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.