

ZOMBICIDE

2ND EDITION



AIDE DE JEU

#01

SKILLS / COMPÉTENCES

Chaque Survivant de Zombicide possède des compétences spécifiques dont les effets sont décrits dans cette section. En cas de conflit avec les règles générales, les règles relatives aux compétences sont prioritaires.

Les effets des compétences et/ou des bonus suivants sont immédiats et peuvent être utilisés pendant le tour au cours duquel ils ont été acquis. Cela signifie que si une action permet à un survivant de monter en niveau et de gagner une compétence, cette compétence peut être utilisée immédiatement s'il reste des actions au survivant (ou le survivant peut utiliser les actions supplémentaires que la compétence lui confère).



+1 Action – Le survivant dispose d'une action supplémentaire qu'il peut utiliser à sa guise.

+1 Damage: [Action] – Le survivant bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts avec le type d'action spécifié (combat, mêlée ou portée).

+1 die: [Action] – Chacune des armes du survivant lance un dé supplémentaire pour les actions du type spécifié (combat, mêlée ou combat à distance). Les armes doubles gagnent chacune un dé, pour un total de +2 dés par action double du type spécifié.

+1 free [Action type] Action – Le survivant dispose d'une action gratuite supplémentaire du type spécifié (Combat, Mêlée, Déplacement, Portée ou Recherche). Cette action ne peut être utilisée que pour effectuer une action du type spécifié.

+1 max Range – La portée maximale des armes à distance utilisées par le survivant est augmentée de 1.

+1 Zone per Move – Lorsque le survivant dépense 1 action pour se déplacer, il peut se déplacer de 1 ou 2 zones au lieu de 1. L'entrée dans une zone contenant des zombies met toujours fin à l'action de déplacement du survivant.

+1 to dice roll: [Action] – Le survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé qu'il lance avec des actions du type spécifié (combat, mêlée ou portée). Le résultat maximum est toujours de 6.

[Action Type]: Damage 2 – Les armes du type indiqué (combat, mêlée ou à distance) utilisées par le survivant et ayant une valeur de dégâts de 1 sont considérées comme ayant une valeur de dégâts de 2..

2 cocktails are better than 1 – Lancez un dé chaque fois que le survivant se débarrasse d'un Molotov pour effectuer une action à distance. Sur un résultat de 4 ou plus, la carte d'équipement Molotov peut être mise dans le sac à dos du survivant à la place, gratuitement. Le résultat du dé ne peut être modifié ou relancé de quelque manière que ce soit.

Ambidextrous – Le survivant traite toutes les armes comme si elles portaient le symbole double.

Barbarian – Lors de la résolution d'une action de mêlée, le survivant peut remplacer le nombre de dés de l'arme de mêlée qu'il utilise par le nombre de Zombies se trouvant dans sa zone. Les compétences affectant la valeur des dés, comme +1 dé : Mêlée, s'appliquent toujours.

Blitz – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours. Le Survivant dépense 1 Action : il se déplace jusqu'à 2 Zones, dans une Zone où des Zombies sont à portée de l'une de ses armes à distance équipées. Il gagne alors 1 action à distance gratuite. Les règles de mouvement normales s'appliquent.

Bloodlust: [Action] – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours. Le survivant dépense 1 action : il se déplace d'un maximum de 2 zones vers une zone contenant au moins 1 zombie. Il gagne alors 1 action gratuite du type spécifié (Combat, Mêlée ou Portée). Les règles de mouvement normales s'appliquent.



Born leader – Pendant son tour, le survivant peut donner 1 action gratuite à un autre survivant pour qu'il l'utilise à sa guise. Cette action est utilisée immédiatement. Ensuite, le leader né reprend son tour.

Break-in – Le survivant n'a besoin d'aucun équipement pour ouvrir les portes. Il ne fait pas de bruit lorsqu'il utilise cette compétence. Cependant, d'autres conditions préalables s'appliquent toujours (comme la prise d'un Objectif désigné avant de pouvoir ouvrir une porte). De plus, le Survivant gagne une Action gratuite supplémentaire qui ne peut être utilisée que pour ouvrir des portes.

