

· CURIOSITÉS LOCALES ·

Depuis l'arrivée des zombies, plusieurs endroits de la région ont été laissés à l'abandon. Plus personne ne s'y rend jamais. La plupart du temps, ces lieux attirent l'attention des nécromanciens, sont devenus le repaire de monstres sanguinaires ou sont solidement barricadés. Ce qui tient les gens normaux à l'écart peut s'avérer extrêmement tentant pour des survivants. Il temps d'aller visiter ces « curiosités locales » afin d'y voir ce qu'on peut y découvrir : des trésors cachés, un bon zombicide, voire les deux. Ça va être l'éclate. Vous êtes prêts ?

RÈGLES DE CAMPAGNE

D'UN LIEU À L'AUTRE

Choisissez une Quête par laquelle commencer. *Le Temple du Feu* constitue un bon choix, car si vous l'emportez, la Quête suivante s'en trouvera facilitée ! Les Quêtes peuvent être jouées dans l'ordre de votre choix. La même Quête ne peut cependant pas être jouée deux fois d'affilée.

La campagne se termine une fois que les joueurs ont réussi les cinq Quêtes. Curiosités Locales est une campagne de Niveau expert. Attendez-vous à un véritable défi et à des heures de jeu en coopération. Au final, serez-vous un des rares chanceux à pouvoir se targuer d'avoir visité toutes les Curiosités Locales décrites dans cette campagne et à y avoir survécu ?

Curiosités Locales est une campagne en cinq parties créée pour le Kickstarter de ***Zombicide : Black Plague*** en 2015. Elle nécessite l'utilisation d'Abominations supplémentaires (disponibles dans l'extension ***Zombie Bosses : Abomination Pack***). L'utilisation de l'ensemble des bonus exclusifs (inclus en France dans le ***Pack Famine***) est recommandée.

RÉCOMPENSES DE QUÊTES

Chaque Quête permet l'obtention de récompenses spéciales sous forme de bonus à usage unique. Un Survivant peut choisir de conserver ces bonus d'une Quête à une autre jusqu'à la fin de la campagne, mais une fois qu'ils sont utilisés, ils sont perdus. Vous pouvez les gagner à nouveau en rejouant la Quête correspondante.

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.

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 égratignure ! Le Survivant est totalement guéri.

QUÊTE 1:

