

Scénario XL03 – Monstruosité

Suite à la première nuit d'invasion d'infectés morts-vivants, toute la bourgade de Grattertown s'est organisée précipitamment et a mis en place des protections. Certains parlent déjà d'une espèce de peste noire qui touche les vivants et se transmet par morsure. Les gens ainsi contaminés se transforment, et agressent les personnes saines. On entend parler de « zombies ». Il y a fort à parier que les nécromanciens sont derrière tout ça, mais comment ont-ils fait ? Et dans quel but ?

Alors que votre groupe se pose beaucoup de questions, des personnes armées complètement affolées font irruption par les ruelles à votre droite. Le repos aura été bien court. Vous les stoppez dans leur élan et leur demandez ce qui se passe : « une créature monstrueuse est apparue, et a balayé nos défenses. Nous avons tenté de lui tenir tête, mais nos armes, même les plus puissantes, étaient inefficaces contre elle. Nous n'avons rien pu faire et avons dû fuir. Nous sommes les seuls survivants. Nous avons abandonné les défenses mises en place dans le quartier Ouest, et n'avons pu endiguer le flot continu de ces créatures. »

L'heure est grave, il ne manquait plus que ça. Vous devez à tout prix reprendre le poste de garde Ouest et détruire toutes les créatures qui se sont infiltrées dans les bâtiments. Vous prenez votre courage à deux mains, et il vous faut en plus vous rendre compte par vous-même de l'existence d'une telle Monstruosité, et voir comment la détruire, coûte que coûte.

Objectifs

Rejoindre le quartier Ouest, ouvrir et nettoyer tous les « espaces intérieurs » en tuant tous les Zombies, mais aussi dénicher la Créature et la détruire.

Matériel nécessaire

- Zombicide Black Plague

Survivants conseillés

Avoir au minimum 1 Survivants au niveau jaune.

Règles Spéciales

Règles du scénario :

- On ne peut pas avoir plus d'une Abomination en jeu.
 - o Si on pioche la même carte d'activation que l'Abomination déjà en jeu, elle gagne une (et une seule) action supplémentaire pendant le tour des Zombies,
 - o Si on pioche une deuxième fois la même carte d'activation que l'Abomination déjà en jeu, ou la carte d'activation d'une autre Abomination, alors défausser la carte et en piocher une autre.
- On appelle pour ce scénario un « espace intérieur », un espace complet de zones d'intérieur toutes situées entre 2 portes.

Objectifs

- Lorsqu'un Survivant tue le dernier Zombie d'un « espace intérieur », il bénéficie d'un Bonus d'Expérience de 1/5 XP,
- Lorsqu'un Survivant enlève le dernier point d'une Abomination en jeu, il bénéficie d'un Bonus d'Expérience de 1/5 XP.

Victoire :

- La victoire est validée si tous les Zombies dans les « espaces intérieurs » ont été tués, et qu'au moins une Abomination a été détruite.

Fin de la partie

- Vous êtes complètement dépassés par le nombre des Zombies, et ces Abominations sont très dangereuses. Vous devez abandonner le quartier Ouest à ces créatures, et vous échapper si vous le pouvez. Il vous faudra vite vous regrouper, faire le point sur les défenses qui restent, et rallier toute personne en état de se battre.



1R	9R
6R	2R
5R	3V