
MONSTER
SLAUGHTER
LIVRET DE SCÉNARIOS



Vous tenez entre vos griffes le livret de scénarii de **Monster Slaughter**.
Nous vous recommandons de jouer ces scénarii après avoir déjà fait quelques parties avec les règles de base.
Nous vous invitons également à suivre ces scénarii dans l'ordre, les premiers étant les plus simples à jouer et apportant moins de modifications aux règles de base. Si cela vous tente, les scénarii 9 et 10 peuvent être enchaînés.
Les Règles Spéciales ont toujours l'ascendant sur les règles de base de **Monster Slaughter**.

Vous avez joué tous les scénarii ?
N'hésitez pas à concevoir vos propres scénarii
et à les proposer sur le forum officiel de **Monster Slaughter** !
BON CARNAGE !

Scénarii 1-3 par Geoffrey Wood - Scénarii 4-11 par Team Kaedama

SCÉNARIO 1

ASSAUT

PITCH

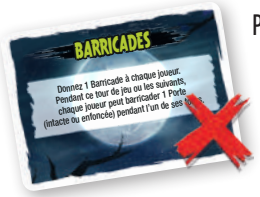
Existe-t-il un meilleur plan pour les fêtes de fin d'année qu'une cabane perdue au fond des bois, 5 étudiants éméchés et un bon feu de cheminée ? Je veux dire... pour un monstre ou un tueur en série. Voilà, on est bien d'accord ! Rien ne vaut les grands classiques pour les grandes occasions ! Le confit d'oignons sur le foie gras, c'est quand les étudiants en question sont morts de trouille. Et ils devraient être à point après avoir écouté le message que la vieille radio diffuse dans la cuisine :

« ... Je répète (grésillement)... : des activités suspectes ont été signalées près de la forêt de Howling Wood. Plusieurs témoignages rapportent des faits inquiétants (grésillement)... : attaques de troupeaux, personnes disparues... Les autorités locales conseillent à tous les habitants des environs de ne pas sortir de chez eux et de se barricader jusqu'à nouvel ordre... »

MISE EN PLACE

Nous vous conseillons de jouer avec les 5 **Étudiants** (Bob, Britney, Kam, Laïka, Tom) pour ce premier scénario.

Les **Étudiants** se sont barricadés. Ils sont révélés dès le début de la partie, et rassemblés dans le salon.



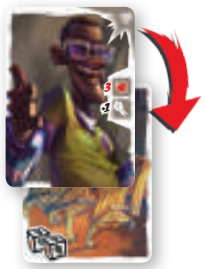
Pour cette partie, retirez l'**événement Barricades** de la pioche **Événements Nocturnes**.



Remplacez les **4 Portes** extérieures par des **Barricades**.



Enfin, attribuez au hasard, à chacun des **Étudiants**, 1 des **Objets Neutres**.



Placez autour du plateau les **5 cartes Objet Neutre** face visible sous les **5 cartes Étudiant**, de manière à ce que leur force (nombre de dés) soit visible.

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Lors de la **première Attaque** portée contre un **Étudiant**, celui-ci se défend automatiquement avec la carte qui lui a été associée. Elle est ensuite défaussée comme dans les règles de base.

Après avoir été attaqué une première fois, l'**Étudiant** fuit immédiatement dans une pièce adjacente et s'y cache. Le joueur ayant porté l'**Attaque** décide de la pièce vers laquelle l'**Étudiant** s'enfuit. Mélangez ensuite, comme dans les règles de base, sa carte Personnage avec la pioche correspondant à la pièce dans laquelle il ou elle se cache.

ON SE SERRE LES COUDES :

Cette règle s'applique une fois que tous les **Étudiants** sont sortis du salon, et ce, jusqu'à la fin de partie.

À la fin du tour d'un joueur, si 2 **Étudiants** révélés se trouvent dans la même pièce, ils remplacent automatiquement une **Porte** (ou une **Porte** manquante) par une **Barricade** si au moins une **Barricade** est disponible.

Si la pièce comporte plusieurs encadrements de **Porte**, la **Porte** choisie est toujours celle qui mène vers une autre pièce de la **Cabane**. En cas de conflit, le joueur actif tranche.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est identique à celle du jeu de base.



SCÉNARIO 2

LE BRASIER D'HELLM STREET

PITCH

« Cette cabane ne nous veut pas du bien ». C'est ce qu'aurait dit madame Werran à son mari le lendemain de leur première nuit au 1428, Hellm Street. La deuxième nuit, leurs 2 filles ont hurlé en même temps : quelqu'un aurait attrapé leurs pieds dans leurs lits. La troisième, la famille a entendu frapper sur les murs alors qu'il s'agit d'une cabane isolée. Puis les cadres photo ont traversé les pièces, des rires d'enfants ont résonné dans la cave et les murs se sont mis à saigner les quatrième, cinquième et sixième nuits. Alors Madame Werran a rassemblé sa famille dans la voiture avant de mettre le feu à la maison au cours de la septième nuit. Jusqu'ici, c'était une bonne semaine pour les monstres qui s'amusaient à les épouvanter...

