

QUÊTE B1: LES ACOLYTES DU DRAGON

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Trouver le repaire d'un nécromancien n'est pas chose aisée, et nous ne sommes pas près d'oublier celui-ci. La cabale qui s'est établie ici fricote avec des dragons. Nous savons qu'elle se trouve dans les environs et que des glyphes impies ont été mis en place pour protéger le repaire. Les nécromanciens ont recours à de la bile de dragon qu'ils enflamment à l'aide de leur magie noire dès que quelqu'un s'approche. Vous ne pourrez pas nous échapper, engeances du diable !

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague.**
Dalles requises : **1R, 2R, 5V, 7V, 8V & 9V.**

OBJECTIFS

Anéantissez la cabale. Atteignez ces objectifs dans l'ordre indiqué pour gagner la partie.

- 1 – Prenez tous les Objectifs.
- 2 – Tuez un Nécromancien.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Mélangez l'Objectif vert avec deux rouges et placez-les à proximité du plateau, face cachée. Ils constituent la pile piège.
- Placez les pions Bile de Dragon au hasard sans regarder leur face feu/barrière magique.
- Retirez les cartes Bile de Dragon du paquet Équipement. Elles ne sont pas utilisées dans cette Quête.

• **Atouts nécromantiques.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Une arme de maître !** Quand l'Objectif bleu est pris, choisissez une arme de Crypte et ajoutez-la à l'inventaire d'un Survivant au choix.



• **Le dragon était visiblement malade.** Quand un Acteur termine une Action (ou une étape) de Déplacement dans une Zone qui contient un pion Bile de Dragon, il est déplacé d'une Zone supplémentaire dans la même direction. Si ce n'est pas possible (par exemple, pour un croisement en T ou parce que la Zone est occupée par des Zombies), ce Déplacement obligatoire est annulé.

• **Déclencher le piège.** Quand un Acteur termine une Action (ou une étape) de Déplacement dans une Zone qui contient un pion Bile de Dragon, et après avoir accompli (ou annulé) le Déplacement obligatoire, piochez un Objectif de la pile piège. Regardez-le, puis remettez-le dans la pile, face cachée. La pile est ensuite remélangée.

- Rouge : Rien ne se passe.

- Vert : Retournez le pion Bile de Dragon sur son autre face. Si c'est la face *feu*, un brasier se déclare dans la zone : tout acteur qui se tient dans cette Zone ou qui la traverse subit un effet Feu de Dragon. Si c'est la face *barrière magique*, plus rien ne peut passer par cette Zone. Les lignes de vue sont bloquées. Les deux effets durent jusqu'à la prochaine Phase de Fin de Tour. Remplacez le pion sur sa face Bile de Dragon.

5V	7V
1R	9V
2R	8V



QUÊTE - ZOMBICIDE

B1

QUÊTE B2: JEU DE L'OIE MORTEL

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Nous avons découvert cet étrange parchemin qui mentionnait 'La Maison du Feu de l'Die' et nous avons cherché à en savoir plus. Nous l'avons trouvée, nous y sommes entrés et... nous nous sommes perdus. Nous errons à travers des salles, des couloirs, des réserves et des ateliers depuis bientôt deux jours. Nous nous trouvons au cœur d'un labyrinthe magique, sans aucun indice sur ceux qui vivaient ici auparavant. La seule certitude, c'est que nous sommes coincés ici avec une armée de zombies... à moins que ce ne soit eux qui soient coincés avec nous !

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

Dalles requises : 2V, 4R, 5V, 7R, 8V & 9R.



QUÊTE - ZOMBICIDE

B2

OBJECTIFS

Échappez-vous ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en Place

- Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Placez une arme de Crypte au hasard dans chaque Crypte.

• **C'est un Jeu de l'Oie ?** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Conservez ce pion sur la Fiche d'identité du Survivant. Il n'occupe pas de place dans l'inventaire.

• **Règle n°1 : Cardio.** Prendre l'Objectif bleu ou vert donne une Activation supplémentaire au Survivant qui le prend, utilisable immédiatement à la suite de celle en cours.

• **Règle n°2 : Portes.** Les portes ne s'ouvrent pas en suivant les règles normales. Pour ouvrir une porte, un Survivant doit dépenser 1 Action et défausser un pion Objectif situé sur sa Fiche d'identité.

De plus, la porte bleue et la verte ne peuvent pas être ouvertes tant que TOUS les Objectifs n'ont pas été pris.

• **Règle n°3 : Cryptes.** Les portes de Crypte ne s'ouvrent pas en suivant les règles normales. Au lieu de cela, quand un Acteur (ou un groupe d'Acteurs) termine une Action (ou une Étape) de Déplacement dans une Zone qui contient une porte de Crypte, placez immédiatement tous les Acteurs concernés dans la Crypte correspondante. Ce n'est pas une Action de Déplacement. La porte de la Crypte se referme et l'autre porte de Crypte de la même couleur s'ouvre. Cette règle ne s'applique pas lorsqu'un Acteur quitte une Zone de Crypte.

• **Règle n°4 : Le portail.** Chaque fois qu'un Acteur (ou un groupe d'Acteurs) termine une Action (ou une Étape) de Déplacement dans la Zone qui contient le pion Barrière Magique n°1, il est téléporté dans la Zone contenant le pion n°2. Ce n'est pas une Action de Déplacement et cela ne fonctionne que dans le sens du pion n°1 vers le n°2.

• **Règle n°5 : Feu du Dragon.** Tout Acteur (ou groupe d'Acteurs) qui termine une Action (ou une Étape) de Déplacement dans la Zone qui contient un pion Feu subit un effet Feu du Dragon.



QUÊTE B3 :

LA COURONNE ROYALE

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Bouter les zombies hors du royaume implique de rassembler les survivants sous notre bannière. Ce n'est qu'en réussissant un coup d'éclat symbolique que nous y parviendrons. Le roi a été vaincu et il erre probablement quelque part, en quête de chair fraîche. Nous devons retrouver sa couronne. C'est un devoir sacré ! Et en plus, elle est jolie...

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

Dalles requises : **3V, 4R, 5R, 6V, 9V & 11V.**



OBJECTIFS

Retrouvez la Couronne Royale ! La partie est gagnée dès que tous les Survivants de départ sont rassemblés dans la Zone de la couronne et qu'aucun Zombie ne s'y trouve.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Placez une arme de Crypte au hasard dans chaque Crypte.
- La porte violette de Crypte n'est pas placée sur le plateau au début de la partie. Vous devez d'abord trouver l'Objectif bleu (voir Règles Spéciales).

