ZOMBICIDE
IN TENEBRIS
RÈGLES ET QUÊTES

Chapitres

Contenu du jeu 2

In Tenebris Sanctuary 3

- Zones couloirs et pièces 3
- Zones d'eau profonde 3
- Zones de gouffre 4
- Planches 4
- Les pions du sanctuaire 5

In Tenebris Silvae 6

- Zones arborées 6
- Zones de marais 6
- Zones de gouffre 7
- Zone de bâtiment et de rue 7
- Les murets 8
- Les zones de fouille 8
- Les passerelles 9
- Le pion passerelle 9

Campagne Grand Est 10

- Q1 Sur la route de l'Est 11
- Q2 L'envers du décor 12
- Q3 Eau non potable 13
- Q4 Bingo ! 14
- Q5 Les voies des ténèbres 16
- Q6 La souricère 17
- Q7 Purification par le feu 19
- Q8 La mine abandonnée 21
- Q9 Aux origines du Mal 22
- Q10 Le gouffre de Melh 24

Contenu du jeu

13 dalles de jeu
(recto-verso)

29 pions

Escalier ESC1 / ESC2	x2
Escalier ESC3 / ESC4	x2
Portail magique 1 / Fouille	x2
Portail magique 2 / Fouille	x2
Bouche d'égout	x2
Bouche d'égout avec échelle	x2
Eboulement / Passerelle	x2
Petite grille ouverte / fermée	x5
Grande grille / Muret	x2
Trou d'eau / Marais	x2
Gouffre / Mine	x2
Couloir droit / Couloir courbe	x2
Kraken / Pont-levis	x1
Gouffre immergé / Pont effondré	x1

IN TENEBRIS SANCTUARY

Lorsqu'ils ne commandent pas les hordes de zombies, où peuvent bien se terrer les nécromanciens ? Ils se cachent et préparent minutieusement leurs prochaines cibles. Nul n'a pu trouver l'accès secret de ces tréfonds... Bienvenue dans le Sanctuaire des Ténèbres !

ZONES COULOIRS ET PIECES

Les couloirs du sanctuaire sont considérés comme des Zones extérieures aux batiments. Les règles des Lignes de vues, des Déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones de rue.

Les pièces du sanctuaire sont considérées comme des Zones situées à l'intérieur d'un bâtiment. Les règles des Lignes de vue, des déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones situées à l'intérieur d'un batiment.

ZONES D'EAU PROFONDE

Les Zones d'eau profonde représentent un lieu où il est très difficile de se déplacer. Tous les Acteurs (Survivants et Zombies) entrant dans une Zone d'eau profonde mettent fin à toute possibilité de Déplacement jusqu'à la fin de leur Activation.

Vu leur taille colossale, les Abominations ne sont pas affectées par ces règles de Déplacement.

Un Feu de Dragon n'a aucun effet dans une Zone d'eau profonde.

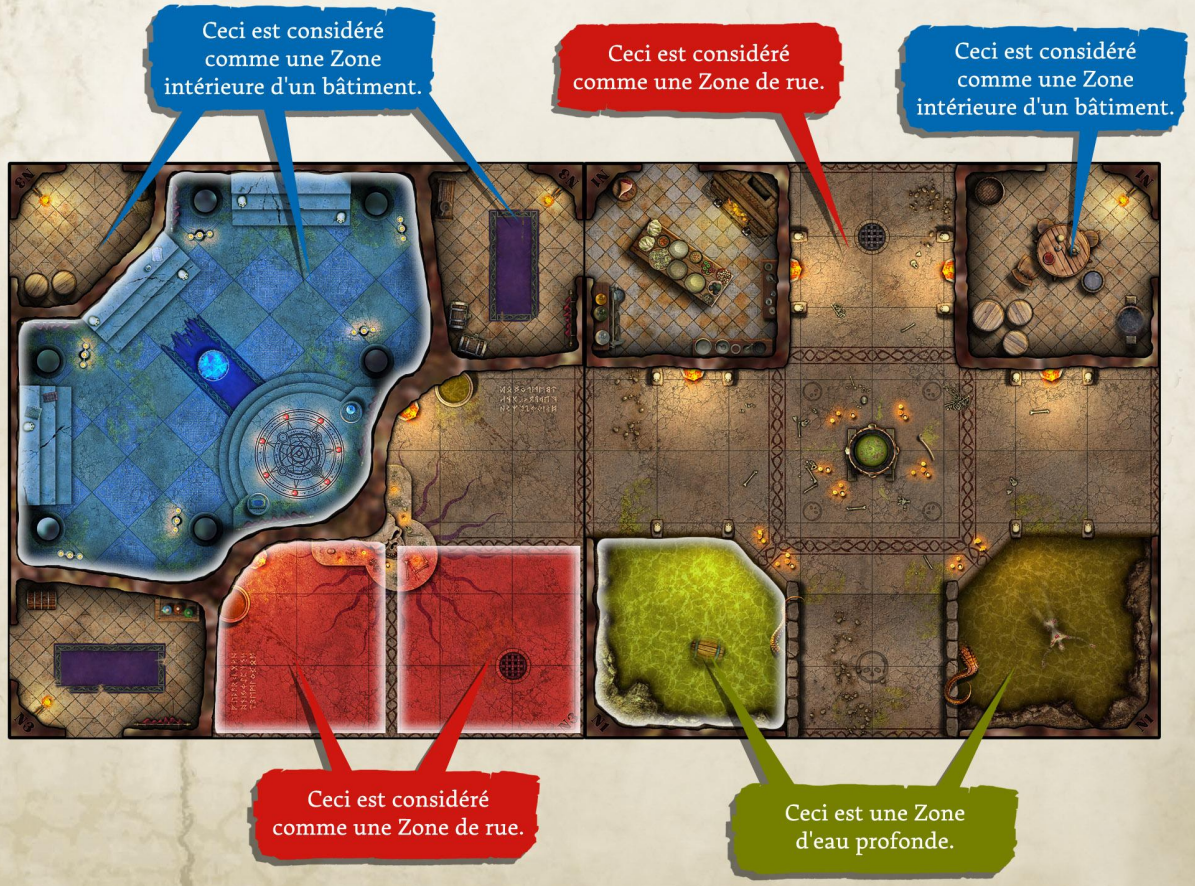
Les Machines de Siège sont détruites lorsqu'elles sont placées dans une Zone d'eau profonde. Retirer la figurine.