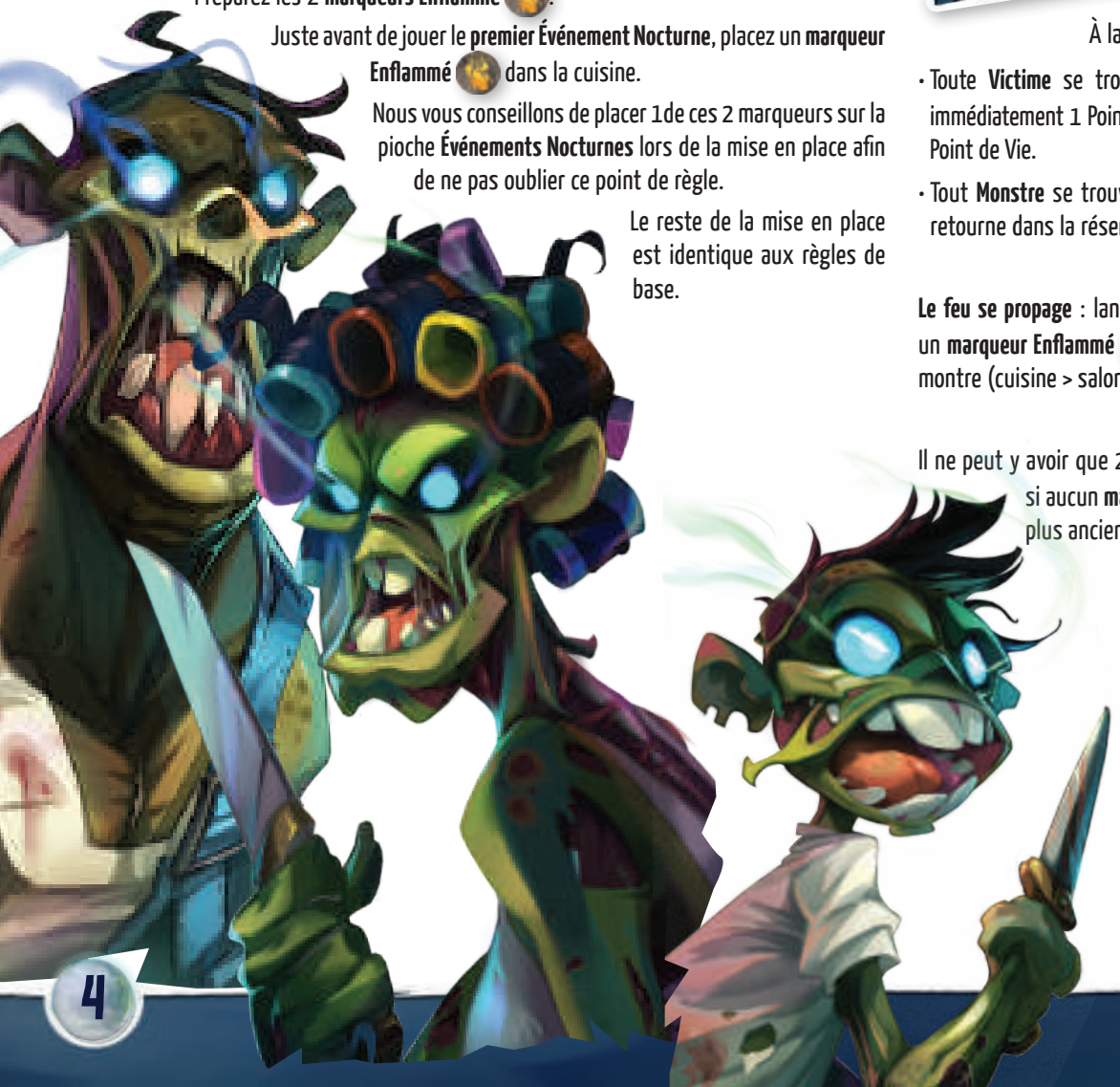
MISE EN PLACE

Préparez les 2 **marqueurs Enflammé** .

Juste avant de jouer le **premier Événement Nocturne**, placez un **marqueur Enflammé** dans la cuisine.

Nous vous conseillons de placer 1de ces 2 marqueurs sur la pioche **Événements Nocturnes** lors de la mise en place afin de ne pas oublier ce point de règle.

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.



RÈGLES SPÉCIALES

LA CABANE PREND FEU !

Peur du feu : tout **Monstre** souhaitant entrer dans une pièce en feu doit réussir un test de bravoure. Ce test ne constitue pas 1 **Action** et ne peut être effectué qu'une seule fois par tour. Lancez autant de dés que le nombre de dés indiqué sur la carte du **Monstre** correspondant. Un **Monstre** doit obtenir 2 Réussites pour entrer dans une pièce avec un **marqueur Enflammé** , à l'exception des **Mères** pour qui une seule Réussite suffit.



Important : un test de bravoure doit être effectué même si un **Monstre** utilise l'**Action Bonus Téléportation** ou traverse les murs.

À la fin de chaque heure uniquement, et dans cet ordre :

- Toute **Victime** se trouvant dans une pièce avec un **marqueur Enflammé** perd immédiatement 1 Point de Vie. Aucun **jeton Chair** n'est attribué pour cette perte de Point de Vie.
- Tout **Monstre** se trouvant dans la pièce perd **1 jeton Chair** s'il en a. Ce dernier retourne dans la réserve.

