

COMBATTRE LE MAL PAR LE MAL

D'APRÈS LES RACINES DU MAL

UN SCÉNARIO DE
PHILIPPE MASSON



ON VA METTRE DU SAVON UN PEU PARTOUT DANS LE REPAIRE DE LEUR CHEF, IL N'AURA D'AUTRE CHOIX QUE DE SE MONTRER ET ON POURRA S'OCCUPER DE LUI... FAUT JUSTE FAIRE ATTENTION ; CE SAVON SEMBLE TRÈS URTICANT...

ON VA SE GLISSER DANS LEUR DOS ET LES ATTAQUER LORSQU'ILS S'Y ATTENDENT LE MOINS. LE PATRON EST SUR LE COUP ET ÇA VA PAS ÊTRE BEAU À VOIR.



JOUEUR DES HUMAINS:

- TOM LE FURIEUX ÉQUIPÉ D'UNE **ENDIVE**
- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR ÉQUIPÉ D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- MARTIN LE BOUCLIER
- CLAUDE, LA BARBARE



JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 6 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- KRISTOFER LE TAULIER



À PRÉVOIR :

- 3 PIONS SCEAU SAVONNEUX



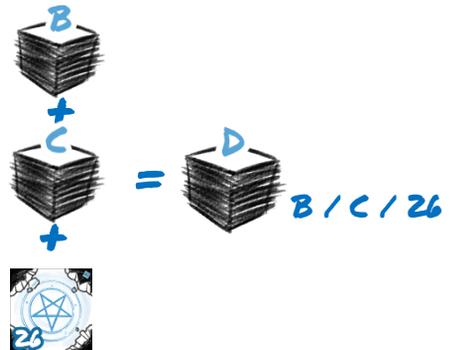
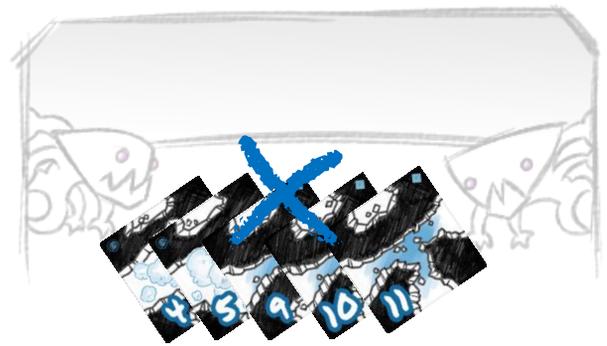
CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À METTRE KO KRISTOFER. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

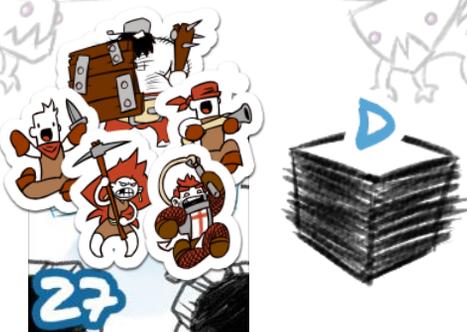
QUOI QU'IL EN SOIT, C'EST KRISTOFER QUI GAGNE LA PARTIE, PARCE QU'IL A TOUT PRÉVU.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE BRUME (4 ET 5) ET DE COULOIR (9 À 11) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE FOSSE CARNASSIÈRE (18), DU PUIT (23), DU PENTACLE (26) ET DE SORTIE (27) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 5 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DU PUIT (23).
- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 5 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI MI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE FOSSE CARNASSIÈRE (18).
- PLACEZ LA PILE C SUR LA B. PLACEZ LA TUILE DU PENTACLE (26) EN DESSOUS. VOUS OBTENEZ UNE PILE D DE 13 TUILES AVEC LA TUILE DU PENTACLE (26) EN DERNIÈRE POSITION.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

POSER DU SAVON (ACTION)

LORSQU'UN HUMAIN EST SUR LA TUILE DE FOSSE CARNASSIÈRE (18) OU DE PUIITS (23), IL PEUT FAIRE L'ACTION **POSER DU SAVON**.

SUR LA TUILE DU PENTACLE (26), SEUL TOM LE FURIEUX PEUT LE FAIRE.

UN HUMAIN NE PEUT PAS POSER DU SAVON SUR UNE TUILE OÙ IL Y A DÉJÀ UN PION DE SCEAU SAVONNEUX.

SI UN HUMAIN FAIT L'ACTION POSER DU SAVON, LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN PION DE SCEAU SAVONNEUX SUR SA TUILE PUIS, PLACE DEUX PIONS DE DÉGÂT DANS L'EMPLACEMENT DES LIGNES D'ACTIVATION DE SON CHOIX DE CE COMBATTANT.

LE TALENT RÉSISTANT NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ LORS D'UNE ACTION POSER DU SAVON. FICHU DOSAGE... ON NE PEUT PAS LE TOUCHER SANS SE BRÛLER...

INVOQUER LE PATRON

POUR INVOQUER KRISTOFER, LES HUMAINS DOIVENT AVOIR POSER LES 3 PIONS SCEAU SAVONNEUX SUR LES TROIS TUILES SUIVANTES : FOSSE CARNASSIÈRE (18), PUIITS ENFLAMMÉ (23) ET PENTACLE (26). KRISTOFER ENTRE ALORS EN JEU SUR LA TUILE DU PENTACLE (26).

SI LE TAULIER NE PEUT PAS ENTRER EN JEU SUR LA TUILE DU PENTACLE (26) À CAUSE DE L'INDICE DE SATURATION, LE JOUEUR DES MONSTRES CHOISIT ET SACRIFIE UN DE SES MONSTRES PRÉSENTS SUR LA TUILE POUR FAIRE DE LA PLACE AU DÉMON.

PLOT TWIST

SI TOM LE FURIEUX EST TUÉ, KRISTOFER ENTRE EN JEU IMMÉDIATEMENT SUR LA TUILE OÙ SE TROUVAIT TOM.

SI KRISTOFER NE PEUT PAS ENTRER EN JEU À CAUSE DE L'INDICE DE SATURATION, ON FAIT DE LA PLACE COMME INDiqué UN PEU PLUS HAUT.

KRISTOFER LE TAULIER NE PEUT ENTRER EN JEU QUE D'UNE DE CES DEUX MANIÈRES.

ANIMAL DE COMPAGNIE

LES MONSTRES SONT IMMUNISÉS AUX EFFETS DE LA TUILE DE FOSSE CARNASSIÈRE (18).

SCÉNARIO 8



4

Claustrophobia 1642 1/2