainsi l'accélération, le freinage peuvent provoquer des pertes de contrôle provoquant au mieux un accident, au pire l'explosion de la voiture et la mort de tous les PNJ présents à l'intérieur.

Ce système de règle permettant de simuler tout ce que l'on peut imaginer d'un monde infesté de zombies, de l'invasion au post apocalyptique. L'avantage de ATZ est également de se présenter comme une boîte à outil du jeu. Avec cette règle il devient assez facile de simuler des rencontres type « *Mad Max* », des combats issus de « *Fallout* » ou encore de la « *Momie* ». En contrepartie, il est parfois difficile de retrouver le point de règle qui fait défaut.

La règle présente de nombreux défauts dans son organisation ou dans les explications (certains points sont toujours obscurs). Malgré ces points noirs, la règle est agréable à utiliser. De plus l'aspect son aspect « c'est du bon sens » et les comportements « anarchiques » des PNJ rend le jeu vraiment savoureux. ATZ est de facto une référence pour quiconque veut jouer aux zombies. L'ensemble des mécanismes peuvent être transposés moyennant quelques aménagements dans d'autres systèmes de règles. Bref un « Must Have » pour tout fan qui se respecte.

Poulppy



Merci à Walktapus pour ses comptes rendus de parties et pour son initiation à la règle.

Merci à PKP pour ses parties des différents jeux dérivés de *Chain Reaction*.

Vers les règles :

Chain Reaction (gratuit)

www.angelfire.com/az3/twohourwargames/cr2.htm

All Things Zombies

<http://www.angelfire.com/az3/twohourwargames/atz.htm>

Des compte rendus de parties :

Le blog du psilète

<http://psilete.canalblog.com/archives/2008/04/03/8597405.html>

Le blog de PKP

<http://akapkp.free.fr/?cat=20>

ATZ en bref

Thème : Survival Horror, Zombies

Mécanisme : Chain réaction

On a aimé :

Le thème Zooooombie

Le système *Chain reaction*

Le système de jeu en solo en campagne

On n'a pas aimé (enfin moins aimé) :

L'organisation des règles difficiles d'accès et éclatée

Le manque de profondeur de l'évolution des personnages

Disponible en pdf pour 12\$ ou en version papier pour 15\$.



ZOMBIE PLAGUE

Zombie Plague est un petit jeu de plateau gratuit téléchargeable sur le site de Fortress Miniatures.

Le fichier pdf officiel contient les règles, le plateau et les cartes nécessaires pour jouer. La page consacrée à *Zombie Plague* sur le site communautaire *BoardGameGeek.com* comporte tout un tas de ressources utiles pour aller au delà du jeu de base. À visiter absolument.

Reste pour les joueurs à fournir l'imprimante, quelques dés à 6 faces et des figurines de survivants et de zombies (ou même des pions, des figurines en papier, des cacahuètes...). Sachant qu'un joueur incarne un survivant, et un autre l'ensemble des zombies, qui se

monte à quatre fois le nombre de survivants, une réserve de 2 à 5 humains et d'une huitaine à une vingtaine de zombies, permet de jouer de bonnes parties multijoueurs, qui sont de toute façon plus drôles.

Les règles sont rédigées avec beaucoup d'humour et encouragent les joueurs à faire ce qu'ils veulent avec, quitte à changer tout ce qu'ils pensent devoir changer. Pour autant, elles fonctionnent très bien telles quelles.

Le principe est simple et direct : dans un quartier résidentiel où rôdent des zombies, les



survivants démarrent la partie à proximité d'une maison. Complètement désarmés, ils doivent fouiller TOUTES les cases marquées d'une croix à la recherche de quelque chose pour se défendre (batte de base ball, fusil de chasse, tronçonneuse...) mais peuvent parfois y trouver une mauvaise surprise. Ces équipements et événements sont gérés par une pioche de 18 cartes. Ils doivent aussi barricader toutes les issues de la carte, pour finir la partie enfermés dans une maison vide de tout zombie (ou sous certaines conditions aller jusqu'à la voiture, avec les clés, et mettre les bouts fissa). Les morts-vivants eux... doivent manger les vivants bien entendu.

Simple, rapide et efficace, tout à fait dans l'ambiance propre au genre, c'est un petit jeu parfait pour les soirées entre amis et même pour initier des néophytes au jeu avec figurines.

(au jour où s'écrivent ces lignes, il n'existe pas encore de version finalisée des règles en français, mais mon petit doigt m'a dit qu'un gentil volontaire est en train de travailler dessus...)

Achiviste Dragontigre

site officiel *Zombie Plague*

<http://www.fortressfigures.com/zombieplague/>

fiche *Zombie Plague* sur BoardGameGeek

<http://www.boardgamegeek.com/game/7514>

I will survive ! Hey, Hey !

Les jeux de zombies ne se jouent pas qu'avec des morts qui marchent. Il leur faut aussi, et surtout, des humains qui s'efforcent de survivre.

Si le gros des jeux de figurines pratiqués utilise des variantes de personnages militaires, il faut fouiller un peu chez les "petits" éditeurs de figurines pour dénicher des civils plus ou moins armés. Car ce qu'on recherche ici c'est précisément des figurines qui ne soient pas bardées d'armes monstrueuses genre mega-double bolter à plasma et épée sonique laser monofilaire... Un bête fusil à pompe, une batte de base-ball ou une tronçonneuse, ça c'est plus dans l'esprit.



figurines Mongoose Publishing pour Gang of Mega City One

On peut chercher au sein des gammes mettant en scène des gangs, qu'ils soient futuristes comme ceux de *Necromunda* (**GW Specialist Games**) ou de *Gangs of Mega City One* (**Mongoose Publishing**), ou dans le style gangsters américains sous la Prohibition, comme ceux de la gamme *Gang Land* de **Blue Moon Publishing**.



Ganger Delaquer GW pour Necromunda

Cette dernière gamme propose aussi un bel échantillon de *Hillbillies* (péquenauds ?).

Le français **Fenryll** propose des bikers, des



Bikers de Fenryll

flingueuses, des punks et bien d'autres choses encore dans sa gamme Post-Apocalyptique.

La gamme *Road Kill* de **Westwind**, dispose de chasseurs de zombies, de miliciens ruraux (*Redneck militia*), des gangs de bikers, en plus d'un éventail de forces militaires et de police contemporaines, dont des flics en civil pas trop équipés.



figurines Westwind par Walktapus

Hasslefree Miniatures est connu pour ses adaptations plus ou moins subtiles de personnages de films. Ses figurines sont donc particulièrement indiquées pour jouer des références cinématographiques connues. Parmi leurs références *Adventurers*, vous devriez reconnaître Ray, Harby, Dione, Ashley Campbell... et il y a quelques autres têtes connues dans leurs références *Non-com & Civilians*.



Figurines Hasslefree par Nikko

Civils Black Hat miniatures

Black Hat Miniatures a, dans sa gamme super-héroïque *Mutants and Madmen*, deux pack de civils non armés.



