

QUÊTE B16: DÉGOÛTANT!

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

A ce qu'on dit, le sang d'orque corrompu peut servir de Bile de Dragon. Ce truc gluant pue comme l'enfer, mais nous allons quand même voir si le jeu vaut la chandelle. S'il s'avère que ce n'était que des bobards, on aura quand même éliminé tout un tas de zombies orques. Ces créatures hérissées de pointes me révoltent! Pas très loin d'ici, nous avons repéré un village orque en ruines abritant une sorte de lazaret qui a servi isoler les infectés avant qu'ils n'envahissent l'endroit. C'est l'endroit rêvé où trouver du sang d'orque corrompu. Dégoûtant.

Matériel requis : **Green Horde, Friend & Foes.**
Dalles requises : **21R, 22R, 23R & 25R.**

OBJECTIFS

Atteignez les objectifs dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1- **Obtenez un échantillon de sang par Survivant.** Voir règles spéciales.
- 2- **Rentrez pour effectuer quelques tests.** Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.**
 - Placez l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
 - Mettez les autres Objectifs de côté.
 - Mettez de côté les cartes Zombies de Walkers Corrompus. Mélangez-les pour former une pioche séparée.
- **Regardez ce que j'ai trouvé !** Chaque objectif donne 5 points d'Expérience au Survivant qui le prend, ainsi qu'une arme de Crypte au hasard.
- **Lazaret.** Lors de chaque Étape d'Invasion, commencez par le pion d'Invasion bleu. Cette Zone ne génère que des Walkers Corrompus. Piochez dans le deck approprié.
- **Ils sont trop nombreux !** Quand l'Objectif vert est révélé, placez le pion d'Invasion vert dans sa Zone. Cette Zone ne génère que des Walkers Corrompus. Piochez dans le deck approprié.
- **Échantillons de sang.** Chaque fois qu'un groupe de Walkers Corrompus est éliminé, couchez une des figurines dans la Zone.
 - Un Survivant dans cette Zone peut dépenser 1 Action pour récupérer un échantillon de sang. Retirez la figurine du Walker Corrompu. Placez ensuite l'un des Objectifs rouges mis de côté sur la fiche d'Identité du Survivant. Un Survivant peut transporter plusieurs échantillons de sang.
 - Par défaut, les figurines couchées sont retirées lors de la Phase de Fin du Round suivante.
- **Attention aux entrées du lazaret.** Si la Zone d'Invasion verte et la bleue sont toutes deux retirées du jeu, la Quête échoue.



21R	23R
25R	22R

