

## QUÊTE AMO1 :

# LE REPAIRE DES CONTREBANDIERS

DIFFICILE/ 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

**N**ous avons été imprudents. En poursuivant un nécromancien en pleine campagne, nous sommes tombés sur des groupes d'infectés, avant-garde d'une horde immense qui s'apprête à fondre sur la région comme une nuée de sauterelles. Nous voilà coincés au milieu des champs, entourés par les zombies. Nous devons absolument trouver un abri avant que la horde soit sur nous.

D'après Johannes, le domaine voisin abritait jadis des contrebandiers et dissimulerait un réseau de caves et de souterrains menant de l'autre côté de la rivière. Si nous parvenions à trouver l'entrée et nous y réfugier, nous pourrions nous cacher de la horde, tout en disposant d'une porte de sortie.

Et qui dit domaine et caves, dit bon vin, pas vrai ?

20R	16R
13V	12V
18V	17V

		>
Aire de départ des Survivants	Objectifs (5 XP)	>
		>
Trebuchet	Zones d'Invasion	>
		>
Portes	Arme de Crypte	>

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde.**

Dalles requises : **12V, 13V, 16R, 17V, 18V & 20R.**

### OBJECTIFS

**Échappez à la horde !** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

### RÈGLES SPÉCIALES

- **Un grand cru.** Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Le repaire des contrebandiers.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que les 3 pions Objectif rouges n'ont pas été pris.
- **Ils se rapprochent !** Le pion d'Invasion bleu est activé quand le troisième pion Objectif rouge est pris.
- **L'entrée des tunnels.** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que le pion Objectif vert n'a pas été pris.
- **Relique oubliée.** Le premier Survivant qui Fouille la Zone surlignée peut choisir une arme de Crypte plutôt que de piocher une carte Équipement.



## QUÊTES - ZOMBICIDE