

A LA RESCOUSSE

Depuis quelques temps les enfants d'un petit village disparaissent kidnappés par des créatures ténébreuses, et le village subit régulièrement des raids. Les villageois ne savent plus comment s'en sortirent. Finalement sur les conseils d'un voyageur de passage ils décident de faire appel aux porteurs de lumière. Après une rapide enquête, il s'avère qu'une dangereuse créature, vit dans un souterrain situé sous le village. Il faut à tout prix la détruire.

Objectifs de la quête:

- Trouver l'entrée des souterrains.
- Tuer le gardien des souterrains.
- Sauver les Enfants prisonniers et les aider à s'échapper.

Mise en place :

Pour cette quête il vous faudra Zombicide Black plague.

Les piliers sont facultatifs, pour le fun vous pouvez mettre les plaques du niveau rue extérieur sur la partie souterrain. Mais comme je le dit ce n'est pas forcément pratique. Le mieux c'est d'avoir des appuis de 15cm de haut minimum. Pour que ce soit jouable. Sinon mettez simplement les 2 niveaux côte à côte sur la table.

Prenez 1 marqueur bleu et mélangez le, face cachée, avec 3 marqueurs rouge puis placez-les aux endroits indiqués. Le marqueur bleu est le passage vers les souterrains les autres marqueurs sont des leurres.

Placez 2 pions artefacts comme indiqué. Ce sont les enfants prisonniers.

Le village :

Les rues sont exposées à la lumière, seule les cases à l'intérieur des maisons sont dans le noir.

Le passage secret :

Pour le prix d'un point de mouvement les héros peuvent effectuer une fouille et voir si le marqueur est bien le passage secret. Chaque pion rouge rapporte un point d'XP. Le marqueur bleu indique le passage et rapporte 5 points d'XP. Dès que le pion bleu est découvert mettez la trappe d'accès du souterrain sur la case directement en dessous du pion bleu et tirez une carte ouverture de porte. Les héros ont accès au souterrain. Le marqueur peut être révélé avec la même action qui sert à ramasser les trésors sur la case.

Le gardien :

Lorsqu'une des 2 portes de la plaque 7V est ouverte, en plus de la carte ouverture de porte, faites apparaître un greater roaming monster sur le pion de niveau 5 et équipez le d'une carte niveau 5. Ce monstre ne compte pas comme un roaming monster.

Les enfants :

Un héro peut ramasser un pion artefact pour un point de mouvement. L'enfant accompagne désormais le héro. Celui-ci n'a plus qu'un seul point de mouvement par action. Les héros peuvent se passer le pion artefact comme un objet classique.

Victoire :

Les héros gagnent si le monstre est tué et les 2 enfants s'échappent par la sortie.

