



CHRONICLES OF THE FALLEN ONES

RÈGLES ABRÉGÉES

Ces règles sont une version abrégées des règles de ZNA.

Cette version courte n'inclut pas certains détails, exceptions et systèmes de jeu.

Ceci est un brouillon, le design graphique et la mise en page ne sont en aucun cas définitifs.



Principe du jeu

ZNA est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des survivants luttant pour leur survie afin de sortir de la ville de Boston, envahie par un brouillard noir. Ce Fog, dévaste tout sur son passage et transforme ceux qu'il ne tue pas en mutants impitoyables qui contrôlent maintenant les rues. Leur unique motivation semble être la chasse incessante des derniers survivants.



But du jeu

Le but du jeu est simple : survivre.

En plus de celui-ci, chaque scénario attribue aux joueurs des objectifs spécifiques à réaliser.

Vous pouvez jouer à ZNA en **Campagne** ou en **Mission**.

En Campagne, vous effectuerez l'ensemble des scénarios, en suivant leur ordre chronologique et en conservant le même personnage qui évolue tout au long du jeu.

Vous pouvez également jouer **une Mission**, en sélectionnant un scénario parmi les 12 existants, sans prendre en compte l'ordre chronologique, ni faire évoluer votre personnage.



Mise en place

Les éléments de jeu (tuiles, jetons, cartes) utilisés pour une partie dépendent directement du scénario choisi par les joueurs. Toutes les informations spécifiques nécessaires à l'installation sont indiquées sur la page du scénario.

Vous jouerez TOUJOURS à ZNA avec 4 héros. En fonction du nombre de joueurs, ces derniers prennent un ou plusieurs personnages chacun.



Procédez comme suit :

- 1. Choisissez un scénario dans le livret des Scénarios.
- 2. Rassemblez tous les éléments définis par le scénario.
- 3. Préparez le plateau tel qu'indiqué sur la page du scénario.
 - ➔ Assemblez le plateau en positionnant les tuiles. (A)
 - ➔ Placez les marqueurs de Fog sur les tuiles indiquées. (B)
 - ➔ Placez les figurines et les tokens sur les emplacements correspondants.
 - ➔ Mélangez les cartes Ressources et formez une pioche face cachée. (C)
 - ➔ Mélangez les cartes Ressources Spéciales et formez une pioche face cachée. (D)
 - ➔ Mélangez les cartes Evénements Fog et formez une pioche face cachée. (E)
 - ➔ Placez les jetons Mutant dans un sac. (F)
 - ➔ Placez les jetons Chimie dans un sac. (G)
- 4. Préparez votre espace joueur. (H)
 - ➔ Choisissez un ou plusieurs héros (en fonction du nombre de joueurs).
 - ➔ Prenez les figurines et les plateaux individuels correspondants.
 - ➔ Placez le Masque à gaz, les Ressources de départ ainsi que les cubes de Santé et de Résistance à la contamination sur les emplacements correspondants.
 - ➔ Placez les figurines de Héros sur les emplacements de départ indiqués.



Le Fog

Le Fog s'est déployé dans la ville, et évolue au cours de la partie.
Les tuiles du plateau sont plus ou moins contaminées par le Fog.
Le niveau de contamination se calcule en fonction de la quantité de Fog :

	Si le héros a un Masque à gaz	Si le héros n'a pas de Masque à gaz
PAS DE FOG [pas de marqueur]	Le héros est protégé contre la Contamination.	Le héros est protégé contre la Contamination.
FOG DENSE [marqueur de Fog orange]	Le héros est protégé contre la Contamination.	Le héros perd 1 point de Résistance à la contamination par zone qu'il traverse pendant son mouvement.
FOG EXTRÊME [marqueur de Fog rouge]	Le héros perd 1 point de Résistance à la contamination par zone qu'il traverse pendant son mouvement.	Le héros perd 1 point de Résistance à la contamination par zone qu'il traverse pendant son mouvement.

Les joueurs peuvent baisser le niveau de contamination d'une tuile en utilisant des composants chimiques. Faire cela leur permet de réduire le nombre de mutants actifs ainsi que leur résistance, et d'entrer dans une tuile sans être contaminés.