Ces 3 Pions transforment les Zones sur lesquelles ils sont posés en Zone d'eau profonde :

Pion Kraken

Pion Trou d'eau

Pion Gouffre immergé



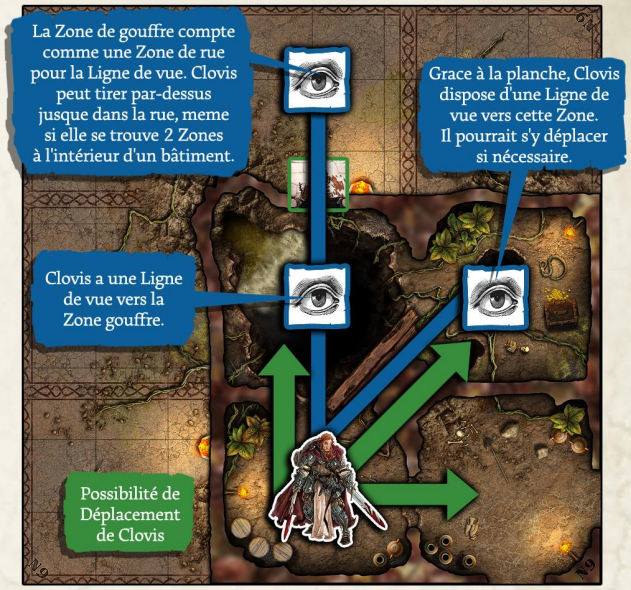
ZONES DE GOUFFRE

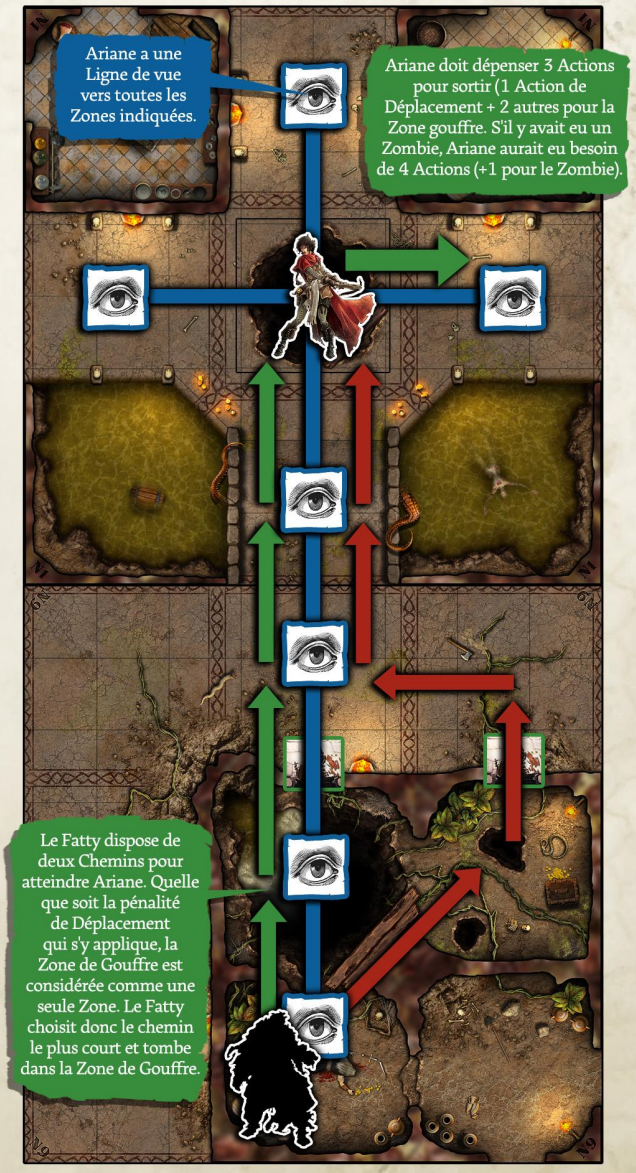
Le gouffre présent sur la dalle N9, ainsi que le pion Gouffre dépeignent des Zones comportant de grands trous béants. Les régles suivantes s'appliquent à ces Zones de gouffre :

- **Lignes de vue** : Les Zones de gouffre sont considérées comme des Zones de rue en ce qui concerne la Ligne de vue. Trous béants dans les bâtiments, ils permettent d'étendre la Ligne de vue au delà d'une seule Zone.
- **Déplacement** : Un Acteur doit dépenser 2 Actions supplémentaires pour sortir d'une Zone de gouffre (il faut donc généralement 3 Actions pour en sortir). Une Zone de gouffre compte comme une seule Zone quand il s'agit de déterminer le chemin emprunté par les Zombies pour atteindre les Survivants. Les Zones de gouffre constituent de magnifiques pièges à Zombies, étant donné qu'ils ne peuvent pas en sortir eux-memes.
- **Fouille** : Les Zones de gouffre ne peuvent pas etre fouillées.
- **Génération des Zombies** : Ne générez pas de Zombie dans les Zones de gouffre à l'ouverture des batiments.

Ce Pion transforme la Zone sur laquelle il est posé en Zone de gouffre. Les règles s'y appliquent normalement :

Pion Gouffre





PLANCHES

Des planches sont parfois placées sur des Zones de gouffre. Elles permettent aux Acteurs de franchir ces Zones dangereuses plus rapidement. Les Zones reliées par les deux extrémités d'une planche :

- partagent une Ligne de vue de l'une à l'autre. Oui, vous pouvez tirer en diagonale !
- sont considérées comme étant adjacentes pour le Déplacement. Vous pouvez aussi vous déplacer en diagonale !
- sont considérées comme étant à Portée 1 l'une de l'autre.

