

C5 SAUVER SAMANTHA

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une mission par Marc Declais

La nuit tombe sur Los Vegas, une petite ville-dortoir. Les rues mornes et sombres sont plongées dans une humidité malsaine. Samantha, haletante, fait claquer la porte du petit local technique. Elle soutient son bras droit, amorphe, d'une main moite. Elle n'a pas vu ce que c'était, mais cette chose lui est tombée dessus sans prévenir. Examinant son bras ensanglanté, elle voit la blessure, dégoûtante, ressemblant à une morsure. Sa sueur commence à infecter la plaie. Elle déchire une manche de sa blouse et l'enveloppe précautionneusement autour de la blessure.

Au fond de son sac à main, son téléphone sonne.

- Wanda ? Est-ce que c'est toi ? Wanda, mon Dieu. J'ai tellement peur !

- Où es-tu Sam ?

- Dans un local technique, au coin de la 5^e et de la 7^e.

- Tu es blessée ? On dirait que tu es à bout de souffle...

- Oui. J'ai été mordue mais je ne sais pas ce que c'était... J'ai peur Wanda.

- Ne bouges pas chérie, ferme la porte et n'ouvres à personne, nous arrivons.

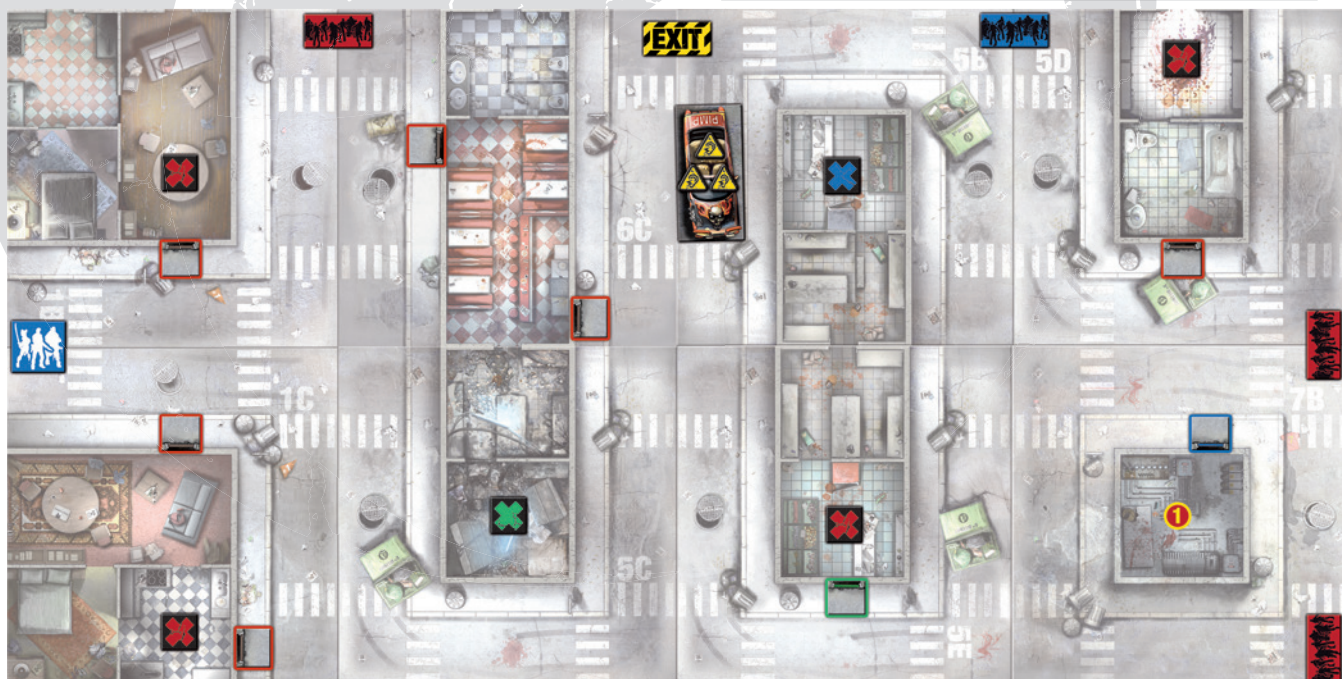
- Soyez prudents. Dehors, il y a des créatures bizarres.

