Liste des Abominations et Capacités

Ablomination (Abomination Pack)

- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Pince :** si lors de son activation, elle a une ligne de vue sur un groupe de Survivants à portée 0-1, elle attaque cette zone et ramène le héros touché dans sa zone. Ce héros est bloqué et ne peut pas fuir la zone tant que l'Ablomination est en vie, saut avec la compétence ***Insaisissable***.

Abominabunny (Horde Box)

- **Minuscule :** pour la toucher lors de l'attaque, il faut ajouter 1 de plus à votre seuil de touche de l'arme (par exemple, une arme qui touche sur un 4+ devient 5+ face à l'Abominabunny).
- **Rapide :** cible tous les Survivants dans sa zone lors de l'attaque.
- **Sans Pitié :** tue tous les Survivants ciblés, peu importe les effets de santé, d'armure ou autres.
- **Cauchemar :** se déplace de 2 zones par action.

Abominalpha (Knigh Pack)

- **3 Actions :** 3 actions par activation.
- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Cauchemar :** se déplace de 2 zones par action.

Abominatroll (Abomination Pack)

- **Monstrueux :** commence avec 5 points de vie au lieu de 3.
- **Frénésie :** si elle est activée avec une ligne de vue sur un groupe de Survivants, elle a 3 actions au lieu d'une seule pour cette activation.
- **Régénération :** à la fin de chaque tour, l'Abominatroll regagne tous ses points de vie perdus lors du tour, sauf ceux retirés grâce à une arme *enflammée* ou *de flammes*.
- **Mighty Blow :** chaque attaque infligée par l'Abominatroll cause 2 blessures.

Abominarat (Knigh Pack)

- **Gigantesque :** commence avec 6 points de vie au lieu de 3.
- **Souterrain :** lorsqu'elle apparait, la placer dans une zone à distance 1 de la zone la plus bruyante.
- **Balayage :** si elle blesse un Survivant, ce dernier est repoussé d'une zone, en priorité dans une zone de rue.

Abominotaur (Abomination Pack)

- **Monstrueux :** commence avec 5 points de vie au lieu de 3.
- **Bulldozer :** se déplace en ignorant les murs et les portes fermées. S'il travers une porte, retourner le jeton, elle est maintenant ouverte. S'il traverse un mur, placer un jeton mur éboulé. Si en traversant un obstacle il découvre un lieu qui était fermé, piocher une carte Invasion par pièce comme lorsqu'un Survivant ouvre une porte. Même si le lieu n'avait initialement pas d'accès prévu.
- **Coriace :** ignore les deux premières blessures de chaque attaque, il faut donc des armes à 3 dommages pour le blesser.
- **Mighty Blow :** chaque attaque infligée par l'Abominotaur cause 2 blessures.

Chromatiz (Horde Box)

- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **3/2 Actions :** 3 actions par activation, OU seulement 2 si des Survivants sont dans sa ligne de vue.
- **Mighty (Ultra) Blow :** chaque attaque infligée par Chromatiz cause 3 blessures, 2 sur des Survivants masculins sont en ligne de vue (familiers non compris).

Gorgomination (Horde Box)

- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Apparition :** apparait dans la zone la plus bruyante du plateau si c'est une zone de bâtiment. Sinon, apparait dans la zone de bâtiment la plus proche de la zone la plus bruyante.
- **Intangible :** ignore les murs et les portes fermées pour définir son itinéraire, et les traverse pour se déplacer.

Horde Brother (Horde Box)

- **Monstrueux :** commence avec 5 points de vie au lieu de 3.
- **Frère de la Horde :** lorsqu'elle est générée, ajoutez une autre Abomination au choix dans la Horde.
- **Mighty Ultra Blow :** chaque attaque infligée par Horde Brother cause 3 blessures.

Siege Breaker (Horde Box)

- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Broyeur de Siège :** se déplace prioritairement vers les engins de siège (Baliste, Trébuchet) plutôt que vers les Survivants. Les règles de déplacement de Zombie standard s'appliquent, favorisant l'engin de siège le plus proche.
- **Broyeur de Siège :** si elle est dans la même zone qu'un engin de siège, l'Abomination utilise son activation pour détruire l'engin sur sa case.

Swamp Lurker (Horde Box)

- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Rôdeur des Marais :** tant qu'elle se trouve dans une zone de trou d'eau, elle ne peut pas être ciblée par des attaques ou tuée de quelque façon que ce soit.

The Magenta Covfefe of Aargh (Horde Box)

- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Paralysant :** tant qu'ils ont une ligne de vue sur cette le Covfefe Magenta d'Aargh, les Survivants doivent dépenser une action supplémentaire chaque fois qu'ils veulent effectuer une action de mouvement. Cette capacité spéciale ne s'applique pas si le Survivant se trouve dans la même zone que le Covfefe Magenta d'Aargh. La pénalité normale pour avoir un Zombie dans la même zone s'applique toujours.

Vault Warden (Horde Box)

- **Monstrueux :** commence avec 5 points de vie au lieu de 3.
- **Gardien de la Crypte :** le Survivant qui achève Vault Warden peut piocher une arme de Crypte. Si une arme de Crypte a déjà pioché dans le scénario, alors piocher une carte équipement à la place (ignorer les éventuels pièges, les remettre et mélanger).

Warezombie (Horde Box)

- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Réincarnation :** une fois tuée, couchez la figurine de Warezombie. Lors de sa prochaine activation, le cadavre se transforme en une autre Abomination, et peut effectuer une action. La jouer normalement au tour d'après.

Wolfbomination (extension Wulfsburg)

- **3 Actions :** 3 actions par activation.
- **Énorme :** commence avec 4 points de vie au lieu de 3.
- **Appel :** Tant qu'elle est en jeu, des Runners qui devraient apparaitre en jeu sont remplacés par des Loups Zombies.