

QUÊTE B4:

MANOIR HANTÉ

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES



Le manoir que nous avons découvert était hanté bien avant que les zombies ne viennent souiller sa gloire de leurs doigts putréfiés et de de leurs fluides corporels nauséabonds. Les spectres qui y vivaient n'étaient pas réputés pour leur bon caractère et l'arrivée des zombies les a poussés dans une rage folle. Cela ne devrait pas être un problème, sauf que ces poltergeists disposent de peu moyens pour exprimer leur colère, hormis de faire claquer les portes ou de balancer des objets à la ronde. Du coup, les portes qui claquent attirent encore plus de zombies, ce qui énerve encore plus les spectres, et ainsi de suite... Il suffit ! Nous devons arrêter ce vacarme continu. Cela attire tous les zombies des environs et ça me tape vraiment sur les nerfs.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague**

Dalles requises : **1V, 2R, 3V, 4R, 5R & 6V.**

OBJECTIFS

Éradiquez les Zombies. Vous gagnez la partie dès qu'il n'y a plus aucun Zombie dans le manoir (le bâtiment central aux six portes).

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les cinq rouges, face cachée, et disposez-les sur le plateau comme indiqué.

- Placez une Arme de Crypte au hasard dans chaque Crypte.

• **Offrande aux esprits.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Conservez ce pion sur sa fiche d'identité (il n'occupe pas de place dans l'inventaire).

• **Vous n'êtes pas les bienvenus. Nul ne l'est.** Les six portes du manoir ne peuvent pas être ouvertes par des moyens normaux.

• **Esprits vengeurs.** Chaque fois qu'un Objectif est pris, lancez un dé : ouvrez la porte du manoir située sur la dalle qui affiche le nombre correspondant et générez des Zombies dans tout le bâtiment, même si des Invasions ont déjà eu lieu suite à l'ouverture d'autres portes. Les Zombies dans le bâtiment ne se déplacent pas pendant leurs Étapes de Déplacement à moins qu'un Survivant ne soit entré dans le manoir.



6V	1V	2R
3V	4R	5R

• **Apaiser les esprits.** À n'importe quel moment de la Phase des Survivants, l'équipe peut défausser cinq pions Objectifs rouges des deux côtés OU un bleu et un vert afin d'ouvrir toutes les portes du manoir. Générez des Zombies dans tout le bâtiment, même si des Invasions ont déjà eu lieu suite à l'ouverture d'autres portes. Les Zombies dans le bâtiment ne se déplacent pas pendant leurs Étapes de Déplacement à moins qu'un Survivant ne soit entré dans le manoir.

• **Encore ces spectres qui claquent les portes.** Avant chaque Phase des Zombies, fermez toutes les portes du manoir ouvertes. Si ces portes sont ouvertes à nouveau, générez des Zombies dans le bâtiment comme si elles ne l'avaient jamais été.