• **À la recherche de la clé.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

• **Un passage secret !** Quand l'Objectif bleu est pris, placez la porte violette de Crypte dans cette Zone (côté fermé).

• **Portes piégées !** Résolvez ces effets dans l'ordre quand la porte verte ou l'une des portes violettes de Crypte sont ouvertes.

- 1- La Zone d'Invasion verte est activée.
- 2- Générez une carte Zombie sur la Zone d'Invasion verte (active ou non). Cette Zone ne peut pas être retirée.

3V	11V	6V
5R	9V	4R



QUÊTE B4: MANOIR HANTÉ

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES



Le manoir que nous avons découvert était hanté bien avant que les zombies ne viennent souiller sa gloire de leurs doigts putréfiés et de leurs fluides corporels nauséabonds. Les spectres qui y vivaient n'étaient pas réputés pour leur bon caractère et l'arrivée des zombies les a poussés dans une rage folle. Cela ne devrait pas être un problème, sauf que ces poltergeists disposent de peu moyens pour exprimer leur colère, hormis de faire claquer les portes ou de balancer des objets à la ronde. Du coup, les portes qui claquent attirent encore plus de zombies, ce qui énerve encore plus les spectres, et ainsi de suite... Il suffit ! Nous devons arrêter ce vacarme continu. Cela attire tous les zombies des environs et ça me tape vraiment sur les nerfs.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague**

Dalles requises : **1V, 2R, 3V, 4R, 5R & 6V.**

OBJECTIFS

Éradiquez les Zombies. Vous gagnez la partie dès qu'il n'y a plus aucun Zombie dans le manoir (le bâtiment central aux six portes).

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les cinq rouges, face cachée, et disposez-les sur le plateau comme indiqué.
- Placez une Arme de Crypte au hasard dans chaque Crypte.

• **Offrande aux esprits.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Conservez ce pion sur sa fiche d'identité (il n'occupe pas de place dans l'inventaire).

• **Vous n'êtes pas les bienvenus. Nul ne l'est.** Les six portes du manoir ne peuvent pas être ouvertes par des moyens normaux.

• **Esprits vengeurs.** Chaque fois qu'un Objectif est pris, lancez un dé : ouvrez la porte du manoir située sur la dalle qui affiche le nombre correspondant et générez des Zombies dans tout le bâtiment, même si des Invasions ont déjà eu lieu suite à l'ouverture d'autres portes. Les Zombies dans le bâtiment ne se déplacent pas pendant leurs Étapes de Déplacement à moins qu'un Survivant ne soit entré dans le manoir.



6V	1V	2R
3V	4R	5R

• **Apaiser les esprits.** À n'importe quel moment de la Phase des Survivants, l'équipe peut défausser cinq pions Objectifs rouges des deux côtés OU un bleu et un vert afin d'ouvrir toutes les portes du manoir. Générez des Zombies dans tout le bâtiment, même si des Invasions ont déjà eu lieu suite à l'ouverture d'autres portes. Les Zombies dans le bâtiment ne se déplacent pas pendant leurs Étapes de Déplacement à moins qu'un Survivant ne soit entré dans le manoir.

• **Encore ces spectres qui claquent les portes.** Avant chaque Phase des Zombies, fermez toutes les portes du manoir ouvertes. Si ces portes sont ouvertes à nouveau, générez des Zombies dans le bâtiment comme si elles ne l'avaient jamais été.

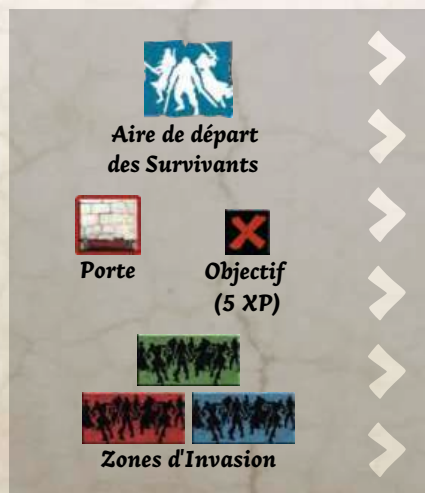


QUÊTE B5 : CHUT !

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES



5R	4V
7V	8R



Nous nous apprêtons à explorer ce qu'il reste des quartiers les plus huppés de la cité, mais des hordes de zombies errent en ces lieux. Ils sont trop nombreux pour que nous puissions tous les tuer, il va donc falloir faire profil bas et éviter de se faire repérer. Ça ne va pas être facile...