L'augmentation du niveau de contamination peut être provoquée par l'effet de cartes Événement Fog ou par celui de tuiles Inconnues.

Tuiles Inconnues

Ces tuiles sont marquées par un point d'interrogation sur leur verso. Certains scénarios nécessitent l'utilisation d'une ou plusieurs tuiles Inconnues.

Vous piochez alors au hasard le nombre de tuile Inconnues indiqué parmi les 4 tuiles existantes.

Chaque **tuile Inconnue** dispose d'un effet special unique :

Tornado de Fog

Cris stridents

Marais de Fog

Vague de Fog



La tuile est parcourue de secousses qui infligent des dégâts aux héros présents sur celle-ci.



Des cris stridents se font entendre alertant tous les mutants d'une tuile voisine. Ces mutants sont activés et jouent immédiatement leur tour.



Cachés sous la surface du Fog, de nombreux corps en mutation tentent de haper les héros qui se trouvent sur la tuile vers le sol, risquant de les contaminer ou de les blesser.



Une gigantesque vague de Fog déferle dans une direction et augmente le niveau de contamination de toutes les autres tuiles dans cette direction.



Plateau et tuiles

Vous allez construire le plateau à partir d'un certain nombre de tuiles définies par le scénario que vous avez précédemment choisi.

Les tuiles peuvent être composées des différents éléments suivants :

Zone Spéciale

Correspond à une ou plusieurs zones délimitées par une ligne de couleur. Chaque Zone Spéciale permet aux joueurs d'effectuer une Fouille ciblée.

Mutating Bodies



Les joueurs peuvent Fouiller dans cette zone pour piocher une carte Ressource, provoquant un Événement Fog.

BA1

Code

Chaque tuile dispose d'un code unique permettant de faciliter l'assemblage du plateau.

Indicateur de zone

Zones accessibles et vides.

Icônes Mutant

Quand un héros entre dans une tuile inexplorée, un mutant apparaît sur chaque Icône Mutant « active ».

Le niveau de contamination d'une tuile détermine si une Icône Mutant est active ou non :

➔ S'il n'y a pas de marqueur de Fog sur la tuile (Pas de Fog), seules les icônes vertes sont « actives ».

➔ S'il y a un marqueur de Fog orange ou rouge (Fog dense ou Fog extrême) sur la tuile, les icônes vertes ET les icônes bleues sont « actives ».





Plateaux individuels



Les plateaux individuels sont composés des éléments suivants :

- 1- Description du héros (A)
- 2- Capacité spéciale / Ressources de départ (B)
- 3- Résistance à la Contamination (C)
- 4- Santé (D)
- 5- Caractéristiques (E)
 - ↳ Actions : nombre d'action que le héros peut effectuer pendant son tour.
 - ↳ Mouvement : nombre de zones que le joueur peut traverser lors d'une action « Se déplacer ».
 - ↳ Force : nombre de dés d'attaque que le héros lance pour effectuer une attaque au corps à corps.
 - ↳ Dextérité : nombre de dés d'attaque que le héros lance pour effectuer une attaque à distance.
- 6- Sac à dos : permet de stocker des cartes Ressources. (F)
- 7- Ceinture : permet d'équiper des cartes Ressource instantanément, sans coût d'action. (G)
- 8- Mains : un héros peut équiper une arme à une main dans chaque main (L1 and R1) simultanément, ou 1 seule arme à deux mains (R2). (H)
- 9- Munition : emplacement des munitions utilisées pour charger l'arme. (I)
- 10- Chimie : emplacement des produits chimiques utilisés pour charger l'arme. (J)
- 11- Masque à gaz : emplacement du Masque à gaz du héros. Si le Masque à gaz est perdu, le jeton est placé sur le plateau de jeu dans la zone où le héros se trouvait lorsqu'il l'a perdu. (K)
- 12- Amélioration : emplacement de l'Amélioration, si le héros en possède une. (L)
- 13- Objectifs individuels : emplacements des Objectifs Drone, placés cachés ou visibles au choix du joueur. (M)



Commencer la partie

Après avoir effectué la mise en place en suivant le scénario choisi, un des joueurs lit à voix haute les spécificités de ce dernier : le contexte narratif, les objectifs à réaliser et les règles spéciales à appliquer.

