

CHAPITRE V L'ALCHIMISTE MYSTÉRIEUX

D'APRÈS BAPTISTE À L'OMBRE

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ



NOUS AVONS TROUVÉ LE SECRET DES MONSTRES ! ILS ONT CAPTURÉ UN INDIVIDU QUI RÉALISE UNE BOISSON RÉGÉNÉRANTE. IL FAUT ABSOLUMENT LE LIBÉRER POUR QU'IL NOUS PARTAGE SES SECRETS ; CE SERAIT LA CLEF VERS LA VICTOIRE.



LES HUMAINS:

- 1 MENEUR AU CHOIX
- 1 À 2 BRUTASSES AU CHOIX (CLAUDE, LOUISE, MARTIN, SERGE)
- 1 À 2 DES TRIPLÉS AU CHOIX (ANATOLE, LÉON, VINCENT)
- 1 CARTE **INSTINCT** PIOCHÉE AU HASARD



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- SI IL Y A 3 HUMAINS OU MOINS : PAS DE MOLOSSE
- SI IL Y A 4 HUMAINS : 1 MOLOSSE AU CHOIX
- SI IL Y A 5 HUMAINS : 2 MOLOSSES
- 1 BOSS AU CHOIX



CONDITIONS DE VICTOIRE

POUR LES HUMAINS :

À PRÉVOIR :

- FICHE ET PION DE FRITZ LE TORRÉFACTEUR
- FICHE ET PION DE MARCO LE VIDEUR
- 3 PIONS PORTAIL
- 3 PIONS EFFET-DÉCLENCHÉ



- FRITZ RÉUSSIT À S'ÉCHAPPER : 2 POINTS
- CHAQUE AUTRE **HUMAIN** QUI RÉUSSIT À S'ÉCHAPPER : 1 POINT
- MARCO LE VIDEUR MIS KO : 2 POINT

POUR LES MONSTRES :

- FRITZ MIS KO : 3 POINTS
- CHAQUE AUTRE **HUMAIN** MIS KO : 1 POINT
- MARCO EST TOUJOURS DEBOUT À LA FIN DE LA PARTIE : 2 POINT

MISE EN PLACE DES TUNNELS

-PLACEZ LES TUILES SELON LE PLAN DES TUNNELS.

-RETIREZ DU PAQUET LES TUILES DE CUL-DE-SAC (36 À 38) ET REMETTEZ LES DANS LA BOITE. ELLES NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CETTE PARTIE

-RETIREZ DU PAQUET LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE CACHE (19 À 21) ET METTEZ LES DE COTÉ

-CONSTITUEZ UNE PILE **B** EN MÉLANGEANT 1 TUILE DE LA PILE **A** AVEC LA TUILE DE CACHE (19)

-CONSTITUEZ UNE PILE **C** EN MÉLANGEANT 2 TUILE DE LA PILE **A** AVEC LA TUILE DE CACHE (20)

-CONSTITUEZ UNE PILE **D** EN MÉLANGEANT 2 TUILE DE LA PILE **A** AVEC LA TUILE DE CACHE (21)

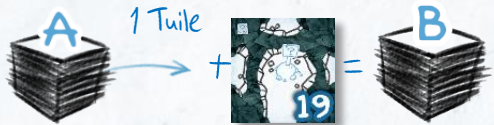
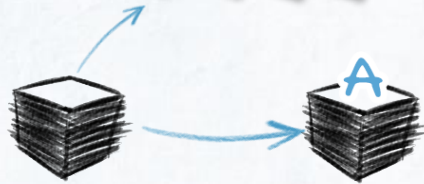
-AJOUTEZ 3 TUILE DE LA PILE **A** PAR-DESSUS LA PILE **B**

-AJOUTEZ 4 TUILE DE LA PILE **A** PAR-DESSUS LA PILE **C**

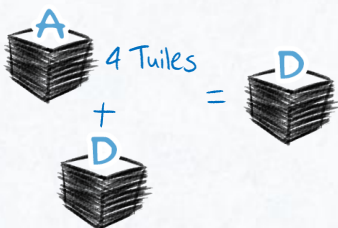
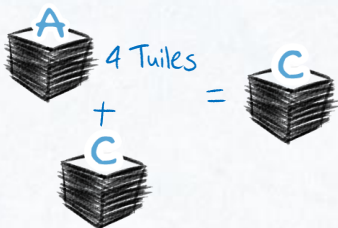
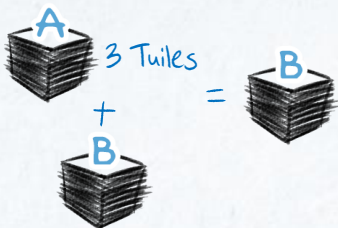
-AJOUTEZ 4 TUILE DE LA PILE **A** PAR-DESSUS LA PILE **D**