Les Pions du Sanctuaire

Lorsqu'un plan de Quête comporte un ou plusieurs pions, placez les à l'endroit indiqué. Chaque pion propose des règles supplémentaires additionnelles :

Le pion **Escalier** est une Zone de rue. Un Acteur doit dépenser 1 Action pour se déplacer d'un Pion Escalier à un autre Pion Escalier indiqué par le Plan de Quête. Vous ne pouvez pas tracer de Ligne de vue entre un Escalier et celui auquel il est relié. Les Zombies empruntent les Escaliers si cela leur permet de suivre le chemin le plus court.

Le Pion **Portail Magique** permet un accès direct à une Zone contenant un autre Pion Portail Magique. Une Ligne de vue ne peut toutefois pas etre tracée entre les deux Zones auxquelles ils sont reliés. Un Acteur doit dépenser 1 Action pour passer d'un portail à l'autre. Les Zombies empruntent les portails si cela leur permet de suivre le chemin le plus court.

Le Pion **Bouche d'égout** fonctionne toujours avec un autre Pion **Bouche d'égout avec échelle** indiqué par le Plan de Quête. Chaque Pion peut etre ouvert comme une porte standard. Dans ce cas le Pion qui lui est associé devient également ouvert. Les deux Pions Bouche d'égout et Bouche d'égout avec échelle fonctionnent alors comme deux Portails Magiques.

Le Pion **Eboulement** se place sur une délimitation de Zone couloir. Il bloque le Déplacement et la Ligne de vue de tous les Acteurs.

Le Pion **Grille** est considéré comme une Porte. Cependant, un Survivant peut la refermer en dépensant 1 Action. Une Grille ne bloque pas la Ligne de vue, et a un effet spécial sur le Déplacement des Zombies. Ils suivent toujours le chemin le plus court comme s'il n'y avait pas de Grille. Ils s'entassent devant la grille jusqu'à ce qu'un chemin plus court soit défini ou que la Grille soit ouverte.

Le Pion **Couloir** est une Zone de rue du Sanctuaire qui permet de relier deux dalles.

IN TENEBRIS SILVAE

Les grandes cités ont été les premières à être touchées. Le fléau semblait sortir des entrailles putrides des villes. Peu à peu les bourgs ont été contaminés. Il suffisait alors de se réfugier dans les campagnes pour y etre en sécurité. Aujourd'hui tout a changé. Nous ne sommes à l'abri nulle part. Ils sont partout. Bienvenue dans la forêt des Ténèbres !

ZONES ARBOREES

Dans la forêt, une Zone arborée est représentée par un arbre ou un groupe d'arbres reconnaissables à leur feuillage ou leurs branches nues. Cette Zone est délimitée par des marquages d'herbe au sol, par le bord d'une dalle, les murs d'un bâtiments ou des murets qui la bordent.
Un Acteur situé dans une Zone arborée voit toutes les Zones qui partagent une ouverture avec celle dans laquelle il se trouve. Cependant, la Ligne de vue d'un Acteur est limitée à une Zone de distance en Zone arborée.

ZONES DE MARAIS

Les Zones de marais représentent un lieu où il est très difficile de se déplacer. Tous les Acteurs (Survivants et Zombies) entrant dans une Zone de marais mettent fin à toute possibilité de Déplacement jusqu'à la fin de leur Activation.

Vu leur taille colossale, les Abominations ne sont pas affectées par ces règles de Déplacement.

Un Feu de Dragon n'a aucun effet dans une Zone de marais.

Les Machines de Siège sont détruites lorsqu'elles sont placées dans une Zone de marais. Retirer la figurine.

Ces 3 pions transforment les Zones sur lesquelles ils sont posés en Zone de marais :

Pion Pont-levis

Pion Marais

Pion Pont effondré

ZONES DE GOUFFRE

La Mine présente sur la dalle F12, ainsi que le pion Mine dépeignent des Zones comportant de grands trous béants. Les régles suivantes s'appliquent à ces Zones de gouffre :

- **Lignes de vue** : Les Zones de gouffre sont considérées comme des Zones de rue en ce qui concerne la Ligne de vue. Trous béants dans les bâtiments, ils permettent d'étendre la Ligne de vue au delà d'une seule Zone.
- **Déplacement** : Un Acteur doit dépenser 2 Actions supplémentaires pour sortir d'une Zone de gouffre (il faut donc généralement 3 Actions pour en sortir). Une Zone de gouffre compte comme une seule Zone quand il s'agit de déterminer le chemin emprunté par les Zombies pour atteindre les Survivants. Les Zones de gouffre constituent de magnifiques pièges à Zombies, étant donné qu'ils ne peuvent pas en sortir eux-mêmes.
- **Fouille** : Les Zones de gouffre ne peuvent pas etre fouillées.
- **Génération des Zombies** : Ne générez pas de Zombie dans les Zones de gouffre à l'ouverture des bâtiments.

Ce Pion transforme la Zone sur laquelle il est posé en Zone de gouffre. Les règles s'y appliquent normalement :

Pion Mine

ZONE DE BATIMENT ET DE RUE

Les édifices de la forêt sont considérés comme des Zones de bâtiments. Les règles des Lignes de vue, des déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones situées à l'intérieur d'un bâtiment.

Toutes les Zones qui ne sont ni des Zones arborées, de marais, de gouffre ou de bâtiments doivent etre considérées comme des Zones de rue. Les règles des Lignes de vues, des déplacements et des Fouilles sont donc identiques aux Zones de rue.

LES MURETS

Les Murets sont présents sur certaines dalles. Ils sont situés sur la ligne de délimitation de deux Zones. Les règles suivantes s'appliquent :

- **Déplacement** : Le Déplacement entre les 2 Zones est interdit pour tous les Acteurs
- **Lignes de vue** : La Ligne de vue de tous les Acteurs est limitée par les Murets.

