

## Scénario XL04 – Poste de Garde Sud

Après l'abandon du poste de garde Ouest aux Zombies, il est temps de faire le point sur les derniers événements. En effet, une poche de résistance a vite réussi à se mettre en place, et a pu ralentir la propagation des Zombies, permettant aux survivants de se mettre à l'abri, et de constituer des regroupements pour la survie des villageois. Jusque-là, tout semblait se mettre en place, mais sont alors arrivées des Abominations, qui ont retourné notre maigre avantage à leur profit. Il a fallu abandonner le poste de garde Ouest. Avec ces Monstruosités arrivent tout un flot de Zombies, mais aussi quelques apparitions de Nécromanciens. Ils se téléportent au gré de leurs besoins, puis s'enfuient si le danger est trop proche. Nous sommes submergés par ces créatures du mal. Il nous faut vite nous organiser, regrouper les forces de notre côté, et organiser une retraite défensive.

Des rumeurs viennent du poste de garde Sud, qui font état d'implacables guerriers qui tiennent tête aux Zombies. Mais ils ne sont pas au courant pour les Abominations. Il faudrait les alerter, et leur permettre de s'enfuir du poste de garde pour venir rallier notre retraite. Une partie de notre groupe va aller leur prêter main forte et les ramener si possible tous en vie. L'autre partie du groupe va informer les villageois et les ramener vers le nord. Nous pourrions essayer d'aller jusqu'au château demander asile et de l'aide aux soldats du roi.

### Objectifs

Rejoindre le quartier Sud, trouver et prévenir les Survivants en poste là-bas, et les aider à s'enfuir pour rejoindre les défenses de la bourgade de Grattertown.

### Matériel nécessaire

- Zombicide Black Plague
- Zombicide Wulfsburg

### Survivants conseillés

Prendre 2 Survivants parmi les 6 de Zombicide Black Plague pour débiter la partie.

Utiliser les 4 Survivants de l'extension Wulfsburg en poste de Garde dans le scénario.

### Règles Spéciales

#### Mise en place :

- Prendre les objectifs Vert et Bleu, et les mélanger avec 2 Rouges, puis placer au hasard chacun des pions Objectif sur les emplacements prévus sur la carte (Croix Rouges),
- Mettre les 2 Survivants de Zombicide Black Plague sur la case d'entrée,
- Mettre les 4 Survivants de l'extension Wulfsburg dans chacune des tours, à raison de 2 Survivants par tour (emplacements notés 1 et 2),
- Les Zones d'Invasion Verte et Bleue sont inactives en début de partie.

#### Règles Spéciales :

- Le jeu commence au niveau Bleu, même si certains Survivants sont à un niveau supérieur,
- Un groupe de Survivants sur une Tour est rallié lorsqu'au moins un Survivant tiers arrive sur une case au sommet de la Tour.

#### Objectifs :

- Rallier les 4 Survivants placés dans les Tours,
- Lorsqu'un Survivant rallie un nouveau groupe de Survivants, il bénéficie d'un Bonus d'Expérience de 1/5 XP par Survivant rallié.

## Evènements

Lorsque le premier groupe de Survivants est rallié, l'histoire évolue :

En vous voyant arriver, les deux Survivants sur le Tour ne peuvent s'empêcher de crier de joie. Ils vous annoncent qu'ils n'ont pas voulu s'enfuir car ils sont deux groupe de deux Gardiens des Artefacts sacrés, chaque binôme situé sur chacune des deux tours du poste de garde Sud. Ils désiraient récupérer les Artefacts pour s'enfuir avec, mais ils ont été débordés par les Monstres et ont dû s'isoler sur au sommet des Tours.

Vous leur proposez de vous enfuir tous ensemble, mais ils refusent de partir sans les Artefacts. Ils réussissent à vous convaincre que ces Artefacts seraient très précieux pour la suite des évènements. Vous acceptez donc de vous organiser pour aller les chercher avant de vous enfuir, mais les Artefacts sont cachés chacun dans une crypte, dont l'entrée se trouve dans la grande pièce des gardes. Et ces entrées sont verrouillées, et ne peuvent être ouvertes qu'à l'aide des clés spéciales cachées dans les relais de la garde. Ils vous montrent sur la carte les différents relais de la garde, mais ne savent pas où se trouvent les clés. Il vous faudra donc fouiller chaque relais jusqu'à retrouver les clés, récupérer les Artefacts, et vous enfuir tous ensemble, et si possible en vie !

## Règles Spéciales complémentaires

### Règles Spéciales :

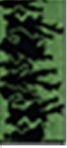
- Exceptionnellement dans ce scénario il est possible de récupérer 2 Artefacts ; quel que soit le résultat de la fouille, même s'il n'est pas normalement gagné, le Survivant effectuant la recherche trouve un Artefact en plus du résultat du dé de fouille,
- La Zone d'Invasion Verte s'active lorsque le premier groupe de Survivants est rallié,
- La Zone d'Invasion Bleue s'active lorsque le second groupe de Survivants est rallié,
- Chaque Objectif pris rapporte 1/5 XP.

### Objectifs :

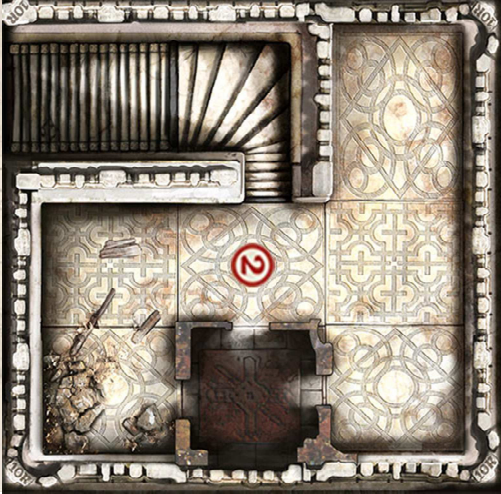
- Rallier les 4 Survivants placés dans les Tours,
- Récupérer les clés d'accès aux cryptes parmi les objectifs rouges :
  - o Bleu : crypte violette
  - o Vert : crypte jaune
- Récupérer les 2 Artefacts gardés dans les cryptes (un par crypte),
- S'enfuir en forçant le passage par une ruelle (jeton sortie).

## Fin de la partie

Vous avez pu récupérer les deux Artefacts qui seront une aide non négligeable dans la Guerre contre les Zombies. Et vous avez réussi à trouver de nouveaux combattants prêts à en découdre. Mais malgré le plaisir de sauver et rallier de nouveaux Héros, les quartiers de Grattertown tombent peu à peu sous l'influence de l'ennemi. Il va vite falloir se regrouper et faire un point sur l'avancée de l'adversaire, et si on doit perdre la ville, il faut sauver un maximum de personnes et organiser l'évacuation des habitants.



**EXIT**



2R	8R	10R
11V	9V	IV