

Aide de jeu : Actions

Déplacement d'une zone

- Si Zombies présents dans zone de départ
- Sortir d'une Zone immergée
- Zones immergées = règles spéciales (Cf. Aide de jeu : Obstacles)
- Interdit de traverser murs et portes fermées
- Arrivée dans zone avec Zombies → arrêt immédiat (même si compétences particulières)

Coût : 1 action
Coût : + 1 action par Zombie
Coût : + 1 action (sauf si rive empruntée)

Fouille (une seule fois par tour)

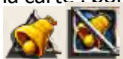
- Pioche 1 carte équipement → Inventaire **OU** Défausse (si pioche vide, mélanger défausse pour nouvelle pioche – Sauf cartes Crypte mais avec Équipements de départ)
- Réorganisation libre de l'inventaire

Coût : 1 action Zone de bâtiment sans Zombie

Ouvrir une porte

- Lancer autant de dés qu'indiqué sur la carte : porte ouverte si un dé ≥ précision de l'arme
- Placer 1 pion bruit si arme bruyante
- Bonus de mêlée non appliqués
- Portes colorées : conditions d'ouverture propres à la Quête
- Ouverture d'un nouveau bâtiment → Pour chaque salle ouverte du bâtiment (plusieurs dalles possibles), piocher une carte Zombie → Placer les Zombies suivant niveau de danger du Survivant le plus expérimenté. **⚠** Si pioche « La Horde arrive » alors placer la Horde (l'invasion s'arrête immédiatement). Si pioche épuisée, la reconstituer.

Avec ou sans dés Coût : 1 action Arme avec symbole Porte en main



Réorganisation / Échange équipement

- Échange possible [0 à n] Vs [0 à n] avec Survivant dans même zone → Ce Survivant peut réorganiser son équipement gratuitement

Coût : 1 action Réorganisation libre

Action de combat : Mêlée

- Nb de dés indiqués (x2 si Dual possible : Cf. Aide de jeu : Survivants)
- Chaque dé ≥ valeur de Précision de l'arme = Succès = valeur Dégâts de l'arme

Portée = 0 Coût : 1 action Arme de mêlée en main Cf. aide de jeu : Survivants

Action de combat : Distance

- Arme à distance utilisée avec portée 0 reste une arme à distance
- Tir dans une zone (par sur un acteur). Priorité des cibles → 1 : Walker → 2 – Fatty / Abomination → 3 : Runner → 4 Nécromancien
- Une attaque ratée touche un Survivant présent de la Zone (tir ami) ; pas de gain d'expérience ; Sauvegarde d'armure possible
- Tir à répétition (arme déchargée : pivoter carte)

Portée max ≥ 1 Coût : 1 action Arme à distance en main Cf. aide de jeu : Survivants
Ligne de vue nécessaire

Action de combat : Magie

- Sort de combat utilisé avec portée 0 reste un sort de combat

Portée max ≥ 1 Coût : 1 action Sort de Combat en main Cf. aide de jeu : Survivants
Caractéristiques de combat à distance

Actions d'enchantement

- Résoudre les effets indiqués
- Lancés sur zones ou acteurs ciblés dans la ligne de vue du Survivant
- **SI** cible = Survivant **ALORS** possible de se cibler soit même
- **SI** enchantement lançable une seule fois / tour en plusieurs exemplaires **OU** échange avec autre Survivant (utilisation tour à tour durant leur activation) **ALORS** possible de lancer plusieurs fois

Coût : 1 action Sort d'enchantement en main
Sans caractéristiques de combat à distance

Prendre ou activer un objectif

- Effets décrits dans la Quête

Dans sa zone Coût : 1 action

Déplacer un Trébuchet + le Survivant

- Compétences ou règles spéciales de déplacement ignorées
- Destruction du trébuchet dans une zone immergée

Coût : 3 actions

Tirer avec un Trébuchet

- Choisir tir ⇔
- | Dispersion | Mitraille | Rocher |
|---------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| 6 dés ; précision 4+ ; Dégâts 1 | 3 dés ; précision 4+ ; dégâts 2 | 1 dé ; précision 4+ ; dégâts 3 |
- Ce n'est pas une action de combat : Équipements, Compétences et règles liées aux combats ignorées
 - Règles de touches, pertes et Ordre de priorité appliqués
 - Possible de cibler la Horde (non située sur le plateau) → Ordre de priorité appliqué
 - Ne produit pas de bruit

Portée min ≥ 2 Coût : 3 actions Ligne de vue inutile (précision 3+ si ligne de vue)

Jeter Bile de Dragon (feu du dragon)

- Défausse de la carte → Pose d'un pion Flaque de Bile de Dragon

Portée max ≤ 1 Coût : 1 action Bile de dragon en main
Ligne de vue nécessaire

Enflammer Bile de Dragon (feu du dragon)

- Défausse de la carte → Détruit tout ce qui est présent → Pas de bruit (si 0 pions disponibles, possible d'en prendre sur le plateau)

Portée max ≤ 1 Coût : 1 action Torche en main

Faire du bruit (pour attirer des Zombies)

- Placer un pion Bruit dans la zone

Coût : 1 action

Ne rien faire : fin du tour (perte des actions restantes)

Coût : 1 action

