

. LE DIEU ARDENT .

Tout commença lorsque le père Tucker émit une idée qui semblait brillante sur le moment. « Quelle est la meilleure façon de détruire tout un tas de zombies, demanda-t-il ? Le feu, pardi ! Le feu peut tout détruire, même la plus cauchemardesque des abominations. Vous souvenez-vous de ce temple du feu, que nous avons purifié lors de nos quêtes dans ces lieux oubliés* ? C'est un peu contraire au dogme, mais si nous pouvions passer une alliance avec le Dieu Ardent pour détruire les zombies, notre ennemi commun, notre croisade pour Wulfsburg s'en trouverait facilitée. »

Comme d'habitude, le plan a foiré dès le premier contact avec l'ennemi. Ce n'était même pas de la faute des zombies, on sait en général à quoi s'attendre avec eux. Non, c'était le feu. Le feu n'est pas un allié fiable. Au mieux, c'est un ennemi fiable, prêt à tout engloutir sans distinction. À manipuler avec précaution.



Le Dieu Ardent est une campagne en cinq parties créée pour le Kickstarter de ***Zombicide : Black Plague*** en 2015. Elle a été conçue pour être utilisée avec l'extension ***Wulfsburg***. L'ajout de figurines supplémentaires (notamment Abominations et Nécromanciens) contribue à élever le niveau de difficulté.

* *Voir la campagne Curiosités Locales.*

Et si...

- **Un Survivant a été éliminé ? Les Survivants sont des durs à cuire. Il commence la Mission suivante avec une Blessure.**
- **Un Survivant est blessé à la fin d'une Quête ? Juste une une égratignure ! Le Survivant est totalement guéri.**



RÈGLES DE CAMPAGNE

RÉCOMPENSE ROUGE

Tout Survivant qui a atteint le Niveau Rouge à la fin d'une Quête réussie peut commencer la suivante en possession d'une arme de Crypte de son choix. Si vous ne disposez pas de suffisamment de ces armes pour en équiper les Survivants éligibles, c'est au groupe de décider comment elles sont distribuées.

LA VOIE DU FEU

Le Dieu Ardent est une campagne de niveau expert qui commence par *Place au Dieu Ardent !* Chaque Quête peut se terminer de deux façons :

- Le groupe parvient à contenir la fureur du Dieu Ardent et passe à la Quête suivante, comme indiqué dans les Objectifs.
- Le Dieu Ardent est libéré. Vous pouvez soit réussir *Repousser le Feu* pour le contenir, soit laisser votre divin « ami » gérer la situation. Bien sûr, il n'y a plus de Zombies, mais tout ce qui vous était cher a également été réduit en cendres. Il ne reste plus que la mort, fin de l'histoire.

La campagne se termine avec *Armageddon* qui peut vous ramener à la première Quête, créant ainsi une ellipse. Les conditions de certaines Quêtes peuvent entraîner la fin de la campagne.

QUÊTE 1 :

PLACE AU DIEU ARDENT !

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 180 MINUTES

On doit pouvoir attirer l'attention du Dieu Ardent en libérant un de ses temples. C'est simple : on tue les zombies, le nécromancien... et après, on passe un petit coup de serpillière. Ça, c'est un plan !

10R	3V
1V	9V
11R	2R







Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg.**
Dalles requises :**1V, 2R, 3V, 9V, 10R & 11R.**

Objectifs

Libérez le temple du Dieu Ardent. Vous gagnez la partie dès que la Zone du temple (dalle 1V) ne contient plus aucun Zombie. Attention ! Les nécromanciens savent que vous êtes là et vont essayer de profaner le temple avant votre arrivée !

- Réussite : Allez à *La Tour du Dragon*.
- Échec : La campagne échoue. Essayez à nouveau de gagner les faveurs du Dieu Ardent.

Règles spéciales

- **Mise en place.**
- Placez l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Consultez le plan et placez les Zombies correspondants dans la Zone du temple.

- **Icônes Ardentes.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

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

- **Profanation impie.** Lors de leur déplacement, les Nécromanciens se dirigent vers la Zone de sortie, plutôt que vers la Zone d'Invasion la plus proche. Un Nécromancien activé dans la Zone de la porte verte utilise son Action pour ouvrir cette dernière, que l'Objectif vert ait été trouvé ou non, ignorant tout Survivant qui s'y trouverait aussi.
Un Nécromancien activé sur la Zone de sortie utilise son Action dans les mêmes conditions pour profaner le temple et mettre fin à la Quête.