Si vous jouez en **Campagne**, chaque joueur récupère toutes les Ressources que son personnage possédait à la fin du scénario précédent. Si un personnage est mort lors du scénario précédent, le joueur prend un nouveau personnage (ou le même), son équipement de départ et une carte Ressource supplémentaire piochée au hasard.

Si vous jouez en **Mission**, chaque joueur prend une carte Ressource piochée au hasard en plus de l'équipement de base de son personnage.

OPTIONNEL

Si vous souhaitez jouer avec les Objectifs individuels, chaque joueur pioche au hasard 2 cartes objectifs Drone. Ces cartes peuvent être placées cachées ou visibles, au choix de chaque joueur.



Tour de jeu

Le jeu est constitué de tours des Héros et de tours des Mutants qui se succèdent et s'enchaînent jusqu'à la réalisation de l'objectif du scénario.

TOUR DES HÉROS

L'ordre du tour est décidé par les joueurs au début de chaque nouveau tour. Chaque joueur joue l'intégralité de ses actions consécutivement (dont le nombre est indiqué sur son plateau individuel). Une fois qu'un joueur a réalisé toutes ses actions, ou décidé de passer, le joueur suivant fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient réalisé l'ensemble de leurs actions.

Durant son tour un joueur peut choisir parmi les actions suivantes :

Se déplacer
Fouiller / Ramasser
Attaquer

Faire de la chimie
Baisser le niveau de
contamination
Provoquer un échange

Soigner ou Décontaminer
Équiper
Intéragir avec un drone

1) Se déplacer



Pour 1 action, le héros peut se déplacer d'autant de zones que l'indique sa capacité de Mouvement sur son plateau individuel.

Un héros peut bouger orthogonalement et diagonalement d'une zone à l'autre, y compris si ce déplacement le fait entrer dans une tuile adjacente.

Un héros NE peut PAS :

- traverser ou finir son déplacement dans une zone occupée par une autre figurine, alliée ou ennemie.
- passer d'une tuile à une autre en passant par les coins de celles-ci.

Dès qu'un Héros entre dans une tuile inexplorée, un mutant apparaît sur chaque icône Mutants active. Les mutants ainsi révélés sont « actifs » puisqu'ils ont identifié une cible.

2) Fouiller / Ramasser

Ramasser

Pour 1 action, un héros peut Ramasser des Ressources qui se trouvent dans la même zone que lui sur le sol, sur un héros comateux ou sur un mort. Il peut prendre tout ou une partie des Ressources de cette zone, et les ajouter à son Inventaire.

Fouiller

Pour 1 action, un héros peut Fouiller dans certaines zones pour récupérer des Ressources.

Il y a 2 types de Ressources :

- Cartes Ressources
Armes et munitions.
- Cartes Ressources Spéciales
Bonus.

Fouiller un corps en mutation

Si un héros est dans une zone où se trouve un corps en mutation, il peut le fouiller. Il déclenche alors un Événement Fog.

- Prenez la première carte de la pioche Événements Fog et appliquez son effet immédiatement.
- Prenez ensuite la première carte de la pioche Ressources et rangez-la sur votre plateau individuel dans un emplacement correspondant.

Fouillez une Zone Spéciale

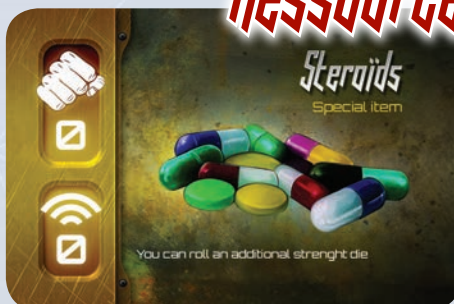
Si un héros se trouve dans une Zone Spéciale, il peut effectuer une Fouille ciblée. Il déclenche alors un Événement Fog.