LE TEMPLE DU FEU

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

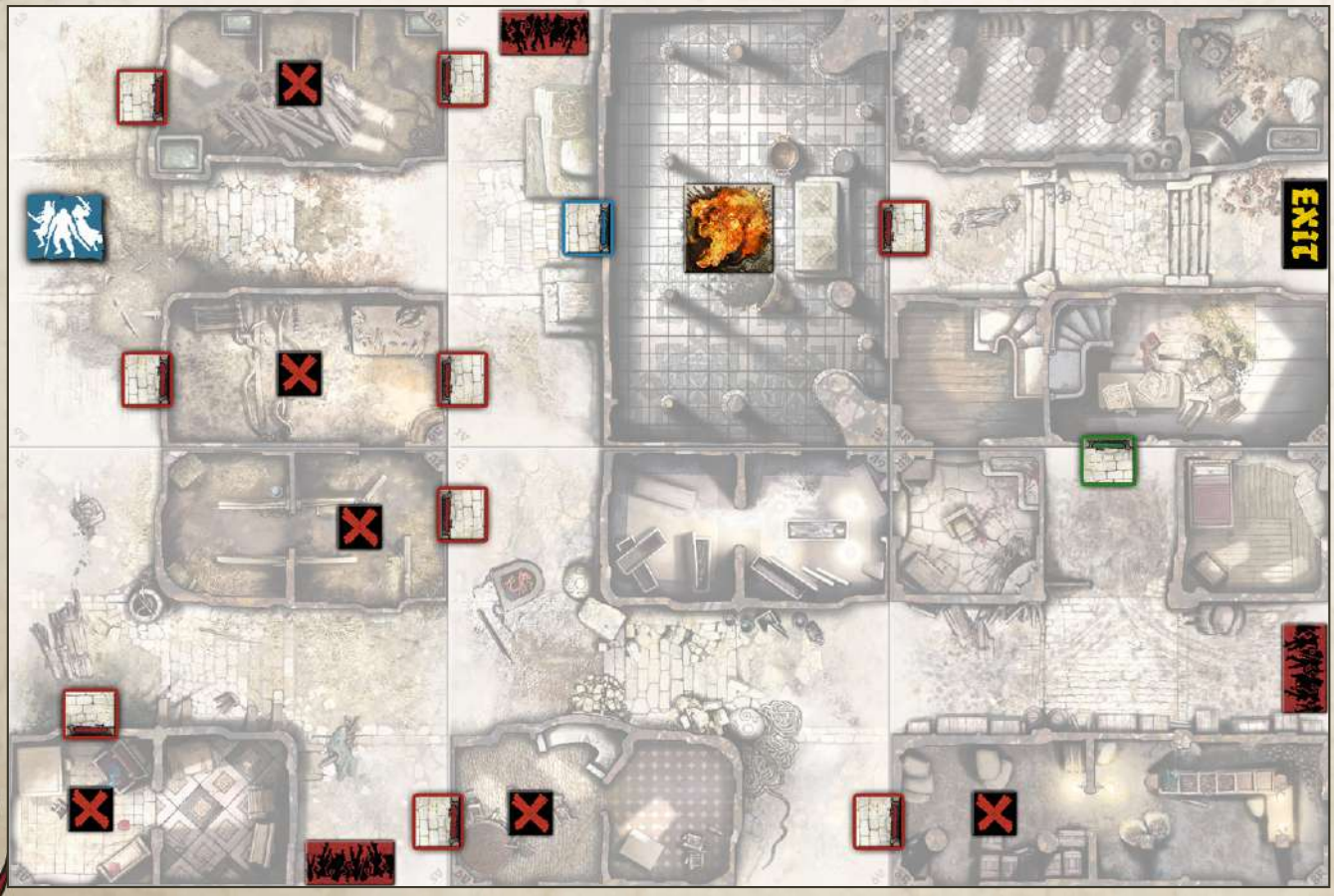
Le Dieu Ardent était jadis vénéré dans ce village isolé. Je me souviens de rumeurs qui prétendaient que ses prêtres pouvaient cracher du feu. Je n'en ai jamais croisé un seul et c'est vraiment dommage : ce serait utile par les temps qui courent. Contre une Abomination par exemple.
Malheureusement, le temple est fermé et verrouillé. Trouvons la clé et purifions cet endroit : je connais un rituel. On ne tient pas à tomber sur des zombies qui crachent du feu, pas vrai ?

Dalles requises : **1V, 3V, 4R, 6V, 8R & 9V.**

9V	1V	4R
3V	6V	8R







Objectifs

1 – Entrez dans le Temple et purifiez-le. Pour y entrer, vous aurez besoin soit de la clé bleue, soit de la clé verte. Le temple est purifié dès qu'il n'y a plus aucun Zombie dans tout le bâtiment qui contient le pion feu.
2 – Accomplissez le rituel. Traversez la Zone qui contient le pion feu jusqu'à recevoir la Bénédiction du Feu (voir Règles Spéciales).
3 – Échappez-vous. 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.** Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

• **Bibelots de survivants.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Fermé et verrouillé.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris. La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

• **La colère du Dieu Ardent**. Tout Acteur qui commence son Activation dans la Zone du pion feu déclenche un effet Feu du Dragon dans la Zone. Les Zombies éliminés de cette façon ne rapportent pas de points d'expérience.