QUÊTE 2 :

LA TOUR DU DRAGON

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

La Tour du Dragon, un monument dédié au Dieu Ardent, sert à deux choses. En premier lieu, de nombreux fidèles y viennent en pèlerinage afin de ressentir la puissance de leur dieu. La Tour du Dragon est également une machine de guerre défensive capable de déverser des torrents de flammes dans toutes les directions, d'où son nom.
Si nous parvenons à alimenter les bouches à feu avec le carburant adéquat, La Tour du Dragon pourra réduire en cendres tous les zombies des environs. Le quartier pourra enfin retrouver la paix et ce lieu saint agira comme un phare pour tous les survivants.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg.**
Dalles requises : **4R, 6R, 7R, 8R, 9V & 11R.**



9V	11R	8R
4R	6R	7R


Aire de départ des Survivants


Porte


Zone d'Invasion


Objectifs (5 XP)



Objectifs

Purification par le feu ! Pour que la Tour du Dragon puisse cracher des flammes, il faut du Souffle du Dragon, une bile de dragon spéciale mélangée à... un truc qui se sent la bière Naine. Le groupe devra acquérir la juste quantité de cette mixture, afin de brûler les Zombies alentour sans réduire la ville en cendres. Remplissez les Objectifs suivants pour y réussir :

1 – Trouvez les barils de Souffle du Dragon. Trouvez l'Objectif bleu et/ou le vert.

2 – Cramez les Zombies. Utilisez la Tour du Dragon pour retirer tous les pions d'Invasion du plateau (voir Règles Spéciales). Astuce de jeu : Votre groupe devra repositionner au moins un pion d'Invasion (en tuant un Nécromancien) afin de pouvoir tous les détruire à l'aide du Souffle du Dragon.



. **Réussite :** Le groupe parvient à retirer tous les pions d'Invasion et il reste au moins 4 Objectifs sur le plateau. L'incendie est sous contrôle et concentré sur les Zombies. Allez à *Les Jumeaux Écarlates.*

. **Échec :** Le Dieu Ardent est libéré grâce à la Tour du Dragon dès qu'il reste moins de 4 Objectifs sur le plateau de jeu. Vous pouvez soit abandonner la campagne, soit aller à *Repousser le Feu.*

. **Échec total :** Le groupe a utilisé le Souffle du Dragon de la Tour à deux reprises sans détruire tous les pions d'Invasion. À la fois la Quête et la campagne se terminent sur un échec.

Règles Spéciales

Mise en place. Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée. L'Objectif vert est déjà révélé.

· **Nourrissez le Dieu Ardent.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

· **BRÛLEZ !** Le Souffle du Dragon de la Tour peut être activé **une fois par Objectif coloré** (bleu ou vert) pris. Pour cela, un Survivant qui se trouve au sommet de la tour peut dépenser 1 Action pour résoudre une Attaque À distance de Portée 1-4. La Zone ciblée, ainsi que toutes les Zones en Ligne de vue situées entre le Survivant et la cible subissent un effet Feu du Dragon. Le Survivant gagne tous les points d'expérience correspondants. En plus de tuer tous les Acteurs présents, ce feu sacré détruit également les pions d'Invasion.

QUÊTE 3 :
LES JUMEAUX ÉCARLATES

FACILE / 6 SURVIVANTS / 180 MINUTES

Le culte du Dieu Ardent était dirigé par un homme et une femme, les mystérieux Jumeaux Écarlates, qui s'exprimaient dans une langue secrète que seuls les vrais croyants pouvaient comprendre. La rumeur leur prêtait des pouvoirs surnaturels qui leur permettaient de contrôler les émotions de leurs ouailles. Ils possédaient chacun leur propre temple, bâtis côte à côte sur une colline retirée du quartier sud de Wulfsburg.

Lorsque les nécromanciens vinrent s'emparer de Wulfsburg, les Jumeaux Écarlates et leurs fidèles menèrent une résistance brutale, mais éphémère, contre les zombies. Nous avons découvert quel fut leur tragique destin : leurs fidèles n'ont pas eu le temps de leur donner les derniers sacrements et, à présent, leurs âmes hantent l'endroit sous la forme de spectres ardents qui empêchent les nécromanciens de profaner leurs dépouilles mortelles. Si nous parvenions à faire brûler leurs corps afin que leurs âmes puissent rejoindre leur créateur, nous nous attirerions, sans doute possible, les faveurs du Dieu Ardent.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg.**
Dalles requises : **2R, 3V, 4R, 5R, 10R & 11V.**

10R	3V	4R
11V	2R	5R







Aire de départ des Survivants



Barrière Magique



Pion Feu



Portes



Objectif (5 XP)



Zone d'Invasion



Porte de Crypte



Objectifs

Allumez les bûchers funéraires. Les dépouilles des Jumeaux écarlates reposent sous des barrières magiques. Créez un effet Feu du Dragon sur chacune d'entre elles pour gagner la partie.