Ce Pion transforme la délimitation entre deux Zones sur laquelle il est posé en Muret. Les règles s'y appliquent normalement :

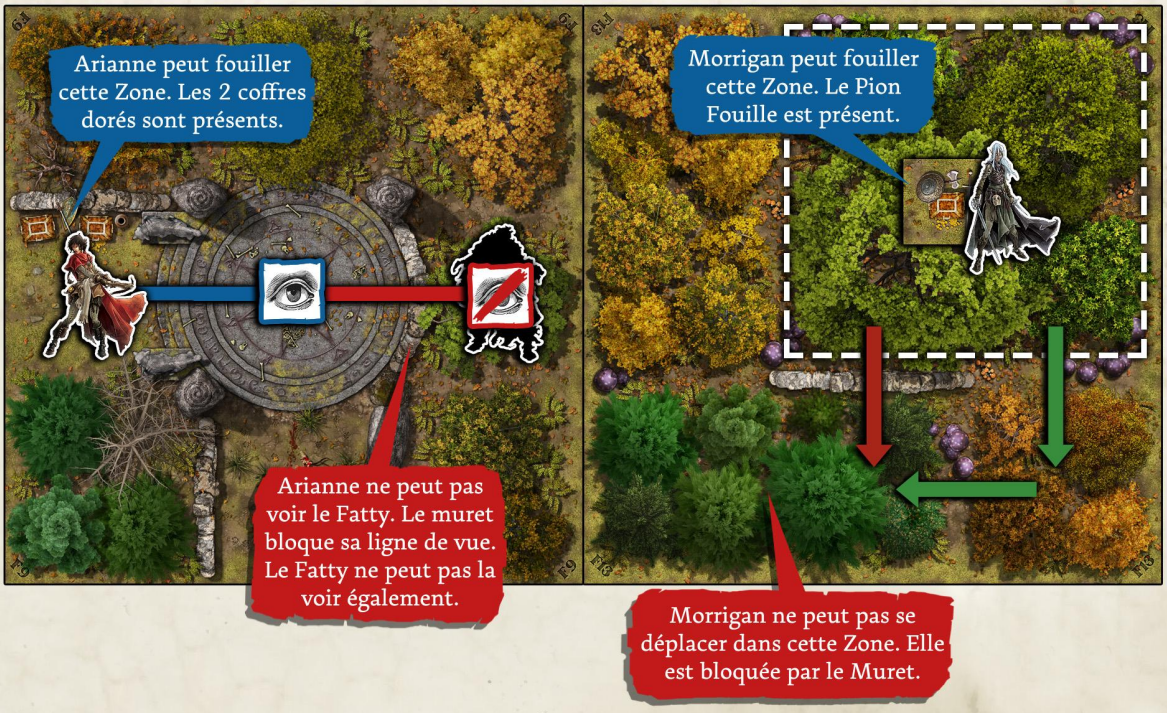
Pion Muret

LES ZONES DE FOUILLE

La Fouille est limitée aux Zones de bâtiments qui ne contiennent pas de Zombies. Cependant, certaines Zones de rue spéciales peuvent etre fouillées. Elles sont identifiées par la présence de deux coffres dorés accompagnés de quelques équipements de guerrier.

Ces Zones de Fouille spéciales sont également disponibles sous forme de Pion, transformant la Zone dans laquelle ils sont posés en Zone de Fouille.

Pion Fouille



LES PASSERELLES

Les décors sauvages des marécages sont chaotiques et hostiles. Des Passerelles en bois sont visibles sur la dalle F5. Elles enjambent l'eau des marais en reliant deux Zones adjacentes entre elles. Elles permettent aux Acteurs de se déplacer entre les deux Zones reliées par les extrémités de la passerelle.

Le Pion **Passerelle** peut etre posé dans l'angle de n'importe quelle Zone de marais pour faciliter le passage de tous les Acteurs.

Délimitation des Zones de la dalle F5 :

LE PION PASSERELLE

Le Pion Passerelle fonctionne comme les planches (voir page 4). Il permet aux Acteurs de franchir plus rapidement une Zone de Marais. Les Zones reliées par les deux extrémités d'une planche :

- partagent une Ligne de vue de l'une à l'autre. Oui, vous pouvez tirer en diagonale !
- sont considérées comme étant adjacentes pour le Déplacement. Vous pouvez aussi vous déplacer en diagonale !
- sont considérées comme étant à Portée 1 l'une de l'autre.

CAMPAGNE
LE GRAND EST

Les territoires du Grand Est avait été relativement épargnée par les Invasions. Nul ne saurait dire pourquoi. Mais aujourd'hui, la donne a changé. Les premiers infectés ont été trouvés errants dans la forêt des Roches Grises. Ils se rapprochent dangereusement des villages ...
Ann avait convaincu son groupe d'amis de l'accompagner dans sa croisade. Laisser le sol qui l'a vu naître sans défense lui était insupportable. Elle avait passé toute son enfance à l'abbaye de Baume-Les-Nones qui a fait d'elle la redoutable guerrière que nous connaissons. Elle se devait de tout tenter et même d'offrir sa vie s'il le fallait !

La pluie du matin encercle la route brumeuse. Le silence s'étend sur toute la vallée. Un panneau trempé indique enfin Fort Roulans. Les tours de la ville s'étirent doucement au delà du brouillard. Après onze jours de marche, le périple se termine pour la petite troupe. Les portes du Grand Est s'ouvrent devant eux ...

QUÊTE 1 :

Sur la route de l'Est

FACILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Les portes de Fort Roulans ne sont plus très loin. Mais il nous faut d'abord traverser le village. Un village étrangement calme d'ailleurs...pas un seul villageois en vue. La nuit va bientot tomber et cet hurlement qui ne cesse pas.
Hâtons-nous et restons sur nos gardes!

Matériel requis: **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, In Tenebris.**
Dalles requises: **F1, F2, F4, F7, F8, F10**

F2	F4	F7
F1	F8	F10

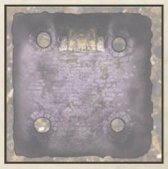
Objectifs

Recherchez les villageois! Prendre tous les objectifs.

