

# ◆ BPO2 QUÊTE 1 : DANS LES COULOIRS DU TEMPS

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 45 MINUTES

Une Quête Edge Entertainment

**L**e Nécromancien que nous poursuivons a ouvert un portail vers un autre monde !

Nous devons le rattraper avant qu'il s'échappe et répande la peste zombie à travers l'espace et le temps ! Je me demande ce que nous allons trouver là-bas.

*Avec un peu de chance, ce sera un monde sans elfes...*

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague.**

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



## OBJECTIFS

Trouvons le Nécromancien avant qu'il ne s'échappe par son portail magique !

- 1- La clé du temple.** Prenez l'Objectif bleu afin de pouvoir ouvrir la porte bleue.
- 2- Passage secret.** Passez par la Crypte pour rejoindre la salle secrète du Nécromancien.
- 3- Poursuivez le Nécromancien.** Empruntez le portail magique. Un Survivant peut franchir le portail à la fin de son Tour si la Zone ne contient pas de Zombies.

## RÈGLES SPÉCIALES

### ● Mise en place.

- Placez l'Objectif bleu au hasard, face cache, parmi les rouges.
- Placez un artefact au hasard dans la Crypte.

### ● Surgis des profondeurs.

La Zone d'Invasion bleue est activée lorsque l'Objectif bleu est pris.

### ● La boîte de Pandore.

Placez 7 Walkers dans la Crypte lorsque cette dernière est ouverte.



3V	5R
1V	4V



# BPO2

## MISSION 2

# À LA POURSUITE DU NÉCROMANCIEN

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

## Une Mission Edge Entertainment

Le portail du Nécromancien nous a menés dans un monde étrange et diabolique. Nous ne devons pas renoncer : nous allons traquer le Nécromancien jusque dans son repaire et en finir une bonne fois pour toutes avec lui ! Espérons que nous pourrions ensuite rentrer chez nous...

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Zombicide Saison 1.**  
Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 4C, 5B, 7B.

## OBJECTIFS

Remplissez les Objectifs suivants pour mettre fin à la menace du Nécromancien.

- 1- **Accédez au repaire du Nécromancien.** Prenez l'Objectif bleu afin d'ouvrir la porte bleue.
- 2- **Tuez le Nécromancien.** Il se terre dans ce monde, protégé par sa horde. Nous devons le trouver et le détruire.
- 3- **Repartez vers votre monde.** Un Survivant peut s'échapper par la Zone de sortie à la fin de son tour si cette dernière ne contient pas de Zombies.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Montjoie ! Saint Denis !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **C'est point luminé !** Placez l'Objectif bleu face cachée au hasard parmi les rouges. La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.
- **Pas avec votre poncho !** Utilisez la pioche Équipement de *Zombicide : Saison 1* lors des Fouilles standard. Utilisez la pioche Zombie de *Zombicide : Saison 1* lorsque vous devez générer des Zombies.
- **Des clochards dans le salon.** Le bâtiment de droite représente le musée médiéval (dalles 1B & 2B). Les Fouilles à l'intérieur de ce bâtiment sont résolues en utilisant la pioche Équipement de *Zombicide : Black Plague*.
- **Pouah, c'est diablerie !** Placez les figurines *Black Plague* dans les Zones indiquées : 1 Nécromancien, 2 Fatties, 2 Runners et 7 Walkers. Ils ne se déplaceront pas jusqu'à l'ouverture de la porte bleue. Générez des Zombies normalement à l'ouverture du bâtiment



- **Chariotes du diable !** Les voitures ne peuvent pas être utilisées, mais peuvent être Fouillées. La voiture de police peut être Fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes jusqu'à obtenir une arme. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille. La *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une seule fois. Elle contient soit les *Evil Twins*, soit le *Ma's Shotgun* (tirez au hasard).

Cette Mission utilise les Survivants de *Zombicide : Black Plague*.