



#1 RÈGLES DES CARTES COMPAGNONS

Ils ont tous ce petit truc qui les rend uniques, et c'est bien pour ça qu'on les abandonne pas aux zombies. Enfin, la plupart du temps ...

ACCUEILLIR UN COMPAGNON

Lorsqu'un fait de jeu indique que vous recevez un Compagnon (suite à l'activation d'un pion Compagnon par exemple), piochez au hasard une carte Compagnon et placez-la à proximité de la fiche de votre Survivant. Vous devenez son **Leader**. Ces cartes peuvent être échangées ou défaussées de la même manière que des cartes Équipement classiques. Si une telle carte est défaussée, la figurine du Compagnon est retirée du plateau de jeu.

Chaque Survivant ne peut accueillir qu'un maximum de 2 Compagnons. S'il devait en recevoir un troisième, il peut choisir de l'ignorer, ou de défausser l'un de ceux dont il est déjà Leader.

TRAITÉS GÉNÉRAUX DES COMPAGNONS

Un Compagnon :

- 1** - Est un Survivant
- 2** - Est éliminé et retiré du jeu par la première Blessure qu'il reçoit.
- 3** - Peut se déplacer gratuitement en même temps que son Leader tant qu'ils sont tous deux dans la même Zone. Dans ce cas, toutes les règles spéciales et Compétences liées aux Déplacements du Leader s'appliquent également au Compagnon.
- 4** - Peuvent avoir un ou plusieurs effets sur leur Leader. L'effet se déclenche si Leader et Compagnon se trouvent sur la même Zone.
- 5** - Peuvent avoir une ou plusieurs capacités que leur Leader peut déclencher au prix d'une de ses Actions.
- 6** - Peuvent avoir une ou plusieurs Compétences ou capacités se déclenchant automatiquement.

Les Compagnons n'ont pas d'Actions. Un Leader peut dépenser ses propres Actions pour donner des instructions à son (ses) Compagnon(s). Au prix d'une Action donnée par son Leader, un Compagnon peut accomplir une des instructions suivantes :

- **Se Déplacer** d'une Zone (sauf si le Compagnon possède une Compétence lui permettant de se Déplacer plus rapidement)
- **Combattre** (consulter la carte Compagnon pour les caractéristiques de Combat). Les points d'expérience sont engrangés par le Leader.
- **Faire du Bruit.**
- **Ouvrir une porte** (si le symbole correspondant est présent sur la carte Compagnon). Cette instruction ne peut pas être appliquée pour détruire une Barricade.

- **Monter ou descendre d'une Voiture ou d'un Hélicoptère.** Les Compagnons ne peuvent pas conduire ou piloter. S'il s'agit d'un Compagnon Chien, il n'occupe pas de place dans la Voiture ou l'Hélicoptère.

- **Fouiller.** Un Compagnon peut stocker une unique carte Équipement qu'il a trouvée de cette manière (mais il ne peut pas s'en servir). Placez la carte Équipement sur l'emplacement réservé de la carte Compagnon. Il peut gratuitement donner la carte qu'il a stockée à son Leader à n'importe quel moment, tant qu'ils se trouvent dans la même Zone, ou la défausser à tout moment.

- **Utiliser une capacité.** Le Compagnon applique alors l'effet décrit sur sa carte en dépensant l'Action donnée par son Leader.



Une carte Équipement peut être stockée sur cet emplacement.

Peut tuer des Zombies sans générer de pion Bruit.

Peut ouvrir les portes sans générer de pion Bruit.

L'intitulé LE COMPAGNON indique une Compétence possédée par ce dernier ou une capacité qu'il peut utiliser en dépensant une Action de son Leader.

L'intitulé LE LEADER indique un effet que le Leader applique lorsque le Compagnon se trouve dans sa Zone.

Les statistiques de Combat se lisent comme sur les cartes Équipement. Elles ne peuvent pas être modifiées par une carte Équipement ou une Compétence du Leader.