- Prenez la première carte de la pioche Événements Fog et appliquez son effet immédiatement.
- Piochez une carte en fonction de la Zone Spéciale dans laquelle vous avez fouillé :

Voiture de police : prenez soit la première « Arme à distance Physique », soit la première carte Munition de la pioche Ressources.

Voiture ou bureau : prenez la première carte de la pioche Ressources Spéciales.

Ressources Spéciales



Ressources

3) Attaquer

Pour 1 action, un Héros peut porter 1 coup à un mutant. Le nombre de coups qu'un Héros peut porter est donc limité par son nombre d'actions. Pour chaque coup qu'il porte, le joueur définit s'il effectue une attaque à distance ou au corps à corps ainsi que les armes correspondantes qu'il utilise. (voir *Combat*)

4) Faire de la Chimie

Pour 1 action, un Héros peut remplir la cartouche d'une arme chimique en défaussant des jetons Chimie qu'il a en sa possession. Le joueur remplit alors les emplacements Chimie de l'arme qu'il a choisi sur son plateau individuel avec autant de cubes nécessaires de la couleur des jetons défaussés. Chaque cube de Chimie correspond à une quantité de 2cc. Les effets de la Chimie dépendent de la couleur du produit et de sa quantité (voir *Chimie*).

5) Baisser le niveau de contamination

Pour 1 action, le héros peut faire baisser le niveau de contamination d'une tuile à portée de tir (indiquée sur la carte de l'arme), ou sur la tuile où il se trouve. Pour cela il utilise une « Arme à distance Chimique » chargée avec de l'Anti-Fog (voir *Chimie*). Le marqueur de Fog se trouvant sur la tuile est alors remplacé par un marqueur de Fog de niveau inférieur :

- ✦ Si le marqueur de Fog est **rouge**, remplacez-le par un marqueur de Fog orange. Le niveau de contamination passe de Fog Extrême à Fog Dense.

- ✦ Si le marqueur de Fog est **orange**, retirez-le du plateau et ne le remplacez pas. Le niveau de contamination passe de Fog Dense à Pas de Fog.

6) Provoquer un échange

Pour 1 action, un héros peut provoquer un échange, c'est à dire recevoir ou donner une ou plusieurs Ressources à un héros adjacent.

Les Améliorations NE sont PAS échangeables.

7) Soigner ou Décontaminer

Soigner

En utilisant une arme Chimique (à distance ou de contact) chargée avec de l'Anti-Fog (produit jaune), un héros peut soigner un autre héros adjacent ou à portée de tir de l'arme utilisée, y compris lui-même. Si la Santé d'un héros tombe à zéro, il meurt immédiatement (voir *Mort d'un Héros*).

Décontaminer

En utilisant une arme Chimique (à distance ou de contact) chargée avec du Brouillage sensoriel (produit vert), un Héros peut décontaminer un Héros adjacent ou à portée de tir de l'arme utilisée, y compris lui-même.

Si la Résistance d'un héros tombe à zéro, il tombe dans le coma. Couchez sa figurine sur le plateau là où il se trouvait. Un autre héros peut le réveiller en utilisant normalement l'action Décontaminer. Le héros récupère alors un nombre de points de Résistance correspondant à la dose de produit utilisée, sa figurine est relevée, et il recommence à jouer normalement. Tant qu'il est comateux, l'équipement du héros peut être ramassé (voir *Fouiller / Ramasser*) par les autres héros s'ils se trouvent sur la même zone.

Le nombre de points de Résistance et de points de Santé récupérés dépendent de la quantité de produit utilisée (voir *Chimie*).

8) Équiper

Pour 1 action, le joueur peut réorganiser l'ensemble des cartes Ressources de son plateau individuel. Il peut ainsi déplacer les cartes qui se trouvent dans ses Mains, dans son Sac à dos ou dans sa Ceinture vers l'un ou l'autre de ces emplacements. Toutes les cartes Ressources qui se trouvent dans les Mains et dans la Ceinture sont « équipées » et peuvent être utilisées.

9) Interagir avec un Drone

Un Héros peut interagir avec un Drone adjacent.