-REMETTEZ DANS LA BOITE LE RESTE DES TUILES DE LA PILE **A**, ELLES NE SONT PAS UTILISÉES POUR CETTE PARTIE.

-PLACEZ LE GROUPE DES HUMAINS SUR TUILE DES ABÎMES (26) ET FRITZ SUR LA TUILE DE CAVE (25)



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION À TATONS

QUAND UN HUMAIN EXPLORE, IL PEUT PIOCHER LA TUILE DEPUIS N'IMPORTE QUELLE PILE D'EXPLORATION (B, C OU D). MAIS C'EST LE JOUEUR DES MONSTRES QUI EN CHOISIT L'ORIENTATION.

LIBÉRER L'ALCHIMISTE (ACTION)

LES TUILES DE CACHE ABRITENT UN LEVIER QUI PERMET DE FAIRE TOURNER LA PRISON DE FRITZ POUR LE LIBÉRER. UN HUMAIN QUI SE TROUVE SUR UNE TELLE TUILE PEUT EFFECTUER UNE ACTION AFIN DE DÉCLENCHER LE MÉCANISME : LA CELLULE DE FRITZ TOURNE DE 90° DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.



UNE FOIS LE MOUVEMENT EFFECTUÉ, PLACEZ UN PION EFFET-DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE DE CACHE POUR SIGNIFIER QUE SON EFFET A ÉTÉ UTILISÉ. DE CE FAIT, IL FAUDRA TROUVER LES 3 TUILES DE CACHE POUR LIBÉRER FRITZ

UNE FOIS QUE L'ISSUE DE LA CELLULE COMMUNIQUE AVEC LA TUILE DE COULOIR (39), FRITZ EST LIBRE.

UN DÉ EST PLACÉ SUR UNE DE SES LIGNES D'ACTIVATION AU CHOIX DU JOUEUR HUMAIN.

IL INTÈGRE DÈS À PRÉSENT L'ÉQUIPE DES HUMAINS QUI RÉCUPÈRE SA FICHE ET SA CARTE DE COMPÉTENCE ET POURRA AGIR NORMALEMENT DÈS LE PROCHAIN TOUR.

LA PRISON PARFAITE

LE LABORATOIRE-CACHOT DE FRITZ EST ENTOURÉ DE BARREAUX MAGIQUES IMPÉNÉTRABLES REPRÉSENTÉS PAR LES JETONS PORTAILS. SEULE UNE SORTIE NE POSSÈDE PAS CES BARREAUX ET DONNE ACCÈS À UN VIDE OBSCUR ET INFINI SI ELLE N'EST PAS RELIÉE À LA TUILE DE COULOIR (39). CE QUI EXPLIQUERAIT POURQUOI FRITZ EST DÉPENDANT D'UNE ACTION EXTÉRIEURE POUR S'EN SORTIR INDEMNÉ.

IL EST TEMPS DE PARTIR

LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LA TUILE DE SORTIE (27) DÈS QUE FRITZ EST LIBÉRÉ. LA TUILE EST PLACÉ AU CONTACT D'UNE ISSUE DÉJÀ EXPLORÉE (DE MANIÈRE QU'ELLE SOIT ACCESSIBLE, SINON, IL N'Y A PLUS DE JEU).

AU MOMENT OÙ LA TUILE DE SORTIE (27) EST POSÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE MARCO. C'EST LE SEUL MOYEN POUR CE BOSS DE RENTRER EN JEU.

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- TECHNICIEN IMPROVISÉ

UN HUMAIN QUI ACTIVE UN MÉCANISME DE ROTATION DE LA CELLULE OBTIENT 2 JETONS DE SCÉNARIUM.

- FINI DE JOUER

LE JOUEUR DES MONSTRES GAGNE 2 JETONS DE SCÉNARIUM LORSQU'UN HUMAIN EST MIS KO