Brother in arms: [game effect] – Le survivant peut utiliser cette compétence lorsqu'il se trouve dans la même zone qu'au moins un autre survivant. Tant que Frère d'armes est actif, chaque survivant dans la zone (y compris celui qui a cette compétence) bénéficie de la compétence ou de l'effet de jeu indiqué. Les compagnons ne bénéficient pas de cette compétence.

NOTE: Frère d'armes peut être abrégé en B.I.A.

Can Search more than once – Le survivant peut chercher plusieurs fois par tour, en dépensant 1 action pour chaque action de recherche.

Charge – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours, gratuitement. Il se déplace jusqu'à 2 Zones vers une Zone contenant au moins 1 Zombie. Les règles de mouvement normales s'appliquent toujours. Entrer dans une zone contenant des zombies met toujours fin à l'action de mouvement du survivant.

Combat reflexes – Lorsqu'un Zombie apparaît à Portée 0-1 (et avant toute Ruée), le Survivant peut immédiatement effectuer une Action de Combat gratuite contre lui. Cette action peut éliminer plus de Zombies qu'il n'y en a eu. Les actions à distance doivent toujours être dirigées vers la zone où les zombies sont apparus. Le survivant peut utiliser cette compétence une fois par carte Zombie piochée..

Destiny – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois par tour lorsqu'il révèle une carte Équipement qu'il a tirée. Il peut ignorer et défausser cette carte. Ensuite, il tire une autre carte Équipement de la même pioche.

Distributor – Lors de la résolution de l'étape d'invasion pendant la phase Zombie, tirez autant de cartes Zombie qu'il y a de zones d'invasions actives. Regardez les cartes Zombie, puis assignez-en une à chaque zone d'invasions active, en produisant des Zombies comme indiqué.

Dreadnought: [Zombie type] – Le Survivant ignore toutes les blessures provenant de Rôleurs

Dual expert – Le survivant dispose d'une action de combat gratuite tant qu'il est équipé d'une arme double. Cette action ne peut être utilisée qu'avec les armes doubles équipées.

Escalation: [Action] – Le survivant gagne 1 dé supplémentaire à lancer pour les actions consécutives du type spécifié (combat, mêlée ou combat à distance). Le bonus est cumulatif et s'applique jusqu'à la fin du tour du survivant. Le bonus est perdu lorsque le survivant effectue un autre type d'action..

EXEMPLE : Un survivant avec la compétence Escalation : Rangée dépense sa 1ère action pour effectuer une action à distance avec un pistolet (dé 1). Sa 2e action est également dépensée pour une action à distance, en ajoutant un dé supplémentaire grâce à la compétence Escalade (dé 2). La 3e action est dépensée pour une action de mouvement. Le bonus d'escalade est perdu.

Field medic – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours. Le survivant dépense 1 action : il se déplace d'un maximum de 2 zones vers une zone contenant au moins 1 survivant. Ensuite, il peut soigner 1 Blessure de n'importe quel Survivant dans la Zone de destination, y compris lui-même. Les règles de mouvement normales s'appliquent. Le Médecin de campagne peut être utilisé même si tous les survivants de la zone de destination n'ont aucune blessure.

Free reload – Le survivant recharge gratuitement les armes rechargeables (fusil de chasse de Ma, arme à canon scié, etc.).

Full auto – Lors de la résolution d'une action à distance, le survivant peut remplacer le nombre de dés de l'arme à distance qu'il utilise par le nombre de Zombies se trouvant dans la zone ciblée. Les compétences affectant la valeur des dés, comme +1 dé : Rangée, s'appliquent toujours.

Gunslinger – Le survivant traite toutes les armes à distance comme si elles portaient le symbole double.

Hit & run – Le survivant peut utiliser cette compétence gratuitement juste après avoir résolu une action de mêlée ou à distance qui a permis d'éliminer au moins 1 zombie. Il peut alors effectuer une action de mouvement gratuite. Le survivant ne dépense pas d'action supplémentaire pour effectuer cette action de mouvement gratuite si des zombies se trouvent dans sa zone.

Hoard – Le survivant peut transporter jusqu'à 2 cartes d'équipement supplémentaires. Elles sont placées près de son tableau de bord et sont considérées comme étant dans son sac à dos.