Le feu se propage : lancez 1 **dé Action** ; en cas d'Échec, le feu se propage ! Ajoutez un **marqueur Enflammé** dans la pièce adjacente dans le sens des aiguilles d'une montre (cuisine > salon > salle de bains > toilettes > chambre à coucher).

Il ne peut y avoir que 2 pièces enflammées à la fois. Si le feu doit se propager mais si aucun **marqueur Enflammé** n'est disponible, retirez le marqueur le plus ancien et déposez-le dans la nouvelle pièce.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est identique à celle du jeu de base.

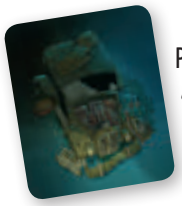
SCÉNARIO 3

CHRISTA

PITCH

Il est loin le temps où son propriétaire, fou amoureux de sa carrosserie rouge sang, l'appelait « Marie-Christine ». À l'époque, elle en faisait tourner des têtes ! Aujourd'hui, ce n'est plus que ce vieux tacot sur lequel les chiens des voisins, et parfois même, quelques étudiants éméchés, viennent se soulager. Ce soir, c'est une grande nouveauté : voilà qu'ils l'utilisent comme un vulgaire groupe électrogène... Autrefois, elle chevauchait les autoroutes, maintenant, elle sert de lampadaire ! C'en est trop ! Retrouvant son mordant d'antan, de nouveau en pleine possession... de ses moyens démoniaques, Christa décide de se venger ! Après un vrombissement de tous les diables, la voiture cale, plongeant les pauvres bougres dans l'obscurité la plus totale, à la merci de tous les dangers...

MISE EN PLACE



Placez le **marqueur Voiture** face phares éteints visible sur l'une des 4 zones extérieures de la **Cabane**.

Constituez une pioche de **8 cartes Événement Nocturne**, puis prenez la **carte Événement Nocturne Toc toc** et mélangez-la avec les 2 premières cartes de la pioche **Événements Nocturnes**. Vous devriez ainsi obtenir une pioche de **9 Événements Nocturnes** avec la **carte Événement Nocturne Toc toc** en première, deuxième ou troisième position.

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.



8 cartes Événement Nocturne

1 carte Événement Nocturne Toc toc

RÈGLES SPÉCIALES

Avant de jouer le premier tour, piochez 1 carte **Événement Nocturne** et jouez-la comme dans les règles de base.

PANNE :

Au début des 4h00 et 7h00 heures, avant de piocher une **carte Événement Nocturne** et seulement si le **marqueur Voiture** est placé face phares allumés visible, la voiture tombe en panne. Provoquez ensuite une « Coupure de courant ».

COUPURE DE COURANT :

Lorsque la **Cabane** est plongée dans le noir, retournez le **marqueur Voiture** face phares éteints. Les **Victimes** peuvent se servir de **cartes Objet** mais leurs Pouvoirs Spéciaux sont totalement ignorés ! De plus, les **Victimes** peuvent être Épouvantées mais ne peuvent pas se cacher.

Lorsque la carte **Événement Nocturne Toc Toc** est piocheé, appliquez la règle « Et la lumière fut ».

ET LA LUMIÈRE FUT :

La première fois que la carte **Événement Nocturne Toc Toc** est piochée, un **Invité Surprise** est pioché au hasard et entre en jeu pour tenter de réparer la voiture. Ce dernier rentre dans le véhicule (placez sa carte à côté du **marqueur Voiture**) et tente de redémarrer le moteur afin de fournir du courant à la **Cabane**.

Pour ce faire, le premier joueur lance autant de dés que la valeur de Points de Vie indiquée sur sa carte de personnage et doit obtenir 3 Réussites pour redémarrer le moteur. En cas de réussite, retournez le **marqueur Voiture** afin que la face phares allumés soit visible. Le courant est ainsi rétabli. En cas d'échec, il pourra essayer à nouveau avant chaque nouvelle **carte Événement Nocturne** à raison d'une seule fois par tour.

De plus, s'il parvient à redémarrer le moteur, l'**Invité Surprise** en profite pour s'éclipser :

Écartez sa figurine, puis replacez la **carte Événement Nocturne Toc toc** en la mélangeant avec les 2 prochains **Événements Nocturnes** et répétez l'opération la prochaine fois que cette carte sera piochée, le cas échéant.

Précisions :

- Vous garderez donc le même **Invité Surprise** pour la suite de la partie.
- Pour ce scénario, l'**Invité Surprise** est considéré hors-jeu : les **Monstres** ne peuvent pas interagir avec ce dernier.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est identique à celle du jeu de base.

SCÉNARIO 4

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS



PITCH

Quand vient la nuit, la forêt change de visage : les couleurs vives sont remplacées par l'obscurité la plus sombre, le chant des oiseaux, par un silence de mort, parfois rompu par un cri surnaturel ou les bruissements les plus angoissants. Chaque arbre, chaque buisson devient le repaire potentiel d'une créature qui peut à tout moment sauter à la gorge du premier promeneur venu ! Allez-y, cachez-vous et faites durer le plaisir : vos proies en seront plus savoureuses si vous les faites mourir de peur...

MISE EN PLACE

Placez, face cachée, **2 jetons Forêt** sur chaque zone extérieure du plateau.

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

NOUVELLE ACTION : EXPLORER LA FORÊT.

