

PLUS DURE SERA LA CHUTE

D'APRÈS *SACRIFICIUM SANGUINIS*
UN SCÉNARIO DE
MONSIEUR GUILLAUME



JE SUPPOSE QUE SI ON SE JETTE
DANS LES FLAMMES DE LEUR PUITS
ENFLAMMÉ, ÇA DEVRAIT LES
ÉTEINDRE.
DONC ON VA... ... POURQUOI VOUS
N'AIMEZ JAMAIS MES IDÉES ?...

JOUEUR DES HUMAINS:

- WILHELM L'ÉTOURDI
ÉQUIPÉ D'UNE **ENDIVE**
- LÉON LA PROTECTION
- MARTIN LE BOUCLIER
ÉQUIPÉ D'UN **TOME DE RAGE**
- CLAUDE LA BARBARE
ÉQUIPÉE D'**EXPLOSIFS**
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE DE **SHNAPS**



LES HUMAINS SONT
COMPLÈTEMENT PERDUS ET FONT
N'IMPORTE QUOI !
NE LES LAISSEZ PAS S'APPROCHER
DU Puits !



JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 3 PIONS MENACE
- 1 CARTE D'ÉVÈNEMENT PIOCHÉE
AU HASARD
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- MARIE-THÉRÈSE LA NOUNOU
- RUPPERT LE CONCIERGE



A PRÉVOIR :

- CARTE DE BOMBE
- 2 CARTES DE
SAVON DE MARSEILLE
- PION D'EXALTATION
- 4 PIONS DE TALENT
GARDE DU CORPS



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE SI UN DE
LEURS COMBATTANTS EST MIS KO (VOIR LA
RÈGLE SPÉCIALE **CHUTE CONTRÔLÉE**) SUR LA
TUILE DU Puits ENFLAMMÉ (23).
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES
MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- CONSTITUEZ UNE PILE EN MÉLANGEANT LES 14 TUILES SUIVANTES :

LA TUILE D'ALARME (3);

LA TUILE DE BRUME (4);

LA TUILE DE

CHAMPIGNONS LUMINESCENTS (6);

LA TUILE DE COULOIR INONDÉ (13);

LA TUILE DE COULOIR PIÉGÉ (14);

LA TUILE DE FONTAINE DE GUÉRISON (16);

LA TUILE DE CACHE (19);

LA TUILE DE CAVERNE (25);

LA TUILE DE TANIÈRE (29);

LA TUILE DU TOMBEAU (30);

LA TUILE DE TROU DANS LE SOL (33);

LA TUILE DU SANCTUAIRE (34);

LES TUILES DE COULOIR (45 + 47).

- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- LE JOUEUR HUMAIN PLACE CLAUDE ET LÉON SUR LA TUILE DE COULOIR (42), WILHELM ET LOUISE SUR LA TUILE DE COULOIR (43) ET MARTIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27).