Figurines Horrorclix par Walktapus

Chez **Wizkids**, on peut recycler pas mal de figurines destinées à l'origine à *Horrorclix* et *HeroClix* (plutôt dans l'extension *Indy*).

Archiviste Dragontigre

Fenryll
<http://www.fenryll.com/>

Hasslefree Miniatures
<http://www.hasslefreeminiatures.co.uk/>

Games Workshop
<http://fr.games-workshop.com>

Westwind
<http://www.westwindproductions.co.uk>

Wizkids
<http://www.wizkidsgames.com>

Black Hat Miniatures
<http://www.blackhat.co.uk/>

Le site de Mongoose Publishing ne semble plus communiquer officiellement sur *Gangs of Mega City One*, mais des boutiques en ligne distribuent encore les figurines.

Résidences et villes...

Pouvoir réaliser rapidement un quartier complet pour une partie de survival horror dans un contexte urbain, ça a ses avantages.

Les "décors carton" ne font pas l'unanimité chez les hobbyistes mais sont néanmoins appréciés par certains joueurs qui ont su y voir un bon compromis entre atmosphère, qualité et efficacité.

Les produits de la gamme *Mayhem/modern* terrain chez **Worldworks Games** sont particulièrement adaptés: on y trouve entre autres des rues, des boutiques, des immeubles, un quartier industriel, un commissariat, un centre commercial, une marina, des véhicules...



Le site **GermWorld** propose aussi quelques bâtiments facilement réutilisables pour vos parties avec zombies. Bien que ces modèles soient moins travaillés que ceux de *Worldworks games*, ils ont le mérite d'être disponibles gratuitement.

Archiviste Dragontigre

Worldworksgames
<http://www.worldworksgames.com>

GermWorld
<http://www.germy.co.uk/buildings.htm>

Le Golgo des Morts-Vivants

Voici quelques règles qui devraient épicer vos parties avec des zombies à Golgo Island.

Pilotage automatique

A la fin du tour, tout zombie non activé se déplace automatiquement vers la créature vivante visible la plus proche, ou à défaut vers la source des coups de feu la plus proche dans le tour. S'il rencontre un obstacle, il le longe. S'il rencontre une créature vivante, il l'attaque, en tentant de cumuler le maximum d'attaques. A la fin de son mouvement, il met son attaque en réserve pour attaquer la première créature vivante qui passera à portée.

Attaques spéciale

Les zombies sont très dangereux en nombre. Une attaque à laquelle ne participent que des zombies n'est pas limitée à nk2. Trois zombies attaqueront à 3k3. Quatre zombies à 4k4, etc...

Réapparition

Les zombies sont attirés par le bruit. Ceux qui sont éliminés ne sont pas remis en jeu. En revanche, à chaque fois qu'un personnage tire un coup de feu, on place un marqueur à l'endroit du tir. Pour une arme à aire d'effet, placer autant de marqueurs que de cibles. A la fin du tour, AVANT la phase de pilotage automatique, on lance un dé pour chaque

marqueur. Sur un résultat de un ou deux (ou plus, dans un milieu riche en zombies), un nouveau zombie est placé en jeu, à une distance de 6" du marqueur et dans une direction aléatoire (utiliser un dé de dispersion ou le cadran d'une montre et un dé fois deux).

Scrountch

Une fois un personnage mort, les zombies s'en repaissent pendant 2 tours. La figurine se ranime 1D6 tours plus tard. Les personnages à la biologie non terrestre sont immunisés. On peut achever le mort en cours de zombification en allant à son contact et en dépensant une attaque, ou à distance (en comptant une défense de 3k2 car il faut viser



la tête). Le nouveau zombie est mis en jeu pendant la phase de réapparition.

Attaques de twist

- **aaarrh** (5 points) : un zombie reste accroché à quelque chose et ne se déplacera pas ce tour.
- **aeurgh ?** (3 points) : un zombie a été distrait par un bruit, un rat ou un morceau de verre

brillant. En phase de pilotage, il se déplacera dans une direction **aléatoire**, mais attaquera toute créature vivante à moins de 1".

- **splotch !** (7 points) : un zombie est tout simplement trop vieux ou trop endommagé. Il perd une jambe, ou bien sa tête a été trop picorée par les corbeaux et se détache. Il est désormais immobile mais continue à mettre son attaque en réserve.



- **what ?** (5 points) : un bras détaché de zombie surgi de nulle part agrippe un personnage. Attaque de 2k1 (cumulable). Si elle est réussie, le personnage ne meurt pas mais est immobilisé et ne peut pas se déplacer ce tour.

- **Haaaaaaaaa !** (7 points) : un zombie particulièrement hideux fait perdre la tête à une figurine de même espèce, et située à moins de 6". Attaque de 2k2 contre le Mental. Si elle est réussie, la figurine, lors de sa prochaine activation, est obligée de lancer ses attaques à distance sur le zombie jusqu'à ce qu'il soit éliminé, et ne peut pas l'engager au corps à corps.

Walktapus

Golgo Island
<http://golgoisland.free.fr/>

Les règles
<http://warengine.darktortoise.com/>

ZOMBIETOWN 40K

Escarmouche à tendance jeu de rôle dans l'univers de Warhammer 40K

Matériel Nécessaire

- Livre de règles de WH40K (avec quelques aménagements dûs au format de la partie)
- Codex de la garde impériale
- Gabarits, mètre, dés
- Un petit groupe de gardes impériaux (version de base), avec si possible en plus des gardes impériaux avec armes spéciales et un officier de la garde impériale.
- Une fiche pour chaque garde impérial en jeu (voir annexe).
- Une bonne vingtaine de zombies (ceux de WH Battle font parfaitement l'affaire)

Situation

Cette variante de jeu propose d'envoyer une petite escouade de cinq gardes impériaux dont un chef d'escouade, en mission de reconnaissance dans une ville en ruine.

Dans chaque partie les gardes doivent rallier un point précis de la table de jeu, depuis lequel ils seront évacués.

La reconnaissance exige qu'ils soient le plus discrets possible et qu'ils ne se battent qu'en cas de besoin.

Il apparaît que cette ville est infestée de zombies, qui seraient en fait les être humains

qui y habitaient avant qu'une épidémie (ou une corruption du chaos, on ne sait pas vraiment) transforme la majeure partie de ses habitants en créatures répugnantes.

Nombre de joueurs

Ce jeu nécessite normalement deux joueurs au minimum (l'un dirigeant une équipe de gardes impériaux et l'autre les zombies) mais il peut aussi être joué en solo ou à plus de deux joueurs.

Règles générales

Mouvement et tir

L'escouade de gardes impériaux est considérée comme étant en infiltration en terrain ennemi, c'est à dire qu'ils ne peuvent pas courir ou charger tant qu'ils n'ont pas repéré de zombies.

Chaque garde est considéré comme un personnage indépendant et peut agir de façon autonome pour se déplacer ou pour tirer.

Les zombies se déplacent de façon indépendante. Ils ne peuvent pas courir et ne chargent que sur 4 pas.