Une seule fois par tour, un joueur peut décider d'explorer les buissons qui bordent la **Cabane**. Pour ce faire, il doit se trouver dans une zone extérieure de la **Cabane**. Le joueur lance 1 seul **dé Action** pour son **Monstre**. En cas de Réussite, il prend un **jeton Forêt** et le garde devant lui, face cachée.

UTILISER 1 JETON FORÊT :

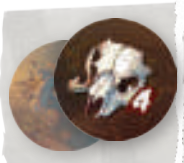
Lors de son tour, un joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs **jetons Forêt**. Il révèle le jeton, en applique l'effet, puis le défausse. Cela ne nécessite aucune Action. La liste des effets est indiquée ci-après.



Crâne d'Animal
2 POINTS



Crâne d'Animal
3 POINTS



Crâne d'Animal
4 POINTS



Pelle
Récupérez en secret 1 carte de votre choix dans la défausse.



Boule de cristal
Regardez les 3 prochaines **cartes Événement Nocturne** et replacez-les dans l'ordre de votre choix.



Carcasse
Effectuez une Action supplémentaire.



Gnôle
Déplacez un personnage (**Victime** ou **Monstre**) dans la pièce de votre choix.



Tombe
Intervertissez 2 de vos **marqueurs Victime**. 1 de ces marqueurs doit représenter votre **Repas Favori** ou un **Invité** mort.

FIN DE PARTIE

En plus des **points** de base, chaque joueur révèle ses **jetons Forêt** ; certains (Crâne d'Animal) apportent des points.

SCÉNARIO 5

LES GLYPHES DE LA NUIT

PITCH

Il est 00:08 quand vous entendez un bruit sourd dans la pièce d'à côté. C'est marrant, c'est l'heure exacte à laquelle a commencé le massacre d'une famille entière dans cette cabane il y a tout juste 18 ans. Oui, c'est... marrant ! L'histoire dit aussi que 9 ans plus tard, tout un groupe d'étudiants a disparu, excepté une jeune fille déboussolée qui répétait sans cesse : *« Ce sont les glyphes qui m'ont sauvée... Ce sont les glyphes qui les ont tués... Ce sont les glyphes qui m'ont sauvée... ce sont les glyphes qui les ont... ».*

MISE EN PLACE

Placez 1 **jeton Glyphe** dans chaque pièce comme indiqué ci-dessous :



Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.



RÈGLES SPÉCIALES

DÉCLENCHEMENT DES GLYPHES :

À la fin de son tour, un joueur peut choisir de déclencher l'effet du **jeton Glyphe** se trouvant dans la pièce dans laquelle son **Monstre** actif se trouve. Le jeton reste en place pour les prochains tours.

Effets des jetons Glyphe :



Toilettes (l'endroit idéal pour se concentrer) :
le joueur actif peut intervertir 2 de ses jetons de prédiction, mais ne peut pas déplacer son **marqueur Repas Favori** ou un jeton représentant un **Invité** mort.

Salle de bains (pratique, cette pharmacie) :
une **Victime** blessée, au choix du joueur actif, récupère 1 **Point de Vie** (elle ne peut pas excéder son total de départ). Ce glyphe peut être utilisé plusieurs fois (une seule fois par tour) pour soigner la même **Victime**.





Chambre (tiens, des planches et des clous cachés dans le placard) :
le joueur actif déplace 1 **Porte** d'un encadrement vers un autre.

Salon (de cette pièce, on aperçoit chaque recoin de la Cabane) :
le joueur actif regarde la carte au-dessus de la pioche de son choix ou un **marqueur Victime** d'un autre joueur.





Cuisine (voyons voir ce que contient cette poubelle) :
le joueur actif récupère en secret la carte de son choix dans la défausse.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est identique à celle du jeu de base.

Variante : vous pouvez choisir de placer les **jetons Glyphe** au hasard dans la **Cabane**.

SCÉNARIO 6

GANGS DE MONSTRES

PITCH

Il existe de nombreux points communs entre les chasseurs et les gangsters. Le plus remarquable est sans nul doute leur rapport au territoire. Le meurtre, le crime, oui mais il y a des limites ! Franchissez-les et vous vous exposez à de fatales représailles... Aussi, quand une famille de monstres est sur son terrain de chasse, mieux vaut ne pas chasser à côté, sinon c'est vous qui risquez de servir de dîner !

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle des règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

NOUVELLE ACTION : ATTAQUER UN AUTRE MONSTRE.

Durant son tour, un joueur peut décider d'attaquer un **Monstre** d'une autre famille se trouvant dans la même zone que son **Monstre** actif. Les 2 joueurs lancent le nombre de dés en fonction de leur **Monstre** (plus un 1 dé supplémentaire en bonus par autre **Monstre** de sa famille se trouvant dans la zone) et comparent le nombre de Réussites.

L'attaquant a obtenu PLUS de Réussites	L'**Attaquant** prend au hasard dans la main du joueur attaqué autant de cartes que son nombre de Réussites **MOINS** le nombre de Réussites du **défenseur**.
Égalité	Rien ne se passe.
Le défenseur a obtenu PLUS de Réussites	Le tour du **Monstre** actif est terminé.

La limite de 7 cartes en main s'applique par défaut. En cas d'Attaque réussie, le joueur qui vole les cartes s'arrête lorsqu'il en a 7 en main.