• **La Bénédiction du Feu.** Une fois le temple purifié, lancez un dé chaque fois qu'un Survivant traverse la Zone du pion feu. Sur un résultat pair, rien ne se passe.
Sur un résultat impair, le Survivant reçoit la Bénédiction du Feu en tant que bonus à usage unique. Un Survivant ne peut avoir qu'une seule Bénédiction du Feu à la fois. Le Survivant peut dépenser une Action pour l'utiliser : elle crée un effet Feu du Dragon à une Portée de 0-1 en Ligne de vue du Survivant. De plus, ce Feu du Dragon n'affecte pas son créateur !



QUÊTE 2 :

LA TAVERNE DE L'HOMME MORT

TRÈS DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Le nom de cet endroit est suffisant pour qu'on ait envie d'y faire un tour. Si ce n'était pas un repaire de nécromanciens avant les zombies, ça l'est aujourd'hui. Après une séance de repérage dans le coin, on a appris qu'un rituel était en cours. Ça ne signifie rien de bon. Il faut arrêter ça.

Dalles requises : **4V, 5V, 6R, 7R, 8R & 9R.**

Objectifs

1– Entrez dans la taverne et mettez fin aux deux rituels.

2– Fuyez. 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.

- Placez l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Mettez de côté des cartes Zombie permettant de générer au moins 3 Abominations supplémentaires (Abominalpha, Abominarat, etc.) afin de constituer le paquet Abomination. Laissez les cartes d'Invasion de l'Abomination Standard dans le paquet Zombie.

. Inattendu, mais bienvenu. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

. Renforts nécromantiques. La Zone d'Invasion bleue reste inactive jusqu'à l'ouverture de la porte bleue. La porte bleue peut être ouverte comme une porte neutre. Elle s'ouvre également toute seule la première fois qu'un Nécromancien est généré sur le plateau.

. Porte arrière verrouillée. La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

9R	4V
6R	5V
7R	8R

. C'est pas un rituel, c'est un PIÈGE ! Quand un Survivant entre dans une Zone contenant une barrière magique, retirez le pion et piochez une carte du paquet Abomination. Générez les Zombies correspondants dans la Zone.

. Récompenses ! Les Survivants qui quittent cet endroit sans aucune Blessure reçoivent un bonus à usage unique : Régénération Immédiate. Un Survivant peut l'employer à tout moment au cours de son Activation (sauf pendant la résolution d'une Action) pour guérir la totalité de ses Blessures.





QUÊTE 3 :

BEFFROI ? MOI, JAMAIS !

TRÈS DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Il est parfois difficile de déterminer si une action spectaculaire est héroïque, stupide, ou les deux. C'est le cas ici : quelqu'un s'est débrouillé, va savoir comment, pour piéger plusieurs abominations dans le beffroi de la ville. Nous avions déjà entendu parler d'emprisonnement d'abominations isolées, mais jamais plusieurs à la fois. C'est incroyable.

C'est également malheureux, car les nécromanciens et leurs hordes n'ont de cesse d'essayer de libérer ces monstres. Ça commence à bien faire. Il faut qu'on les arrête.

Du coup, aujourd'hui, c'est zombicide total. Ne vous mettez pas martel en tête à cause des abominations. Hé, je crois que j'ai trouvé un moyen de devenir un héros !

Dalles requises : **1R, 2R, 3V, 4V, 6R & 7V.**

OBJECTIFS

Tuez les Abominations. Vous gagnez la partie dès que le paquet Abomination est épuisé (voir Règles Spéciales) et qu'il n'y a plus aucune Abomination en jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

· Mise en place.

- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Mettez de côté des cartes Zombie permettant de générer au moins 3 Abominations supplémentaires (Abominalpha, Abominarat, etc.) afin de constituer le paquet Abomination. Laissez les cartes d'Invasion de l'Abomination Standard dans le paquet Zombie.



· Drôle de truc ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

· Mot de Pouvoir pour le rituel de la barrière magique. NE PAS LIRE À HAUTE VOIX... trop tard. Quand l'Objectif Bleu est pris, la Zone de la barrière magique commence à générer des Abominations. Traitez-la comme une Zone d'Invasion normale, mais piochez les cartes depuis le paquet Abomination. Ce paquet n'est pas remélangé lorsqu'il est épuisé.