Esprit d'équipe: Tous les survivants restants sont sauvés s'ils sont tous ensemble sur la zone Exit derriere le Pont-levis relevé.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**
  - Placer un artefact de crypte au hasard dans la crypte.
- **Hop!** La compétence saut permet de sauter d'une tour à l'autre si elles sont distantes d'une seule zone..
- **De tristes nouvelles.** Rechercher les villageois. Chaque objectif rapporte 5 points d'expérience au survivant qui le prend.
- **Ho Hisse!** Pour relever le Pont-levis, il faut placer un survivant dans chaque Zone du chateau marqué 1 sur la carte. Dans le même tour de jeu, les 2 survivants doivent utiliser 3 actions chacun pour le relever. Une fois le Pont-levis relevé, aucun acteur ne pourra plus passer. Mettre le pion Pont-levis sur la Zone du Pont-levis.



QUÊTE 2 :

L'ENVERS DU DECOR

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Il n'y a aucun survivant, il n'y a aucune trace de combat dans le château de Fort Roulans. Ils ont été pris par surprise. L'attaque est venue de l'intérieur du château. Les Zombies sont-ils passés par les égouts ? Il n'y a qu'un moyen de le savoir... c'est d'y descendre !

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, In Tenebris.**
Dalles requises : **N2, N4, N6, N9, N12, N13**

n4	n6
n9	n2
n13	n12

Objectifs

Trouvez la clé. Elle permet de déverrouiller l'échelle pour sortir par la bouche d'égout.

Echappez vous de ce nid de Zombies. Rejoindre la sortie. Les survivants restants sont sauvés s'ils sont tous ensemble sur la zone Exit à la fin de leur tour de jeu sans zombie dans la zone.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**

  - Placer L'objectif bleu et vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

- **Chercher les indices :** chaque objectif donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend.

- **Une belle trouvaille :** La croix bleue donne droit à une arme de crypte piochée au hasard.

- **La clé des champs :** La croix verte représente la clé permettant de déverrouiller l'échelle.

- **C'est bloqué !** La grille de la cellule contenant le jeton de Spawn de Zombie ne peut pas être fermée.

QUÊTE 3 :

Eau Non potable

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Les indices ont été utiles. Ils laissent penser qu'il y a un poste avancé de Nécromancien au coeur des marais à l'EST de Bassilière. Nous devons le trouver et le détruire pour ralentir l'invasion Zombie.
L'eau des marais n'a pas été empoisonnée par hasard. Plus il y aura de victimes et plus ils seront nombreux!

Matériel requis: **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, In Tenebris.**
Dalles requises: **F1, F2, F4, F7, F8, F10**

F3	F11
F5	F9
F6	F7

Règles Spéciales

- **Mise en place.**

  - Placer l'objectf Bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

  - Placer les Zombies Wolf dans les zones indiquées.

- **Oh!** Chaque objectif donne 5 points au survivant qui le prend.

- **Il y en a Encore!** La zone d'invasion bleu s'active dès que l'objectif bleu est pris par un survivant.

- **Porte Blindée.** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'objectif vert n'a pas été pris.

- **Petit détail.** L'eau des marais est empoisonnée. Les survivants ne peuvent y pénétrer.

- **Le mulet.** La passerelle peut être transportée par un survivant. Pour cela le survivant dépense une action pour la prendre en main ou pour la déposer. Le porteur de la paserelle ne pourra donc avoir qu'une seule main de libre pour tenir une arme. Si le survivant est éliminé, la passerelle restera sur place jusqu'a ce qu'un survivant la reprenne.

Objectifs

Eliminez un chef de meute! Tuer une Wolfbomination

Entrez dans la forteresse! Un survivant peut s'échapper dès qu'il pénètre dans la bouche d'égouts.

Quête 4 :
Bingo!

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / VARIABLE

Nous avons découvert un survivant. Il est retenu prisonnier dans une cellule du sous-sol de cette forteresse Nécromancienne.
Allez donc savoir le sort qui lui est réservé... Nous devons absolument le sortir de là. En ces temps obscurs, faire preuve d'humanité est indispensable à la survie de notre espèce!

Matériel requis: **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, In Tenebris et abomination pack ou Knight pack.**
Dalles requises: **N1, N2, N5, N6, N7, N9**

N1	N2	N9
N7	N6	N5

Objectifs

Libérez le prisonnier! Libérer et escorter le prisonnier jusqu'à la zone exit. Celui-ci suivra le premier survivant qui pénètre dans sa cellule et le suivra jusqu'à ce que celui-ci aille sur la zone de sortie. Si le survivant meurt, le prisonnier ne bougera plus jusqu'a ce qu'un autre survivant vienne sur sa zone, puis il le suivra. Le survivant libéré ne peut pas se battre mais il possède 3 points de vie.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**

  - Retirer des cartes Zombie toutes les abominations sauf l'abomination standard.

  - Faites un paquet de pioche "Cellules" constitué de 5 cartes comme suit: 3 cartes d'abominations non standard (au choix), une carte invasion et une carte Nécromacien.

  - Placez les 3 abominations correspondantes à la pioche "cellule" dans les cellules (dalles N2). Vous pouvez mettre une figurine de survivant prisonnier (Personnage Non Joueur) à la place du pion couronne. On ne peut interagir avec l'intérieur des cellules tant qu'elles ne sont pas ouvertes.

- **Pourvu que ce soit le bon Levier!** Chaque objectif donne 5 points au survivant qui le prend. Après avoir pris un objectif, piochez une carte dans la pioche "Cellule":
  - si c'est une abomination, ouvrez la porte de sa cellule, elle s'activera selon ses spécificités.
  - si c'est la carte invasion, ouvrez la cellule du pion de spawn bleu. La zone d'invasion bleu devient active.
  - si c'est la carte Nécromancien, ouvrez la cellule du prisonnier.

