

## QUÊTE B10: LE TAUREAU PAR LES CORNES

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Les braves gens que nous avons secourus\* nous ont confié que c'étaient grâce à leurs compétences particulières qu'ils devaient d'avoir été épargnés. Leurs ravisseurs les emmenaient à la ville de Dornwich afin qu'ils servent « l'Usurier », un riche nécromancien respecté par ses pairs.

Dornwich est tombé aux mains de nos ennemis depuis longtemps pour devenir un de leurs avant-postes. Les tentatives héroïques pour reprendre la ville ont toutes été vouées à l'échec. Et les cadavres des assaillants jonchent encore les murailles. Les remparts sont gardés par des archers zombies. Une grande porte barre l'entrée de la ville, nimbée d'une noire magie qui ne laisse passer que les infectés.

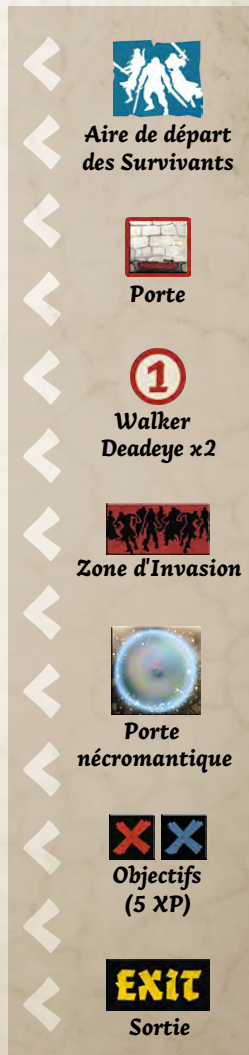
En fait, Dornwich représente un peu notre futur si les zombies venaient à l'emporter. Mais pas tant qu'il me reste un souffle de vie ! Écoutez, j'ai un plan pour forcer cette porte noire...

\* Voir Quête B8 Les Esclavagistes.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, Deadeye Walkers & Abominotaur (extension Zombie Bosses).**

Dalles requises : 2R, 3V, 4V, 5R, 6R, 8R, 9V, 10V & 11R.

8R	3V	10V
4V	6R	9V
5R	2R	11R



QUÊTE - ZOMBICIDE

B10



## OBJECTIFS

**1 - Récupérez les armes magiques.** Prenez tous les Objectifs rouges.

**2 - Entrez dans Dornwich.** 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.

## RÈGLES SPÉCIALES

### · Mise en place :

- Séparez les cartes Équipement Magique des autres et faites-en une pioche à part.

- Placez 2 Walkers Deadeye dans chacune des Zones indiquées. Ils ne peuvent jamais quitter leur Zone de départ. Vous pouvez utiliser des socles colorés pour les différencier des autres Walkers Deadeye.

· **Héros déchu.** Chaque Objectif rouge donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend, ainsi qu'une carte Équipement Magique au hasard.

· **La porte nécromantique.** Le cercle magique sur la dalle 9V représente la porte nécromantique. Il n'est pas possible de tracer des Lignes de vue vers ou dans cette Zone, à part pour y déposer le drap rouge (voir ci-dessous). Les Survivants ne peuvent pas se déplacer dans cette Zone. Les Zombies peuvent y circuler normalement.

· **Voir rouge.** L'Objectif bleu représente un grand drap rouge à utiliser contre les Abominotours. Il donne 5 points d'Expérience au premier Survivant qui le prend. Placez le pion Objectif sur le Tableau de bord du Survivant. Il n'occupe pas de place dans l'Inventaire et peut être échangé comme une carte Équipement.

- Dès que le drap rouge a été pris, les Abominotours considèrent la Zone du porteur comme étant leur Zone cible.

- Le drap rouge peut être déposé dans la Zone de la porte nécromantique depuis une Portée de 1 en Ligne de vue. Les Abominotours considèrent dès lors la Zone de la porte comme étant leur Zone cible. Retirez la porte et le pion Objectif dès qu'un Abominotour atteint la Zone. La voie est libre, mais le monstre retrouve son comportement normal !