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

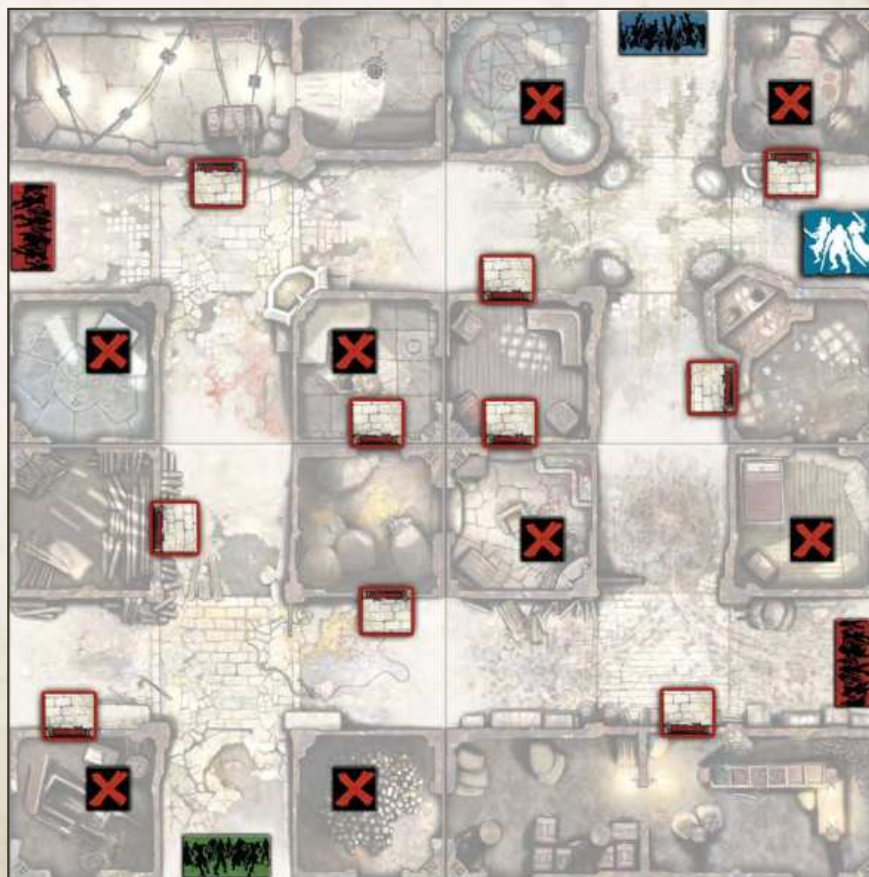
Dalles requises : **4V, 5R, 7V & 8R.**

OBJECTIFS

Explorez. Prenez tous les Objectifs.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Le fruit de l'exploration.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Au moins, il n'y a rien à craindre de ce côté-là.** Les Zones d'Invasion bleue et verte sont inactives lors des Étapes d'Invasion. Elles sont cependant affectées par la règle spéciale « Attirer l'attention ».
- **Attirer l'attention.** Quand un Survivant termine son Tour en Ligne de vue d'une ou plusieurs Zones d'Invasion, piochez immédiatement une carte Zombie pour ces Zones, quel que soit leur type, couleur ou statut.



QUÊTE B6 :

« FUYEZ, PAUVRES FOUS ! »

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Vous avez entendu le vieux. Vous feriez bien de l'écouter.

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

Dalles requises : 1V, 2R, 3V, 6R, 9V & 10R.

OBJECTIFS

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 Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée, puis disposez-les tous sur le plateau comme indiqué.
- Placez une Arme de Crypte au hasard dans chaque Crypte.



QUÊTE - ZOMBICIDE

B6

• **Caveaux de famille.** Les Cryptes sont considérées comme faisant partie des bâtiments auxquels elles sont reliées.

• **Est-ce la clé de la sortie ?** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

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

• **Les voilà !** Chaque fois qu'un Objectif est pris, résolvez une Étape d'Invasion pour chaque pion d'Invasion en jeu, en utilisant la couleur de l'Objectif (rouge ou bleue) pour déterminer le Niveau de Danger des Zombies ainsi générés. Les pions d'Invasion de Nécromancien comptent comme des pions rouges pour cette règle.



6R	10R	1V
2R	9V	3V



QUÊTE B7 : DANS LA GUEULE DU LION

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Lionsmouth était une ville de taille modeste sur la route de la capitale. Ses habitants luttèrent vaillamment contre les hordes de zombies. Lorsque les vagues d'infectés finirent par submerger Lionsmouth, les nécromanciens tinrent à faire de la cité un exemple en la transformant en une nécropole.

Nous sommes venus ici dans le but de découvrir les balises qui permettent aux nécromanciens de contrôler les zombies, de les détruire afin de pouvoir retourner l'armée des morts contre ses maîtres. Demain, nous aurons le temps de nous occuper des bandes éparées. Après demain également. Et le jour suivant. En route pour le Zombicide !

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

1R

4R

2R

9V



Aire de départ
des Survivants



Porte



Objectif
(5 XP)



Zones d'Invasion



Zone de sortie



Portes de Crypte



OBJECTIFS

- 1 – **Détruisez les balises.** Prenez tous les Objectifs.
- 2 – **Mettez les voiles avant de vous faire prendre.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Placez l'Objectif bleu et le vert parmi les rouges, face cachée, et placez-les aléatoirement sur le plateau comme indiqué.
- Placez une Arme de Crypte dans chaque Crypte.

• **Trouver les balises.** Les Objectifs sont révélés quand un Survivant entre dans la Zone qu'ils occupent.

• **Détruire les balises.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Quand l'Objectif bleu est pris, la Zone d'Invasion bleue est activée. Quand l'Objectif vert est pris, la Zone d'Invasion verte est activée.



QUÊTE B8:

LES ESCLAVAGISTES

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Lors de notre dernière patrouille, nous sommes tombés sur un truc pas commun : des civils, vivants, captifs des nécromanciens et emmenés vers une destination inconnue. Des notables, à en juger par leur apparence. Nous les avons observés de loin, mais il y avait au moins un apothicaire et un forgeron. Il est possible qu'en demeurant à proximité des prisonniers, les nécromanciens parviennent à dissimuler la présence de ces êtres vivants aux zombies, de la même façon que les nécromanciens dissimulent leur propre présence. Tout ça ne nous dit rien qui vaille. Nous devons sauver ces gens et découvrir ce qui se trame !

Et, si ça se trouve, il y aura un cuistot dans le tas. S'il vous plaît, par pitié.

5R	7V	9V
8R	4V	2R



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

Dalles requises : **2R, 4V, 5R, 7V, 8R & 9V.**

OBJECTIFS

1 - Libérez les captifs. Prenez au moins quatre Objectifs (sans compter le vert).

2 - Tous à l'abri. 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 au hasard parmi les cinq rouges, face cachée (pour un total de 6 pions). Mélangez-les et placez-les à côté du plateau, sans les révéler.

• **Nids grouillants.** Les portes rouges s'ouvrent dès qu'un Survivant se tient dans leur Zone ou traverse celle-ci (à l'aide d'un Enchantement Vitesse, par exemple). Les portes de Cryptes s'ouvrent normalement.

• **Captifs.** Chaque fois qu'un Nécromancien est éliminé, remplacez sa figurine par le pion Objectif du sommet de la pile, sans le révéler. Ce pion compte comme un Survivant possédant une Santé de 1, pas d'Action ni d'Équipement. Ce pion peut être pris comme un Objectif, ce qui équivaut à sauver le captif.

- Prendre un Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- Prendre l'Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend, ainsi que l'arme de Crypte Arbalète Orque, et active la Zone d'Invasion bleue.



• **Le caveau du sorcier.** Prendre l'Objectif vert donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend, ainsi que l'arme de Crypte Inferno.

• **(Optionnels) Artisans.** Les Survivants doivent sauver au moins quatre captifs, mais peuvent en libérer jusqu'à six. Lors de la mise en place de la prochaine Quête, chaque Survivant peut piocher 1 carte Équipement par captif libéré au-delà du quatrième (1 carte pour cinq captifs secourus, 2 cartes pour six). Ignorez les cartes « Aaahh !! » : défaussez-les pour piocher une autre carte.



QUÊTE B9:

AU SECOURS DE NÈRE POËL

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Traditionnellement, au cours de la Nuit de l'Hiver (la plus longue de cette saison), Nère Poël, le dieu de l'Hiver, 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 Nère Poël.