Pour 1 action, un héros peut au choix :

♣ **Piocher une nouvelle carte Objectif Drone (avec un maximum de 3).** Lorsqu'un joueur réalise un Objectif Drone, il retourne sa carte de manière à montrer le nombre de Crédits rapportés par l'Objectif. À la fin du jeu, les Crédits permettent aux joueurs d'acheter des Améliorations pour leur personnage (voir *Fin du jeu*).

♣ **Échanger une de ses cartes Objectif Drone contre une**, prise au hasard dans la pioche.

♣ **Hacker le Drone** pour scanner une tuile inexplorée :

- Défaussez 2 de vos cartes Objectif Drone pour prendre le contrôle du Drone.
- Placez le Drone sur une tuile encore inexplorée n'importe où sur le plateau.
- Lancez 1 dé de Pouvoir Mutant :
 - Si le résultat est un Dégât, le Drone est endommagé et retourne sur sa zone de départ.
 - Si le résultat est autre, le Drone scanne la tuile.
- Piochez alors autant de jetons Mutant que d'Icônes Mutants « actives », et placez les figurines des mutants correspondants sur celles-ci. Les mutants ne sont pas immédiatement actifs et ne le seront que lorsqu'ils auront identifié une cible.
- Une fois le scan terminé, le Drone est replacé sur sa zone de départ.

Une fois qu'un héros a effectué toutes ses actions, le joueur suivant fait de même, et ce jusqu'à ce que TOUS les joueurs aient effectué TOUTES leurs actions.

TOUR DES MUTANTS

Une fois que tous les héros ont effectué toutes leurs actions, TOUS les mutants « activés » effectuent leur tour.

Il y a plusieurs types de mutants, plus ou moins dangereux, qui disposent de différentes caractéristiques, indiquées sur les Aide de jeu :



E

Actions

Nombre d'actions que le mutant peut effectuer pendant son tour.

A

Résistance

Nombre de dégâts à effectuer pour infliger 1 Blessure au mutant.

B

Santé

Nombre de Blessures à infliger pour tuer le mutant.

C

Mouvement

Nombre de zone que le mutant peut traverser lors d'une action de déplacement.

D

Dés de pouvoir

Nombre et types de dés que le mutant lance contre un Héros lors d'un combat.

Durant son tour un mutant peut effectuer les actions suivantes :

1) Se déplacer

Pour 1 action, un mutant se déplace, en suivant le même fonctionnement que les héros.
Un mutant actif se déplace toujours vers les héros en suivant l'ordre de priorité qui suit :

- ➔ Le dernier héros qui l'a attaqué.
- ➔ Le héros le plus proche.

En cas d'équidistance, il se dirige vers le plus faible (Santé la plus basse).

En cas de Santé égales, chaque héros lance un dé d'attaque.

Celui qui fait le résultat le plus bas devient la cible du mutant.

2) Attaquer

Pour 1 action, un mutant peut attaquer un héros adjacent (voir *Combat*).

Une fois que le mutant a effectué TOUTES ses actions, un autre mutant fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que TOUS les mutants aient effectué TOUTES leurs actions. Lorsque tous les mutants ont terminé un nouveau Tour de Héros commence.

Combat

Pour vaincre un mutant, les Héros doivent lui infliger un nombre de blessures correspondant à sa Santé.

ARMES

Il y a 2 types d'Armes : Physiques et Chimiques.

Dans chacun d'eux, il y a des armes correspondant aux différents types d'attaque : Corps à corps et À distance.

Armes Physiques



Armes Chimiques



Corps
à corps

À distance

Une **carte Arme** est composée de différents éléments :



Les Armes à distance, nécessitent soit des **Munitions** soit de la **Chimie**, en fonction du type d'arme (Physique ou Chimique).



Chaque jeton **Munition** dispose d'un nombre limité de balles qui diminue après chaque tir. Pour représenter la dépense de celles-ci, tournez le jeton Munition de manière à ce que le nombre de balles restantes soit au niveau de la flèche blanche.