EXIT

Aire de départ des Survivants
Zones d'Invasion
EXIT
Zone de sortie
Porte
Objectif (5 XP)
Eboulement
Porte
Gouffre Immergé
Escaliers
Abomination

QUÊTE 5 :

Les voies des ténèbres

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Le prisonnier libéré nous a fourni de précieuses informations. Il semblerait qu'il y ait un moyen d'accéder directement à la source de ce fléau. En effet les nécromanciens utilisent un rituel maléfique pour ouvrir un vortex leur permettant de ce déplacer d'un endroit à un autre instantanément! C'est de la magie noire mais c'est peut être la seule occasion que nous aurons pour aller tuer le mal à la racine.

Matériel requis: **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, In Tenebris.**
Dalles requises: **F6,F9,F10,F11, F12, F13**

Objectifs

Aller simple pour l'enfer! Les nécromanciens ont ouvert le vortex mais pour l'utiliser chaque survivant devra avoir en sa possession une relique maléfique (objectif). Chaque survivant devra trouver sa propre relique.
Pour emprunter le vortex, chaque survivant doit atteindre la zone de rituel (Exit) avec une relique. Les survivants seront téléportés à la fin de leur tour, si la zone ne contient pas de zombies.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**

  - Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

- **Que c'est laid!** Chaque Objectifs donne 5 points au survivant qui le prend.

- **C'est cadeau!.** L'Objectif bleu ou le vert rapporte une arme de crypte au hasard au survivant qui le prend.

- **Rien en vue.** La zone d'invasion verte reste inactive tant que l' Objectif vert n'a pas été pris.

- **Chacun pour soi...** Les survivants ne peuvent s'échanger les objectifs.

F11	F9	F13
F12	F10	F6

QUÊTE 6 :

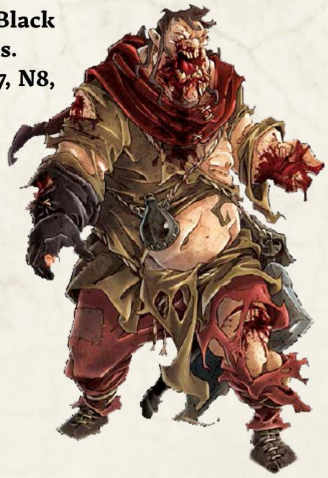
La souricière

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Dans la guele du loup! Ce vortex qui devait nous mener à nous à la source du mal n'était qu'un piège! Nous sommes maintenant coincés dans ce sanctuaire Nécromancien. En effet le Karken, une créature maléfique, nous bloque l'accès à la sortie. Il nous faut absolument trouver un moment de s'échapper si nous ne voulons pas finir en Zombies...

Matériel requis: **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, In Tenebris.**
Dalles requises: **N1, N3, N5, N7, N8, N10**

N7	N1	N5
N8	N3	N10



Objectifs

Echappez vous! Atteignez la zone de sortie avec tous les survivants. 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.**

  - Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

  - Placez un artefact de crypte au hasard dans la crypte.

- **Vas y en douceur.** Chaque Objectifs donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend.

- **Merci!** L'Objectif bleu rapporte une arme de crypte au hasard au survivant qui le prend.

- **Pour l'instant, tout va bien.** La zone d'invasion verte reste inactive tant que l' Objectif vert n'a pas été pris.

- **Quel mécanisme complexe !** Les objectifs représentent des leviers mais un seul permet d'ouvir le passage vers la sortie: c'est l'objectif bleu.
  Les leviers doivent être activés 2 par 2. Il faut donc que les survivants prennent un nombre pair d'objectifs pendant le même tour de jeu.
  Si un seul objectif est pris à la fin du tour des survivants, il faut le remettre à sa place et remélanger les objectifs restants. Et le survivant qui l'a pris perds les points d'expérience qu'il avait gagné.
  Lorsqu'à la fin du tour des survivants, deux objectifs dont le bleu ont été pris, retirer le jeton Kraken.

QUÊTE 7 :

Purification par le feu

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Baumes-Les-Nones doit être libérée. En effet, c'est une ville importante à plusieurs titre : Elle est sacré pour les croyants, elle est la dernière cité avant les monts brumeux délimitant la frontière avec le territoire des Orcs et sa libération serait une avancée statégique importante car ces hauts remparts permettrait ce tenir tête à ce fléau !

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg et In Tenebris.**
Dalles requises : **1V, 5R, 6R, 7R, 8R, 9V, 10V, F1, F2**

1V	8R	7R
9V	6R	5R
F1	F2	10V

Objectifs

Le grand ménage. Il ne doit plus y avoir de zones d'invasion à l'intérieur de la ville (c'est à dire partout sauf les zones extérieures marquées 1).
Ensuite éliminez tous les zombies restants à l'interieur de la ville puis de fermez le Pont-levis.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**

  - Placer un artefact de crypte au hasard dans chaque crypte.

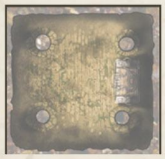
- **Hop !** La compétence saut permet de sauter d'une tour à l'autre si elles sont distantes d'une seule zone..

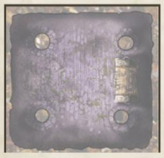
  Les bons samaritains. Rechercher les habitants rescapés. Chaque objectif rapporte 5 points d'expérience au survivant qui le prend.

- **Encore un effort !** Pour relever le Pont-levis, il faut placer un survivant dans chaque Zone du chateau marqué (2) sur la carte. Dans le même tour de jeu, les 2 survivants doivent utiliser 3 actions chacun pour le relever. Une fois le Pont-levis relevé, aucun acteur ne pourra plus passer. Mettre le pion Pont-levis sur la Zone du Pont-levis.

- **La Bénédiction.** Baumes-les-nones est une ville sainte qui a vu de nombreux miracles. Supprimer une zone d'invasion en est un. Ainsi les survivants peuvent supprimer une zone d'invasion à l'interieur de la ville seulement. Pour ce faire il devront déclencher un feu de dragon sur la zone contenant la ou les zones d'invasion.