Le temple de l'hiver se trouve dans cette ville. Depuis ce lieu, on peut atteindre l'univers de poche dans lequel Nère 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. Nous devons également y aller, car c'est la Nuit de l'Hiver. Nous 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	3V
5R	4V	7V



QUÊTE - ZOMBICIDE

B9

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 de 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 B10: LE TAUREAU PAR LES CORNES

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Les braves gens que nous avons secourus* nous ont confié que c'étaient grâce à leurs compétences particulières qu'ils devaient d'avoir été épargnés. Leurs ravisseurs les emmenaient à la ville de Dornwich afin qu'ils servent « l'Usurier », un riche nécromancien respecté par ses pairs.

Dornwich est tombé aux mains de nos ennemis depuis longtemps pour devenir un de leurs avant-postes. Les tentatives héroïques pour reprendre la ville ont toutes été vouées à l'échec. Et les cadavres des assaillants jonchent encore les murailles. Les remparts sont gardés par des archers zombies. Une grande porte barre l'entrée de la ville, nimbée d'une noire magie qui ne laisse passer que les infectés.

En fait, Dornwich représente un peu notre futur si les zombies venaient à l'emporter. Mais pas tant qu'il me reste un souffle de vie ! Écoutez, j'ai un plan pour forcer cette porte noire...

* Voir Quête B8 Les Esclavagistes.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Wulfsburg, Deadeye Walkers & Abominotaur** (extension **Zombie Bosses**).

Dalles requises : 2R, 3V, 4V, 5R, 6R, 8R, 9V, 10V & 11R.

8R	3V	10V
4V	6R	9V
5R	2R	11R



- <  Aire de départ des Survivants
- <  Porte
- <  Walker Deadeye x2
- <  Zone d'Invasion
- <  Porte nécromantique
- <  Objectifs (5 XP)
- <  Sortie

QUÊTE - ZOMBICIDE

B10

OBJECTIFS

1 – Récupérez les armes magiques. Prenez tous les Objectifs rouges.

2 – Entrez dans Dornwich. 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 :

- Séparez les cartes Équipement Magique des autres et faites-en une pioche à part.

- Placez 2 Walkers Deadeye dans chacune des Zones indiquées. Ils ne peuvent jamais quitter leur Zone de départ. Vous pouvez utiliser des socles colorés pour les différencier des autres Walkers Deadeye.

· **Héros déchu.** Chaque Objectif rouge donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend, ainsi qu'une carte Équipement Magique au hasard.

· **La porte nécromantique.** Le cercle magique sur la dalle 9V représente la porte nécromantique. Il n'est pas possible de tracer des Lignes de vue vers ou dans cette Zone, à part pour y déposer le drap rouge (voir ci-dessous). Les Survivants ne peuvent pas se déplacer dans cette Zone. Les Zombies peuvent y circuler normalement.

· **Voir rouge.** L'Objectif bleu représente un grand drap rouge à utiliser contre les Abominotours. Il donne 5 points d'Expérience au premier Survivant qui le prend. Placez le pion Objectif sur le Tableau de bord du Survivant. Il n'occupe pas de place dans l'Inventaire et peut être échangé comme une carte Équipement.

- Dès que le drap rouge a été pris, les Abominotours considèrent la Zone du porteur comme étant leur Zone cible.

- Le drap rouge peut être déposé dans la Zone de la porte nécromantique depuis une Portée de 1 en Ligne de vue. Les Abominotours considèrent dès lors la Zone de la porte comme étant leur Zone cible. Retirez la porte et le pion Objectif dès qu'un Abominotour atteint la Zone. La voie est libre, mais le monstre retrouve son comportement normal !



QUÊTE B11: AQUA MALEDICTA

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 90 MINUTES

La première chose qui nous a frappés en entrant dans la cité de Dornwich*, c'est le silence qui y régnait, irréel même pour une ville infestée et condamnée. La seconde, c'était les cadavres d'animaux qui jonchaient les rues, mystérieusement épargnés par les charognards. Selon nos observations, il apparaît qu'ils ont été empoisonnés. Baldric a été le premier à le comprendre lorsque nous avons trouvé ce zombie en armure qui gardait un puits. L'eau de la ville avait été contaminée ! Afin de découvrir ce qui s'est passé et de trouver un remède, notre magicien doit récolter des échantillons.

Les infectés nous ont repérés et leurs hordes convergent dans notre direction. Quant aux zombies en armure, il semble qu'il s'agisse d'anciens prisonniers de marque, comme ceux que nous avons secourus récemment. Vraisemblablement, ils n'ont pas su satisfaire leur maître.

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague**,
Notorious Plagued Characters (1 ou 2).
Dalles requises : 3V, 5R, 6R, 7R 8R & 9R.

8R	9R
6R	3V
7R	5R



OBJECTIFS

Atteignez les objectifs ci-dessous dans n'importe quel ordre pour gagner la partie.

- **Récupérez les armes de Crypte.** Prenez l'Objectif bleu et le vert.
- **Purifiez les puits.** Prenez tous les Objectifs rouges avec Baldric (de la boîte *Zombicide : Black Plague*).



* Voir B8 Esclavagistes et B10 Le Taureau par les Cornes.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- N'ajoutez pas les cartes Zombie NPC à la pioche Zombie. Elles ne sont pas utilisées dans cette Quête.
- Placez un Nécromancien et des Walkers NPC dans les Zones indiquées.



• **Remède de grand-père.** Baldric doit être joué dans cette Quête.

• **De la forge à la crypte.** Prendre l'Objectif bleu ou le vert donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend, ainsi qu'une arme de Crypte au hasard.

• **Puits contaminés.** Seul Baldric peut prendre les Objectifs rouges. Chacun lui donne 5 points d'Expérience quand il le prend.

• **Portes scellées.** Les portes ne peuvent pas être ouvertes normalement. Quand un Nécromancien est éliminé, l'équipe des Survivants gagne le pion Drapeau (au dos du pion Sortie). N'importe quel Survivant peut défausser le pion Drapeau pour ouvrir une porte située dans sa Zone. Le pion Drapeau pourra être regagné de la même façon.

• **NPC en armure.** Chaque fois que des Walkers Standard sont générés, remplacez-en 1 par 1 Walker NPC. Les Walkers NPC ne peuvent pas être mis de côté dans le but de les échanger contre une arme de Crypte. À moins qu'ils ne soient éliminés par un Feu du Dragon ou une arme de Crypte, un Walker NPC vaincu est couché sur le côté dans la Zone qu'il occupait (l'Expérience est gagnée normalement). Aucun effet de jeu ne peut affecter un Walker NPC couché.