Dalles requises : 1B, 6C, 5B, 5D, 1C, 5C, 5E & 7B

OBJECTIFS

Sauver Samantha ! Mais ne soyez pas stupides, il vous faudra pas mal de choses si vous espérez survivre à l'invasion Zombie. Suivez ce plan :

- **Réunir les trucs utiles.** Vous savez quoi faire en cas d'invasion Zombie ! Récupérer de la nourriture, des armes, une radio, etc. Les endroits où vous pouvez en trouver sont marqués sur le plan par un « X » rouge. Prenez tous les pions Objectif rouges.
- **Trouver un kit de premiers soins.** Samantha est salement blessée, elle en a besoin. Il y a un « X » vert à l'endroit où se trouve le cabinet médical. Prenez le pion Objectif vert.
- **Samantha a fermé la porte du local technique et ne l'ouvrira pas.** Vous aurez besoin d'un passe-partout. Vous le trouverez chez le serrurier. Il est indiqué sur le plan par un « X » bleu. Prenez le pion Objectif bleu.
- **Atteindre la Zone de sortie (Exit) avec Samantha et au moins un Survivant avant que Samantha ne devienne un Zombie.**



RÈGLES SPÉCIALES

- **La satisfaction du devoir accompli.** Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- **Samantha !** Samantha se trouve dans l'immeuble du plateau 7B, comme indiqué sur le plan. Utilisez un Walker de type féminin avec un socle marqué pour la représenter. Ne générez pas de Zombies lorsque la porte de cet immeuble est ouverte.

- **Samantha a besoin de soins médicaux.** Le pion Objectif vert représente un kit de premiers soins ainsi qu'une clé pour ouvrir la porte verte. Une fois pris, considérer ce pion Objectif comme une carte Équipement. S'il est perdu, la partie est perdue.

- **Le magasin du serrurier est fermé.** Vous aurez besoin de quelque chose pour ouvrir la porte du local technique : Samantha l'a condamnée. Heureusement, tout le monde sait que le serrurier passait ses nuits à jouer aux cartes avec le médecin. Vous trouverez probablement sa clé en même temps que le kit de premiers soins. Une fois que le pion Objectif vert sera pris, la porte verte pourra être ouverte.

- **Le magasin du serrurier est aussi surveillé par la police.** Les criminels convoitaient les outils que renfermait cette boutique, c'est pourquoi il y a une alarme qui se déclenche dans l'enceinte la plus proche. Malheureusement, tous les flics (à l'exception de Phil bien sûr !) sont maintenant des Zombies... Une fois que le pion Objectif bleu est pris, la Zone d'invasion Zombie bleue devient active.

- **Espérons que vous aimez la musique...** La radio de la *pimp-mobile* est allumée et quelqu'un l'a endommagée en tentant de la réparer. Les trois pions Bruit sont permanents et ne peuvent être retirés du plateau de jeu. La voiture est également trop abîmée pour être utilisée.

- **Une *pimp-mobile* reste une *pimp-mobile* malgré tout.** La *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).

- **Samantha est salement blessée.** Le premier Survivant qui entre dans la Zone où se trouve Samantha doit posséder un kit de premiers soins (le pion Objectif vert) dans son inventaire. Une fois que Samantha a été découverte, elle restera avec le Survivant qui l'aura trouvée. À chaque fois que le Survivant utilise une action pour se déplacer, il doit dépenser une action supplémentaire pour traîner et/ou porter Samantha (si le Survivant possède une compétence associée au déplacement, Samantha en bénéficiera aussi). Si Samantha est abandonnée, le scénario s'achève sur une défaite. Vous devez atteindre la Zone de sortie (*Exit*) en moins de 5 tours après que Samantha ait été découverte. Si vous échouez...

Sachez que Samantha était une bonne vivante qui rendait tous ses amis heureux. Vous avez été trop lent pour sauver cette femme merveilleuse. Sachez que sa faim pour votre chair grandit. Vous devez la tuer. Espérons que vous pourrez vivre avec ça. Quoi qu'il en soit, ce scénario est un échec.