Les lignes de vues réelles sont utilisées et il est impossible de tirer dans un corps à corps.

Tir en rafales

Les gardes impériaux ayant fait « sauter » le système de sécurité de leurs fusil laser peuvent désormais s'en servir pour tirer des rafales (mais ils peuvent toujours choisir de tirer normalement ou d'effectuer un tir rapide). Un garde impérial n'ayant pas bougé peut tirer une rafale en lançant un dé.

Un résultat 1 à 5 indique le nombre de tirs à répartir parmi les zombies situés à moins de 6 pas du premier zombie visé, chaque tir est ensuite résolu individuellement.

Un résultat de 6 indique une surchauffe de l'arme, un unique tir est résolu et le garde impérial doit consacrer son prochain tour à réparer son arme (pas de mouvement ou de tir).

Corps à corps

Un corps à corps se poursuit jusqu'à destruction totale de l'ennemi. Les zombies sont des combattants collants et têtus.

Un garde tué par un ou plusieurs zombies au corps à corps passe 1d3 tour à se faire dévorer. Le zombie (ou les zombies) qui est responsable de sa mort passe ces tours à manger et n'effectue aucune autre action, sauf se défendre s'il est attaqué au corps à corps. Il est possible de lui tirer dessus lorsqu'il est en train de manger.

Jeu à plus de deux joueurs

Pour une partie à plus de deux joueurs, les joueurs supplémentaires prennent le contrôle d'une unité de la garde impériale. Le Joueur

contrôlant les zombies dispose d'un nombre de zombies augmenté dans les mêmes proportions. (par exemple, pour une partie à 4 joueurs, 3 d'entre eux dirigent une équipe de gardes impériaux mais le joueur Zombie dispose de 3 fois plus de zombies (ou de blips). Il est aussi possible de considérer que les équipes de gardes impériaux appartiennent à des factions rivales. Ils sont donc autorisés à tirer sur les autres gardes impériaux par « mégarde ».

Règles spéciales

Blessures infectées

Si un garde est blessé au corps à corps par un zombie, lancez 1d6, sur un 1, il deviendra infecté. Si cela arrive, lancez 1d3 et cela donnera le nombre de tour avant qu'il ne devienne un zombie.

Une fois le nombre de tours passé, il prend le profil des zombies (avec 3 PV), devient un personnage du joueur contrôlant les zombies et ne peut plus tirer

S'il est tué avant de se transformer, il ne revient pas en zombie.

Don't shoot the radio-guy !

Si le radio décède ou est transformé en zombie durant la partie, les gardes encore vivant doivent récupérer la radio. Cela se fait en mettant en contact un garde vivant avec le radio mort. Si le radio a été zombifié, il faut le tuer avant de pouvoir s'emparer de la radio.

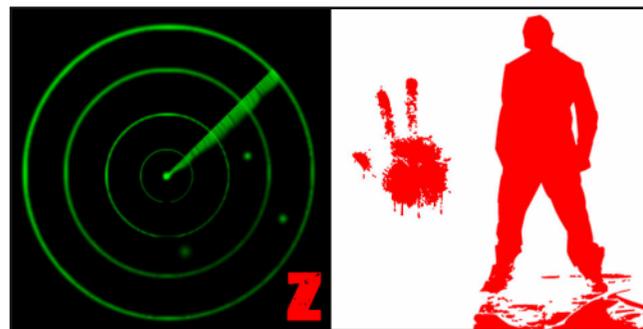
Tant que la radio n'est pas récupérée, les gardes ne peuvent pas faire appel à la navette pour les évacuer.

Blips

Les blips sont des jetons imprimables fournis dans l'annexe de cet article. Un blip représente un groupe de 1 à 4 zombies. Le blip indiquant 5 correspond aux *über zombies* ou à des personnages spéciaux propres à chaque mission.

Un blip reste en jeu tant qu'il n'a pas été révélé, il peut se déplacer de 4 pas par tour.

Un garde impérial ayant une ligne de vue sur un blip lors de son tour, ou de celui du joueur zombie, révèle le blip. Il est alors remplacé par les figurines correspondantes placées à moins de 2 pas du blip.



Règles optionnelles

Quiet please !

À chaque tir d'un garde impérial, le joueur Zombie lance 1D6 par blip non révélé situé à moins de 40 cm de l'origine du tir. Sur un 1 ou

un 2, le blip zombie se déplace de 1D3 pas vers l'origine du tir.

Munitions

Chaque garde impérial doté d'un fusil laser transporte 5 cellules énergétiques (chargeurs) de 25 coups dans son paquetage.

Un tir simple consomme 1 coup, un tir rapide 2 coups et une rafale 5 coups (quel que soit le nombre de tirs réussis). En cas de 6 sur le jet de rafale, la cellule est grillée et doit être remplacée.

Chaque garde impérial doté d'une arme spéciale (lance grenade, lance plasma, fusil, lance flamme, fusil de sniper) est équipé de 3 chargeurs de 5 coups pour son arme spéciale.

Un garde peut recharger son arme en début de tour, avant de se déplacer. Les tirs restants dans le chargeur sont perdus.

Deux gardes peuvent se donner des chargeurs intacts s'ils se trouvent en contact au début du tour.

Un garde peut récupérer des chargeurs intacts (et uniquement ceux-ci) en allant faire les poches de ses camarades tombés au combat s'il se trouve au contact de leur cadavre au début de son tour (si le cadavre n'a pas été mangé par les zombies). Si la règle des munitions est utilisée, on indique la position des cadavres avec un marqueur.

Des munitions parachutées peuvent parfois être récupérées en cours de partie (voir description des missions concernées).

Protagonistes

Gardes impériaux

Le joueur de la garde impériale doit composer une équipe de 5 gardes impériaux dont 1 chef d'escouade.

Chaque garde impérial est unique et possède sa propre fiche de jeu. Il dispose des caractéristiques suivantes :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Garde impérial	6	3	3	3	3	3	3	1	7	5+

Un garde impérial doit être équipé d'une radio.

Un garde impérial peut être équipé d'une arme spéciale (lance grenades, lance plasma, lance flamme, fuseur, fusil de sniper).

Un garde impérial peut être équipé d'un médipack (redonne 1 PV à un allié au contact, l'usage d'un médipack ne permet pas de tirer durant le tour).

Les caractéristiques des armes sont détaillées dans le codex « Garde impériale ».

Le chef d'escouade peut être un sergent, dans ce cas, il possède les caractéristiques suivantes :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Sergent	6	4	4	3	3	5	4	1	8	5+

De plus il peut ajouter 1 point dans la caractéristique de son choix parmi (CC, CT, F ou E). Ce choix est définitif.

Le Sergent a accès à la liste d'équipement

réservé aux officiers et dispose de 40 points pour acheter son équipement.

Il est aussi possible de remplacer le sergent par un personnage spécial (voir ci-dessous).

Personnages spéciaux :

Un personnage spécial peut être utilisé pour remplacer le sergent commandant l'unité.

Pasteur de la garde impériale.