· **Succès :** Le Dieu Ardent accorde au groupe une faveur spéciale. Allez à *Armageddon*.

· **Échec :** Le Dieu Ardent apparaît à Wulfsburg pour récupérer les corps de ses prêtres favoris et exercer sa vengeance. Allez à *Repousser le Feu*.

Règles Spéciales

· **Mise en place.** Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.

· **Reliques dispersées.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

· **Une porte en acier bleu, très rare.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

· **Spectres ardents.** Après la Phase des Zombies, mais avant la Phase de fin de tour, déplacez chaque pion feu de 1 Zone, en direction de la Zone qui porte son numéro, et en ignorant tous murs et obstacles. Lorsque les pions atteignent leur Zone de destination, replacez-les immédiatement sur leur Zone de départ. Toute Zone occupée par les spectres ardents subit en permanence un effet Feu du Dragon.



QUÊTE 4 :
ARMAGEDDON

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 180 MINUTES

Les spectres des Jumeaux Écarlates ont filé droit droit vers le ciel. Quelques instants plus tard, le Dieu Ardent nous a envoyé ses remerciements sous la forme d'un présent : une pluie de feu qui s'abat sur la ville, telle une ultime tornade rugissante, prête à purifier ce lieu maudit.
Notre but est de reprendre cette ville, pas de la détruire ! Nous nous hâtons à présent vers un temple jadis dédié à la Mère de la Miséricorde. De Saintes Écritures, contenant une prière de protection, sont supposées s'y trouver. La Mère entendra-t-elle notre supplique et épargnera-t-elle Wulfsburg ?
La prochaine fois, on évitera de faire appel aux dieux. Il faut toujours faire attention à ce que l'on souhaite.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg.**
Dalles requises : **1V, 2R, 9V & 11V.**

Objectifs

Mettez fin à l'Armageddon. Fouillez les maisons jusqu'à ce que votre groupe trouve le rituel recherché. La Quête réussit dès que l'Objectif bleu est pris.

· **Succès :** Vous entendez la voix du Dieu Ardent, appelant ses nouveaux prêtres. Il a une Quête pour vous... Retournez à *Place au Dieu Ardent !* pour libérer un nouveau temple.

· **Échec :** le Dieu Ardent se délecte de voir le monde brûler. Allez à *Repousser le Feu*.







