

CAUCHEMARS ÉGARÉS

#1 CONTENU DE L'EXTENSION

16 FICHES D'IDENTITÉ INSPIRÉES PAR LA COMMUNAUTÉ 

9 FICHES D'IDENTITÉ INSPIRÉES PAR LA COMMUNAUTÉ 



4 FICHES D'IDENTITÉ INSPIRÉES PAR LA COMMUNAUTÉ 



ZOMBICIDE - CAUCHEMARS ÉGARÉS

#2 CAUCHEMARS ÉGARÉS


















Tous les humains ne se sont pas transformés de la même manière. La plupart agissent de façon basique et sont plutôt faciles à éliminer. Mais certains ont conservé des capacités ou des souvenirs de leur vie précédente; capacités qui les rendent plus forts et plus dangereux que les Zombies classiques. Parfois ils ont évolué, acquis de nouvelles compétences, qui peuvent même affecter les Zombies autour d'eux. Ces Zombies uniques font souvent office de meneur, même si personne ne sait s'ils le font consciemment ou s'ils attirent leurs suivants malgré eux.

MISE EN PLACE

- 1- La règle des Cauchemars Égarés remplace celle des Égarés.
- 2- Mélangez les cartes Égarés à la pioche de cartes Zombies. Mélangez la pioche de Cauchemars Égarés et placez la à côté de la pioche de cartes Zombies.

APPARITION D'UN CAUCHEMAR ÉGARÉ

Lorsque vous piochez une carte Égaré, piochez immédiatement une carte dans la pioche de Cauchemars Égarés. Placez la figurine correspondante dans la Zone ciblée.

Types des Cauchemars Égarés				
Standard				
Toxic				
Berserker				
Skinner				
Seeker				

TYPE D'UN CAUCHEMAR ÉGARÉ

Les Cauchemars Égarés ont un type (Voir tableau des types) qui influe sur leur place dans l'ordre de priorité des cibles. Ils suivent également les règles spéciales liées à ce type de Zombie (par exemple, la Projection Toxique à la mort d'un Zombie toxique).

Les Compétences, équipements et autres éléments du jeu relatifs à un type de Zombie s'appliquent également aux Cauchemars Égarés du type concerné, à l'exception de :

- la Compétence Cuirassé
- la Compétence Collectionneur
- l'Activation supplémentaire d'un type de Zombie par une carte Zombies.

Pour connaître le type d'un Cauchemar Égaré, référez vous à sa fiche d'identité.

COMPÉTENCES

Les Cauchemars Égarés ont des Compétences qui deviennent de plus en plus puissantes à mesure que le Niveau de Danger augmente : un Cauchemar Égaré dispose de toutes les Compétences de sa fiche d'identité correspondant aux Niveaux de Danger actuel et inférieurs.

EXEMPLE : Tiny "Le Clown", un Cauchemar Égaré de type Fatty Standard, apparaît alors que les Survivants sont en Niveau de Danger Orange, il a donc les Compétences du Niveau Jaune et Orange (il n'a pas de Compétence au Niveau Bleu). Au tour suivant, Phil atteint le Niveau de Danger Rouge et acquiert une nouvelle Compétence. Cependant, Tiny acquiert aussi la nouvelle Compétence de Niveau Rouge qui est indiquée sur sa fiche d'identité.

ATTAQUE À DISTANCE

Les Cauchemars Égarés ayant une Attaque à Distance attaquent dès qu'ils ont au moins 1 Survivant à portée. Si plusieurs cibles sont valides, ils utilisent l'ordre de priorité suivant :

- 1- la Zone avec le plus de Survivants.
- 2- la Zone la plus bruyante.
- 3- si toutes les Zones valides comportent le même nombre de Survivants et sont aussi bruyantes, les joueurs choisissent la Zone ciblée.



#3 FICHE D'IDENTITÉ

Le pointeur de Blessures est placé ici au début.

Le pointeur est ensuite décalé vers la droite à mesure que le Cauchemar Égaré reçoit des Blessures.

