

EMPOISONNÉS

D'APRÈS LES POSSÉDÉS
UN SCÉNARIO DE
CROC



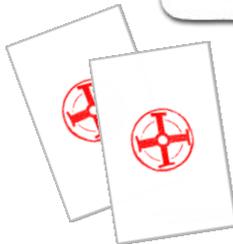
HO NON ! SERGE ET VINCENT SONT DEVENUS FOUS. ON NE PEUT PAS LES LAISSER DANS CET ÉTAT, IL FAUT LES RETROUVER ! LEUR TAPER DESSUS ASSEZ FORT DEVRAIT LEUR FAIRE RETROUVER LEURS ESPRITS... JE SUPPOSE.

BIEN... ON A RÉUSSI À FAIRE MANGER DES CHAMPIGNONS LUMINESCENTS AUX HUMAINS. ON VA LES PROTÉGER POUR QU'ILS PUISSENT DEVENIR DES MONSTRES COMME NOUS.



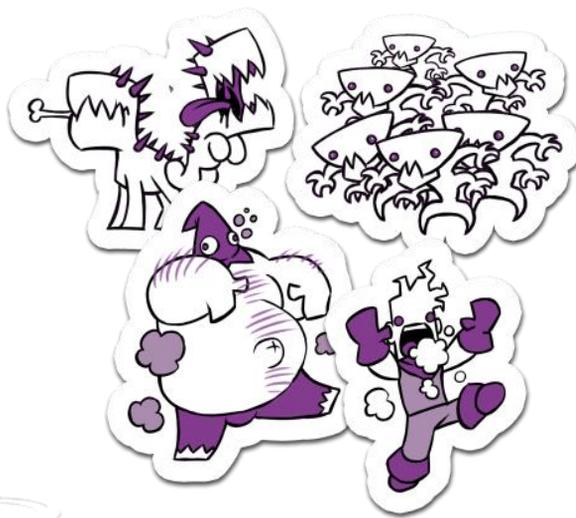
JOUEUR DES HUMAINS:

- MARCELINE L'INFIRMIÈRE
- LÉON LE TROMBLON
- MARTIN LE BOURRIN
- 2 CARTES INSTINCT
PIOCHÉES AU HASARD



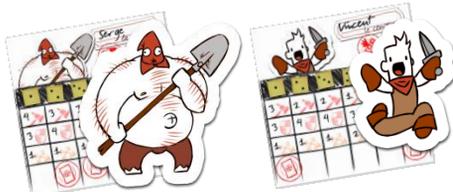
JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 4 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- SERGE L'INDIGESTION
- VINCENT L'EMPOISONNÉ



À PRÉVOIR :

- SERGE LA BRUTE
- VINCENT LE COUREUR



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À FAIRE RETROUVER LEURS ESPRITS À SERGE ET À VINCENT. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DE LA PILE LES TUILES DE CACHE (21) ET (22) ET LA TUILE DU PENTACLE (26) : ELLE NE SONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO

RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE CACHE (19) ET (20) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE AVEC 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES.

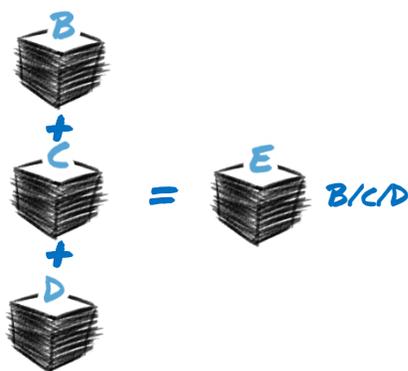
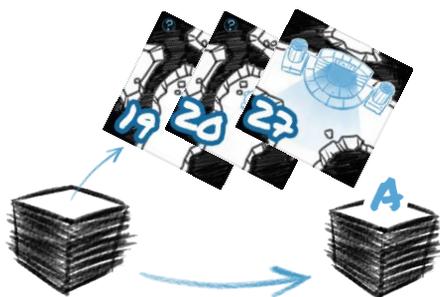
CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES ET LA TUILE DE CACHE (19).

CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES ET LA TUILE DE CACHE (20).

PLACEZ LES TROIS PILES LES UNES SUR LES AUTRES DANS CET ORDRE : B, PUIS C ET POUR FINIR D EN DESSOUS. FINALEMENT, VOUS OBTENEZ UNE PIOCHE E DE 9 TUILES, DONT 2 SONT DES TUILES DE CACHE (19 ET 20).

TOUTES LES AUTRES TUILES ENCORE DE CÔTÉ NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO.

LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

MALADES

CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE DE CACHE (19 OU 20) EST PLACÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE SERGE L'INDIGESTION OU VINCENT L'EMPOISONNÉ. ILS NE PEUVENT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

RÉVEIL DIFFICILE

LORSQUE SERGE L'INDIGESTION OU VINCENT L'EMPOISONNÉ EST MIS KO, IL REPREND CONSCIENCE :

1. LE JOUEUR HUMAIN EN PREND IMMÉDIATEMENT LE CONTRÔLE ET PREND LA FICHE DE COMBATTANT CORRESPONDANTE (VINCENT LE COUREUR OU SERGE LA BRUTE).
2. IL PLACE LA FIGURINE CORRESPONDANTE À L'ENDROIT OÙ SE TROUVAIT LE PERSONNAGE MIS KO. SI L'APPARITION DE CE COMBATTANT VA À L'ENCONTRE DE LA RÈGLE DE SATURATION, DÉPLACEZ-LE VERS UNE TUILE ADJACENTE.
3. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE BLESSURE SUR LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX DE LA FICHE DE CE COMBATTANT.
4. POUR FINIR, LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN DÉ D'ACTIVATION SUR LA FICHE DE CE COMBATTANT SUR LA FACE DE SON CHOIX AFIN DE DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. CE DERNIER NE POURRA ÊTRE JOUÉ NORMALEMENT QU'À PARTIR DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

SCÉNARIO 3



4

Claustrophobia 1642 1/2