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.

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

QUÊTE - ZOMBICIDE