QUÊTE B12:

PROJECTILE IMPROVISÉ

MOYEN / 6+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

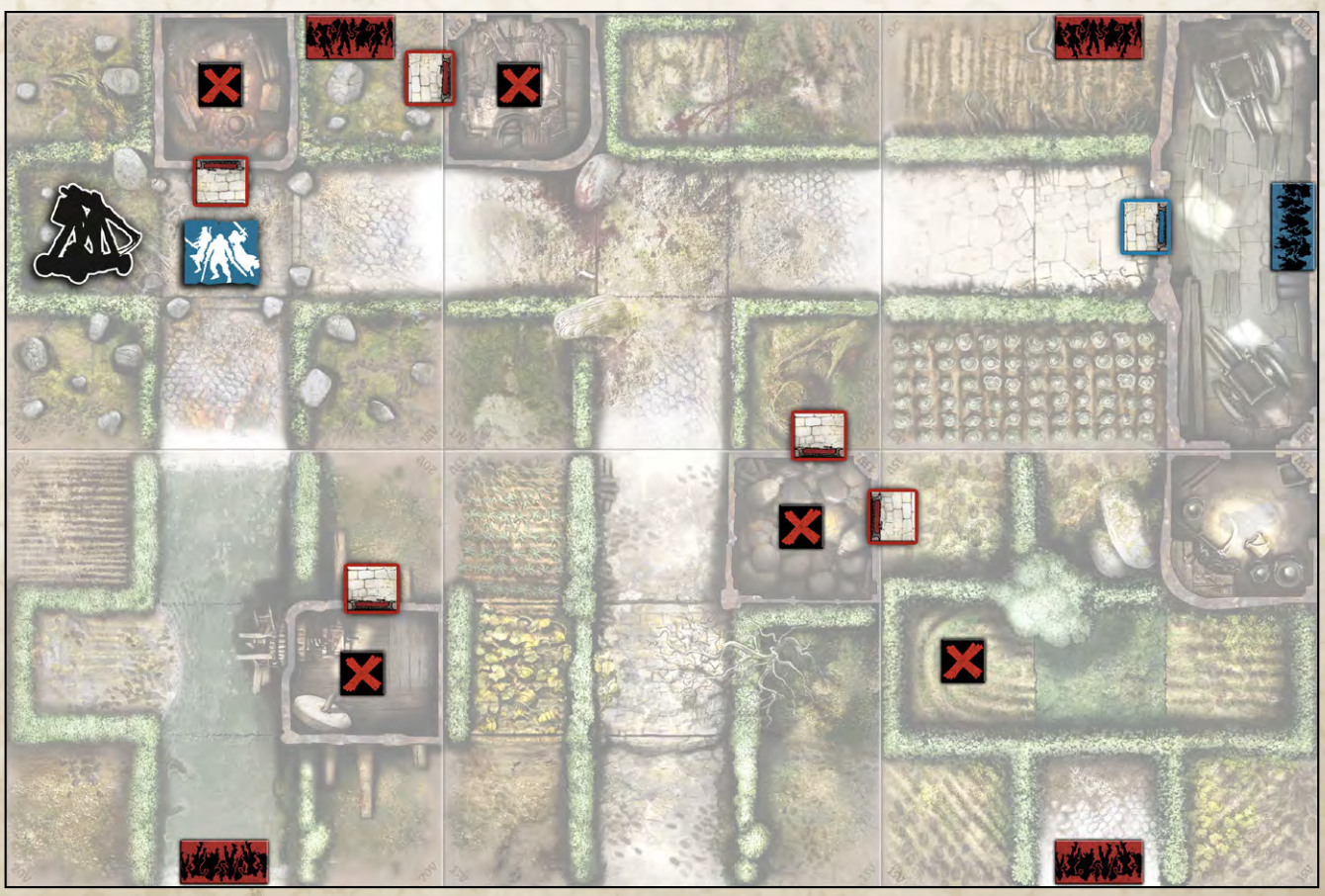
La bonne nouvelle, c'est qu'on a dégotté un trébuchet. La mauvaise, c'est qu'on n'a pas les munitions qui vont avec. C'est vraiment les boules, d'autant plus qu'on se retrouve face à une espèce de fortification orque grouillant de zombies. Je crois bien qu'on va devoir battre en retraite et — attends ! 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.