



Zombies!

Mais attention : ils préfèrent qu'on les appelle "vivants diminués".

SETUP

Le premier joueur est déterminé au hasard.

Chaque joueur peut recruter une armée d'une valeur de 50 points.

Les joueurs ne peuvent pas choisir une tente de commandement; les tentes de commandement déjà présentes sur le plateau ne donnent pas de points de recrutement supplémentaires.

Les unités légendaires sont exclues de ce scénario.

SPECIAL RULES

Les tentes de commandement ne sont jamais retirées du plateau et ne donnent pas de points de victoire.

Les joueurs conservent leurs figurines éliminées dans leur zone de jeu.

Au lieu de résoudre son étape Arcane, un joueur dont la tente de commandement n'est pas occupée par une unité ennemie peut ranimer une (1) unité.

Les unités ranimées sont affaiblies. Un joueur peut ranimer autant d'unités qu'il a de figurines dans sa zone de jeu. De même, si une unité amie récupère des points de santé, le joueur est limité par le nombre de figurines dans sa zone de jeu.

Le joueur met ses unités ranimées sur l'une des cases de bâtiment de sa faction (1 = Uthuk; 2 = Daqan). Si ses deux bâtiments sont occupés, le joueur résout normalement son étape Arcane.

À son étape Points de Victoire, le joueur actif gagne 1 pion PV pour chaque bannière occupée par une unité amie.

OBJECTIVE

Pour remporter la partie, un joueur doit avoir 10 pions PV et occuper la tente de commandement de la faction adverse à la fin de son tour.

**Dès qu'un joueur obtient un total de 10 pions PV, il cesse d'obtenir des points de victoire.*

**Si les deux joueurs ont 10 pions PV et occupent simultanément la tente de commandement de la faction adverse, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur déloge son adversaire et soit le seul à occuper la tente de commandement adverse.*