Il arrive parfois qu'un garde se retrouve dans une situation où quoi qu'il fasse, il va mourir. Il arrive parfois, dans ces moments là, que ledit garde continue à se battre en tournant toute son âme vers l'empereur en priant avec ferveur et en se battant avec férocité.

Il arrive, très rarement, qu'un miracle se produise et que ce garde survive.

L'empereur l'a sauvé, lui le soldat anonyme. Il tourne alors toute sa vie vers l'empereur et la destruction de tout ce qui pourrait s'opposer à sa volonté. Il retourne au combat en embrassant la foi de l'empereur, devenant ainsi le pasteur de sa compagnie.

Le pasteur impérial a les caractéristiques suivantes :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Pasteur	6	3	4	3	3	5	3	2	8	5+

Il possède de plus les règles spéciales d'un prêtre impérial : Fanatique, Juste fureur.

Équipement : Marteau énergétique, fusil à pompe modèle *Emperor's Penalty*.

Arme	portée	F	PA	Type
Fusil à pompe Emperor's penalty	Gabarit de lance-flamme	4	6	Fusil

Psyker

Le joueur de la garde peut choisir de remplacer son officier par un psyker, dans ce cas, s'il est soumis à un péril du warp, c'est la figurine de la garde la plus proche qui doit appliquer la règle « *c'est pour votre bien* » (voir capacité du commissaire dans le codex garde impériale). L'unité ne possède plus d'officier mais continue quand même la mission. Ce psyker a subi un entraînement plus poussé que les autres psyker de la garde impériale, il possède les caractéristiques suivantes :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Psyker	6	4	4	3	3	5	4	1	8	5+

Il possède de plus les règles spéciales : *c'est pour votre bien, pouvoirs psychiques*

Équipement : le Psyker a accès à la liste d'équipement réservé aux officiers et dispose de 40 points pour acheter son équipement.

Commissaire

Le joueur de la garde impériale peut choisir de remplacer son officier par un commissaire de la garde impériale, mais il n'applique pas les règles « *c'est pour votre bien* » ni « *exécution sommaire* », car le peu d'hommes qu'il dirige pour mener à bien la mission l'en empêche. Toujours est-il que l'escouade qu'il mène bénéficie quand même du bonus au

Warhammer 40K : Zombie Town 40K

commandement attribué à une escouade intégrant un commissaire. Il possède le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Commissaire	6	4	4	3	3	5	4	2	10	5+

Équipement : le commissaire a accès à la liste d'équipement réservé aux officiers et dispose de 40 points pour acheter son équipement.

Zombies

Le profil des zombies de base est le suivant :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Zombie	4	3	0	2	3	1	2	1	0	-

Les zombies sont des êtres amorphes traînant péniblement leur carcasse sur le champ de bataille. Ils ne peuvent pas courir et ne chargent que sur 4 pas. Ils sont bien entendu immunisés à toute forme de peur.

Über zombie

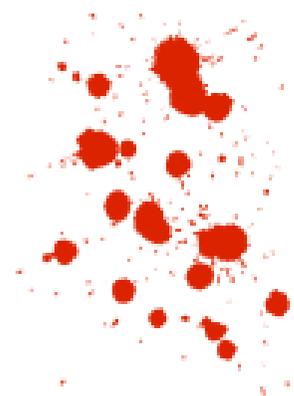
Certaines escouades de la garde impériale ont parfois rencontré des zombies plus rapides et dangereux que leurs congénères. Ils ont été surnommés les *über zombies*. Ils possèdent le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Über Zombie	6	4	0	4	4	1	3	1	0	5+

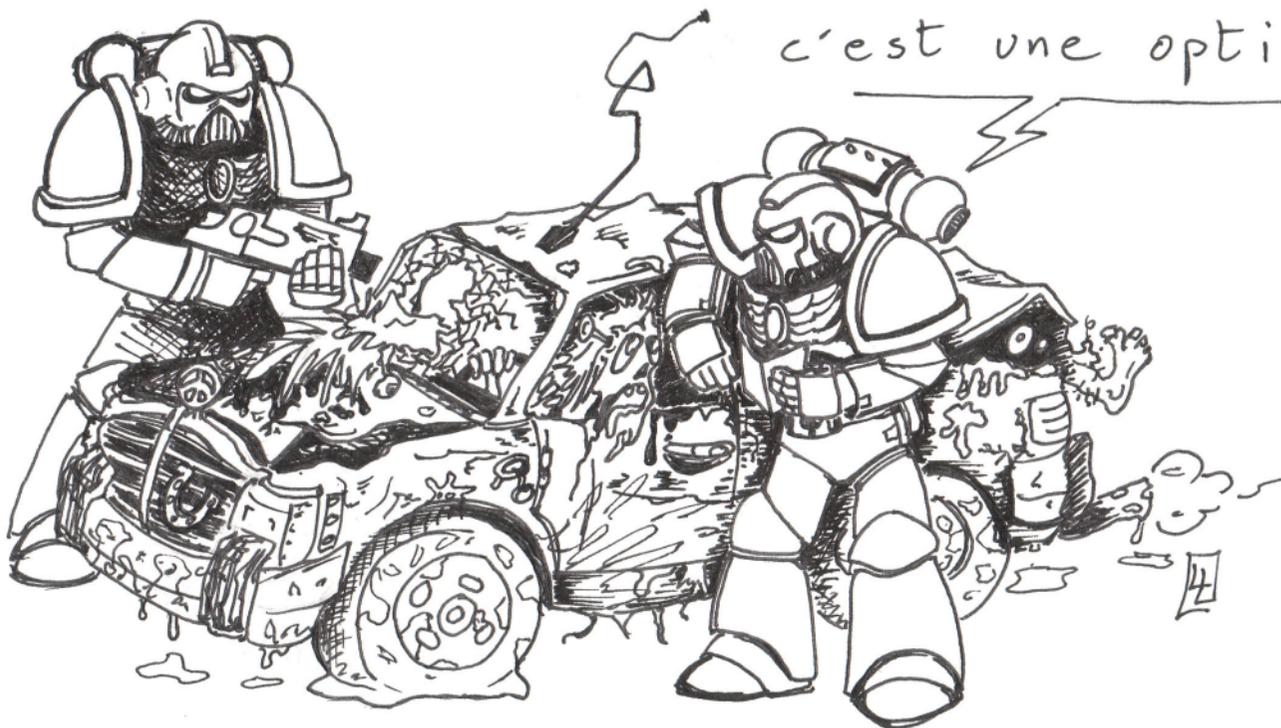
Les über zombies ne peuvent pas courir et ne

chargent que sur 6 pas. Ils sont immunisés à toute forme de peur.

D'autres personnages peuvent intervenir lors des différentes missions, ils seront alors détaillés dans le briefing de mission.



Et la ceinture, c'est une option?