TOUJOURS PLUS FORT :

Si un **Monstre** Attaque un autre **Monstre** et doit lancer plus de 5 dés **Action**, il les lance en plusieurs fois et additionne l'ensemble des Réussites obtenues.



FIN DE PARTIE

En plus des **points** obtenus grâce aux jetons et aux **Portes**, les joueurs remportent **1 point** pour chaque carte non utilisée dans leur main et **1 point** supplémentaire pour chaque **carte Objet** liée à leur famille.

SCÉNARIO 7

LE TRAQUEUR DE LA NUIT

PITCH

Certains monstres se réveillent après des années d'hibernation. Quand cela arrive, l'hécatombe est rapportée par les radios et les chaînes de télévision du monde entier. Mais parfois, une année comporte une pleine lune supplémentaire, la 13e ; cette même lune peut paraître plus grosse et peut être alignée avec la Terre et le Soleil. La « super lune de sang » réveille tous les monstres en hibernation en même temps. Affamés de chair, assoiffés de violence, ils sont prêts à s'entredévorer pour une proie. L'espace d'une nuit, c'est l'enfer sur terre !

MISE EN PLACE

Placez un certain nombre de **jetons Chair** sur chaque carte de **Monstre** (vous pouvez utiliser les **jetons triple Chair** valant 3 **jetons Chair** fournis avec ce scénario).



x4 **Jetons Chair** (Père)

x5 **Jetons Chair** (Mère)

x3 **Jetons Chair** (Enfant)

Placez un jeton **Lune Rouge** sur la case « 2:00 ».

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Les 2 Règles Spéciales suivantes continuent de s'appliquer (voir scénario 6 : Gangs de Monstres).

NOUVELLE ACTION : ATTAQUER UN AUTRE MONSTRE.

Attention : cette action n'est possible qu'à partir du moment où le **marqueur Pleine Lune** a rejoint le **jeton Lune Rouge**.

Durant son tour, un joueur peut décider d'attaquer un **Monstre** d'une autre famille se trouvant dans la même zone que lui. Les 2 joueurs lancent le nombre de dés défini en fonction de leur **Monstre** (plus 1 dé supplémentaire en bonus par autre **Monstre** de sa famille se trouvant dans la zone). Le résultat de cette action est différent de celui du précédent scénario.

L'attaquant a obtenu PLUS de Réussites	L'**attaquant** prend un **jeton Chair** sur la carte du **défenseur** et le place devant lui.
Égalité	Rien ne se passe.
Le défenseur a obtenu PLUS de Réussites	Le **défenseur** prend un **jeton Chair** sur la carte de l'**attaquant**.

TOUJOURS PLUS FORT :

Si un joueur attaque un autre **Monstre** et doit lancer plus de 5 dés **Action**, il les lance en plusieurs fois et additionne les Réussites obtenues.

LES VICTIMES CONTRE-ATTAQUENT :

Lorsqu'un joueur rate une attaque contre une **Victime**, il replace 1 de ses **jetons Chair** se trouvant sur la carte de son **Monstre** actif dans la réserve.

LA MORT DES MONSTRES :

Si un **Monstre** n'a plus de **jeton Chair** sur sa carte, il meurt. Personne ne prend de **jeton Os**. Replacez sa carte et sa figurine dans la boîte. Les **Monstres** encore vivants de cette famille gagnent 1 action supplémentaire par activation.

ACTIVER UN MONSTRE :

Lorsque vous activez un **Monstre**, inclinez sa carte de 90° au lieu de la retourner. Ainsi, ses **jetons Chair** resteront en place.

FIN DE PARTIE

Si seuls les **Monstres** d'une même famille sont encore en vie, la partie s'arrête et le joueur de cette famille remporte la partie.

Si des **Monstres** de plusieurs familles sont encore en vie, ajoutez les **jetons Chair** restant sur les cartes de vos **Monstres** à votre récolte puis comptez les **points** comme dans les règles de base.

Un joueur n'ayant plus aucun **Monstre** vivant ne compte pas ses points.

SCÉNARIO 8

RÉ-ANIMATOR

PITCH

Il pleut à torrents. Un éclair transperce les ténèbres dans un coup de tonnerre tonitruant. Par la fenêtre d'un laboratoire de fortune, vous apercevez le professeur qui devrait vous servir de dessert. Il exulte : il a réussi à réanimer sa gerbille 47 minutes après son arrêt cardiaque grâce à une potion verte phosphorescente. Dans sa danse de joie, le bougre renverse la fiole qui explose au sol. La mixture s'évapore en un nuage verdâtre... qui prend vie à son tour avant de s'échapper par la fenêtre pour s'avancer vers vous ! La nuée émeraude enveloppe le cadavre d'un étudiant à vos pieds puis s'éloigne. Dans un gargouillis répugnant, le mort se lève, bave et tend les bras vers vous...

MISE EN PLACE

Placez un certain nombre de **jetons Chair** sur chaque carte de **Monstre** (vous pouvez utiliser les **jetons triple Chair** valant 3 **jetons Chair** fournis avec ce scénario).



Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

RÉANIMATION DES VICTIMES :

Après que tous les effets correspondant à la mort d'une **Victime** ont été appliqués, le personnage revient à la vie.