ATTAQUE DES HÉROS

Pendant son tour de jeu, un Héros peut attaquer un mutant adjacent ou à portée de tir. Chaque coup qu'il porte au mutant lui coûte une action. Le nombre de coups qu'un Héros peut porter pendant son tour est donc limité par son nombre d'actions (voir *Plateaux individuels*).

Lorsqu'un Héros attaque un mutant :

- 1- Choisissez une ou deux armes que vous utilisez pendant l'attaque (aucune, corps à corps, à distance).
- 2- En fonction du type d'attaque effectué (corps à corps ou à distance), lancez un nombre de dés en fonction de la caractéristique correspondante (Force ou Dextérité).

Corps à corps

Lancez un nombre de dés correspondant à la Force de votre héros, puis ajoutez les dégâts de l'arme au résultat.

À distance

Lancez un nombre de dés correspondant à la Dextérité de votre héros, puis ajoutez les dégâts de l'arme et les dégâts de la munition/produit chimique au résultat.

- Si le nombre de dégâts est égal à la valeur de Résistance du mutant, ce dernier subit 1 Blessure.
- Si le nombre de dégâts est un multiple de la valeur de Résistance du mutant, il subit 1 Blessure par multiple de la Résistance, arrondi à l'inférieur.

Exemple : Le mutant a une Résistance de 3. Le héros obtient 6 dégâts, le mutant subit donc 2 Blessures ($6 = 3 \times 2$). Si le total était de 9 dégâts, le mutant subirait alors 3 Blessures. Si le résultat était de 8 dégâts, il ne subirait tout de même que 2 Blessures.

- Si le nombre est inférieur à la Résistance du mutant, ce dernier ne subit aucune Blessure!

Mort d'un mutant

Si le Héros a infligé un nombre de blessures correspondant à la Santé totale du mutant, ce dernier est tué. Lorsqu'un mutant est vaincu, le Héros retire la figurine du mutant, pioche un jeton Chimie au hasard dans le sac Chimie et le place dans la zone où le mutant a été tué. Ce jeton peut être ramassé et utilisé par les Héros (voir *Chimie*).

ATTAQUE DES MUTANTS

Pendant son tour de jeu, un mutant actif peut porter une attaque à un héros adjacent pour 1 action. Tant qu'il lui reste des points d'actions, s'il le peut, le mutant continuera à porter des attaques au héros qu'il a ciblé. Le mutant cible un héros pour une attaque de la même manière qu'il cible un héros pour son déplacement (voir *Tour des mutants - Se déplacer*).

Chaque fois qu'un mutant porte une attaque, lancez ses dés de Pouvoir (indiqués sur l'aide de jeu). Une fois les dés lancés, appliquez leurs effets immédiatement.

Mort d'un héros

Rappel : si la Santé d'un héros tombe à zéro, il meurt immédiatement. Sa figurine est conservée sur la plateau, et son équipement peut être ramassé par les autres héros.



Chimie

Les jetons Chimie récoltés sur les cadavres de mutant permettent, selon la quantité et la couleur, d'obtenir différents effets.

Produit Jaune (Anti-Fog)

Soigne un Héros ou baisse le niveau de contamination d'une tuile.

Produit Vert (Brouillage sensoriel)

Décontamine un Héros ou prend le contrôle d'un mutant.

Produit Bleu (Endothermique)

Inflige des dégâts supplémentaires.



Fin du jeu

La partie prend fin si les joueurs remplissent l'objectif du scénario **OU** si tous les héros sont morts.

Le jeu est perdu si tous les héros sont morts ou si l'objectif n'est pas rempli.

Le jeu est gagné si l'objectif est rempli, et s'il y a au moins 1 héros encore en vie.

Victoire partielle : l'objectif est rempli mais tous les héros n'ont pas survécu.

Victoire totale : l'objectif est rempli ET tous les héros ont survécu.

Victoire ultime : finir TOUS les scénarios avec une Victoire totale.



Si vous jouez la Campagne, lorsque vous accomplissez une Victoire partielle ou totale, les héros vivants qui ont des Crédits peuvent les échanger contre les Améliorations (bonus).