## QUÊTE B9:

# Au secours de nère poël

## MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

raditionnellement, au cours de la Pluit de l'Biver (la plus longue de cette saison), Pière Poël, le dieu de l'Aiwer, donne des cadeaux à ceux qui ont été sages et maudit ceux qui ont été vilains. Sans surprise, les nécromanciens savent qu'ils n'auront pas de cadeaux et comptent bien les piquer à Pière Poël.

Le temple de l'hiver se trouve dans cette ville. Depuis ce lieu, on peut atteindre l'univers de poche dans lequel Pière Poël crée ses cadeaux. L'entrée en est verrouillée, mais les nécromanciens rôdent dans le coin à la recherche d'un moyen d'y entrer. Plous devons également y aller, car c'est la Pluit de l'Aiver. Plous devons aider le dieu à envoyer ses cadeaux aux gentils et à maudire les méchants. Surtout les nécromanciens. J'espère qu'il n'est pas trop tard...

Matériel requis : Zombicide: Black Plague.

Optionnel : N'importe quelle autre boîte de base ou d'extension.

Dalles requises: 1V, 2R, 3V, 4V, 5R & 7V.

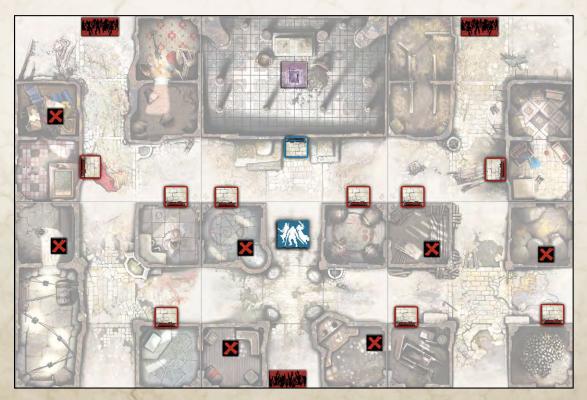
### **OBJECTIFS**

- 1 Trouvez la clé du Temple de l'Hiver. Prenez les Objectifs jusqu'à trouver le bleu.
- 2 Aidez le dieu de l'Hiver à envoyer ses cadeaux et des malédictions. Atteignez la Zone indiquée avec tous les Survivants de départ et dépensez 6 Actions par Survivant pendant qu'aucun Zombie n'occupe la Zone. La Quête est accomplie dès que la dernière Action requise est dépensée.

**Condition de défaite :** Si un Nécromancien est activé dans la Zone indiquée, il dérobe tous les cadeaux de Nère Poël. La Quête échoue.

2R	1V	3 <b>V</b>
5R	4V	7V







В9

### Règles Spéciales

• **Mise en place :** Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les 8 rouges, face cachée (pour un total de 9 pions Objectif). Mélangez-les, placez-en 7 sur le plateau et 2 dans une pile séparée, sans jamais en révéler.

• Les Nécromanciens ont piqué des cadeaux à Nère Poël! Chaque fois qu'un Nécromancien est éliminé, piochez 1 des Objectifs précédemment mis de côté.

• Est-ce la clé du temple ou un cadeau de Nère Poël? Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience et une Arme de Crypte au Survivant qui le prend. Si plus aucune Arme ne Crypte n'est disponible, le Survivant reçoit à la place une carte Équipement au hasard. La carte peut provenir de n'importe quelle de vos boîtes de base ou d'extension de la gamme Zombicide médiéval fantastique, y compris dans une que vous n'utilisez pas au cours de cette partie. Si une carte « Aaahh !! » est piochée de la sorte, défaussez-la sans la résoudre et piochez une autre carte.



• **Libérez le dieu de l'Hiver!** Une fois que l'Objectif bleu a été pris, les règles suivantes s'appliquent :

- La porte bleue peut être ouverte.

- Les Nécromanciens veulent voler les cadeaux de Nère Poël! La Zone de Crypte indiquée est considérée comme la Zone la plus bruyante du plateau et les Nécromanciens s'y dirigent comme s'il s'agissait de la Zone la plus proche.

- Au secours de Nère Poël ! S'ils sont tous situés dans l'univers de poche de Nère Poël et qu'aucun Zombie ne s'y trouve, les Survivants de départ peuvent aider le dieu de l'Hiver à envoyer des cadeaux ou des malédictions.

Un Survivant peut dépenser 1 Action pour envoyer un cadeau à n'importe quel Survivant (lui compris). Piochez 1 carte Équipement issue de n'importe quelle de vos boîtes de base ou d'extension de la gamme Zombicide médiéval fantastique, y compris dans une que vous n'utilisez pas au cours de cette partie. Si une carte « Aaahh !! » est piochée de la sorte, défaussez-la sans la résoudre et piochez une autre carte. Un Survivant peut également dépenser 2 Actions pour maudire un Nécromancien. Déplacez ce Nécromancien de 1 Zone dans la direction de votre choix.

Comptez les Actions dépensées en plaçant des pions Bruit dans l'univers de poche de Nère Poël. Une fois que chaque Survivant de départ a dépensé 6 Actions de la sorte, la quête est accomplie.

Quête - zombicide