· Récompenses ! Les Survivants qui ont tué une Abomination reçoivent une récompense à usage unique à la fin de la Quête : Charme Cuirassé. Un Survivant peut l'employer à tout moment (sauf pendant la résolution d'une Action) pour gagner la Compétence Cuirassé jusqu'à la prochaine Phase de Fin de Tour.

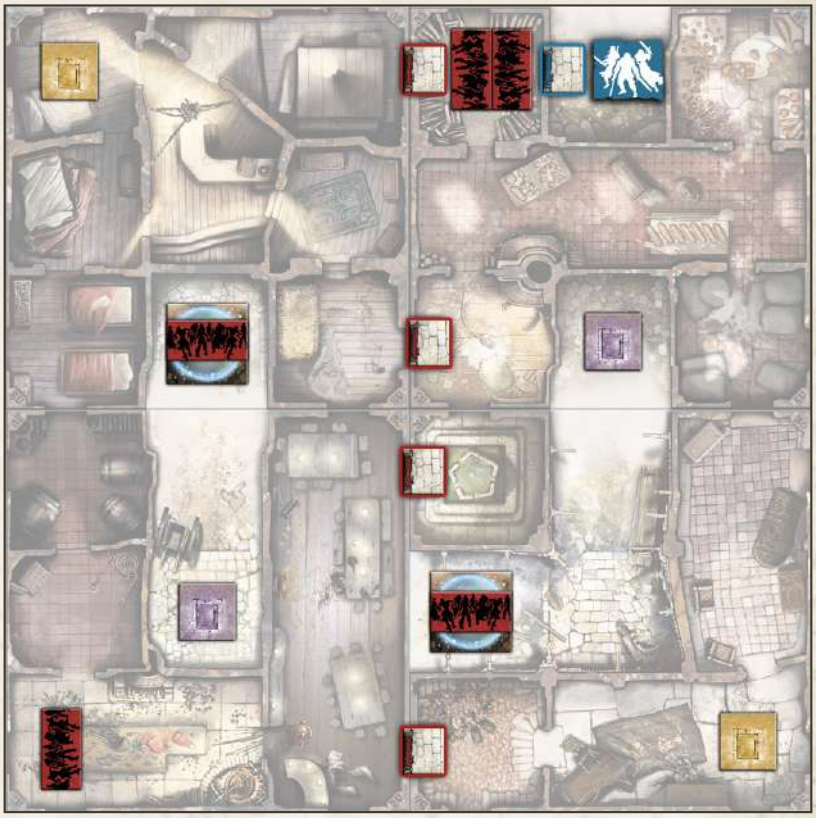
3V	7V
6R	4V
1R	2R



QUÊTE 4 :
FORTERESSE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Cette forteresse est repérable à des kilomètres à la ronde. L'entrée principale est barricadée et quelqu'un a jugé bon de placarder un avertissement sur la porte en bois : « Entrez et Périssez ». Charmant.
Qui a scellé cet endroit ? Que dissimule-t-il ? Sommes-nous assez stupides et curieux pour tenter de le découvrir ? Vous connaissez déjà la réponse : oui, nous le sommes.
Un bourdonnement constant et une odeur de soufre, dites-vous ? Ne vous inquiétez pas, tout va bien se passer, j'en suis persuadé.



Dalles requises : **2V, 5V, 8V & 9R.**







OBJECTIFS

Tuez ce qui se trouve derrière les barrières magiques. Vous gagnez dès que les deux barrières magiques ont disparu et qu'il ne reste plus aucun zombie dans les Zones de rue.

RÈGLES SPÉCIALES

· **Fontaines de Mort.** Pendant l'Étape d'Invasion, ne regardez pas les cartes Zombie piochées pour les Zones d'Invasion situées au-delà des barrières magiques. Empilez-les sous leurs barrières respectives à la place.