Amende sur Black Reach

Fiches de personnages et Blips

NOM :									
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Règles spéciales :									
Équipement :									
Munitions :									

NOM :									
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Règles spéciales :									
Équipement :									
Munitions :									

NOM :									
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Règles spéciales :									
Équipement :									
Munitions :									

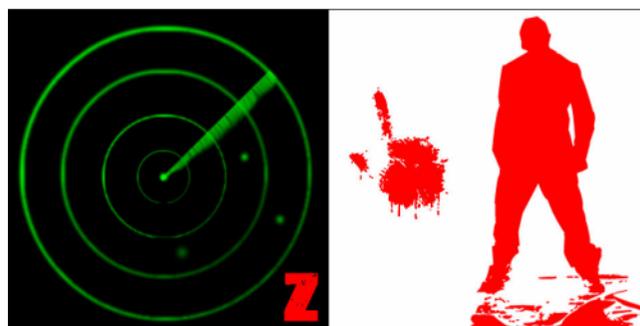
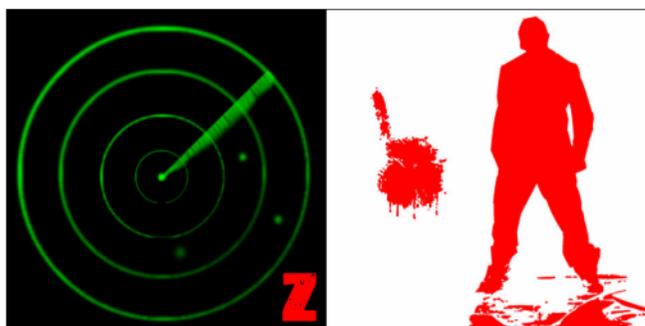
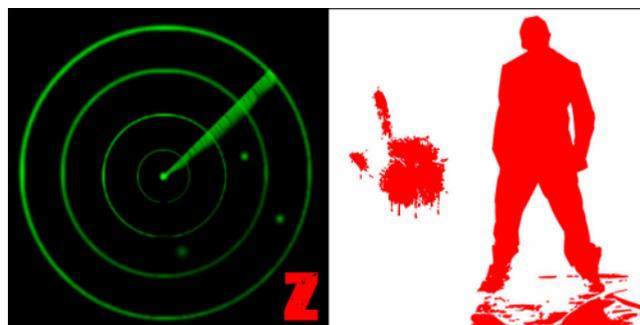
NOM :									
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Règles spéciales :									
Équipement :									
Munitions :									

NOM :										
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg	
Règles spéciales :										
Équipement :										
Munitions :										

Imprimer les blips sur du papier épais, découpez les, pliez les et collez les sur eux-mêmes.

Les blips de 1 à 4 correspondent à des zombies classiques.

Le blip 5 correspond à des über zombies ou aux personnages spéciaux détaillés dans la mission



Missions génériques

Voici deux petites missions jouables rapidement avec les règles de ZT40K. Vous pouvez librement en adapter le cadre en fonction de vos figurines et de vos décors. Adaptez aussi la difficulté en fonction de vos capacités et de votre adversaire (en augmentant ou en diminuant le nombre de blips par exemple), l'essentiel étant de s'amuser.

Mission générique 1 Restez pas là !

Un groupe de gardes impériaux a été déployé au mauvais endroit, au mauvais moment, ils doivent maintenant en réchapper...

Protagonistes :

Le joueur Garde Impériale dispose d'une escouade de 5 gardes impériaux dont 1 chef d'escouade.

Le joueur Zombie dispose en début de partie du blip 5 représentant 5 über zombies et de 3 autres blips tirés au hasard. Les autres blips face cachée constituent sa réserve.

Terrain et déploiement :

Le terrain est une zone de 80 * 120 cm, encombrée de décors de toutes sortes (ruines...).

Le joueur Garde Impériale déploie les membres de son unité à 4 pas d'une des largeur de table.

Le joueur Zombie place alors ses blips hors de vue des gardes impériaux et à plus de 12 pas de ceux-ci.

Le joueur Garde Impériale joue en premier.

Objectifs :

Le joueur Garde Impériale doit faire sortir au moins 3 gardes impériaux par le bord de table (largeur) opposé pour obtenir une victoire.

Si seulement 1 ou 2 gardes impériaux parviennent à s'échapper, c'est un match nul.

Le joueur Zombie l'emporte si aucun garde impérial n'en réchappe.

Renforts :

À chaque tour du joueur Zombie, un blip tiré au hasard dans la réserve entre en jeu par une des longueur de table.

Les blips dévoilés et convertis en zombies rejoignent la réserve (sauf le blip 5 qui ne rejoint jamais la réserve).

Mission générique 2 Nettoyez moi tout ça !

Un groupe de gardes impériaux a été envoyé pour purger un bâtiment impérial (*ministerium*, entrepôt...).

Protagonistes :

Le joueur Garde Impériale dispose d'une escouade de 5 gardes impériaux dont 1 chef d'escouade.

Le joueur Zombie dispose en début de partie de 20 zombies et de 5 über zombies. Il peut

choisir les blips correspondants.

Terrain et déploiement :

Le terrain est une zone de 80 * 120 cm disposant d'une seule entrée (au milieu d'une des longueurs), qui correspond à la zone d'entrée des gardes impériaux.

Les décors doivent être assez nombreux (containers, murs, salles, couloirs...)

Le joueur Garde Impériale déploie son unité à 4 pas de l'entrée.

Le joueur zombie place alors ses blips hors de vue des gardes impériaux et à plus de 12 pas de ceux-ci.

Le joueur Garde Impériale joue en premier.

Objectifs :

Le joueur Garde Impériale doit exterminer tous les zombies pour obtenir une victoire.

Le joueur zombie l'emporte si aucun garde impérial n'en réchappe.

Il ne peut y avoir de match nul.



Quelles figurines pour ZT40K ?

Pour jouer à ZT40K vous pouvez utiliser les figurines de zombies de vos jeux favoris ou faire des conversions dédiées. Mélanger les grappes de soldats cadiens (Warhammer 40000) et de zombies (Warhammer Battle) vous permettra de mettre sur pied rapidement une horde de zombies.

C'est aussi une bonne occasion pour personnaliser une escouade de gardes impériaux.

Pasteur de la Garde Impériale

La base est un prêtre avec deux marteaux de la gamme Warhammer Battle.



Une main et un marteau ont été sectionnés et remplacés par un fusil à pompe de scout space marine sur moto.

Les signes sigmarites ont été limés, un sceau de pureté a été placé sur le marteau, ainsi qu'un aigle impérial. Sur la bure, le marteau sigmarite a été remplacé par un signe impérial. La bannière a été faite à partir de deux aigles de coque de leman russ, d'un morceau de pique de la grappe véhicule du chaos et d'une feuille de milliput.

Des grenades de la grappe des gardes impériaux ont été ajoutées à la ceinture.

Médecin de la Garde Impériale.



Il s'agit d'un garde de base auquel on a ajouté un backpack radio un peu modifié pour représenter le Medipack.



Certains personnages du jeu Tannhauser peuvent aussi être utilisés pour représenter des personnages spéciaux zombies (voir campagne)

Über zombie



Oberst Chaos

Kapitan Verfluschen



Les collines des "sans mort"

un scénario à objectifs pour Confrontation l'âge du Rag'narok

Yllia finissait sa course.

