

QUÊTE BP3 : SACRIFICE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

La princesse a été enlevée ! Nous ne disposons que de quelques heures pour la sauver avant que les nécromanciens ne la sacrifient au cours d'un rituel maléfique. Les forces des nécromanciens sont barricadées à l'intérieur d'un temple virtuellement imprenable. Les espions du roi assurent cependant qu'il existe un passage secret permettant de faufilet dans le temple.

Il ne manquait au roi qu'un groupe de combattants suffisamment téméraires pour accepter une telle mission suicide. Il n'a pas eu à chercher bien loin...

... et puis, j'ai toujours rêvé de sauver une princesse. Peut-être aurais-je droit à un baiser ?

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague**.
Dalles requises : 1V, 2R, 3V, 4R, 5R & 9R.

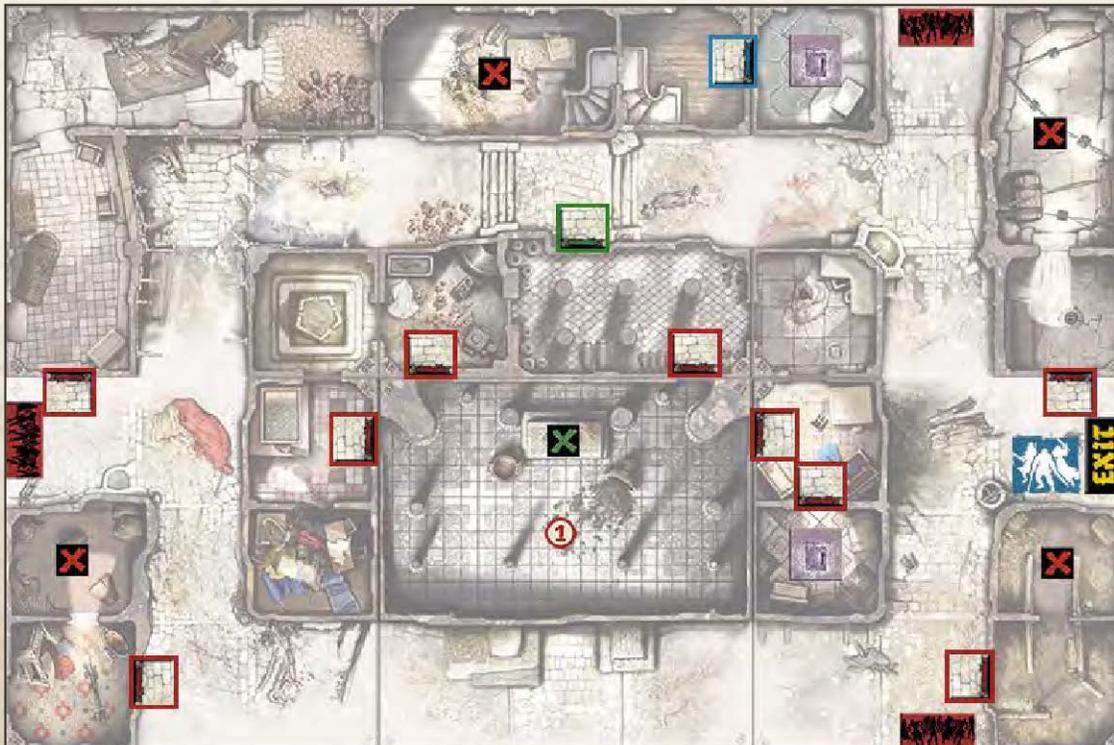
OBJECTIFS

Sauvez la princesse avant le douzième coup de minuit !

- 1 - Prenez l'Objectif vert avant la fin du temps imparti.
- 2 - Atteignez la Zone de sortie avec au moins un Survivant et la princesse.



9R	4R	5R
2R	1V	3V



RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Placez deux artefacts de Crypte au hasard dans la Crypte violette.

• **Tenez bon, Princesse !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Les douze coups de minuit.** Les Survivants disposent de **1h30** pour prendre l'Objectif vert. S'ils n'y parviennent pas, la partie s'achève sur une défaite. Vous pouvez moduler la difficulté de cette Quête en accordant plus ou moins de temps aux Survivants pour sauver la princesse.

• **Herse métallique.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

• **Barrée de l'intérieur !** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris.

• **Suppôts du Mal.** À l'ouverture de l'une des portes de la salle du rituel (dalle 1V), placez 1 Nécromancien, 1 Abomination et 6 Walkers dans la Zone. Si vous ne disposez pas de ces figurines en réserve, prenez-les n'importe où sur le plateau, en priorité à l'extérieur du bâtiment central. Dans ce cas, il n'y pas d'Activation supplémentaire.

• **Princesse en danger.** L'Objectif vert représente la princesse (vous pouvez la remplacer par une figurine de votre collection). À partir du moment où l'Objectif vert est pris, la princesse est considérée comme un Survivant. Elle ne peut pas effectuer d'Action et ne possède pas de Compétence. Elle est éliminée dès la première Blessure qu'elle subit. Chaque Phase des Joueurs, elle se déplace une fois, en même temps que n'importe quel Survivant situé dans sa Zone, en bénéficiant de toutes les Compétences liées au Déplacement de ce dernier.