Au cours de chaque Phase de Fin de Round, lancez 1 dé pour chaque Walker NPC couché : sur un 4+, il se relève ! Redressez sa figurine. Le Walker NPC revient en jeu normalement. Sur un résultat inférieur, le Walker NPC retourne normalement dans la réserve.

QUÊTE B12:

PROJECTILE IMPROVISÉ

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Ea bonne nouvelle, c'est qu'on a dégotté un trébuchet. La mauvaise, c'est qu'on n'a pas les munitions qui vont avec. C'est vraiment les boules, d'autant plus qu'on se retrouve face à une espèce de fortification orque grouillant de zombies. Je crois bien qu'on va devoir battre en retraite et – attends ! Attends, attends, attends... si, au lieu d'utiliser un bon vieux rocher, on balançait un de ces gros orques zombies ?

Je le sens bien ! Je ne suis pas certain que ça va marcher, mais ce qui est sûr, c'est qu'on va se marrer !

18V	17V	12V
20V	13V	15V

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde**.

Dalles requises : 12V, 13V, 15V, 17R, 18V & 20V.

OBJECTIFS

Atteignez les objectifs dans l'ordre donné pour gagner la partie.

1 – Vérifiez le secteur, au cas où. Qui sait, on pourra peut-être dénicher un ou deux rochers. Prenez tous les Objectifs.

2 – Chargez un Orque dans le Trébuchet. Dépensez les Actions requises pour tirer avec le Trébuchet en ayant un (et un seul) Zombie Orque dans la Zone.

3 – Détruisez l'entrée de la forteresse des Zombies. Détruisez la porte bleue et la Zone d'Invasion bleue. La Quête réussit dès que ces deux éléments ont été détruits avec le Trébuchet.



RÈGLES SPÉCIALES

• **Pas de rocher, mais une belle trouvaille.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend.

• **Orque filant.** Le Trébuchet ne peut être utilisé que si un Zombie Orque (et un seul) se trouve dans la Zone. Retirez immédiatement la figurine du Zombie Orque quand le Trébuchet est utilisé (le Survivant qui tire gagne l'XP de ce Zombie).

• **Projectile improvisé.** Les Zombies Orques utilisés en tant que projectiles pour le Trébuchet disposent des caractéristiques suivantes :

- Tout Zombie Orque (qui ne soit ni un Fatty ni une Abomination) : Tir de Dispersion (6 dés. Précision 4+. 1 Dégât)
- Fatty Orque : Mitraille (3 dés. Précision 4+. 2 Dégâts)
- Abomination Orque : Rocher (1 dé. Précision 4+. 3 Dégâts)

• **Condamner les accès.** Si le Trébuchet est utilisé pour tirer sur une Zone d'Invasion, tout pion d'Invasion qu'elle contient dispose du même Ordre de priorité que les Walkers. La Zone peut être ciblée même si elle ne contient aucun Zombie. Si au moins 1 touche est obtenue, le pion d'Invasion est déplacé vers n'importe quelle autre Zone d'Invasion. Le pion d'Invasion bleu ne peut être touché que s'il est actif. Dès qu'il est touché, la Quête est réussie.

• **Porte lourdement blindée.** La porte bleue ne peut pas être ouverte normalement. Elle peut être spécifiquement ciblée par une Attaque de Trébuchet. La porte est ouverte si elle subit 3 Blessures au cours d'une seule Attaque (soit avec une valeur de Dégâts de 3, soit en obtenant suffisamment de touches pour infliger au moins 3 Blessures).

• **Forteresse Orque.** La Zone d'Invasion bleue est activée dès que la porte bleue est ouverte.



QUÊTE B13:

L'ÉPREUVE DU FEU

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Plusieurs incendies se sont déclarés simultanément dans le village, nous prenant de court. Les nécromanciens nous ont trouvés et ils ont recours à de vieilles ruses orques afin de nous combattre à découvert. Nous ne pouvons pas nous permettre de perdre les ressources disséminées dans le secteur. Nous devons repousser la horde verte !

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde.**

Dalles requises : **12V, 13V, 14R, 15V, 16V, 17V, 18V, 19R & 20R.**

OBJECTIFS

Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie.

1 – Éteignez l'incendie ! Utiliser de l'eau pour éteindre tous les feux, en prenant les Objectifs rouges (voir Règles Spéciales).

2 – Détruisez la forge contaminée. Tirez avec le Trébuchet sur la Zone de la Forge jusqu'à la détruire à l'aide d'un rocher.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Placez des pions de votre choix à proximité du plateau pour représenter les pions Eau. Des pointeurs non utilisés peuvent faire l'affaire !

- Conservez les pions Objectif rouges non utilisés à proximité du plateau. Ils servent à indiquer les Zones de Feu.

• **Point d'eau.** Tout Survivant qui se trouve dans la Zone d'Eau peut dépenser 1 Action pour gagner 1 pion Eau. Ce pion occupe un emplacement dans l'Inventaire et peut être défaussé comme n'importe quelle carte Équipement. Un Survivant peut transporter un maximum de 3 pions Eau.

• **Une ville en flammes !** Les Zones contenant un pion Objectif rouge (ou plus) sont des Zones de Feu.

- Les Zones de Feu ne peuvent ni être traversées ni générer de Zombie. Elles ne bloquent pas la Ligne de vue. La Compétence Saut peut être utilisée pour passer par-dessus une Zone de Feu. La Compétence Poussée peut être utilisée pour repousser des Zombies dans une Zone de Feu : les Zombies sont éliminés et le Survivant gagne l'XP correspondante.

- Tout Survivant situé à une Portée de 1 d'une Zone de Feu de disposant d'une Ligne de vue vers celle-ci peut dépenser 1 Action et 1 pion Eau de son Inventaire. Lancez un dé : sur 4+, retirez un Objectif rouge de la Zone de Feu. Le Survivant gagne 5 points d'Expérience. S'il ne reste plus d'Objectifs rouges dans la Zone, le feu est éteint et la Zone redevient normale.

- Chaque fois qu'un Survivant utilise un Feu du Dragon, placez 1 pion Objectif rouge dans la Zone, qui devient une Zone de Feu. Si vous ne disposez plus d'Objectifs rouges, la Quête échoue.

• **Allumer le feu, allumer le feu.** Les Nécromanciens n'essaient pas de s'enfuir. Au lieu de ça, ils tentent de rejoindre la Zone de la Forge. S'ils y parviennent, ils sont considérés comme éliminés (les règles normales concernant l'élimination des Nécromanciens s'appliquent). Ajoutez également un pion Objectif rouge supplémentaire, s'il en reste, dans une Zone de Feu. Si vous ne disposez plus de pions Objectif rouges, la Quête échoue.