La petite troupe du griffon progressait à vive allure lorsque leur chef fit stopper la colonne. L'objectif était proche et il leur fallait prendre un peu de repos en attendant le retour des éclaireurs.

Severian prit quelques instants de réflexion à

l'écart du groupe. Les collines des "sans mort" portaient malheureusement bien leur nom. Pacifiées il y a quelques dizaines d'années, elles étaient désormais le siège d'évènements mystérieux. Les récits des premiers villageois accueillis à la commanderie du nord, bien que contradictoires, s'étaient avérés suffisamment



inquiétants pour justifier l'envoi d'un groupe d'éclaireurs. Sans nouvelles depuis trois jours, Severian et les unités sous ses ordres avaient été dépêchées sur place pour résoudre le "problème".

Qu'en savait-il au juste ? Pas grand chose... Le "Vieux Malko", décédé il y a peu, qui se "réveille" et tue sa propre famille... Les morts du cimetière de la chapelle de Saint Bernécus qui sortent de leurs tombeaux... Le ciel qui se déchire pour cracher des hordes de terrifiantes créatures...

Pour avoir souvent combattu les ténèbres à Kaïber, Severian savait très bien que les prochaines heures risquaient d'être... tendues...

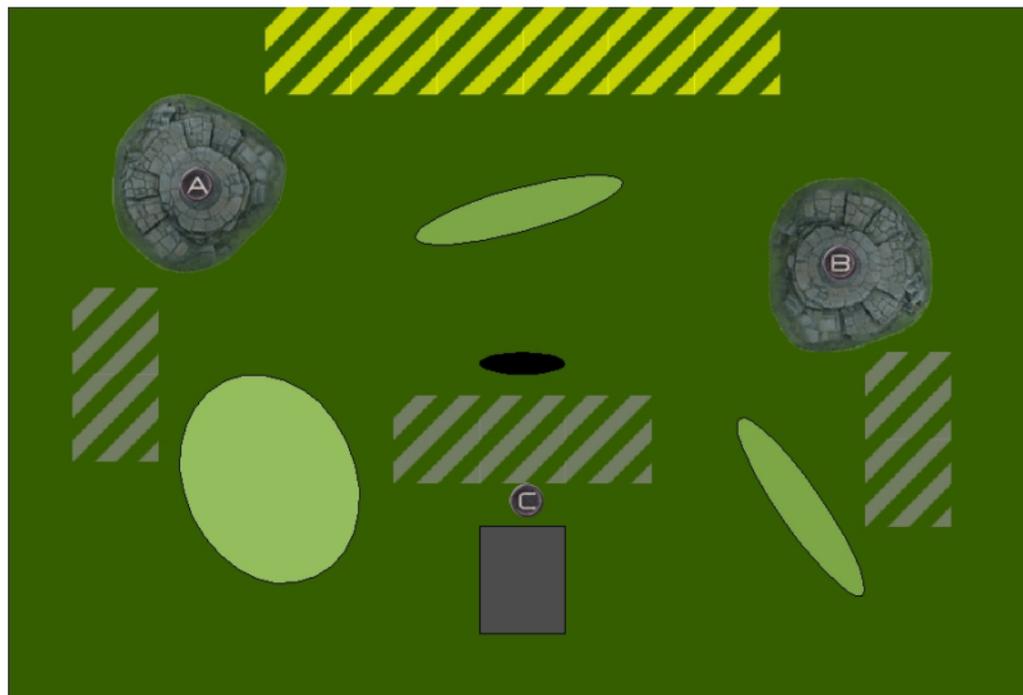
Situation :

Les forces du Bélier ont ouvert un portail des ténèbres. Une troupe du griffon a été envoyée sur place pour fermer ce portail à tout prix.

Forces en présence :

Le joueur du griffon est l'attaquant. Il dispose de 2500 points pour constituer sa compagnie. Le joueur du Bélier est le défenseur. Il dispose de 2000 points pour constituer sa compagnie. Les forces du Bélier ne peuvent inclure que des unités de zombies, charognards ou Wolfen zombies et uniquement en effectif minimum. La compagnie du Bélier ne peut comprendre qu'un seul incarné (Azaël ou Melmoth seraient les plus adaptés). Étant donné ces restrictions, le schéma de compagnie du Bélier ne sera pas respecté.

Scénario Confrontation : Les collines des "sans mort"



cela il doit utiliser des points d'Elixir :

- 1 PE s'il contrôle les trois objectifs
- 2 PE s'il contrôle deux objectifs
- 3 PE s'il contrôle un seul objectif

Les unités entrent en jeu en contact du portail. Si le portail est fermé, aucune unité ne peut plus revenir en jeu.

Trêve :

La bataille s'achève lorsqu'un des joueurs possède 20 points d'Elixir à la phase d'intendance. Ce joueur remporte la victoire. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de PA sur le champ de bataille a gagné.

Belisarius

Confrontation est un jeu édité par Rackham
<http://www.confrontation.fr>

Approche :

Voir le plan.

La table de jeu mesure 120 cm sur 80 cm.

Objectifs :

Attaquant : Le joueur du Griffon doit éliminer les morts vivants et fermer le portail. S'il ne stoppe par cette ténébreuse hémorragie, la région sera dévastée.

Détruire une unité du Bélier : 1 PE

Fermer le portail : 10 PE

Défenseur : Le portail reste actif grâce à l'énergie de gemmes de ténèbres placées aux alentours (objectifs). Le joueur du Bélier doit maintenir le portail ouvert le plus longtemps possible. Pour cela, il doit contrôler au moins

un objectif à chaque phase d'intendance. Si à

un tour de jeu, le joueur du Bélier ne contrôle aucun objectif, le portail se ferme et ne pourra plus être utilisé durant la partie.

Détruire une unité du Griffon : 1 PE

Contrôler l'objectif A : 1 PE

Contrôler l'objectif B : 1 PE

Contrôler l'objectif C : 2 PE

Règles spéciales :

Le joueur du Bélier peut se servir du portail pour refaire entrer en jeu des unités complètement éliminées. Pour



Zombification de Gardes Impériaux

Zombie, Zombie... qu'est-ce qu'ils ont tous à parler de zombies en ce moment...

Bon, ayant lu les règles de Zombie Town 40K de Nikko (voir en page XX), je me suis dit... Pourquoi ne pas zombifier un garde impérial du jeu Warhammer 40000 de Games Workshop, juste comme ça, pour voir...

Direction le stock de figurines non peintes en attente de traitement, d'où je sors une belle grappe toute neuve de gardes impériaux cadiens et quelques rabiots d'une grappe d'arme lourde cadienne.

Pour moi, les pauvres gardes impériaux, tout juste zombifiés errent sur le champ de bataille avec une démarche incertaine, essayant d'attraper toute proie passant à proximité.