Aire de départ des Survivants
Zone d'Invasion
Portes
Objectif (6 XP)
Portes de Crypte
Muret
Miroir
Fouille





QUÊTE 8 :

La mine abandonée

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Baumes-les-nones a été libérée. C'est une double victoire car d'une part nous avons un lieu pour se réfugier et nous avons aussi appris que l'origine de cette épidémie provient d'un sanctuaire de Nécromanciens s'adonnant à la plus noire des sorcelleries. Tout survivant qui s'en approche est pris de folie. Aussi avant d'y aller il nous faudra aller visiter la mine abandonnée dans les monts brumeux pour y récupérer des saintes reliques qui devrait nous protéger contre cette malédiction!

Matériel requis: **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg et In Tenebris.**
Dalles requises: **F7, F12, N8, N9**

F7	F12
N8	N9

Objectifs

En lieu sûr... et saint. Récupérez toutes les saintes reliques puis réfugiez vous dans l'église abandonnée. Vous gagnez la partie quand les survivants y sont en Phase de Fin de Round et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

Règles Spéciales

- Mise en place.

  - Placer un artefact de crypte au hasard dans la crypte.

  - Placer l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée

- **Les saintes reliques.** Chaque objectif rapporte 5 points d'expérience au survivant qui le prend.

- **Mais où est donc cachée cette fichue clé ?** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'objectif bleu n'a pas été pris.

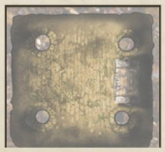
- **Et ca continue!** La zone d'invasion verte s'active dès que l'objectif vert est pris par un survivant. Celui-ci obtient une arme de crypte.

- **Faut pas réfléchir!** L orqu'un a cteur t ombe d ans u n t rou de mine au niveau 0 des Zones 1 ou 2, il se retrouve immédiatement au niveau -1 dans la Zone du numéro correspondant.

Niveau 0

Niveau -1

Niveau -2



QUÊTE 9 :

Aux origines du Mal

TRES DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150

Grâce aux Saintes Reliques nous avons pu enfin pénétrer In Tenebris Sanctuary!

C'est le lieu le plus malfaisant qui soit, source du fléau, où les Nécromanciens s'adonnent à la plus sombre des sorcelleries.

C'est notre unique occasion d'éliminer le mal à la racine. Il nous faudra tuer les nécromanciens jusqu'au dernier. Mais nous devons faire vite avant d'être repéré et qu'ils ne prennent la fuite...

Matériel requis: **Zombicide : Black Plague, In Tenebris, et 1 nécromancien supplémentaire ou plus.**
Matériel optionnel: **Zombicide : Wulfsburg, Green Horde, et Guests box contenant des Nécromanciens.**
Dalles requises: **N1,N2,N3,N4,N5,N6,N7, N8, N9**

Objectifs

Envoyer les tous en l'enfer! Eliminez tous les Nécromanciens, sources de ce fléau:
Les Nécromanciens ne peuvent être définitivement éliminés que si leur sort de resurrection est rompu. Pour cela tout les objectifs rouges (5) devront avoir été pris. Ensuite seul un feu de Dragon peut détruire un Nécromancien.

Si un Nécromancien est tué sans le feu de Dragon ou que le sort n'est pas rompu, utiliser les règles habituelles (retrait du Nécromancien et d'un pion d'invasion du plateau).

Lorsqu'un Nécromancien est éliminé par un feu du Dragon et que le sort de resurrection est rompu, retirez toutes ses cartes de la pioche Zombie.
La partie est gagnée lorsque toutes les cartes Nécromancien (6) sont retirées de la pioche Zombie.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**

  - Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

  - Placez un artéfact de crypte au hasard dans la crypte.

  - Utilisez entre 2 et 6 Nécromanciens. Remplacez les 6 cartes Nécromanciens Standard par une combinaison au choix de vos Nécromanciens favoris. Puis remélangez les 6 cartes choisies dans la pioche Zombie

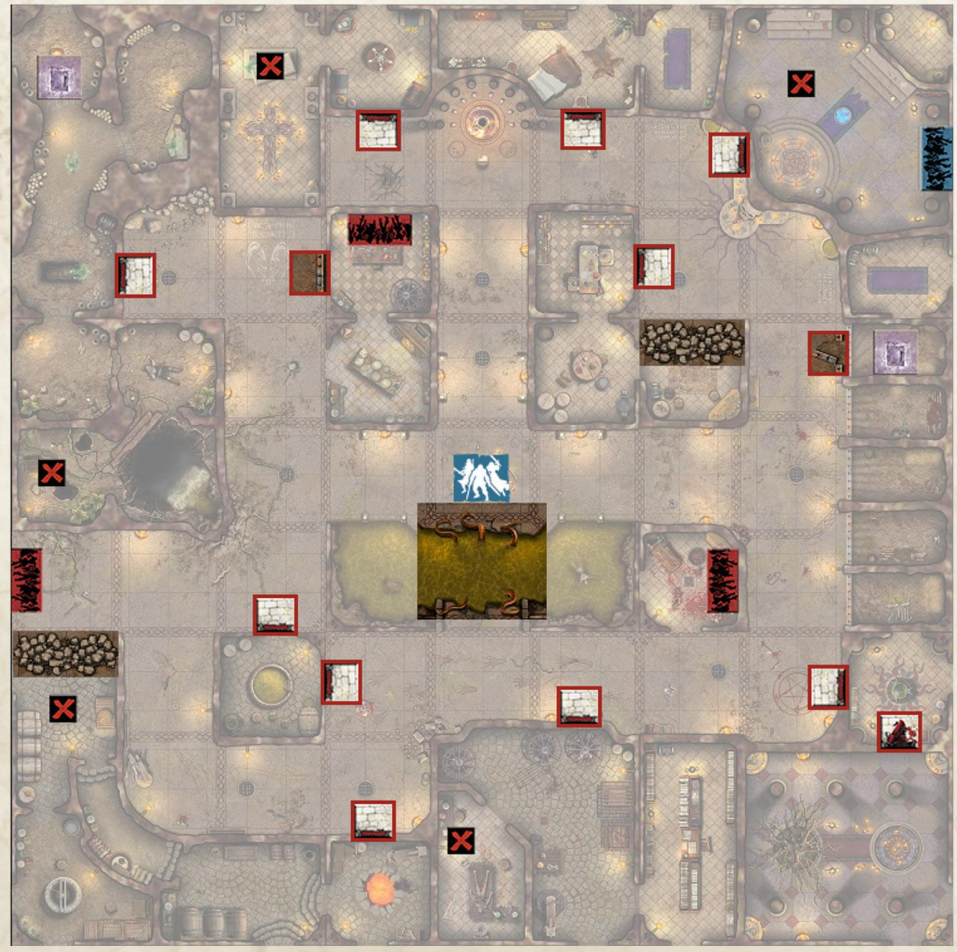
  - En option, placez les cartes invasion de Green Horde et wulfsburg dans la pioche Zombie. La règle de la Horde ne s'applique pas.