QUÊTE - ZOMBICIDE

B13



Aire de départ
des Survivants



Zone d'Invasion



Porte ouverte



Porte



Objectif
(5 XP)



Trébuchet



Zone d'Eau



Zone de la Forge













19R	20R	14R
12V	16V	13V
17V	15V	18V



QUÊTE B14:

CHAMPIONS ORQUES

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Nous sommes tombés sur un ancien lieu sacré des orques. Rolf prétend qu'ils s'y rassemblaient autrefois pour honorer leur force et effectuer leur rite de passage. Il semble qu'ils soient encore là aujourd'hui, mais sous forme de zombies. L'endroit abrite de nombreuses armureries de fortune contenant un véritable arsenal. Toujours selon Rolf, certaines de ces armes étaient considérées comme des reliques et utilisées lors de rituels. Personne ne sait ce qu'elles sont devenues, les prêtres les ayant probablement mises à l'abri lors de l'invasion des nécromanciens. Les zombies semblent toutefois irrésistiblement attirés par le pouvoir de ces reliques. Nous pourrions nous servir d'eux pour découvrir où sont cachées ces armes. Cependant, il va falloir se montrer prudents : de grands guerriers ont jadis reçu la tâche de garder ces artefacts.

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde, Friends and Foes.**

Dalles requises : 13V, 16V, 18V, 20V, 21V & 25R.

13V	18V	16V
20V	25R	21V



QUÊTE - ZOMBICIDE

B14

OBJECTIFS

Emparez-vous des anciennes armes magiques des Orques.
Prenez tous les Objectifs.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- **Zombie va à la chasse perd sa place.** Chaque Objectif ne peut être pris que si au moins un Zombie occupe la Zone. Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend, ainsi qu'une arme de Crypte au hasard.

· **Champions Orques (morts depuis longtemps).** Quand l'Objectif bleu est pris, placez 1 Abomination Orque dans la Zone. Quand l'Objectif vert est pris, placez une Abomination Corrompue dans la Zone.

· **L'attrait du pouvoir.** Les Zombies considèrent les Objectifs comme des Survivants (ils comptent comme des pions Bruit permanents, seront prioritaires par rapport au bruit si les Zombies les ont en Ligne de vue, etc.). Les Zombies activés dans une Zone contenant un Objectif ne font rien à moins qu'un Survivant ne s'y trouve également, auquel cas ils attaquent normalement.



QUÊTE B15: LA BANSHEE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Les rumeurs étaient vraies. Le village de Grimwoorde est hanté par des spectres. Et infesté de rats, aussi. Et il grouille de zombies, bien sûr. On dit que, durant les premiers jours de l'invasion, une femme nommée Gail fut accusée d'être une nécromancienne et condamnée à mort. Les zombies déferlèrent ensuite sur le village, massacrant tout le monde. Gail, devenue une banshee, cherche à présent à se venger de ses tourmenteurs en les ressuscitant sous forme de marcheurs spectraux. Nous devons trouver son corps et lui donner une sépulture.

Pour combattre les spectres, nous aurons également besoin de sorts de combat.

Je sens que le barbare va adorer !

Matériel requis : **Green Horde, No Rest For The Wicked.**
Dalles requises : **12R, 13V, 14V, 15R, 16V, 17R, 18V, 19R & 20V.**

OBJECTIFS

Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie.

1 - Trouvez le corps de Gail et purifiez le lieu de son exécution. Prenez l'Objectif bleu et le vert.

2 - Permettez à cette âme tourmentée de trouver le repos. Créez un Feu du Dragon dans la maison de Gail, dans la Zone indiquée par le drapeau.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place :

- Le Dragon Nécromantique n'est pas utilisé dans cette Quête.
- Mettez les cartes Zombie des Walkers Spectraux à part et mélangez-les pour former une pioche séparée.
- Placez l'Objectif bleu et le vert parmi les rouges, face cachée.
- Placez un Nécromancien dans la Zone indiquée.

• **Repos éternel.** Chaque Objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend.

• **Villageois fantômes.** Commencez chaque étape d'Invasion par le pion d'Invasion bleue. Cette Zone d'Invasion ne génère que des Marcheurs Spectraux : piochez dans le deck correspondant.

• **Gail, la banshee.** La figurine du Nécromancien représente la Banshee. Cette dernière possède les caractéristiques d'un Nécromancien Orque. Toutefois, les règles des Nécromanciens ne sont pas utilisées dans cette Quête. À la place :

- Les cartes Zombie Nécromancien génèrent et active la Banshee au lieu de produire leur effet. Les Zombies indiqués sont normalement ajoutés à la Horde.

