

# **LA CENTRALE** **INFERNALE**

**(OU L'ATTAQUE DES ZOMBIES II)**



*Scénario fait par GOKU le 03 Octobre 2012*

## **HISTOIRE.**

De nombreuses années après la grande invasion des zombies, des clans se sont formés. Ainsi, aux fils du temps, ont finalement réussi à se débarrassé des zombies qui pullulais dans le pays, seuls deux clans ont survécus à cette apocalypse, les **SALACES** et les **TOUFOUS**.

Ces deux factions ont commencées à reconstruire leurs villages mais se sont vite aperçues ils manquaient d'énergie, se qui avais pour effet de faire disparaître les plus faibles d'entre eux. Ils ont alors créent une alliance afin de trouvé une nouvelle source d'énergie. Tout allais bien jusqu'au jour ou ils ont découvert une ancienne centrale électrique opérationnel et autonome.

Mais chaque factions voulais en êtres le propriétaire, car elle était non seulement une source d'énergie, mais aussi une source de pouvoir, alors ils se disputèrent la centrale, pour finalement ce déclarer la guerre.

La faction vainqueur (les **SALACES** ou les **TOUFOUS**), qui étaient mieux équipés, ont réussi à prendre la centrale et la garder, les vaincus (les **SALACES** ou les **TOUFOUS**), moins bien équipé, n'on pas réussi à vaincre, leur village à été détruit et se retrouve sans abri et lutte désespérément pour leurs vies, leur seule chance de survie est de récupérer la centrale.

C'est alors qu'un jour les vainqueurs (les **SALACES** ou les **TOUFOUS**), décides de poser un câbles d'alimentation électrique qui part de la centrale pour arrivé à leur village et ainsi assoir leurs puissance afin d'éliminer définitivement leur ennemi.

## **LES OBJECTIFS DE CHACUNE DES ÉQUIPES**

### **OBJECTIF PRINCIPALE DES SALACES ET DES TOUFOUS :**

L'objectif principal similaire pour les deux équipes, est de prendre d'assauts la centrale électrique.

### **CONDITION DE VICTOIRE :**

La victoire sera total si une équipe entière, arrive à entré dans la centrale en premier et tenir le site pendant 10 ou 15 mm suivant le nombre de joueurs.

### **CONDITION DE DÉFAITE :**

Ne pas réussir à entré dans la centrale et/ou ne pas tenir les le temps impartie.

### **RÈGLE SPÉCIAL :**

30% des effectifs de l'équipe perdante doivent rejoindre le groupe adverse (tirage au sort).

Chaque équipes partent d'un point donné, et doivent entrés le plus vite possible dans la centrale.

Règle de respawn retour à son point initial.

Pas de limite de vie ni de temps.

### **DONNÉES PRATIQUES :**

Le scénario et les objectifs suivant, seront donnés à chaque équipe, en fonction du résultat de la première partie su scenario.

**PS : les règles de jeu sont disponibles pour les organisateurs et seront donnés aux joueurs selon l'équipe choisie.**