



Aide de jeu : Zombies

Zombies

	Priorité à distance	Dégâts Zombie	Dégâts Min. pour tuer	Expérience gagnée	Règles spéciales
Walker	1	2	1	1	-
Fatty	2	3	2	1	-
Abomination	2	3	3	5	Oui
Runner	3	1	1	1	Oui
Nécromancien	4	2	1	1	Oui

Règles spéciales

Abomination

- Blessures non annulables par Sauvegardes d'armure (Cf. aide de jeu : Survivants)
- Ne peut être éliminée que par arme de niveau 3 (Trébuchet **OU** jet Bile de Dragon + Enflammer)

Runner

- possède 2 actions

Nécromancien

- Lorsqu'une carte Nécromancien est tirée :**
 - Placer sur zone d'entrée 1 nouveau pion d'invasion sur sa phase Nécromancien (y compris si pion Nécromancien déjà présent)
 - Ce pion d'invasion est désormais actif à chaque tour
 - Piocher une nouvelle carte Zombie pour ce pion et la résoudre
 - Chaque autre Nécromancien en jeu est réactivé, quelque soit son type « ☹ : ça pue »
 - Si la carte Nécromancien contient un symbole Horde
 - Ajouter 1 Walker + 1 Fatty + 1 Runner à la Horde
- Note :** Pioches successives possibles de cartes Nécromanciens (donc nouveaux pions d'invasion + activation multiples)
- Déplacement des Nécromanciens :** ne se dirigent **QUE** vers la zone d'invasion la plus proche autre que sa zone d'entrée
- N'attaque les Survivants que lorsqu'il est obligé** (activation avec Survivants sur sa zone)
- Fuite Nécromancien :** dès son activation sur sa Zone de fuite **OU** plusieurs Nécromanciens à une portée ≤ 1 les uns des autres à la fin de la phase Zombies → Nécromancien retiré du plateau + Pion Nécromancien retourné face Invasion
- Mort d'un Nécromancien :** retirer un pion d'Invasion au choix du jeu (y compris le pion Nécromancien). Si le pion Nécromancien est toujours en jeu, le retourner face Invasion
- Règles spéciales** indiquées sur leur carte

Cabale de Nécromanciens : Mise en place

- Retirer les 6 Nécromanciens classiques et les remplacer par 6 cartes Nécromanciens au choix parmi tous ceux disponibles
- Remplacer les cartes dans la pioche Zombie

Horde (**définition** : zone extérieure au plateau où des Zombies sont « verrouillés » jusqu'à ce que la Horde envahisse le plateau)

Carte Zombie avec symbole Horde	o mettre un Zombie du même type dans la Horde (sauf abomination)
Carte Nécromancien avec symbole Horde	o mettre 1 Walker + 1 Fatty + 1 Runner dans la Horde
Carte « La Horde Arrive »	o La Horde entre dans la zone où elle a été générée o Arrêt de l'étape Invasion

