

## Scénario XL01 – Pandémie Macabre

Suite au mariage du fils du Seigneur Carom, Stan le Sage, avec la Vierge des contrées de l'Est, Isabel la Douce, toutes les Terres environnantes sous la protection du Seigneur célèbrent l'évènement qui marque la fin de la guerre, et signe une paix méritée pour un peuple amoindri qui a souffert des 10 dernières années de luttres incessantes. Dans la bourgade de Grattertown, à quelques lieues seulement du château, quelques héros de guerre viennent festoyer, fêter la fin de la guerre et le début des réjouissances. Depuis ce matin, un grand marché a été ouvert pour célébrer la paix, et de nombreux marchands viennent proposer leurs produits. Des gens sont arrivés parfois de très loin pour profiter des animations, qui s'équipant de produits artisanaux, qui profitant des produits locaux, et même certains dépensant plus en beuveries qu'en nourriture. La fin de la journée arrivant, chacun se rapprochait de la grande salle des fêtes aménagée pour l'occasion en taverne, où la bière coulait à flot, et les rôtis passaient l'un après l'autre sur le feu pour satisfaire ces gens affairés à ripailler.

Nelly, serveuse de taverne depuis son plus jeune âge, était au travail depuis tôt le matin et profitait enfin d'une pause bien méritée. Malgré l'aide de son amie Ann, du couvent voisin, la tâche était ardue. Les deux amies partageaient une bonne bière, tout en étudiant quelques beaux mâles sûrement revenus des champs de bataille. Un Paladin, tout en armure, parlait fort et riait gras, échangeant des propos imbibés avec ce qui semblait être un ami de longue date, un vieux magicien au regard malicieux. Le Paladin se faisait appeler Clovis, et apostrophait son ami le Magicien sous le patronyme de Baldric. Malgré l'âge avancé de ce dernier, sa main semblait sûre, et son comportement restait discret et attentif. Derrière eux, Samson, un Nain chichement armé était renversé au sol, un verre vide à la main, regardant les gens passer, murmurant quelques moqueries de temps en temps. Puis elles le virent, sortant de l'ombre, pour essayer de se mêler à la populace. Grand, élancé, d'une beauté propre à son peuple. Silas, un Elfe à l'esprit bien trempé, avait entendu parler de dérives à cause de Nécromanciens se regroupant pour tester leurs pouvoirs en créant des Hordes de Créatures déshumanisées. Il était parti prendre la mesure de ces dires issues de la rumeur. Mais il n'avait jusqu'alors rien trouvé, et profitait des réjouissances pour se désaltérer, et pourquoi pas, avec un peu de chance, s'enquérir de quelque information exploitable.

Alors qu'il avance au milieu des gens sous le regard intrigué des deux amies, Silas s'arrête soudainement, l'air grave et inquiet. Il semble tendre l'oreille, avec l'acuité aiguisée de sa race, et entendre ce que les autres convives ne pouvaient encore percevoir. Il se met alors soudainement à crier au milieu de la pièce, intimant au silence tout le monde autour de lui. Surpris, tous font silence et se tournent vers lui, intrigués. Un cri féminin se fait entendre, venant des ruelles. Puis des bris de glace dans la rue, des grognements, des courses effrénées, des gens qui crient et s'enfuient. Même dans la réserve attenante, on entend des vitres se casser et des choses entrer. La porte les séparant de la pièce qui jouxte commence à trembler, et des griffures se font entendre sur le bois de l'autre côté. Le Magicien est le premier à réagir, demandant à qui le peut, de s'armer et de former un groupe. Il sort son épée et tend son bâton. Silas prépare son arc et vient se positionner à côté de lui. Clovis dégaine également, Samson se relève et brandit un marteau de guerre. Nelly et Ann se regardent, hésitant un instant, puis se pressent derrière le comptoir. Elles en ressortent rapidement, tenant chacune une épée à la main, et rejoignent le groupe...

### Objectifs

Pour endiguer le flot des Zombies, il faut faire exploser les deux ruelles afin que les gens puissent s'enfuir. Pour cela, il faut trouver la petite grenade (verte) et la grande grenade (bleue). Il faut ensuite les enflammer à l'aide d'une torche et les jeter au bout des ruelles.

### Matériel nécessaire

- Zombicide Black Plague

## Survivants conseillés

- **Ann** → Épée Courte
- **Baldric** → Explosion de Mana
- **Clovis** → Marteau
- **Nelly** → Épée Courte
- **Samson** → Épée Courte
- **Silas** → Arc Court

## Règles Spéciales

### Mise en place :

- Ne pas utiliser les cartes d'Invasion d'Abominations,
- Placer 3 objectifs face cachée : le vert, le bleu et un rouge.

### Pions Objectif

- L'objectif bleu correspond à la grenade bleue,
- L'objectif vert correspond à la grenade verte,
- L'objectif rouge correspond à une torche.

### Attention ça va péter :

- Pour allumer une grenade, un Survivant doit l'avoir en main, et doit soit avoir une torche dans l'autre main, soit un autre Survivant sur la même case doit en avoir une en main ; il suffit d'utiliser une seule action spéciale pour allumer une torche et la jeter,
- Une grenade allumée explose dans la zone sur laquelle elle est jetée, à distance de 1 (le Survivant doit donc se trouver sur la dernière zone, adjacente à un pion d'Invasion),
- Si à la fin du tour des héros, un Survivant tient une grenade allumée en main, alors elle explose, tuant tous les acteurs sur la zone. La partie est perdue.

### Qu'est-ce que c'est ?

- Chaque pion objectif pris donne 2/5 XP au Survivant qui le prend,
- Chaque zone d'Invasion détruite donne 2/5 XP au lanceur de la grenade.

### Attention aux Zombies :

- Les zones d'Invasion sont actives dès le début.

### Nécromancien :

- Lorsqu'on tue un Nécromancien, on ne peut pas enlever une zone d'invasion Objectif Verte ou Bleue.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque les deux pions d'Invasion ont été détruits.

### En cas de victoire (rappel : voir les règles pour le gain d'expérience)

- Chaque Survivant, fier d'avoir pu sécuriser le lieu, a permis aux innocents de partir se mettre à l'abri. Mais il reste encore peut-être d'autres personnes à sauver. Et surtout, que sont ces choses inhumaines qui s'attaquent à tout ce qui vit, dévore et agresse à vue ? Il va falloir trouver l'origine de ce mal si on espère pouvoir l'enrayer.

### En cas de défaite (rappel : voir les règles pour la perte d'expérience)

- Les Survivants, dépassés par la violence et la rapidité de l'attaque, ont pu s'enfuir et survivre, mais au prix de combien de vies innocentes laissées aux démons ? Peut-être reste-t-il encore d'autres personnes à sauver. Et surtout, que sont ces choses inhumaines qui s'attaquent à tout ce qui vit, dévore et agresse à vue ? Il va falloir trouver l'origine de ce mal si on espère pouvoir l'enrayer.

6R	1V
9V	3V