VICTIMES MORTES-VIVANTES :

Lorsqu'une **Victime** revient à la vie, placez sa figurine sur un **marqueur Mort-Vivant** dans la pièce où il est mort. Un personnage Mort-Vivant n'a pas de Point de Vie et ne se cache jamais. Lorsqu'un Mort-Vivant est attaqué, il ne se défend que si un joueur joue 1 **carte Objet** pour le défendre. Appliquez les résultats selon le tableau suivant :

L'attaquant a obtenu PLUS de Réussites	**L'attaquant** lance 1 dé Action pour son **Monstre**. En cas de Réussite, le personnage est définitivement mort (écartez-le) et l'attaquant gagne 1 **jeton Cerveau** pour avoir fait preuve d'intelligence. En cas d'Échec, rien ne se passe.
Égalité	Rien ne se passe.
Le défenseur a obtenu PLUS de Réussites	L'**attaquant** replace 1 des **jetons Chair** se trouvant sur son **Monstre** dans la réserve.

PRESSION DES MORTS-VIVANTS :

À chaque déplacement du **marqueur pleine Lune**, les morts-vivants attaquent ! Pour chaque mort-vivant présent dans la pièce dans laquelle il se trouve, chaque joueur replace un des **jetons Chair** se trouvant sur la carte de son **Monstre** dans la réserve.

TOUJOURS PLUS DE SURPRISES :

Lorsque vous piochez la **carte Événement Nocturne (Toc toc)** vous indiquant d'ajouter 1 **Invité Surprise**, appliquez l'effet correspondant, puis mélangez-la dans la pioche **Événements Nocturnes** plutôt que de la défausser.

FIN DE PARTIE

Si le marqueur Pleine Lune atteint 8H00 ou que seuls les **Monstres** d'une même famille sont encore en vie, la partie s'arrête.
Ajoutez les **jetons Chair** restant sur vos **Monstres** à votre récolte puis comptez les **points** comme dans les règles de base.
Un joueur n'ayant plus de **Monstre** vivant compte ses points à titre posthume et peut remporter la partie.

SCÉNARIO 9

L'ULTIME REPAS

PITCH

Régulièrement, les rock stars du fantastique et de l'horreur se réunissent pour le plus badass des petits-déj' : le Beast Breakfast Club ! Pour l'occasion, les petits plats sont mis dans les grands et les victimes sont entassées dans la chambre froide. Mais attention ! Il est interdit de franchir le seuil de la cuisine : le cuistot y prépare un festin de roi. Si les convives ont le droit à la surprise du chef au moment de casser la croûte, le cuisinier, quant à lui, ne sait jamais à l'avance qui et combien seront les invités...

MISE EN PLACE

Choisissez uniquement les **marqueurs Victime** représentant les **Étudiants** pour ce scénario, puis retirez au hasard et face visible 1 carte **Étudiant**. Les joueurs ne joueront pas avec cette carte et ne reçoivent donc que **4 marqueurs Victime**.





Placez 2 **Barricades** aux entrées de la Cuisine. Ne placez aucune carte dans la pioche correspondant à la Cuisine (ces cartes rejoignent donc la défausse).

Ne préparez pas la pioche **Événements Nocturnes** et ne placez pas le **jeton Pleine Lune** sur la pioche **Événements Nocturnes.**

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

CUISINE INTERDITE :

Il est strictement interdit à quiconque (**Monstre** ou **Victime**) de défoncer les portes de la cuisine ou de s'y rendre.

FIN DE TOUR ET ARRIVÉE DES INVITÉS :

Lorsque tous les joueurs ont joué 1 **Monstre**, piochez au hasard 1 **Invité Surprise**. Placez-le autour de la table de la cuisine. Ensuite, lisez le paragraphe correspondant à l'arrivée de cet **Invité Surprise** et appliquez immédiatement l'effet correspondant.

IMPORTANT : ne lisez les paragraphes correspondant à l'arrivée de chaque **Invité Surprise** que lorsqu'ils sont en jeu, pour ne pas vous gâcher certaines surprises !

Premier Invité Surprise : le premier convive décala la chaise et prit place à la table. Il était de coutume qu'il arrive le premier et ça ne le dérangeait pas. Il y avait beaucoup de choses à préparer avant la grande fête de ce soir. Dans l'ordre du tour de table, chaque joueur peut regarder la carte au-dessus de la pioche de son choix.

Deuxième Invité Surprise : le deuxième convive n'avait que faire des bonnes manières et l'excitation de la soirée avait eu raison de ce qu'il lui restait de politesse. Il s'installa sur sa chaise et mit les pieds sur la table. La fête allait bientôt commencer. Dans l'ordre du tour de table, chaque joueur tire 1 première carte dans la pioche de son choix. S'il s'agit d'un **Invité**, il le révèle. S'il s'agit d'un **Piège**, il est défaussé et son effet est ignoré.

Troisième Invité Surprise : le troisième convive était du genre impatient et il s'en voulait déjà d'être arrivé en avance. Mais pas même l'attente des 2 autres ne pourrait entacher le plaisir d'une soirée comme celle-ci. Chaque joueur peut réorganiser complètement sa Nécrologie y compris déplacer son **marqueur Repas Favori** sur une autre **Victime** vivante, si son **Repas Favori** n'a pas encore été tué.