La sélection des pièces est assez longue



puisqu'il faut jouer du cutter pour récupérer des bras et des mains et les repositionner dans un sens zombiesque (bras en avant, démarche titubante...).

Quelques impacts et griffures ont été ajoutés pour justifier leur nouveau statut de zombie.

Les impacts ont été facilement réalisés en perçant un petit trou à l'aide d'une perceuse à main puis en taillant les bords en étoile avec un cutter de modélisme très fin.

Les socles ont été recouverts avec du crépi d'intérieur (ça donne un rendu très acceptable rapidement et la peinture tient très bien dessus) et quelques débris divers (le tube provient d'une tige de coton-tige et la poutrelle est un morceau de grappe plastique avec un morceau de trombone pour obtenir du béton armé).

Pour la peinture, je décide d'opter pour un schéma à base de gris et de bleu, évoquant une tenue de type urbain.



Je commence avec les couches de base :



La tunique et le pantalon sont traités en Astronomican grey (Foundation), l'armure en

Zombification de Gardes Impériaux

fenris grey (Foundation), la peau en peau burinée (Rackham), les bottes, la ceinture et le fusil en noir damné (Rackham), les parties métal en boltgun métal (Citadel), le socle en scorched brown (Citadel) et les ruines en adeptus battlegrey (Foundation).

Pour les ombrages, j'ai utilisé les lavis Games Workshop, qui permettent d'avoir un rendu satisfaisant et très rapidement. Leur utilisation permet aussi d'avoir un rendu homogène si on peint une armée de façon étalée. J'ai donc utilisé le Badab black (lavis GW) pour la tunique, l'armure et le socle... (presque tout en fait) et de l'ogryn flesh (lavis GW) pour la peau.



La tunique est ensuite reprise en astronomican grey puis en ajoutant une touche de blanc. L'armure est travaillée au

fenris grey éclairci à l'astronomican grey. Le métal est rehaussé d'argent poli (Rackham) et la ceinture et les bottes sont éclaircies à



Zombification de Gardes Impériaux

l'adeptus battlegrey. Le socle est repris au calthan brown qui est ensuite éclairci au bleached bone (Citadel), les ruines sont éclaircies jusqu'au gris tranchant (Rackham). Les yeux reçoivent une pointe de blanc.

Pour finir, j'ajoute des petits écoulements de sang coagulé sortant des impacts en scab red (Citadel) puis des touches de gryphonne sépia (lavis GW) et de devland mud (lavis GW) pour renforcer l'usure de la tenue et souligner quelques détails.



Le rendu final est largement suffisant pour une table de jeu, sans nécessiter des heures de peinture. La plupart des figurinistes ayant toujours quelques figurines qui traînent dans un coin, pourquoi ne pas essayer une petite zombification ? Juste comme ça... pour voir...

Belisarius

Site officiel Games Workshop
<http://fr.games-workshop.com/>

Space Marine Vs Zombie

« Commandant ! Commandant ! ça y est, j'ai trouvé le générateur qui transforme les humains en zombie.... Il ne me reste plus qu'à le désamorcer Zut, il est gardé Cette créature est énorme et monstrueuse ... ARGHHHH ! »

Pour ce Blogurizine Spécial Zombie et dans la continuité de l'article sur ZT40K, voici un diorama qui vous montre l'opposition d'un Terminator Space Marine contre un gigantesque zombie.

Les deux figurines que j'ai choisies pour réaliser ce projet sont les suivantes :

- le Terminator offert dans le White Dwarf sorti pour la boîte Assault sur Black Reach, figurine en plastique.
- la figurine du Grotesque pour le jeu Le



Retour des Dieux chez Ilyad Games, figurine en résine.

Les deux figurines ont ensuite été sous couchées en noir à la bombe avant d'être peintes grâce aux peintures Games Workshop.

Après avoir fait un brossage à sec en gris codex pour faire ressortir les détails, j'ai appliqué les différentes couches de base.

La peau du Grotesque a reçu une couche de chair pourrie ; les parties sanguinolentes, une couche de rouge gore ; la tunique et les gants, une couche de brun cimetièrre ; la ceinture, une couche de chair sombre ; la planche, une couche de brun bestial les ongles et les parties d'os, une couche d'os blanchi et les clous, une couche de métal bolter .

J'ai également utilisé cette peinture pour le bolter du Terminator et ses différents insignes ; du bleu ultramarine et du rouge gore pour l'armure.

J'ai ensuite appliqué un lavis d'encre noire sur l'ensemble du Terminator.

Pour le Grotesque, la peau a reçu un lavis d'encre violette assez diluée ; la tunique, les gants, la planche, les ongles et les clous ont reçu un lavis d'encre marron ; pour les plaies, j'ai utilisé de l'encre noisette.



Après séchage, je me suis occupé des détails pour ces deux figurines.

Pour le Terminator, j'ai fait un brossage à sec en métal bolter sur toute la figurine puis j'ai appliqué une couche d'or lustré sur les insignes, Les yeux ont reçu une couche de rouge sang et les lentilles du viseur une couche de vert scorpion , après séchage, ces parties ont reçu une couche de vernis brillant.

Pour le Grotesque, les parties de peau ont été brossées à sec en chair pourrie puis ont reçu un lavis d'encre rouge extrêmement dilué, la planche a été brossée à sec en brun vomit puis en gris codex, les morceaux d'intestin ont reçu quelques touches de rose tentacule. Enfin, les yeux ont été peints en blanc crâne puis vernis, il en a été de même pour les plaies.



J'ai utilisé un vieux CD comme support et je me suis servi de pièces en plâtre issues du moule Hirst Arts n°311 Skematic mold.

Après avoir bouché le trou avec du ruban adhésif, j'ai appliqué de l'enduit de rebouchage sur la totalité du CD et j'ai collé, avant séchage, les pièces Hirst Arts avec de la colle à bois.



Une fois l'enduit sec, j'ai appliqué une bonne couche de colle à bois sur laquelle j'ai appliqué des copeaux imitant des petits cailloux, de la litière peut également très bien faire l'affaire.

Après un bon temps de séchage, l'ensemble du décor a reçu une couche de peinture acrylique grise.

Passons au décor maintenant.



Space Marine Vs Zombie

Après un lavis à l'encre marron pure, j'ai brossé à sec les pièces en plâtre en metal bolter, puis peint les creux en orange de feu et vernis ces creux. Les petits cailloux ont été brossés en os blanchi .

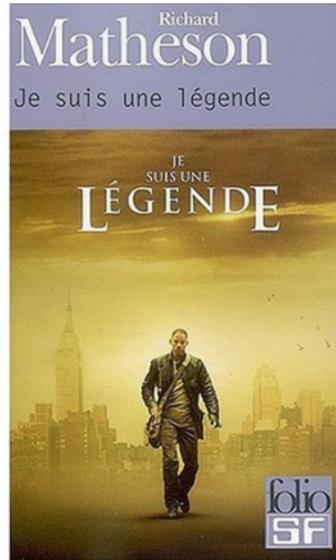


Il restait juste à placer les deux figurines et à se demander qui sortirait vainqueur de cet affrontement ???