Hold your nose – Le survivant tire une carte Équipement (du paquet Équipement de base uniquement) à chaque fois que le dernier zombie debout dans sa zone est éliminé (par le survivant lui-même, un autre survivant ou un effet de jeu). Cette compétence fonctionne dans n'importe quelle zone, même une zone de rue, et peut être utilisée plusieurs fois au cours du même tour. Ceci n'est PAS considéré comme une action de recherche.

Home defender – Le survivant n'est pas limité à la portée 0-1 lorsqu'il trace des lignes de vue à travers les zones de construction.

Improvised weapon: Melee – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours. Il effectue une attaque de mêlée gratuite en utilisant ces caractéristiques. Les modificateurs de mêlée (autres compétences, par exemple) s'appliquent.



Improvised weapon: Ranged – Le survivant peut effectuer une attaque à distance gratuite en utilisant ces caractéristiques. Les modificateurs à distance (autres compétences, par exemple) s'appliquent.



Is That All You've Got? – Cette compétence peut être utilisée à chaque fois que le survivant est sur le point de subir des blessures. Neutralise 1 blessure pour chaque carte d'équipement éliminée de l'inventaire du survivant.

Jump – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours. Le survivant dépense 1 action et se déplace de 2 zones. Ignorez tout ce qui se trouve dans la zone intermédiaire, à l'exception des murs et des portes fermées.

Les compétences liées au mouvement (comme +1 zone par déplacement ou Glissant) sont ignorées, mais les pénalités de mouvement (comme la présence de zombies dans la zone de départ) s'appliquent.

Lifesaver – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours, gratuitement. Sélectionnez une Zone contenant au moins 1 Zombie et au moins 1 Survivant à Portée 1 du Survivant. Les deux zones doivent avoir un chemin dégagé et une ligne de vue. Choisissez des survivants dans la zone sélectionnée qui seront entraînés dans la zone du survivant sans pénalité. Il ne s'agit pas d'une action de mouvement. Un survivant peut refuser le sauvetage et rester dans la zone sélectionnée si son joueur le souhaite.

Low profile – Le Survivant ne peut pas être touché par le Tir Ami (les règles Molotov s'appliquent toujours). Ignorez-les lorsque vous tirez sur la zone dans laquelle ils se trouvent.



Lucky – Chanceux - Pour chaque action du survivant, le joueur peut choisir de relancer tous les dés une fois de plus. Le nouveau résultat remplace le précédent. Cette compétence s'ajoute aux effets de l'équipement qui permet de relancer les dés.

Matching set – Lorsque le survivant effectue une action de recherche et tire une carte équipement avec le symbole Double, il peut immédiatement prendre une deuxième carte du même type dans la pioche équipement. Mélangez ensuite la pioche.

Medic – Cette compétence est utilisée gratuitement pendant chaque phase de fin. Le survivant, et tous les autres survivants se trouvant dans la même zone, peuvent soigner 1 blessure (min. 0 blessure). Le survivant gagne 1 PA pour chaque blessure soignée de cette façon.

Point-blank – Le survivant peut effectuer des actions à distance dans sa propre zone, quelle que soit la portée minimale. Lorsqu'il résout une action à distance à portée 0, le survivant choisit librement ses cibles et peut éliminer n'importe quel type de zombie (quelles que soient ses capacités spéciales). Ses armes à distance doivent toujours infliger suffisamment de dégâts pour éliminer les cibles. Les tirs amis sont ignorés.

Reaper: [Action] – Cette compétence peut être utilisée pour attribuer des touches lors de la résolution d'une action du type spécifié (combat, mêlée ou à distance). 1 de ces touches peut librement éliminer un Zombie identique supplémentaire dans la même zone. Un seul zombie supplémentaire peut être éliminé par action lors de l'utilisation de cette compétence. Le survivant gagne l'adrénaline du zombie supplémentaire.

Régénération - Lors de chaque phase de fin, les points de vie du survivant sont entièrement restaurés à leur maximum.

Roll 6: +1 Damage [Action] – Ajoutez 1 à la valeur de dégâts de l'arme utilisée par le survivant pour chaque 6 obtenu lors d'une action du type spécifié (Combat, Mêlée ou Rangée). Les effets de jeu qui autorisent les relances doivent être utilisés avant de déterminer le bonus de dégâts accordé par cette compétence.