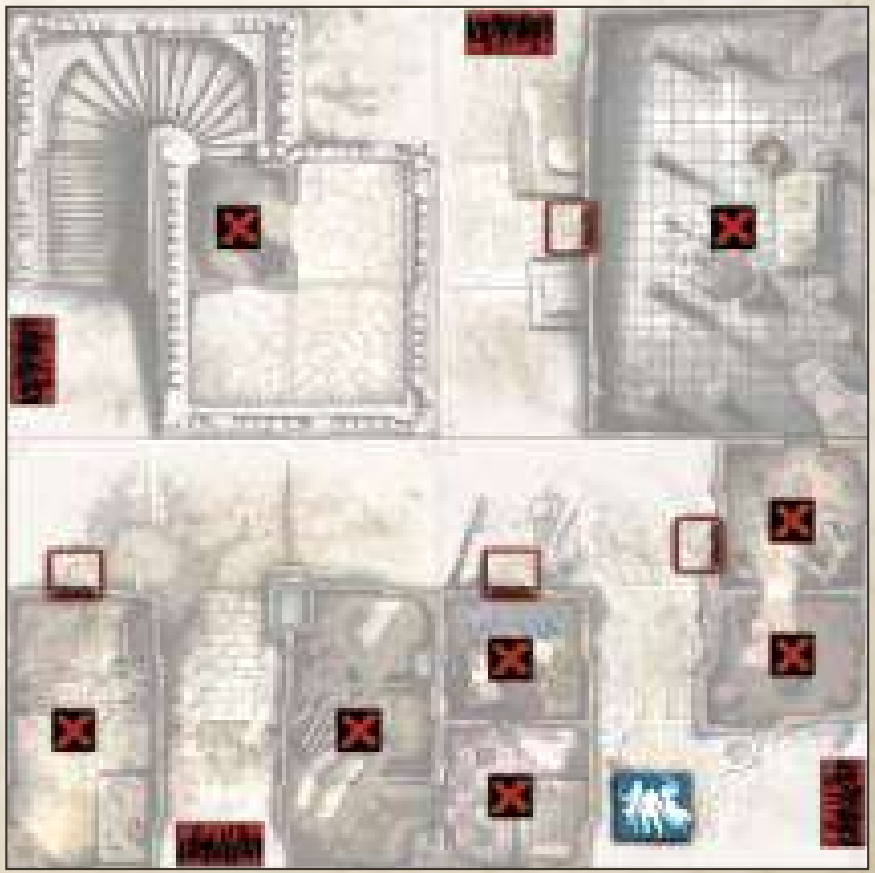
Règles Spéciales

· **Mise en place.** Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

· **Idoles.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

· **Un cyclone de Feu.** Après chaque Phase des Zombies, le Premier Joueur se lève, prend un pion feu, ferme les yeux, tient le pion à bout de bras et le laisse tomber sur le plateau. Toutes les Zones touchées (même partiellement) par le pion subissent un effet Feu du Dragon (aucun gain d'expérience).

· **Pluie de flammes.** Dès que l'Objectif vert est pris, résolvez immédiatement un « Cyclone de Feu », comme détaillé ci-dessus.



QUÊTE 5 :
REPOUSSER LE FEU

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 180 MINUTES

Et s'il y avait non pas un, mais deux Dieux Ardents ? Nul n'en saurait jamais rien, à moins de perdre toute humanité. Peu importe. À présent, tous ressentent Sa présence divine, alors que deux créatures de feu émergent lentement de la tour sacrée à proximité. Elles cherchent des zombies afin de les annihiler, mais les flammes qu'elles répandent pourraient se transformer en un incendie incontrôlable. Nous devons bannir ces deux « jumeaux maléfiques » dans la tour d'où ils sont issus.

Et en plus, ces zombies sont nos jouets, pas les leurs !

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg.**
Dalles requises : **1V, 3R, 4V, 5R, 9V & 10R.**

10R	9V	1V
3R	4V	5R



OBJECTIFS

Bannissez les Émissaires du Feu. Amenez les deux créatures du feu dans la Zone de sortie à l'intérieur de la tour afin de les bannir et de gagner la partie. Soyez prudents !

· **Succès :** Allez à *Les Jumeaux Écarlates.*
· **Échec :** Si une créature de feu atteint une Zone d'Invasion, elle s'échappe pour réduire la ville en cendres. La campagne échoue.





Règles Spéciales

· **Les Émissaires du Feu.** Ils sont représentés par les deux pions feu. Jouez les Émissaires à la fin de la Phase des Joueurs, avant la Phase des Zombies. Résolvez les effets ci-dessous pour chaque Émissaire du Feu, dans l'ordre de votre choix :
- S'il dispose d'une Ligne de vue vers un ou plusieurs Zombies, il se déplace de 1 Zone vers ces derniers (en utilisant les règles de Ligne de vue et de Déplacement normales). S'il voit des Zombies dispersés, choisissez lequel est la cible.
- Si aucun Zombie ne se trouve dans sa Ligne de Vue, l'Émissaire de Feu ne se déplace pas.
- Après le déplacement des deux Émissaires, résolvez un effet Feu du Dragon dans les Zones qu'ils occupent. Les deux Émissaires peuvent occuper la même Zone et sont immunisés contre le Feu du Dragon.

· **Affinité Élémentaire.** Quand un Survivant crée un effet Feu du Dragon, choisissez un Émissaire et placez son pion dans la Zone où a eu lieu le Feu du Dragon.

· **Opposés Élémentaires.** Un Survivant qui prend un Objectif gagne 5 points d'expérience et peut chercher une carte Eau dans le paquet Équipement ou la défausse. S'il en trouve une, il peut la prendre et réorganiser son inventaire gratuitement. Remélangez ensuite le paquet consulté.
Un Survivant peut défausser une carte Eau pour déplacer un Émissaire dans la direction de son choix.

· **L'Autel du Feu.** La Zone de sortie représente l'autel du feu. Tout Émissaire qui entre dans cette Zone est retiré de la partie.