Beuargh

Hirst Arts Fantasy Architecture Inc.
le site officiel
<http://www.hirstarts.com/>

Lectures zombiesques



Je suis une légende de Richard Matheson

C'est un des précurseurs du genre. Après un vif débat sur la réelle nature des monstres (sont-ce des vampires ou des zombies), nous avons décidé de le mettre quand même dans cette sélection.

L'histoire, rendue célèbre par au moins 3 films (dont le dernier avec Will Smith n'est pas le meilleur) met en scène un simple ouvrier, Robert Neville voyant son monde envahis par les victimes d'une maladie étranges tuant les humains qui se relèvent en « vampires ». Le roman suit les agissements du héros qui fait

tout pour survivre alors que sa maison qu'il a fortifié est assiégée tous les soirs par ses anciens voisins maintenant assoiffés de sang.

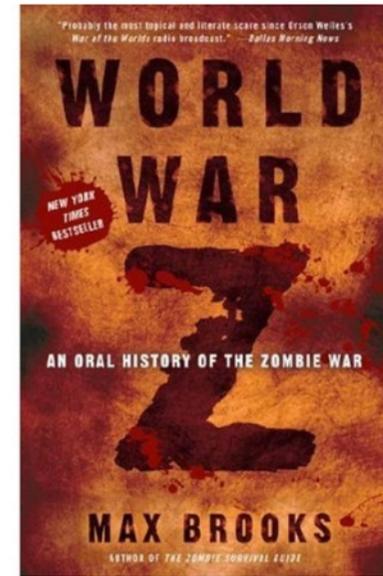
Ecrit en 1954, ce roman est encore à ce jour un des romans d'horreur des plus efficace dans l'évocation des affres des survivants. Robert Neville oscille entre espoir et dépression, peur panique et folie meurtrière, entre science et obscurantisme. L'histoire est vraiment portée par la puissance de l'écriture de Matheson. Je suis une légende est un livre à avoir absolument chez soi, un grand classique.

Collection : Folio science-fiction
ISBN-10 : 2070418073
Prix : 5 € 30

World War Z de Max Brooks

Ce livre est certainement l'un des plus aboutis dans la réflexion du 'qu'est ce que le zombie'. L'auteur se pose la question de la réaction possible des humains face à une invasion massive de zombies.

L'auteur imagine un monde où une guerre sans pitié a fait rage entre zombies et survivants. Cette guerre, surnommée la World War Z est racontée au travers des yeux de ses



principaux protagonistes. Des premiers contaminés, aux batailles de reconquêtes, le livre aborde tous les grands moments de cette guerre qui a bien failli détruire l'humanité. Ce récit sans héros véritable, est écrit sous la forme d'entretiens journalistiques avec les acteurs de cette guerre. Allant du simple survivant aux acteurs principaux de la guerre. Ce style proche des canons du reportages permet une meilleure immersion du lecteur dans le récit. Cet ouvrage est certainement un des meilleurs livre sur les Zombies écrit actuellement.

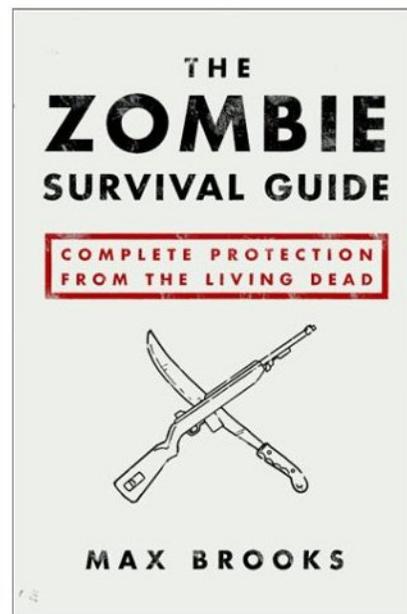
Editeur : Three Rivers Press (CA);
Langue : Anglais
ISBN-10: 0307346617
Prix : environ 12€



The Zombie Survival guide

de max brooks

Ce livre est un très bon complément du précédent. L'auteur a poussé son imagination dans ses retranchements pour rendre plausible une invasion de zombies. Dans cette parodie de guide de survie, vous trouverez toutes les consignes pour vous préparer au mieux à un « outbreak » de niveau 4. Il répond à toutes les questions que vous ne vous êtes jamais posées tels que "du vélo ou du 4x4 quel est le meilleur moyen de fuir ? Quels sont les premiers gestes qui permettent de survivre ? Quel matériel emporter en cas de fuite et où aller ?



Comme dans les histoires les plus réussies du genre, le danger omniprésent et la violence qui éclate sans prévenir sont plus souvent le fait des vivants que des non-morts. Réaliste, effrayant, dérangeant parfois jusqu'à la limite du supportable, TWD est une série à réserver à un public adulte et très averti.

Editeur : Semic (Collection : Semic NOIR)

Langue : traduction française

Cinq volumes parus (env. 140p/vol), série en cours

Prix : environ 13 €

Archiviste Dragontigre

Ce livre n'est pas un chef d'œuvre de littérature, d'autant plus que le guide de survie n'est pas un genre littéraire très connu en France, mais il forme un bon complément avec le livre précédent.

Editeur : Three Rivers Press (CA);

Langue : Anglais

ISBN-10: 1400049628

Prix : environ 11€



Poulppy

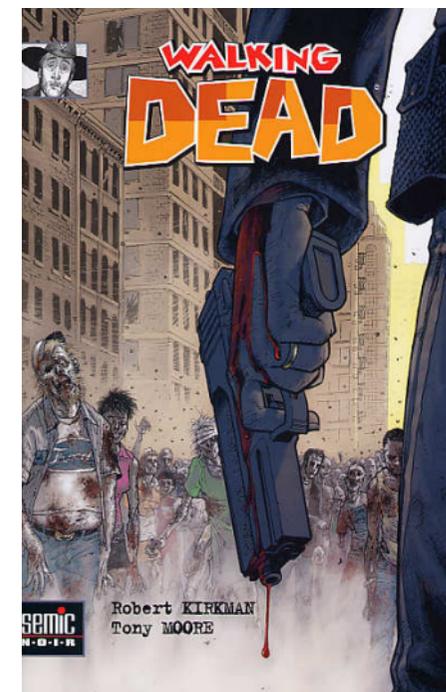
The Walking Dead

Bande-dessinée

Scénario : Robert Kirkman

Dessin : Tony Moore, Charlie Adlard

L'histoire de TWD n'a rien d'originale en soi. C'est le road-movie classique des histoires de zombies. Qui suit un groupe de personnes dans leur quête pour la survie et la sécurité dans un monde ravagé par une épidémie qui a changé l'immense majorité de la population en morts-vivants cannibales. Comme souvent c'est l'écriture, les personnages et leurs réactions face à des situations extrêmes qui fait tout l'intérêt de cette BD. Pas d'effets gore à outrance, le style noir et blanc du comic porte une ambiance pesante et glauque.





Tracy Constantine

www.AT43Comic.com