

PLUS DURE SERA LA CHUTE

D'APRÈS SACRIFITUM 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
?...

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



LES HUMAINS:

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



LES MONSTRES:

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



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 **COURTE-
PAILLE**) SUR LA TUILE DU PUITS (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 PIÈGE (14)

LA TUILE DE FONTAINE (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 (33)

LA TUILE DU SANCTUAIRE (34)

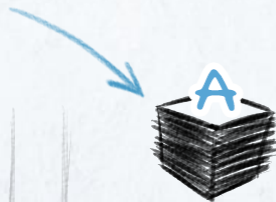
LES TUILES DE COULOIR (45 & 47)

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

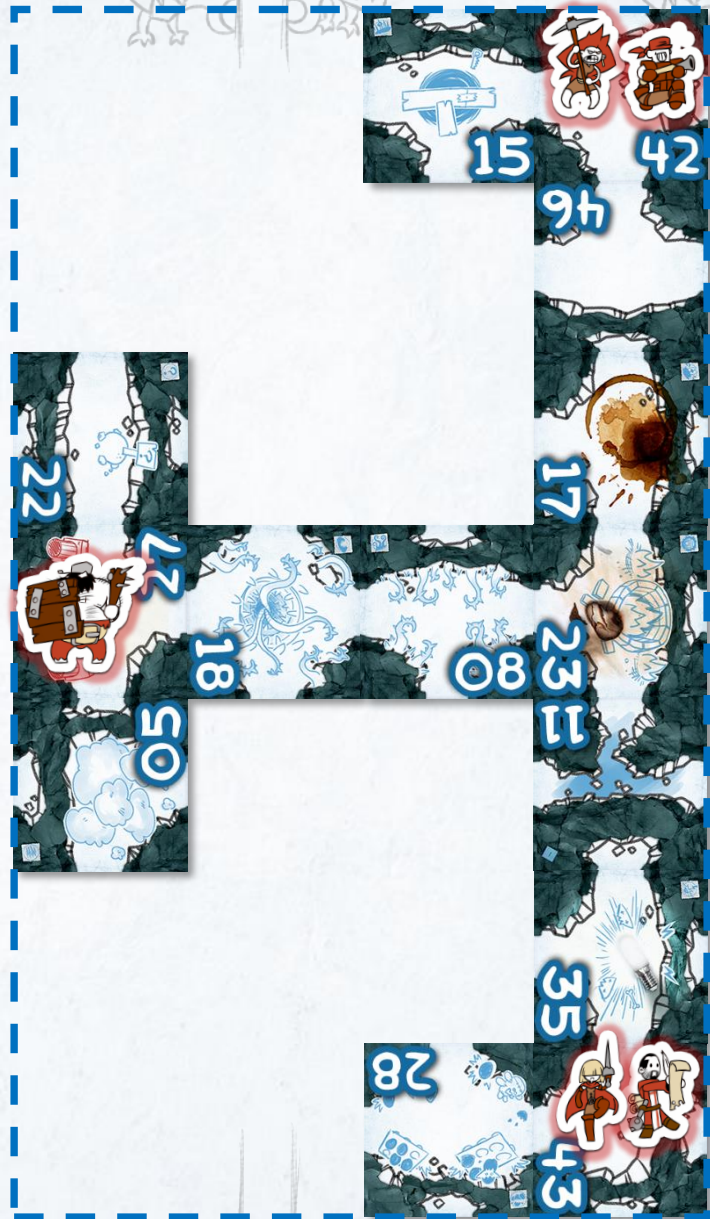
- LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE CLAUDE ET LÉON SUR LA TUILE DE COULOIR (42), WILHELM ET LOUISE SUR LA TUILE DE COULOIR (43) ET MARTIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27).

- PLAN DU JEU

		15	42
			46
22			17
27	18	08	23
05			11
			35
		28	43



DÉBUT DE LA PARTIE



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 (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 (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 / TOMBEAU

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

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

REPOUSSER LES INDÉCIS

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT ACTIVER 2 TROGLODYTES SITUÉ SUR LA TUILE DU Puits (23), QUI N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ ACTIVÉ CE TOUR ; CES 2 TROGLODYTES REPOUSSENT UN HUMAIN QUI S'Y TROUVE SUR UNE TUILE ADJACENTE. UN DES TROGLODYTES EST MIS KO ET LE SECOND EST PLACÉ SUR LA MÊME TUILE QUE L'HUMAIN REPOUSSÉ.

LA RECETTE DE TYLER

LORSQU'UN HUMAIN PARVIENT METTRE KO TROIS TROGLODYTES AVEC UNE SEULE ATTAQUE, IL GAGNE LA CARTE DE SAVON DE MARSEILLE. CET EXPLOIT EST RÉALISABLE AU MAXIMUM DEUX FOIS PENDANT LA PARTIE, ET 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 EN ATTAQUE ET +1 EN DÉFENSE JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

PROTECTION RAPPROCHÉE

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.