BP01 :

DANS LES CATACOMBES

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

UNE MISSION EDGE ENTERTAINMENT

Nous avons fini par découvrir le repaire d'un de ces nécromanciens. Nous pensons qu'il en est actuellement absent, parti conquérir la ville à la tête de ses hordes et que son laboratoire contient des indices cruciaux sur la nature des infectés, ainsi que sur les plans de leurs maîtres. Si nous parvenions à mettre la main sur le journal du nécromancien, nous pourrions peut-être inverser le cours des choses. Mais hélas, l'endroit est complètement scellé. Le seul moyen d'entrer est de passer par les catacombes. Nelly connaît une entrée, mais il nous faudra d'abord trouver de quoi forcer la porte barricadée qui y mène.

Je me dis que les gars qui ont condamné cette porte l'ont sûrement fait pour une bonne raison. J'espère qu'on ne va pas trop faire de mauvaises rencontres en chemin...

Dalles requises : **1V, 4V, 5R, 6V, 7R & 8V.**

Objectifs

Remplissez les objectifs suivants pour gagner la partie :

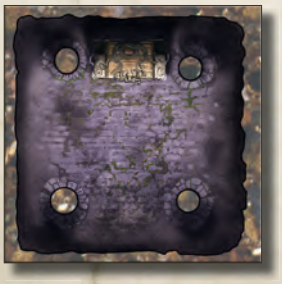
Nec plus ultra. Ça veut dire : n'allez pas plus loin. C'est sûrement pour une bonne raison. Trouvez de quoi défoncer la porte qui mène dans les catacombes. Prenez l'Objectif bleu.

Savoir interdit. Trouvez le journal du Nécromancien. Prenez l'Objectif vert en passant par la Crypte.

Règles Spéciales

- **Mise en place.**
  - Placez un Artefact au hasard dans la Crypte.
  - Placez l'Objectif bleu, face cachée, au hasard parmi les rouges.
- **Des Indices sur le chemin.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Porte condamnée.** La porte bleue ne pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.
- **Gardiens de Tombes.** À l'ouverture de la porte de Crypte menant au repaire du Nécromancien, placez trois Walkers dans chacune des Zones indiquées.

4V	8V
5R	7R
6V	1V



BP02 Quête 1 :

Dans les couloirs du temps

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 45 MINUTES

Une Quête Edge Entertainment

Le 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

BP02 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 pourrons 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 SPECIALES

• **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.*