

# ...ON PREND TOUT

D'APRÈS LES RELIQUES  
UN SCÉNARIO DE  
PHILIPPE MASSON



SI VOUS VOYEZ DES TRÉSORS, QUOI  
QUE CE SOIT QUI BRILLE : HOP,  
DANS UN SAC ET ON EMBARQUE.

MAIS ! MAIS C'EST À NOUS ÇA !

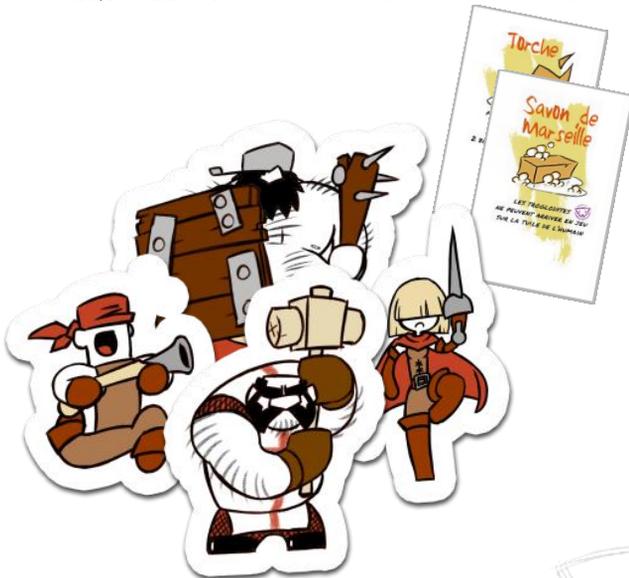


## JOUEUR DES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU  
ÉQUIPÉ D'UNE **TORCHE**
- LÉON LE TROMBLON
- MARTIN LE BOUCLIER
- LOUISE LA ROUBLARDE  
ÉQUIPÉE D'UN **SAVON DE MARSEILLE**

## JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 4 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- JO LE MASQUE



## À PRÉVOIR :

- 3 PIONS SAC
- PION DE COLÈRE

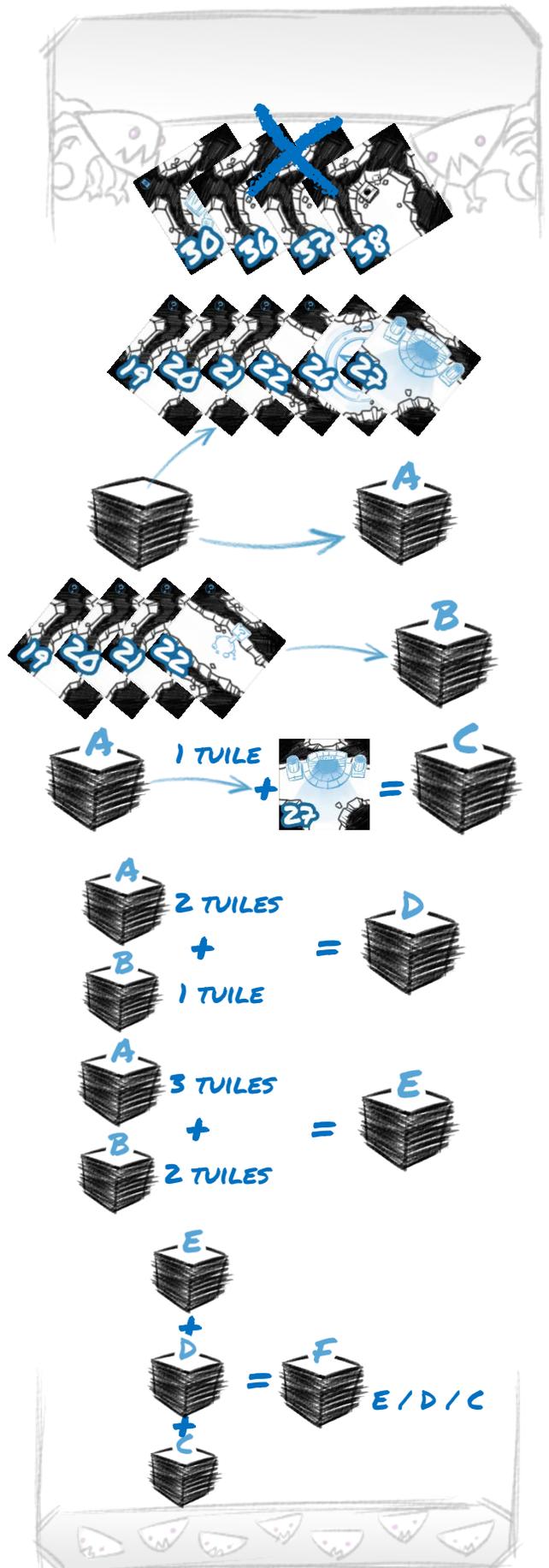


## CONDITIONS DE VICTOIRE

**LES HUMAINS GAGNENT** S'IL PARVIENNENT À FAIRE SORTIR AU MOINS 2 SACS.  
SI **LES HUMAINS** NE PARVIENNENT À FAIRE SORTIR QU'UN SAC, C'EST UNE ÉGALITÉ.  
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE **DES MONSTRES.**

## MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LA TUILE DU TOMBEAU (30) ET DE COULOIR (36 À 38) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET EST RANGÉE DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27), DU PENTACLE (26), AINSI QUE DE CACHE (19 À 22). METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LA TUILE DE SORTIE (27) AVEC UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARI LES TUILES RESTANTES.
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT UNE TUILE DE CACHE, PIOCHÉE AU HASARD PARI LES QUATRE DISPONIBLES, AVEC 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI LES TUILES RESTANTES.
- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE E FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES DE CACHE, PIOCHÉES AU HASARD PARI LES 3 RESTANTES, AVEC 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARI LES TUILES RESTANTES. PLACEZ CETTE PILE E SUR L'ENSEMBLE DES DEUX PILES C ET D. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 10 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARI LES DEUX DERNIÈRES.
- LA TUILE DU PENTACLE (26) 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

### PORTER LES RELIQUES

À CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE DE CACHE EST RÉVÉLÉE, UN PION SAC Y EST PLACÉ. IL CONTIENT UN DES TRÉSORS TANT CONVOITÉS. L'HUMAIN QUI A EFFECTUÉ L'EXPLORATION PEUT CHOISIR DE LE RAMASSER IMMÉDIATEMENT.

LORS D'UN PROCHAIN TOUR, UN HUMAIN PEUT RAMASSER OU DÉPOSER UN PION SAC AU SOL AU DÉBUT DE SON ACTIVATION.

LÉON, MARTIN OU LOUISE NE PEUVENT PORTER QU'UN SEUL PION SAC ; PAUL PEUT EN PORTER DEUX.

SI LÉON PORTE UN SAC, IL PERD LE TALENT ATTAQUE À DISTANCE

### POIDS MORT

UN COMBATTANT AVEC UN PION SAC A UNE VALEUR DE  MAXIMALE DE 1.

SEUL LE TALENT BÉNÉDICTION PERMET ÉVENTUELLEMENT DE DÉPASSER CE MAXIMUM.

UN COMBATTANT QUI POSSÈDE UN  DE 2 OU PLUS NE PEUT PLUS SE DÉPLACER S'IL RAMASSE UN PION SAC APRÈS S'ÊTRE DÉPLACÉ D'UNE TUILE.

### ÉPAULES LARGES

LORSQU'IL PORTE UN PION SAC, PAUL GAGNE +1 . LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN PION DE COLÈRE SUR LA FICHE DE CE COMBATTANT TANT QU'IL PORTE UN PION SAC. DE PLUS, IL N'EST PAS AFFECTÉ PAR LA RÈGLE SPÉCIALE **POIDS MORT**.

CEPENDANT, SI PAUL PORTE 2 PIONS SAC, IL PERD L'EFFET DE LA TORCHE. IL CONSERVE TOUTEFOIS SON BONUS DE +1 .

### ANTI-DEMI-TOUR

LORS DE L'EXPLORATION DE LA DERNIÈRE ISSUE NON EXPLORÉE PRÉSENTE SUR LE PLATEAU, SI C'EST UNE TUILE AVEC UNE SEULE ISSUE QUI EST RÉVÉLÉE, ELLE EST DÉFAUSSÉE ET REMPLACÉE PAR LA TUILE SUIVANTE DE LA PILE. SI LA TUILE DÉFAUSSÉE EST UNE CACHE, LE TRÉSOR QU'ELLE RECÈLE ENTRE AUTOMATIQUEMENT EN POSSESSION DU COMBATTANT QUI A EXPLORÉ. CEPENDANT, SI CE COMBATTANT N'EST PAS PAUL ET QU'IL PORTE DÉJÀ UN SAC, LE NOUVEAU SAC EST POSÉ AU SOL SUR LA TUILE EXPLORÉE.

### UN DERNIER EFFORT

UN HUMAIN QUI PORTE UN OU PLUSIEURS SACS ET QUI SE TROUVE SUR LA TUILE DE SORTIE (27) DOIT DÉPENSER 1  POUR QUITTER LE PLATEAU DE JEU AVEC SES PRÉCIEUX TRÉSORS.



SCÉNARIO 10



4

Claustrophobia 1642 1/2