· **Le bourdonnement s'est arrêté !** Quand un Survivant ouvre une porte violette de Crypte :
- Retirez la barrière magique située dans la rue menant à la porte violette de Crypte.
- Révélez les cartes Zombie empilées sous la Zone d'Invasion, l'une après l'autre et générez les Zombies correspondants. Les cartes de Double Invasion s'appliquent à cette Zone.

· **Nécromanciens en visite.** Les Nécromanciens connaissent les lieux et peuvent utiliser les portes de Crypte. Un Nécromancien activé dans la Zone d'une porte de Crypte utilise son Action pour ouvrir cette dernière, ignorant tout Survivant qui s'y trouverait aussi.

· **Clés manquantes.** Les portes neutres ne peuvent pas être ouvertes. La porte bleue et celles des Cryptes s'ouvrent comme des portes neutres.

· **Sacré caveau !** Les deux Cryptes sont reliées par une porte ouverte.

· **Récompenses !** Tout Survivant ayant ouvert une porte de Crypte située dans une Zone de rue reçoit un pion barrière magique en tant que bonus à usage unique à la fin de la Quête. Un Survivant peut l'employer à tout moment (sauf pendant la résolution d'une Action) pour placer le pion barrière magique sur une Zone d'Invasion en Ligne de vue. Les cartes Zombies piochées pour cette Zone sont empilées face cachée sous le pion au lieu d'être révélées. Dès que deux cartes ont été placées de la sorte, interrompez l'Étape d'Invasion. Révélez les cartes Zombie cachées l'une après l'autre et générez les Zombies correspondants pour chacune d'entre elles. Les cartes de Double Invasion s'appliquent uniquement à cette Zone. Reprenez ensuite le cours de l'Étape d'Invasion.

QUÊTE 5 :

LE LIEN OBSCUR

TRÈS DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Il semble que les nécromanciens utilisaient cet endroit pour contenir leurs séides les plus terrifiants : les abominations. Ces monstres, maintenus immobiles par la magie noire des nécromanciens, attendent sans bouger les ordres de leurs maîtres. Ils ne réagissent même pas à notre présence. C'est l'occasion de porter un coup fatal. Tout ce qui peut contrarier les efforts des nécromanciens vaut la peine d'être tenté.

Dalles requises : **1R, 3V, 4V, 5R, 8R & 9V.**



Objectifs

Tuez les Abominations. Vous gagnez la partie quand il ne reste plus aucune Abomination sur le plateau.

Règles Spéciales

· Mise en place.
- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Placez 5 Abominations (au choix) dans les Zones indiquées.

· Portes scellées. La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris. La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

· Les nécromanciens détiennent la clé verte. Un Nécromancien activé dans la Zone de la porte verte utilise son Action pour ouvrir cette dernière, ignorant tout Survivant qui s'y trouverait aussi.

· Coucouche panier ! Gentil toutou. Les Abominations ne bougent pas avant que l'une des deux portes menant vers elles soit ouverte.

· Des indices vers d'autres lieux. Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

· Le Lien Obscur. La Zone d'Invasion bleue est activée dès qu'un Nécromancien est pioché. Cette Zone ne peut pas être déplacée ou retirée du jeu et aucun autre pion d'invasion ne peut y être placé.
Les Nécromanciens qui ne sont PAS générés sur la Zone d'Invasion bleue essaieront de l'atteindre, quelle que soit la distance qui les sépare de cette dernière. Ils entrent en passant par la porte verte. Les Nécromanciens générés sur la Zone d'Invasion bleue agissent normalement.

5R	9V
4V	3V
8R	1R

· Récompenses ! Les Survivants qui ont tué une Abomination reçoivent une récompense à usage unique à la fin de la Quête : +1 Dégât lors d'une Action de Combat contre une Abomination. Ce bonus peut être utilisé avec n'importe quelle arme, après le lancer de dés d'attaque.

