

Zombicide Black Plague : Variante Joueur nécromantique

Les règles de Zombicide sont prévues pour être jouée en mode purement coopératif. Voici une variante de jeu où un joueur rejoindra le camp des zombies à un moment de la partie en voyant son survivant zombifié et en incarnant le rôle d'un nécromancien

- La partie se déroule normalement. Mais dès que l'on pioche la première carte « Nécromancien ! », les joueurs lancent un dé chacun. Le joueur ayant fait le plus gros résultat au dé voit son survivant se transformer en Zombivant au service du nécromancien... Le joueur joue à présent le nécromancien et son survivant zombifié en gardant ses équipements. Le joueur nécromantique retire ou ajoute autant de zones d'invasions jusqu'à ce que le nombre de zones d'invasions correspondent à la moitié du nombre de joueurs, arrondi au supérieur, exemple :

1 survivant = 1 zone d'invasion ; 2 survivants = 1 zone d'invasion ; 3 survivants = 2 zones d'invasion ; 4 survivants = 2 zones d'invasions ; 5 survivants = 3 zones d'invasion ...

Enfin, le joueur nécromantique place une zone d'invasion là où la carte « Nécromancien ! » a été pioché. Le joueur y génère des zombies, puis il place où il le souhaite son « repaire » sur la carte (le repaire du nécromancien ne génère pas de zombie).

Pour que le joueur nécromantique gagne la partie, il faut qu'il élimine tous les survivants. Pour que les survivants gagnent la partie, ils doivent détruire, avec un feu du dragon, le repaire du nécromancien puis abattre le nécromancien.

- La phase du nécromancien et du Zombivant se déroule après l'invasion de la nouvelle vague de zombie. Le joueur peut jouer dans l'ordre qu'il souhaite le Zombivant ou le nécromancien.

• Le Zombivant :

- Garde ses compétences et ses actions d'ancien survivant et n'as désormais qu'un seul point de vie mais gagne 1 action supplémentaire.

- Le Zombivant gagne 3 points d'expérience par dégâts infligés

- Son ordre de priorité dans les cibles, pour les survivants, se situe juste avant le nécromancien.

- Ne peut pas utiliser les armes de siège

- Peut défoncer les portes sans jet de dé.

- Le Zombivant peut 1 fois par tour dépenser 1 action pour barricader une porte déjà ouverte ou pour 2 actions, construire une nouvelle porte.

- Si les survivants éliminent le Zombivant, le Zombivant est placé coucher sur le plateau en attendant d'être potentiellement réanimé...

• Le nécromancien possède 2 actions parmi les suivantes :

- Déplacer une zone d'invasion (obligatoirement dans une zone extérieure et sur le bord du plateau) (**1 fois par tour**, Coût 1 action).

- Fouiller (coût 1 action).

- Transmettre des équipements au Zombivant (même s'ils ne sont pas sur la même case) (coût 1 action).

