

Scénario XL02 - Au Secours des Villageois

Dans l'affolement général, les villageois ont essayé de s'enfuir ou de se regrouper afin de faire face à l'invasion. Cependant, un groupe affolé demande de l'aide. Alors que vous allez vous enquérir de la situation, on vous explique que des villageois ont réussi à s'enfermer dans les cryptes, sous l'auberge « La Chaumière » et sous son gîte juste à côté, mais des Zombies ont déjà investi les lieux, et les ruelles qui y mènent ne sont pas sécurisées. N'écoutez que votre courage face à la détresse des malheureux, vous formez rapidement un groupe armé pour aller les sauver avant que les Zombies ne s'aperçoivent qu'il reste des êtres vivants dans les cryptes et ne dévorent les malheureux.

Objectifs

Vous devrez sécuriser l'auberge et le gîte en tuant tous les Zombies qui se trouvent à l'intérieur. Puis ouvrir les cryptes où sont cachés les villageois, et évacuer ces derniers via la zone de départ. Enfin, les Survivants toujours debout doivent s'enfuir par cette même zone.

Matériel nécessaire

- Zombicide Black Plague,
- Des Survivants d'autres extensions peuvent être intégrés à la place des Survivants de la boîte de base.

Survivants conseillés

Prendre au moins 3 Survivants ayant déjà réussi un scénario.

Règles Spéciales

Mise en place :

- Ne pas utiliser les cartes d'Invasion d'Abominations,
- Les 3 croix rouges correspondent à des portes verrouillées qui ne peuvent être ouvertes,
- La croix bleue informe que 2 coffres (donc deux fouilles) sont disponibles dans cette pièce,
- Former un groupe de 6 Survivants, et les placer sur la zone de départ,
- Chaque crypte renferme un coffre de crypte (voir règles sur les Fouilles).

Pions Objectifs

- La crypte Violette abrite 2 villageois,
- La crypte Jaune abrite 3 villageois.

Activation des Villageois :

- Les villageois ont chacun 1 PV. Ils ne se déplacent que d'une à deux cases pendant le tour des héros. Il faut obligatoirement que la case d'arrivée (et éventuellement la case intermédiaire) soit libre de tout Zombie, et qu'au moins un Survivant occupe la case d'arrivée. Les villageois ne peuvent effectuer aucune autre action. Ils sont des cibles prioritaires pour les attaques Zombies. Ils effectuent leur déplacement à n'importe quel moment du tour des héros.

Sauvetage :

- Les villageois doivent arriver sur la zone de départ des Survivants. Lors de leur prochaine activation, ils s'enfuient et sont en sécurité. Chaque villageois ainsi secouru donne 1/5 XP à chaque Survivant toujours en vie à la fin de la partie.

Victoire :

- La victoire est validée si au moins un villageois est secouru.

Fin de la partie

À peine la guerre terminée, la population doit faire face à un nouveau fléau, une espèce de peste noire, très contagieuse. Chaque vie est importante, et il faut sauver un maximum de personnes dans un temps très limité. Mais il ne faut pas oublier qu'il va falloir au plus vite trouver l'origine de ce mal, et le faire cesser avant que tout le pays ne soit touché. Espérons qu'il ne soit pas déjà trop tard. En attendant, les défenses de Grattertown ont besoin en urgence de vous pour s'organiser.

