

## QUÊTE B8:

# LES ESCLAVAGISTES

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

**L**ors de notre dernière patrouille, nous sommes tombés sur un truc pas commun : des civils, vivants, captifs des nécromanciens et emmenés vers une destination inconnue. Des notables, à en juger par leur apparence. Nous les avons observés de loin, mais il y avait au moins un apothicaire et un forgeron. Il est possible qu'en demeurant à proximité des prisonniers, les nécromanciens parviennent à dissimuler la présence de ces êtres vivants aux zombies, de la même façon que les nécromanciens dissimulent leur propre présence. Tout ça ne nous dit rien qui vaille. Nous devons sauver ces gens et découvrir ce qui se trame !

Et, si ça se trouve, il y aura un cuistot dans le tas. S'il vous plaît, par pitié.



Matériel requis : **Zombicide : Black Plague.**

Dalles requises : **2R, 4V, 5R, 7V, 8R & 9V.**

### OBJECTIFS

**1 - Libérez les captifs.** Prenez au moins quatre Objectifs (sans compter le vert).

**2 - Tous à l'abri.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

5R	7V	9V
8R	4V	2R

 Aire de départ des Survivants	 Objectif (5 XP)	 Zones d'Invasion					
 Zone de sortie	 Porte de Crypte	 Porte	 Porte ouverte				
▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽



## RÈGLES SPÉCIALES

• **Mise en place.** Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les cinq rouges, face cachée (pour un total de 6 pions). Mélangez-les et placez-les à côté du plateau, sans les révéler.

• **Nids grouillants.** Les portes rouges s'ouvrent dès qu'un Survivant se tient dans leur Zone ou traverse celle-ci (à l'aide d'un Enchantement Vitesse, par exemple). Les portes de Cryptes s'ouvrent normalement.

• **Captifs.** Chaque fois qu'un Nécromancien est éliminé, remplacez sa figurine par le pion Objectif du sommet de la pile, sans le révéler. Ce pion compte comme un Survivant possédant une Santé de 1, pas d'Action ni d'Équipement. Ce pion peut être pris comme un Objectif, ce qui équivaut à sauver le captif.

- Prendre un Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- Prendre l'Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend, ainsi que l'arme de Crypte Arbalète Orque, et active la Zone d'Invasion bleue.



• **Le caveau du sorcier.** Prendre l'Objectif vert donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend, ainsi que l'arme de Crypte Inferno.

• **(Optionnels) Artisans.** Les Survivants doivent sauver au moins quatre captifs, mais peuvent en libérer jusqu'à six. Lors de la mise en place de la prochaine Quête, chaque Survivant peut piocher 1 carte Équipement par captif libéré au-delà du quatrième (1 carte pour cinq captifs secourus, 2 cartes pour six). Ignorez les cartes « Aaahh !! » : défaussez-les pour piocher une autre carte.