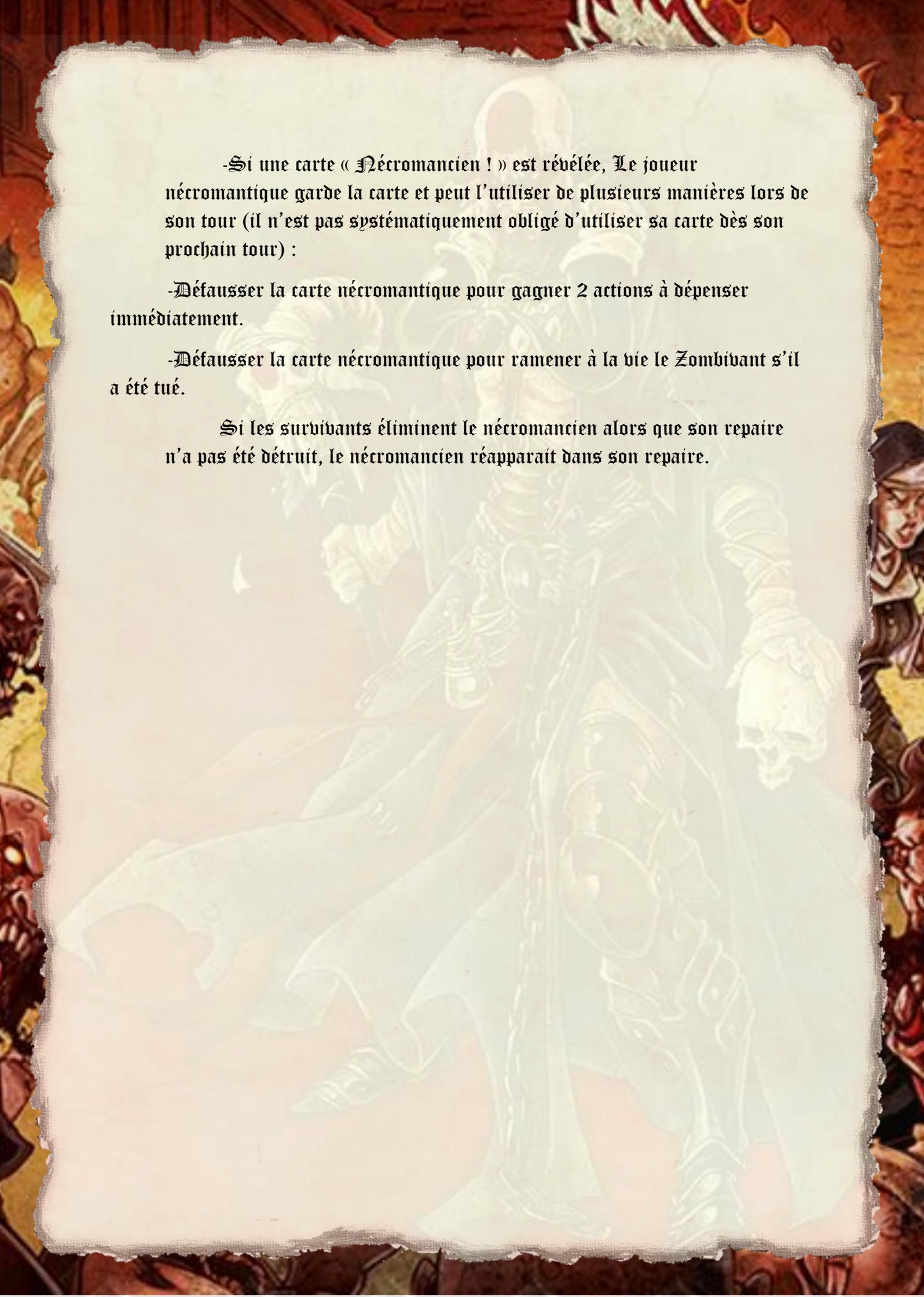
- Changer de Zombivant : Le nécromancien « dézombifie » le Zombivant actuel et zombifie le survivant d'un autre joueur. Le nouveau Zombivant garde ses équipements. Le nouveau Zombivant et l'ancien Zombivant ne sont pas activés durant ce tour. (**1 seule fois par partie et à effectuer avant de jouer le Zombivant** coût 2 actions).

- Déplacer la zone d'invasion nécromantique n'importe où sur le plateau à l'exception d'une zone contenant des survivants (coût 2 actions).

- Invoquer des zombies : Le joueur pioche une carte zombie et les fait apparaître sur la case du nécromancien ou du Zombivant (coût 2 actions).

- Transmutation : Le nécromancien déplace tous les zombies d'une zone dans une autre zone. Les zombies déplacés ne s'activent pas lors de la prochaine phase. (Coût 2 actions).

- Placer ou déplacer des décombres sur une zone pour la rendre inaccessible. Il ne peut placer les décombres sur une zone occupée par un survivant et si la zone ciblée est une zone contenant des zombies ou le Zombivant, les zombies/Zombivants sont éliminés sans gains d'expérience (2 actions).



-Si une carte « Nécromancien ! » est révélée, Le joueur nécromantique garde la carte et peut l'utiliser de plusieurs manières lors de son tour (il n'est pas systématiquement obligé d'utiliser sa carte dès son prochain tour) :

-Défausser la carte nécromantique pour gagner 2 actions à dépenser immédiatement.

-Défausser la carte nécromantique pour ramener à la vie le Zombivant s'il a été tué.

Si les survivants éliminent le nécromancien alors que son repaire n'a pas été détruit, le nécromancien réapparaît dans son repaire.