Quatrième Invité Surprise : le quatrième convive avait fait un long voyage pour arriver jusqu'à la cabane mais le jeu en valait la chandelle. Il se plaça à la table, soulagé d'avoir réussi à arriver à temps. Il détestait être le dernier. Chaque joueur passe la **Mère** de sa famille de **Monstres** au joueur à sa gauche. Si elle avait déjà été jouée, elle est à nouveau disponible.

Cinquième Invité Surprise : le cinquième convive arriva sous les regards impatients des autres. Il prit tout de même le temps de s'asseoir confortablement. Il était le dernier de la liste, celui qui déclencherait cette grande soirée, le maître de cérémonie. Le repas était maintenant servi, tous les invités étaient présents. Il attrapa son verre et le leva doucement : « Trinquons ». Chaque joueur passe le **Père** de sa famille de **Monstres** au joueur à sa droite. S'il avait déjà été joué, il est à nouveau disponible.

FIN DE PARTIE

Après l'arrivée du cinquième **Invité Surprise**, les joueurs jouent tous une dernière fois, puis c'est la fin de la partie. Le décompte des points est identique à celle du jeu de base (le joueur avec le plus de **points** remporte la partie).

IMPORTANT : Si tous les **Invités** sont morts, lisez et appliquez immédiatement les effets décrits dans tous les paragraphes **Invités Surprise**.

Mais la partie est-elle vraiment finie ? Maintenant que tout le monde est arrivé, il serait dommage de ne pas profiter de la fête en jouant le scénario suivant.

Si vous souhaitez enchaîner cette partie avec le scénario suivant (vivement conseillé), « L'HÔTE », laissez l'ensemble des Invités dans la cuisine.
Les joueurs conservent les cartes Monstre placées devant eux.
Lisez le début du scénario n°10.

SCÉNARIO 10

L'HÔTE

PITCH

Quand le cuistot a fini de débarrasser, il a pour habitude de clore la réunion au sommet par un discours des plus raffinés : *« Allez, la bande de superhéros détraqués : la pause casse-croûte est terminée ! Alors on chauffe les tronçonneuses, on recharge sa pétoire, on aiguise les pieux et les machettes, on remet de l'essence dans son petit lance-flammes et on se prépare pour le carnage du siècle ! Les monstres n'attendent pas. Pourtant, ils patienteront quelques secondes de plus, le temps de vous enquiller cul sec dans le gosier une petite gnôle héritée de mon grand-père qui va vous remuer les tripes et vous retourner la caboche. Mains sur vos verres… Levez-les… et répétez après moi : mort aux monstres ! (En chœur : « Mort aux monstres ! »). Santé, messieurs-dames ! »*

ATTENTION : ce scénario propose une expérience de jeu coopérative. Les joueurs pourront remporter la partie tous ensemble contre le jeu ou la perdre tous ensemble contre ce dernier.



MISE EN PLACE

Si vous venez de jouer le **scénario L'Ultime Repas**, suivez les consignes de la fin de partie.

Laissez les **Barricades** dans la cuisine.
Sinon :

- Placez des **Barricades** à chaque emplacement de porte dans la cuisine.
- Piochez **5 cartes Invité Surprise** et placez les figurines correspondantes dans la cuisine.
- Placez **6 jetons Chair** sur chaque **carte Invité Surprise**.
- Dans l'ordre du tour de table, chaque joueur prend 1 **Enfant**, 1 **Mère** et 1 **Père** issus de 3 familles différentes.

Dans les deux cas :

- Les joueurs ne prennent pas de **marqueur Victime**.
- Ne placez ni **jeton Pleine Lune**, ni **cartes Événement Nocturne**.
- Placez un certain nombre de **jetons Chair** (vous pouvez utiliser les **jetons triple Chair** valant 3 **jetons Chair** fournis avec ce scénario) sur chaque carte de **Monstre**.

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

NOUVEAUX EFFETS DES ACTIONS : ATTAQUER UN INVITÉ SURPRISE.

Lorsqu'ils attaquent un **Invité Surprise**, les **Monstres** peuvent défausser 1 (et 1 seule) **carte Objet** pour augmenter leur nombre de dés. Le joueur lance autant de dés que la Force de son **Monstre** en plus de l'éventuelle carte **Objet** défaussée et l'**Invité Surprise** lance autant de dés qu'ils ont de Force (définie dans le paragraphe **Force et Pouvoir des Invités**). Comparez les résultats et appliquez le tableau suivant :

Le Monstre a obtenu PLUS de Réussites	Le **Monstre** défausse autant de **jetons Chair** se trouvant sur la **carte Invité Surprise** que la différence entre son nombre de Réussites et le nombre de Réussites de l'**Invité Surprise**.
Égalité	Rien ne se passe.
L'Invité Surprise a obtenu PLUS de Réussites	Le **Monstre** défausse autant de **jetons Chair** se trouvant sur son **Monstre** que la différence entre son nombre de Réussites et le nombre de Réussites de l'**Invité Surprise**.

TOUJOURS PLUS FORT :

Si 1 **Monstre** attaque 1 **Invité Surprise** et doit lancer plus de 5 dés, il lance les dés en plusieurs fois.

