

Cannibal Warriors !

Synopsis.

Une cargaison de grande valeur a été perdue au cœur d'une forêt profonde et inquiétante. Trois professionnels (Ashlee Campbell, Grant et Dione) doivent localiser la marchandise et la ramener dans une clairière où un hélicoptère viendra la chercher.

Forces en présence.

Les trois Héros peuvent être joués par un ou plusieurs joueurs (en mode coopératif). Les personnages utilisent la règle « Chacun pour soi ».

En face, 15 Cannibales seront joués selon les règles de Hordes. Ils utilisent la règle de « Renforts (auto) ».

Terrain.

Le terrain de 90 cm de côté doit comporter les éléments suivant :

- Beaucoup d'éléments naturels (végétaux, rochers, collines...) et aucun élément artificiel (à par peut-être les débris d'un avion...)
- Une zone de clairière, vierge de tout élément de décor. Celle-ci s'étend à 12'' d'un coin de la table.
- Trois caisses doivent être disposées à moins de 12'' d'un coin de table adjacent à celui abritant la clairière.

Déploiement.

Placer 15 cannibales sur la table. Aucun ne doit se trouver à moins de 6'' d'un bord de table. Aucun ne doit se trouver dans la clairière. Au moins 5 d'entre eux doivent se trouver à 6'' ou moins d'une caisse. Les autres doivent être répartis à votre convenance sur la table en suivant ces règles.

Les Héros sont ensuite déployés à 6'' ou moins du coin de table opposé aux caisses.

Actions des Héros.

- Prendre une caisse : un Héros peut ramasser une caisse avec laquelle il est en contact en renonçant à l'une de ses attaques.
- Transporter une caisse : un Héros ne peut transporter qu'une seule caisse à la fois.
- Déposer une caisse : une figurine peut choisir de lâcher sa caisse en tout point de son déplacement. Placer alors simplement celle-ci en contact avec la figurine avant de reprendre le mouvement.
- Appeler l'hélicoptère : un Héros peut appeler l'hélicoptère dans les conditions suivantes :
 - Il ne doit être en contact avec aucun ennemi.
 - Il doit se trouver dans la clairière.
 - Il doit renoncer à toutes ses attaques et à son déplacement.
- Note importante : les caisses ne gênent pas le déplacement des cannibales et ne fournissent pas de couvert à défendre.

Les cannibales.

Les cannibales suivent les règles de Hordes.

Si un résultat de 4 est obtenu dans le tableau de comportement de la Horde, toute caisse non transportée est considérée comme un objectif.

Fin de la partie.

La partie se termine à la fin du tour au cours duquel l'hélicoptère a été appelé (ou avant s'il n'y a plus de Héros en jeu).

L'hélicoptère décolle alors en emportant avec lui tous les Héros et toutes les caisses (transportées ou non) présents dans la clairière. Les autres sont perdus.

Victoire.

Faites le total des caisses et des Héros qui ont été sauvés et lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au total obtenu, les Héros ont réussi leur mission. Sinon, celle-ci est un échec.