Roll 6: +1 die [Action] – Un dé supplémentaire peut être lancé pour chaque 6 obtenu sur une action du type spécifié (Combat, Mêlée ou Rangée). Le joueur peut continuer à lancer des dés supplémentaires tant qu'il obtient des 6. Les effets de jeu permettant des relances doivent être utilisés avant de lancer des dés supplémentaires pour cette compétence.

Scavenger – Le survivant peut chercher dans n'importe quel bâtiment ou zone de rue. Les règles de recherche normales s'appliquent (pas de recherche dans les zones avec des zombies, par exemple).

Search: 2 cards – Tirez 2 cartes lorsque vous fouillez avec le survivant.

Shove – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours, gratuitement. Sélectionnez une zone à portée 1 du survivant. Les deux zones doivent avoir un chemin dégagé. Tous les Zombies qui se trouvent dans la zone du survivant sont poussés vers la zone sélectionnée. Ce n'est pas un mouvement.

Sidestep – Lorsqu'un Zombie apparaît à portée 0-1 (et avant toute ruée), le survivant peut immédiatement effectuer une action de mouvement gratuite. Le survivant ne dépense pas d'action supplémentaire pour effectuer cette action de mouvement gratuite si des zombies se trouvent dans sa zone. Le survivant peut utiliser cette compétence une fois par carte Zombie piochée.

Slippery – Le Survivant ne dépense pas d'Actions supplémentaires lorsqu'il effectue une Action de Mouvement pour sortir d'une Zone contenant des Zombies. Le Survivant ignore également les Zombies lorsqu'il effectue des Actions de Mouvement (y compris celles lui permettant de traverser plusieurs Zones, avec la compétence Sprint par exemple).

Sniper – Le survivant peut choisir librement les cibles de toutes ses actions à distance. Les tirs amis sont ignorés.



Sprint – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours. Dépensez 1 action de mouvement avec le survivant : il peut se déplacer de 2 ou 3 zones au lieu d'une. Entrer dans une zone contenant des zombies met toujours fin à l'action de mouvement du survivant.

Starts with [X] Health – Le survivant commence avec le nombre de points de vie indiqué. Il s'agit de son niveau de base.

Note : les survivants dotés de cette compétence ne peuvent pas être utilisés comme compagnons.

Starts with 2 AP – Le survivant commence la partie avec 2 points d'adrénaline.

Note : Les survivants avec cette compétence ne peuvent pas être utilisés comme compagnons.

Starts with a [Equipment] – Le survivant commence la partie avec l'équipement indiqué. Sa carte lui est automatiquement attribuée lors de la mise en place.

Note : Les survivants ayant cette compétence ne peuvent pas être utilisés comme compagnons.

Steady hand – Le survivant peut ignorer les autres survivants de son choix lorsqu'il manque une action à distance. Cette compétence ne s'applique pas aux effets de jeu qui tuent tout ce qui se trouve dans la zone ciblée (comme un Molotov, par exemple).

Super strength – La valeur des dégâts des armes de mêlée utilisées par le survivant est de 3.

Swordmaster – Le survivant traite toutes les armes de mêlée comme si elles avaient le symbole Double.

Tactician – Le tour du survivant peut être résolu à n'importe quel moment de la phase des joueurs, avant ou après le tour d'un autre survivant. Si plusieurs survivants bénéficient de cette compétence, les joueurs choisissent l'ordre de leur tour.

Taunt – Le survivant peut utiliser cette compétence une fois pendant chacun de ses tours, gratuitement. Choisissez une Zone jusqu'à 2 Zones de distance du Survivant et ayant un chemin dégagé vers le Survivant (pas de murs, de barricades fermées, ou de portes fermées). Aucune ligne de vue n'est nécessaire. Tous les Zombies se trouvant dans la zone sélectionnée gagnent immédiatement une activation supplémentaire. Ils essaient d'atteindre le Survivant qui les nargue par tous les moyens disponibles. Les Zombies nargués ignorent tous les autres Survivants. Ils ne les attaquent pas et quittent la zone dans laquelle ils se trouvent si nécessaire pour atteindre le Survivant qui les nargue.

