

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