

#1 CARTES NÉMÉSIS

Depuis le tout début, nous parlons d'Abominations pour les zombies les plus coriaces et les plus dangereux. Phil, prompt à remarquer les changements chez l'ennemi, nous a signalé que depuis quelques temps, ils devenaient plus coriaces et plus dangereux, et moins prévisibles.

Ca me donne envie d'écouter de la techno.

FONCTIONNEMENT

Les cartes Némésis sont mélangées à part et forment leur propre pioche. A chaque niveau de danger franchi, une carte Némésis est piochée. Elle s'applique à toutes les Abominations, en jeu et à venir. Les effets des cartes se cumulent.

Si le niveau de danger devait baisser d'un cran, alors les joueurs choisissent une carte Némésis à défausser. En mode Ultrarouge, une carte Némésis est piochée à chaque fois que le Survivant le plus expérimenté choisit une nouvelle Compétence.

Si la pioche devait être entièrement utilisée, la défausse est mélangée et forme une nouvelle pioche.

TOXIQUE, BERSERKER, A-BOMB ?

Ces termes sont utilisés pour indiquer qu'en plus de son caractère propre, toute Abomination du jeu bénéficie des règles spéciales de l'Abomination indiquée. Il est inutile de changer la figurine pour indiquer cet état de fait, puisque la carte s'applique à toutes les Abominations, et peut être défaussée.

Le caractère initial d'une Abomination s'applique tout le temps.

EXEMPLE : Une Abomination Berserker avec la carte Némésis "Toxique" en jeu est à la fois Berserker et Toxique. Elle redevient Berserker uniquement si la carte "Toxique" devait être défaussée.

Une Abomination Berserker avec la carte "Berserker" en jeu est Berserker uniquement, ce trait n'étant pas cumulatif.

Coup de chance !



ET SI JE N'AI PAS LES BOÎTES ?

• Abomination Toxique (Toxic City Mall)

Lorsqu'elle est éliminée, une Abomination Toxique inflige une Blessure à son adversaire si tous les deux se trouvent dans la même Zone. Tous les Zombies Standards présents dans sa Zone à la fin de la Phase des Zombies deviennent Toxiques, les autres espèces de Zombies sont immunisées contre cet effet. S'il n'y a pas assez de figurines, ceux restants ne sont tout simplement pas remplacés et cela ne génère pas une nouvelle activation pour les Toxiques.

• Abomination Berserker (Prison Outbreak)

Une Abomination Berserker est immunisée contre les Dégâts des armes À distance, à l'exception des armes qui détruisent tout dans une Zone ciblée (comme le cocktail Molotov). Une Abomination Berserker se déplace jusqu'à deux Zones par Action au lieu d'une seule.

• Abomination A-Bomb (Rue Morgue)

Une Abomination A-Bomb est immunisée contre toutes les armes, à l'exception des armes qui détruisent tout dans une Zone ciblée (comme le cocktail Molotov).

À la fin de chacune de ses activations, une Abomination A-Bomb attire dans sa Zone tous les Survivants se trouvant dans les Zones adjacentes à la sienne.