Tough – Le survivant ignore la première blessure qu'il reçoit à chaque étape d'attaque (phase zombie) et lors d'un tir ami (action à distance du survivant).

Webbing – Tout l'équipement dans l'inventaire du survivant est considéré comme équipé en main.

Zombie link – Le survivant joue un tour supplémentaire chaque fois qu'une carte d'activation supplémentaire (PAS de ruée) est tirée de la pile Zombie. Il joue avant les Zombies activés supplémentaires. Si plusieurs survivants bénéficient de cette compétence en même temps, les joueurs choisissent l'ordre de leur tour.

#02 ABOMINATIONS (BOITE DE BASE)

Je ne suis pas médecin, mais d'après ce que je sais, les zombies sont des hôtes morts infectés par quelque chose. Nous ne savons pas ce que c'est ni comment cela se propage. Ils n'ont plus besoin de manger ni de dormir et ne montrent aucun signe de douleur. Ce sont essentiellement des marionnettes assoiffées de sang, mais ne les sous-estimez pas. Ils peuvent endurer beaucoup de punitions et vous poursuivront inlassablement pendant des jours. Le seul remède que je connaisse est l'exécution sommaire.

- Amy



Mutée au point d'être méconnaissable, l'Abomination est le pire cauchemar des Survivants. Seules les armes infligeant au moins 3 points de dégâts peuvent tuer ce monstre. Un Molotov bien ciblée fera l'affaire, car elle tue tout ce qui se trouve dans sa zone cible.

Blessure infligée : 1

Pour l'éliminer : Dégât de 3 (ou Molotov).

Adrénaline gagnée : 5 points

Règles Spéciales :

- Un Molotov ou une arme de dégâts 3 est nécessaire pour éliminer une Abomination.
- Résolez ces effets chaque fois qu'une carte Abomination est tirée :

- S'il n'y a pas d'Abomination sur le plateau, tirez une carte de la pile Abomination. Ensuite, placez l'Abomination correspondante dans la zone d'invasion. N'oubliez pas ses effets spéciaux !

- S'il y a déjà une Abomination sur le plateau, elle bénéficie d'une activation supplémentaire.

• CRADOMINATION

La Cradomination est si infecte que son contact est insupportable.

Règle Spéciale : Les survivants situés dans la même zone que la Cradomination ne peuvent pas effectuer d'actions de combat.



• ABOMINABÊTE

L'Abominabête est du genre costaud et nécessite une puissance de feu concentrée (au sens propre du terme !).

Règle Spéciale : L'effet du Molotov ne tue que l'Abominabête sur la zone où elle se trouve.



• ABOMINAFLIC

Celle-ci a décidément joué au méchant flic trop longtemps.

Règle Spéciale : L'Abominafluc arrive en premier dans l'ordre de priorité des cibles.



• PATIENT 0

S'agit-il vraiment du tout premier zombie ? Nul de le sait. Ce qui est sûr, c'est qu'il a transformé l'hôpital en un véritable enfer.

Règle Spéciale : Le Patient 0 n'a aucune règle spéciale.



#03 AUTRES ABOMINATIONS

• URBAN LEGENDS

Abductor : Il ignore les règles de Zone Sombre et les règles de Nuit concernant les lignes de vue. A la fin de son Activation, retirez du plateau un survivant qu'il a en ligne de vue (au choix des joueurs).

A la fin de son Activation suivante, remplacez le survivant dans la même zone, un autre survivant est alors enlevé à son tour.

Chupacabra : Ne peut pas être éliminé tant qu'il se trouve dans une zone sombre.

Killer Clown : Les survivants ne peuvent plus utiliser leur dernière compétence obtenue grâce à l'adrénaline tant qu'il est sur le plateau

Sewer Crocodile : Donnez sa carte Invasion à un survivant au hasard. Il considère alors la zone de ce survivant comme cible et ignorera tous les autres survivants.

Le Sewer Crocodile dispose de 2 actions par Activation.



• DANY TREJO SET

Trejo Walker : Il a le même niveau de priorité que n'importe quel rôdeur. Il ne bénéficie pas des Activations Supplémentaires des rôdeurs.