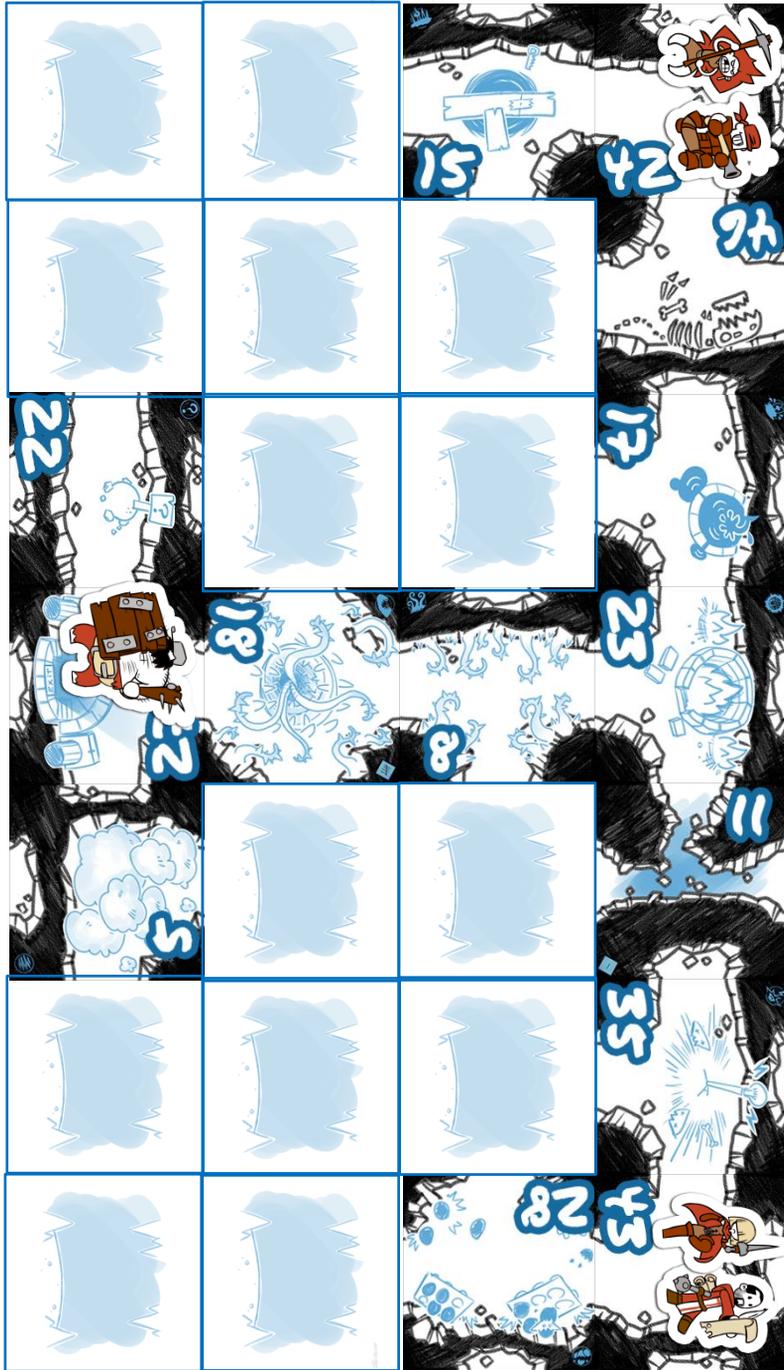
- PLAN DU JEU



42	46	17	23	11	35	43
15			8			28
			18			
		22	27	5		



DÉBUT DU JEU



RÈGLES SPÉCIALES

FRONTIÈRES

L'EXPLORATION N'EST PAS POSSIBLE EN DEHORS DU PLAN DÉFINI PAR LES 4 LIGNES ET LES 7 COLONNES. LES 14 EMPLACEMENTS VIDES ENTRE LES TUILES MISES EN JEU LORS DE LA MISE EN PLACE SERONT COUVERTS AU MAXIMUM PAR LA PILE A DE 14 TUILES PRÉPARÉE EN DÉBUT DE PARTIE.

COURTE-PAILLE

POUR DÉTRUIRE LE Puits ENFLAMMÉ, UN HUMAIN DOIT ÊTRE MIS KO SUR LA TUILE DU Puits ENFLAMMÉ (23) D'UNE DES MANIÈRES SUIVANTES :

- IL REÇOIT UNE BLESSURE À LA SUITE D'UNE TOUCHE D'UN MONSTRE (L'EFFET MARIONNETTE NE COMPTE PAS);
- IL REÇOIT UNE BLESSURE À LA SUITE D'UNE TOUCHE CAUSÉE PAR UNE BOMBE;
- IL REÇOIT UNE BLESSURE GRÂCE À UNE CHUTE CONTRÔLÉE.

LES HUMAINS NE PEUVENT PAS S'ATTAQUER ENTRE EUX.

CHUTE CONTRÔLÉE (ACTION)

LORSQU'UN HUMAIN EST SUR LA TUILE DU Puits ENFLAMMÉ (23), IL PEUT S'INFLIGER UNE BLESSURE POUR TENTER DE CHUTER DANS LE Puits ET L'ÉTEINDRE. LE JOUEUR HUMAIN PLACE ALORS UNE BLESSURE DANS L'EMPLACEMENT DE LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX DE CE COMBATTANT.

LE TALENT RÉSISTANT NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ LORS D'UNE ACTION DE CHUTE CONTRÔLÉE.

TUILE DE CACHE

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORE UNE TUILE DE CACHE (19 + 22), LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE D'INSTINCT.

TUILE DE TOMBEAU

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORE LA TUILE DU TOMBEAU (30), IL PREND UNE CARTE BOMBE.

POUSSÉE TROGLODYTIQUE (ACTION)

POUR EFFECTUER UNE POUSSÉE TROGLODYTIQUE, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT ACTIVER UN TROGLODYTE SITUÉ SUR LA TUILE DU Puits ENFLAMMÉ (23), SUR LAQUELLE SE TROUVE UN AUTRE TROGLODYTE QUI N'A PAS ÉTÉ ACTIVÉ CE TOUR.

CES DEUX TROGLODYTES REPOUSSENT UN HUMAIN QUI S'Y TROUVE SUR UNE TUILE ADJACENTE. LE TROGLODYTE QUI N'A PAS ENCORE ÉTÉ ACTIVÉ MIS KO ET LE SECOND EST PLACÉ SUR LA MÊME TUILE QUE L'HUMAIN REPOUSSÉ.

FAITES EN DU SAVON

LORSQU'UN HUMAIN PARVIENT METTRE KO TROIS TROGLODYTES AVEC UNE SEULE ATTAQUE, IL GAGNE LA CARTE DE SAVON DE MARSEILLE. CET EXPLOIT EST RÉALISABLE DEUX FOIS PENDANT LA PARTIE, PAR DEUX COMBATTANTS DIFFÉRENTS.

LE CONCIERGE

SI RUPPERT EST SUR LA TUILE D'UN COMBATTANT AVEC UN SAVON DE MARSEILLE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE SUR LA FICHE DE RUPPERT LE PION D'EXALTATION QUI LUI OCTROIE +2  ET +1  JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

PROTECTION

POUR 2 MENACES, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT DONNER LE TALENT GARDE DU CORPS JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION À UN TROGLODYTE PRÉSENT SUR LA TUILE DE MARIE-THÉRÈSE OU DE RUPPERT. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE TALENT GARDE DU CORPS À CÔTÉ DE LA FIGURINE. PLUSIEURS TROGLODYTES PEUVENT EN BÉNÉFICIER.