Type de Zombie du Cauchemar Égaré



RANDY "LE FLIC"

- LES ATTAQUES DE RANDY ONT UNE PORTÉE DE 0-1 ET NE PEUVENT ÊTRE PRÉVENUES.
- IL FAUT DORÉNAVANT 11 BLESSURES POUR TUER RANDY.
- DÉBUT DE LA PHASE DES ZOMBIES : RETIREZ 1 BLESSURE À RANDY.

Au Niveau de Danger Jaune, le Cauchemar Égaré gagne cette Compétence.

Au Niveau de Danger Orange, le Cauchemar Égaré gagne cette Compétence. Il conserve la Jaune.

Au Niveau de Danger Rouge, le Cauchemar Égaré gagne cette Compétence. Il conserve les Jaune et Orange.



#4 TUER UN CAUCHEMAR

BLESSURES INFLIGÉES AUX CAUCHEMARS ÉGARÉS

Chaque Succès inflige autant de Blessures que la valeur de Dégâts de l'arme utilisée.

Les armes utilisées contre les Fatties voient leurs Dégâts diminués de 1.

Les armes utilisées contre les Abominations voient leurs Dégâts diminués de 2.

EXEMPLE 1 : Josh utilise son Fusil à Pompe, une arme infligeant 2 Dégâts. Il vise Franky "Le Doc", un Cauchemar Égaré de type Walker Standard et obtient 2 Succès. Franky étant un Walker, les Dégâts de l'arme restent à 2. Franky reçoit donc 4 Blessures.

EXEMPLE 2 : Phil utilise sa Scie à Béton, une arme infligeant 3 Dégâts. Il vise Bellic "L'Enragé", un Cauchemar Égaré de type Fatty Berserker et obtient 2 Succès. Bellic étant un Fatty, les Dégâts de son arme sont réduits à 2. Bellic reçoit donc 4 Blessures.

EXEMPLE 3 : Wanda utilise sa Machette, une arme infligeant 2 Dégâts. Elle vise 33920-B "Le Cobaye", un Cauchemar Égaré de type Abomination Berserker et obtient 1 Succès. 33920-B étant une Abomination, les Dégâts de la Machette sont réduits à 0. 33920-B ne reçoit donc aucune Blessure.

Au Niveau de Danger Bleu, il faut infliger 5 Blessures à Un Cauchemar Égaré pour le tuer. Le nombre de Blessures nécessaires peut changer pour les Niveaux de Danger suivants, en fonction des Compétences du Cauchemar Égaré.



RÉCOMPENSE

Tuer un Cauchemar Égaré donne 5 points d'expérience, ainsi qu'une récompense à piocher, au choix, dans la pioche de cartes Équipement ou celle de cartes Pimp-mobile. Le nombre de cartes à piocher dépend du Niveau de Danger actuel :

Niveau de danger	Récompense
Bleu	Piocher 1 carte.
Jaune	Piocher 2 cartes et en garder 1.
Orange	Piocher 3 cartes et en garder 1.
Rouge	Piocher 4 cartes et en garder 1.



REMERCIEMENTS



Tout d'abord un grand merci à **Greasygeek**, **Shoogoo** et **Wavsite**, les créateurs originels des Lost Nightmares. Merci pour l'idée originale, les premiers cauchemars ainsi que le design des cartes dont la nouvelle version présentée ici s'inspire beaucoup.

Merci également à la communauté espagnole du forum Edge pour ses nombreuses idées de Cauchemars Égarés additionnels.

Pour finir, merci à la communauté du fan-site Zombicide, notamment à **Sliderman** pour la gestion du projet, à **Spayn** pour la cogestion, le template de carte et la mise en page du livret de règles, à **Eren-Histarion**, **Hugues**, **Orioniro** et **XofMdS** pour leur relecture assidue et leurs idées, ainsi qu'à tous les autres membres ayant participé aux discussions. <http://zombicide.eren-histarion.fr/>