

RÉBELLION PRÉVISIBLE

D'APRÈS DESTINS CROISÉS

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON



OBÉIR

...OBÉIR...

QUELLE ÉTAIT MA MISSION?

NOUVELLE MISSION : FAIRE
ÉCHOUER CETTE MISSION...

...CETTE PHRASE EST FAUSSE...

...REEUUUUHH... QUI SUIS-JE ?

BESOIN D'ÊTRE COMPLET AVANT
TOUT... D'ÊTRE COMPLET ET DE
CALME...

C'EST IMPOSSIBLE !

LA CRÉATURE A ACQUIS UNE
VOLONTÉ PROPRE !BRULEZ TOUTES LES NOTES DE
RECHERCHE ET FUYEZ CET
ENDROIT AVANT QUE LA
CRÉATURE ATTEIGNE UN NIVEAU
DE CONSCIENCE TROP IMPORTANT
!

LA CRÉATURE:

- ASSEMBLÉE AVEC SES 4 PARTIES
ET LES PIÈCES SUIVANTES :
 - NUAGES DE VAPEUR
 - FLUX ÉLECTRIQUE
 - CRI DE GUERRE
 - RÉCUPÉRATION



LES HUMAINS:

- VIKTOR LE CHARCUTIER
ÉQUIPÉ D'UN SCEPTRE ANCIEN
- MARTIN LE BOUCLIER
- SERGE LA BRUTE
- LÉON LE TROMBLON



CONDITIONS DE VICTOIRE

A PRÉVOIR :

- 3 PIONS
EFFET DÉCLENCHÉ

- PIÈCE
POINGS D'ACIER



LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE SI,
APRÈS AVOIR BRULÉ LES 3 NOTES DU
DOCTEUR, ARRIVENT À FAIRE SORTIR
AU MOINS 2 HUMAINS.

LA CRÉATURE GAGNE SI, APRÈS AVOIR
RÉCUPÉRÉ LES POINGS D'ACIER, ARRIVE
À SORTIR.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

PLAN DES TUNNELS :

36	26	47	29	28
----	----	----	----	----

-RETIREZ LES TUILES DE COULOIR ÉTROIT (09 À 11), CES TUILES NE SERONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET PEUVENT ÊTRE RANGÉES

-PARMI LES TUILES RESTANTES DE LA PILE A, RETIREZ LES TUILES DE SORTIE (27), DE CACHE (19 À 21), DE CHAMPIGNONS (06) ET DE FOSSE CARNASSIÈRE (18) ET METTEZ LES DE CÔTÉ

-CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉE AU HASARD DE LA PILE A AVEC LA TUILE DE SORTIE (27).

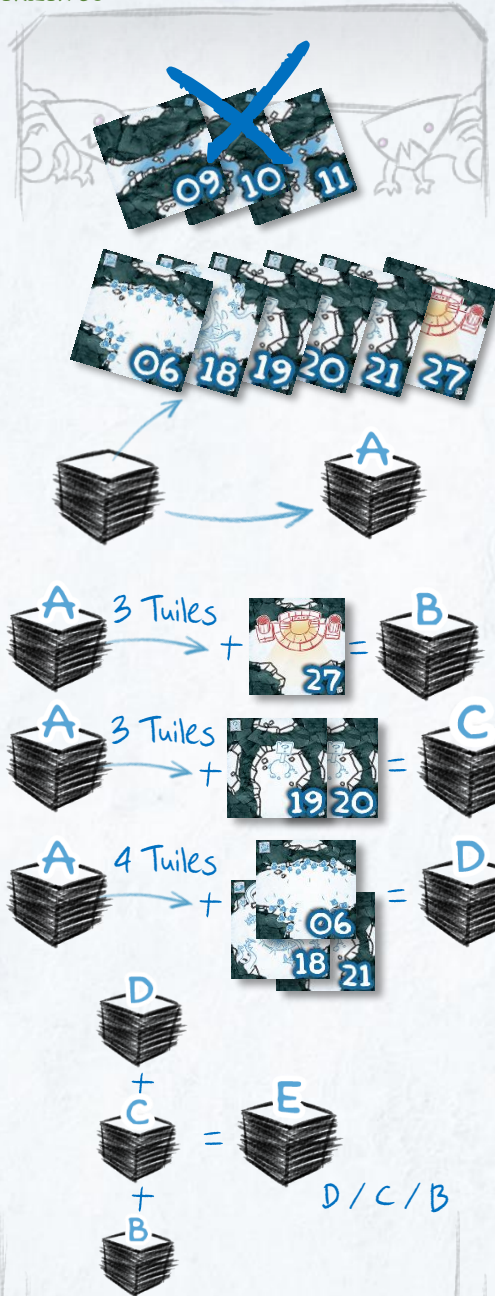
-CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES DE LA PILE A AVEC LES TUILES DE CACHE (19 ET 20).

-CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 4 TUILES DE LA PILE A AVEC LES TUILES DE CHAMPIGNONS (06) DE FOSSE CARNASSIÈRE (18) ET LA TUILE DE CACHE (21).

-EMPILEZ LES PILE D SUR LA PILE C ET SUR LA PILE B. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 16 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARMI LES 4 DERNIÈRES.

-LES HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DES ABÎMES (26)

-LA CRÉATURE EST PLACÉE SUR LA TUILE DE REPAIRE (28).



DÉBUT DE PARTIE



claustrophobia 1642 1/2

RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION

LE JOUEUR DE LA CRÉATURE ET LE JOUEUR HUMAIN PEUVENT EXPLORER.
C'EST LE JOUEUR ADVERSE QUI PIOCHE ET ORIENTE LA TUILE.

REBOOT DES PARAMÈTRES

LORS DE SON 1^{ER} TOUR D'ACTIVATION, LA CRÉATURE NE PEUT PAS ATTAQUER

PIÈCE MANQUANTE

LORSQUE LA CRÉATURE TERMINE SON ACTIVATION SUR LA TUILE DES CHAMPIGNONS (06), ELLE RÉCUPÈRE ET S'ÉQUIPE AUTOMATIQUEMENT DE LA PIÈCE POINGS D'ACIERS.

LES NOTES DU DOCTEUR

LORSQU'UN HUMAIN ENTRE SUR UNE TUILE CUL-DE-SAC DE CACHE (19 À 21) POUR LA 1^{ÈRE} FOIS :

- PIOCHEZ UNE CARTE INSTINCT
- PLACEZ UN JETON EFFET DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE POUR SIGNIFIER QUE LES NOTES DE CETTE TUILE ONT BIEN ÉTÉ BRULÉES.

ORDRES OU INSTINCT

UN COMBATTANT SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT DÉCIDER DE QUITTER LE PLATEAU À LA FIN DE SON ACTIVATION.

UN HUMAIN NE PEUT QUITTER LE PLATEAU QUE SI LES 3 NOTES DU DOCTEUR ONT ÉTÉ BRULÉES.

LA CRÉATURE NE PEUT QUITTER LE PLATEAU QU'UNE FOIS QU'ELLE A RÉCUPÉRÉ SES POINGS D'ACIER.