Lorsqu'une carte Trejo est piochée :

- 1 - Si Trejobomination est en jeu, il obtient 1 Activation supplémentaire.
- 2 - Si Trejo Walker est en jeu alors il se transforme en Trejobomination.
- 3 - Aucun des deux n'est en jeu alors Trejo Walker apparaît sur la zone d'invasion.

Note : Si une abomination est déjà sur le plateau, retirez la pour faire apparaître Trejobomination (Sauf dans le mode de jeu Festival d'Abominations).

Trejobomination : Ses attaques infligent 3 Blessures.

RESUME DU TOUR DE JEU

CHAQUE TOUR COMMENCE PAR :

01 - PHASE DES JOUEURS

Le joueur avec le jeton Premier Joueur active tous ses Survivants, l'un après l'autre, dans n'importe quel ordre. Lorsqu'ils ont terminé, le tour du joueur suivant commence. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque Survivant a 3 Actions à dépenser, choisies dans la liste suivante. Sauf indication contraire, chaque action peut être effectuée plusieurs fois par activation.

● DEPLACEMENT :

Déplacez-vous d'une zone

● FOUILLE (1x PAR TOUR) :

Dans un bâtiment vide de Zombies uniquement. Tirez une carte de la pioche équipement. Si vous cherchez dans une caisse d'armes de Pimp, piochez une carte dans la pioche d'armes de Pimp.

● OUVRIR DES PORTES :

Le survivant utilise l'équipement d'ouverture de porte pour ouvrir une porte dans sa zone. Aucun jet de dé.

● ECHANGE/REORGANISER L'INVENTAIRE :

Le survivant peut réorganiser les cartes de son inventaire comme il le souhaite. Le survivant peut échanger simultanément un nombre quelconque de cartes avec un autre survivant se trouvant dans la même zone. Cet autre survivant peut réorganiser son propre inventaire gratuitement..

● ACTION DE COMBAT :

Action de mêlée : Arme de mêlée équipée requise.

Action à distance : Arme à distance équipée requise.

● PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF

● FAIRE DU BRUIT :

Placez un jeton Bruit dans la Zone des Survivants.

LORSQUE TOUS LES JOUEURS ONT FINI :

02 - PHASE DES ZOMBIES

ETAPE 1 : ACTIVATION

Chaque Zombie s'active et dépense son Action pour une Attaque ou un Déplacement, selon la situation. Résolez d'abord toutes les Attaques, puis tous les Déplacements.

● ATTAQUE :

Chaque Zombie se trouvant dans la même Zone que les Survivants effectue une Attaque. L'attaque d'un zombie est toujours réussie et ne nécessite aucun jet de dé..

● DEPLACEMENT :

Les Zombies qui n'ont pas attaqué utilisent leur Action pour se déplacer d'une Zone vers les Survivants.

NOTE : Les Forcenés ont 2 Actions, ils peuvent donc attaquer deux fois, attaquer et se déplacer, se déplacer et attaquer, ou se déplacer deux fois.

ETAPE 2 : INVASION

Pour chaque mission, la carte indique où les zombies apparaissent à la fin d'un tour à l'aide des jetons d'invasions

- La Zone d'invasion 1 est toujours la première à faire apparaître des zombies.

- Tirez toujours des cartes Zombie pour toutes les zones d'invasion dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la zone d'invasion de départ.

- Les zombies apparaissent en fonction du niveau de danger le plus élevé parmi les survivants (bleu, jaune, orange ou rouge).

03 - PHASE DE FIN

- Retirez tous les jetons Bruit du plateau de jeu.

- Le premier joueur remet le jeton Premier joueur à son voisin de gauche. Un autre tour de jeu commence alors.

ORDRE DE PRIORITE DE CIBLAGE

Lorsque plusieurs cibles ont le même ordre de priorité de ciblage, les joueurs choisissent celles qui sont éliminées en premier.

Priorité de ciblage	Nom	Actions	Dégâts minimum pour tuer	Adrénaline gagnée
1	BALEZE/ABOMINATION	1	2/3	1/5
2	RÔDEUR	1	1	1
3	FORCENÉ	2	1	1