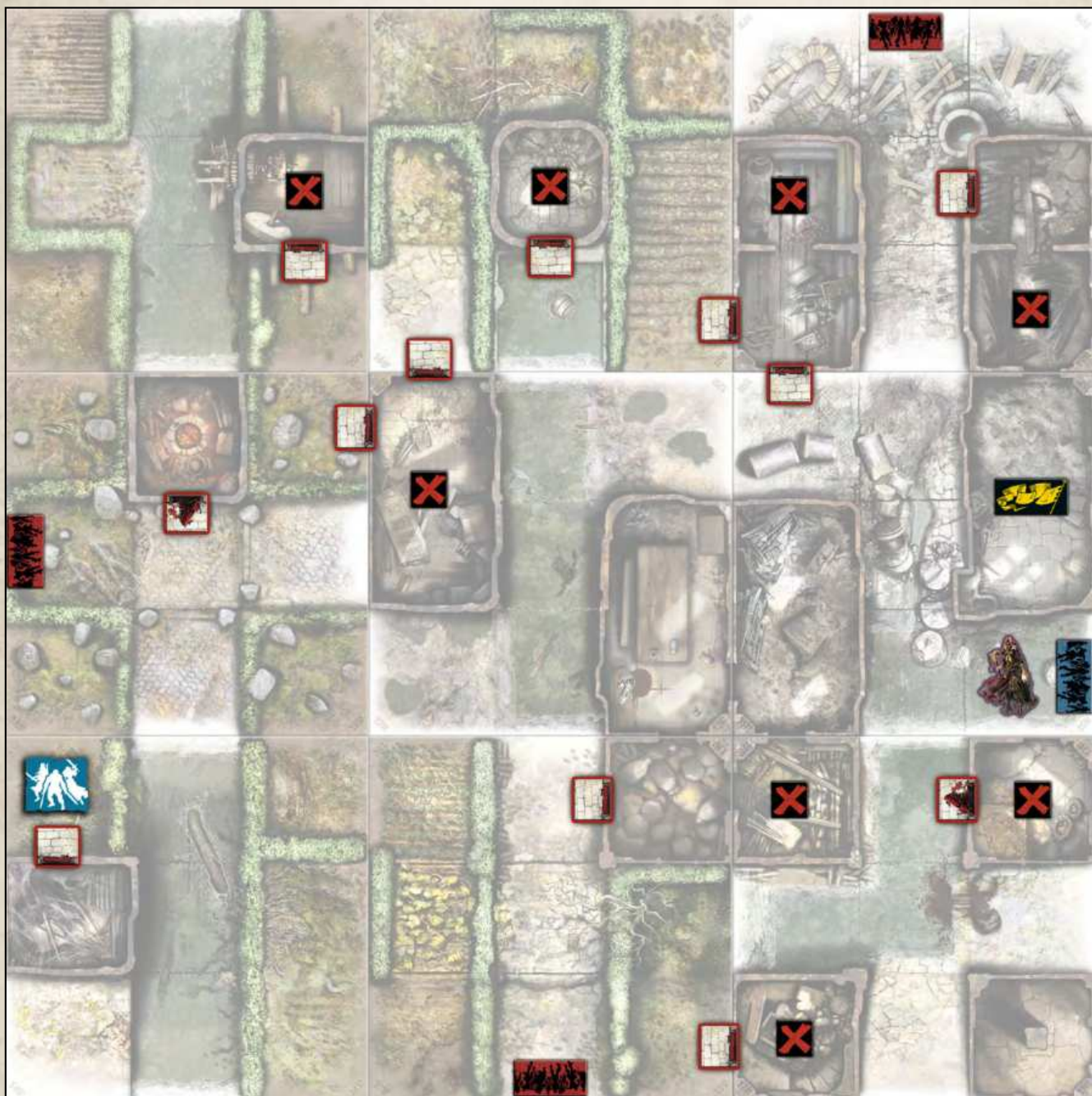
- La Banshee utilise les règles normales de déplacement des Zombies.

- Chaque fois que la Banshee dispose d'une Ligne de vue vers un Survivant à la fin d'une Action (ou d'une étape de Déplacement), déplacez le pion d'Invasion bleu dans la Zone de la Banshee. Retirez ensuite la Banshee du plateau (pas de gain d'XP).



QUÊTE - ZOMBICIDE

B15



20V	16V	19R
18V	12R	15R
14V	13V	17R














**Aire de départ
des Survivants**



Porte



**Objectif
(5 XP)**



Maison de Gail



Porte ouverte



La Banshee



Zones d'Invasion



QUÊTE B16: DÉGOÛTANT !

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

A ce qu'on dit, le sang d'orque corrompu peut servir de Bile de Dragon. Ce truc gluant pue comme l'enfer, mais nous allons quand même voir si le jeu vaut la chandelle. S'il s'avère que ce n'était que des bobards, on aura quand même éliminé tout un tas de zombies orques. Ces créatures hérissées de pointes me révoltent ! Pas très loin d'ici, nous avons repéré un village orque en ruines abritant une sorte de lazaret qui a servi isoler les infectés avant qu'ils n'envahissent l'endroit. C'est l'endroit rêvé où trouver du sang d'orque corrompu. Dégoûtant.

Matériel requis : **Green Horde, Friend & Foes.**

Dalles requises : **21R, 22R, 23R & 25R.**

OBJECTIFS

Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1- **Obtenez un échantillon de sang par Survivant.** Voir règles spéciales.
- 2- **Rentrez pour effectuer quelques tests.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. 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 les autres Objectifs de côté.
- Mettez de côté les cartes Zombies de Walkers Corrompus. Mélangez-les pour former une pioche séparée.

• **Regardez ce que j'ai trouvé !** Chaque objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend, ainsi qu'une arme de Crypte au hasard.

• **Lazaret.** Lors de chaque Étape d'Invasion, commencez par le pion d'Invasion bleu. Cette Zone ne génère que des Walkers Corrompus. Piochez dans le deck approprié.

• **Ils sont trop nombreux !** Quand l'Objectif vert est révélé, placez le pion d'Invasion vert dans sa Zone. Cette Zone ne génère que des Walkers Corrompus. Piochez dans le deck approprié.

• **Échantillons de sang.** Chaque fois qu'un groupe de Walkers Corrompus est éliminé, couchez une des figurines dans la Zone.

- Un Survivant dans cette Zone peut dépenser 1 Action pour récupérer un échantillon de sang. Retirez la figurine du Walker Corrompu. Placez ensuite l'un des Objectifs rouges mis de côté sur la fiche d'Identité du Survivant. Un Survivant peut transporter plusieurs échantillons de sang.

- Par défaut, les figurines couchées sont retirées lors de la Phase de Fin du Round suivante.

• **Attention aux entrées du lazaret.** Si la Zone d'Invasion verte et la bleue sont toutes deux retirées du jeu, la Quête échoue.



21R	23R
25R	22R



QUÊTE - ZOMBICIDE

B16

QUÊTE B17:

PORTAILS NÉFASTES

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Une force maléfique crée des failles interdimensionnelles qui dévastent la cité.

Ce n'est qu'en assemblant une ancienne relique connue sous le nom de Baguette de Négation que nous parviendrons à sauver notre ville !

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde**.