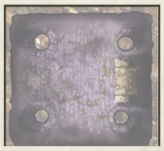
- **Satanées Reliques!** Chaque Objectifs donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend.

- **La Cabale.** Dans cette partie appliquez les règles de la cabale des Nécromanciens.

- **Y en aura pour tout le monde!** La zone d'invasion bleue reste inactive tant que l' Objectif bleu n'a pas été pris.

- **Merci qui?** L'Objectif vert rapporte une arme de crypte au survivant qui le prend et permet de retirer du plateau le jeton Kraken. Les zones d'eau profondes ne sont pas accessibles aux acteurs tant que le jeton Kraken n'a pas été retiré.





n8	n6	n3
n9	n1	n2
n4	n7	n5

Epilogue: Nous avons survécu à cette Aventure et libéré le Grand Est! C'était la bonne nouvelle, la mauvaise c'est que nous savons maintenant que le fléau a aussi envahi le territoire des Orcs. Il va falloir les aider à se débarrasser du fleau sinon nous ne serons jamais à l'abri d'une nouvelle invasion...

QUÊTE 10 (Bonus) :

Le gouffre de Melh

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Ayant pris conscience que nous sommes un véritable danger, les nécromanciens orques ont décidé de nous éliminer coûte que coûte. Nous avons dû quitter le sanctuaire nécromancien par un passage souterrain qui nous mena à une forteresse abandonnée... Mais la Horde Verte était déjà là pour nous empêcher de fuir. Cependant l'un des nôtres à réussi a s'enfuir pour aller chercher de l'aide. Il nous faudra donc tenir nos positions jusqu'à l'arrivée des renforts.

Une légende raconte qu'autrefois, ici même, une troupe composé d'hommes, d'elfes et de nains a tenu tête à une grande armée d'orques bien supérieure en nombre. Puissions-nous nous à notre tour réaliser le même exploit...

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde (**ou **Black plague), In Tenebris, Wulfsburg.**

Option : Il est possible de remplacer **Green Horde** par **Back Plague.** Dans ce cas remplacer la dalle 12V par la dalle 1V. Ne pas mettre le trebuchet.

Dalles requises : **10V, 11V, 12V (ou 1V pour Black Plague), F1, F2, F3, F9, F10, F13**

Objectifs

Rester en vie jusqu'à ce que les renforts arrivent ! La pioche Zombie ne sera plus remélangée lorsque tout les Objectifs auront été pris. Vous gagnez la partie quand tous les Objectifs ont été pris et que la pioche Zombie est vide.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**

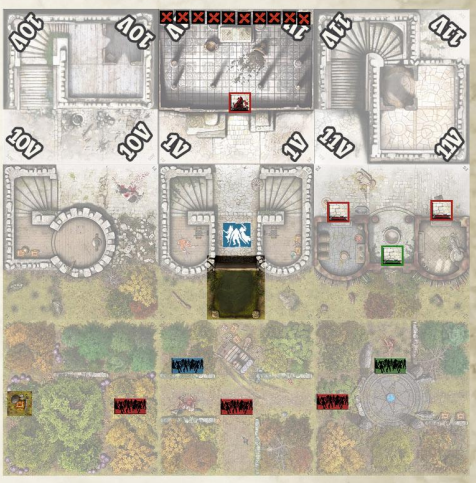
  - Placer l'objectif Bleu et le Vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
  - Placer le jeton Pont-levis relevé sur la Zone pont-levis.

- **Déroulement du jeu :** Au début de chaque tour des survivants, le premier joueur doit piocher un objectif au choix. Cela n'est pas une action, Il est inutile que le survivants soit dans la zone des objectifs.
  - o Si l'objectif est rouge, tous les survivants gagnent 5 points d'expérience.
  - o Si l'objectif est vert, les renforts zombies arrivent et la porte verte cède : La zone d'invasion verte devient active et retournez le pion de la porte verte. Le survivant qui a pris l'objectif vert gagne une carte de crypte et tous les survivants gagnent 5 points d'expérience.
  - o Si l'objectif est bleu, les renforts zombies arrivent et les chaines du pont levis se brisent : la zone d'invasion bleu devient active et enlevez le pion Pont-levis du plateau de jeu. Le survivant qui a pris l'objectif bleu gagne une carte de crypte et tous les survivants gagnent 5 points d'expérience.

- **Les necromanciens ont décidés d'éliminer tous les survivants.** Ils ne cherchent donc plus à fuir et, comme les autres zombies, attaquent les survivants. A la mort d'un Nécromacien, seul un pion d'invasion Necromancien peut etre retiré du plateau. La partie n'est pas perdue s'il y a 6 zones d'invasion ou plus.

10V	12V	11V
F1	F2	F3
F13	F10	F9

Mise en place pour la version Black Plague : remplacer la dalle 12V par la dalle 1V.



REMERCIEMENTS

Toute cette aventure n'aurait été possible sans la rencontre de la communauté Zombicide fan Site et de Eren Histarion :

http://zombicide.eren-histarion.fr

Chaque membre a eu l'occasion d'apporter sa pierre à l'édifice. In Tenebris restera un superbe exemple de création communautaire.

Merci à vous tous !

Je tiens a remercier tout spécialement Allstone83 pour l'élaboration de la Campagne Grand Est !