Dalles requises : **14R, 16R, 19R, 20R**

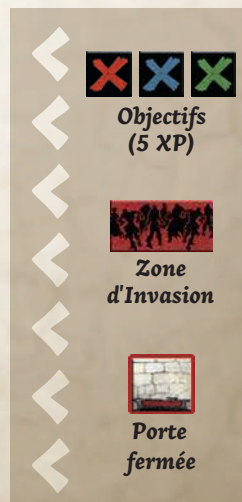
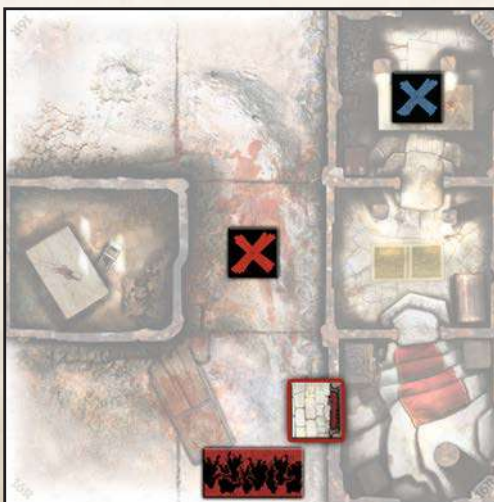
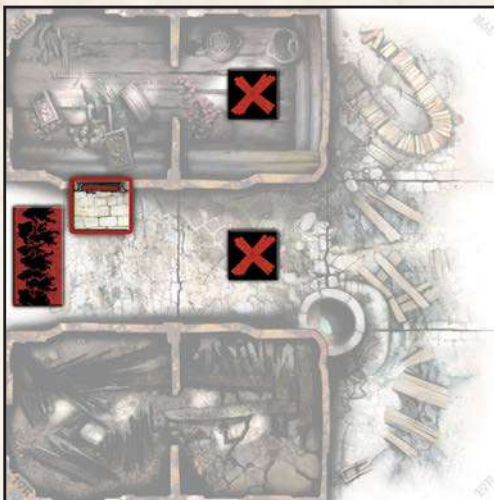
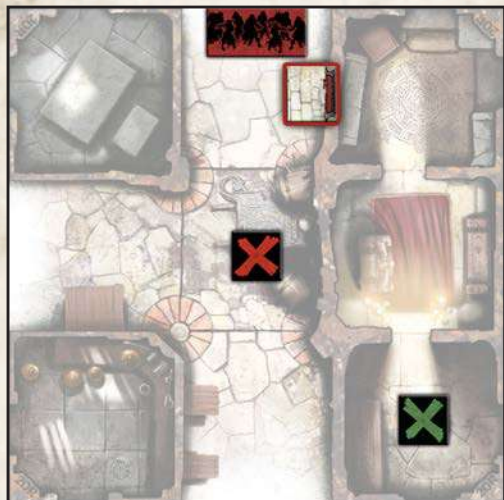
20R	19R
14R	16R

OBJECTIFS

Rassemblement ! Prenez tous les Objectifs situés dans des Zones de bâtiment sans perdre aucun Survivant.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Portails.** Les Objectifs rouges au centre de chaque dalle représentent des portails (ils ne peuvent pas être pris). Tous les portails sont considérés comme adjacents, tant pour les Survivants que pour les Zombies (ce qui signifie que les Zombies peuvent les utiliser pour pourchasser les Survivants).
- **Par où commencer ?** Au début de la partie, les joueurs choisissent un portail qui servira d'Aire de départ aux Survivants.
- **Repousser l'ennemi.** Quand un Survivant prend un Objectif rouge, il gagne 5 points d'Expérience et peut retirer un pion d'Invasion de son choix.
- **Aide souterraine.** Quand un Survivant prend un Objectif bleu ou vert, il gagne 5 points d'Expérience et pioche une arme de Crypte.



QUÊTE B18:

NAEVOK LE NÉCROMANCIEN

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 60 MINUTES

Un nécromancien orque sème le chaos dans la petite bourgade de Zakagon. Il est presque invincible et notre seul moyen de la vaincre consiste à rassembler les différents ingrédients de la potion qui annule son sortilège de protection.

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde.**

Dalles requises : **17R, 18V, 19V, 20R**

OBJECTIFS

Trouvez les herbes. Prenez tous les Objectifs.

Terrassez Naevok. Tuez le Nécromancien Orque et le touchant au moins trois fois.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Placez le Nécromancien Orque dans la Zone indiquée.
- Placez les Walkers, Runners et Fatties Orques dans les Zones indiquées.
- Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.

Aire de départ des Survivants

Objectif (5 XP)

Coordonnées de téléportation

Fatty Orque

Runner Orque

Walker Orque

Nécromancien Orque

Porte ouverte

Zone d'Invasion

• **Herbes odorantes.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Prendre un Objectif aux deux faces rouges permet également au Survivant de piocher une arme de Crypte. Le Survivant peut réorganiser son Inventaire gratuitement.

• **Naevok le Nécromancien.** La figurine du Nécromancien Orque représente Naevok. Les règles de Nécromancien normales ne sont pas utilisées dans cette Quête.

- Naevok commence directement en jeu, sans Zone d'Invasion de Nécromancien.

- Les cartes Nécromancien activent Naevok. Les Zombies ajoutés à la Horde par ces cartes sont générés normalement.

- Lorsqu'il se déplace, Naevok se téléporte. Lorsqu'il est activé, générez une carte Zombie dans la Zone qu'il occupe, puis lancez deux dés, l'un après l'autre. Le premier résultat indique la colonne dans laquelle se téléporte Naevok, tandis que le second indique la ligne. Placez le Nécromancien dans la Zone qui correspond à ces coordonnées.

- Sort de protection. Aucune attaque ne peut cibler Naevok tant que le 4^e Objectif n'a pas été pris.

• **Second souffle !** Lorsque tous les Objectifs ont été pris, Naevok devient plus puissant. Appliquez les règles suivantes :

- Après la téléportation de Naevok, activez tous les Zombies situés dans sa Zone ou dans une Zone adjacente.

- Mettez 3 Objectifs de côté. Ils représentent la santé de Naevok. Chaque Round, une attaque réussie sur Naevok lui retire 1 pion Santé et donne 2 points d'expérience à chaque Survivant. Naevok ne peut pas perdre plus de 1 pion Santé par Round. Naevok est vaincu lorsqu'il perd son dernier pion Santé.



QUÊTE - ZOMBICIDE

B18

QUÊTE B19:

PROTÉGEZ LE TRÉBUCHET

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Nous pensions être en sécurité, mais voilà que les orques franchissent nos murailles.

Il n'y a qu'un seul moyen de mettre un terme à ces assauts incessants : nous devons frapper en plein cœur de leur tribu ! Hélas, il nous est impossible de déplacer le trébuchet par nous-mêmes. Il nous faut trouver des renforts dans la cité afin de placer l'engin en position de tir.

Matériel requis : **Zombicide : Green Horde**.

Dalles requises : **13V, 16V, 17V, 18V, 19V & 20V.**

OBJECTIFS

Ho hisse ! À la fin d'un Round, tous les Survivants doivent se trouver dans la Zone de l'Objectif bleu avec le Trébuchet encore en état de marche.

20V	16V	18V
13V	19V	17V

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mon précieux.** Pour cette Quête, le Trébuchet est considéré comme un Survivant avec une Santé de 10. Placez des pions Bruit sur sa carte pour représenter les Blessures qu'il subit.
- **Pousser l'avantage.** Chaque Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend et permet de déplacer le Trébuchet de 1 Zone en direction de l'Objectif bleu.
- **Tenez bon !** Au début de la Phase des Zombies, si un Zombie est adjacent à une Barrière, ajoutez 1 pion Bruit sur celle-ci. Si la Barrière a déjà 2 pions Bruit, retirez-la.