ARMÉ ET PRÊT À TOUT :

Un joueur peut défausser n'importe quelle carte en la considérant comme 1 **carte Objet** permettant d'obtenir 1 dé en plus.

FIN DE TOUR, LES INVITÉS ATTAQUENT :

À la fin de chaque tour de table, chaque **Invité Surprise** attaque tous les **Monstres** se trouvant dans sa zone. Lancez autant de dés que la Force de l'**Invité Surprise** (définie dans le paragraphe **Force et Pouvoir des Invités**). Chaque fois qu'un **Invité Surprise** obtient une Réussite, un joueur doit défausser 1 **jeton Chair** de la carte de son **Monstre** dans la réserve.

FIN DE TOUR, LES INVITÉS SE BALADENT :

Une fois leurs Attaques terminées, lancez 1 dé pour chaque **Invité Surprise**. En cas de Réussite, l'**Invité Surprise** doit se déplacer vers une pièce adjacente. Les joueurs décident collectivement s'il y a plusieurs emplacements de **Porte**. Les **Invités Surprise** peuvent traverser les portes et ne sortent jamais de la **Cabane**.

DÉCOUVERTE D'UN ÉTUDIANT :

Si un joueur pioche une carte **Étudiant** (Bob, Britney, Kam, Laïka, Tom), il la révèle et place l'**Étudiant** dans la pièce où il se trouvait. Une fois découvert, un **Étudiant** ne peut plus se cacher.

UNE AIDE ÉTONNANTE :

À la fin de chaque tour de table, lorsque les **Invités Surprise** attaquent, les **Étudiants** se trouvant dans leur pièce encaissent les dégâts à la place des **Monstres**.

PLUS DE CARTES :

Si l'ensemble des pioches sont vides, mélangez la défausse puis replacez les cartes (une par une) dans chaque pièce pour former de nouvelles pioches (le nombre de cartes par pièce peut varier par rapport à la mise en place initiale).



FORCE ET POUVOIR DES INVITÉS SURPRISE

La Force des **Invités Surprise** est définie en fonction du nombre de joueurs :
2 à 3 joueurs : Force = 4
4 à 5 joueurs : Force = 5

Les **Invités Surprise** disposent d'un Pouvoir défini par le tableau ci-dessous. Ces Pouvoirs remplacent les Pouvoirs Spéciaux des règles de base.

GHOST HUNTER
Rayon Plasma : il peut attaquer une pièce adjacente comme s'il s'y trouvait (les joueurs choisissent où il attaque ; de préférence une pièce avec des **Monstres**).

INDIANA
Compagnon Fidèle : les autres **Invités Surprises** se trouvant dans la même pièce gagnent +1 Force.

DEMON HUNTER
Équipé : en cas d'Échec d'une Attaque contre Demon Hunter, le joueur actif lance 1 dé. En cas de Réussite, le **Monstre** perd un jeton Chair supplémentaire.

LANOUNA DJONES
Sa place est dans un musée : en cas d'Échec d'une Attaque contre Lanouna, le joueur défausse une carte, au choix, de sa main.

PROF. BROWNE
Il est partout : A la fin de son tour, Prof ne lance pas de dé, il se balade quoi qu'il arrive.

ZIGMO
Trop Mignon : Zigmo ne peut être attaqué que si tous les autres **Invités Surprise** sont morts.

RED ANSOLL
Chasseur : s'il se balade, il se dirige vers le **Monstre** le plus proche.

SUMMER
Vengeresse : Summer gagne +1 Force pour chaque **Invité Surprise** mort.

SCULDER
Un Bon Duo : Sculder a +1 Force si Mully est vivante dans la **Cabane**.

MULLY
Un Bon Duo : Mully a +1 Force si Sculder est vivant dans la **Cabane**.

RIPLÉ
Clone : lorsque Riplé meurt pour la première fois, elle revient en vie avec 1 seul jeton Chair.

OFFICIER ROSCOE
Protecteur : si Roscoe se trouve dans une zone, il doit être attaqué en priorité.

SELENA
Tenace : une fois par attaque, Selena relance un Échec.

AGENT MS
Quel intérêt ? : Ignore l'**Étudiant** le moins blessé.

MONSAIGNEUR
Dernière Onction : Ignore l'**Étudiant** le plus blessé.

MEATCHETE
Balèze : Meatchete a un bonus de +1 Force.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dans 2 cas de figure :

- Tous les **Monstres** d'un même joueur sont morts. C'est une défaite !
- Tous les **Invités Surprises** sont morts. C'est une victoire !

SCÉNARIO 11

HÉCATOMBE NOW

PITCH

Il arrive que les astres s'alignent, qu'une expérience tourne mal, que quelqu'un se trouve au mauvais endroit, au mauvais moment. Mais lorsque le Necronomicon fait partie de l'équation, alors tout ce karma négatif se rassemble comme les pièces d'un puzzle : les monstres s'attaquent entre eux, les cadavres des étudiants et des invités se relèvent, les glyphes se déclenchent, la forêt devient plus oppressante que jamais... Toutes les horreurs que vous avez pu vivre ou créer se réitèrent en même temps. Chers monstres, le jour tant attendu est arrivé... Celui de l'hécatombe !

Ce scénario reprend une partie des Règles Spéciales précédemment expliquées lors des autres scénarios. Nous vous conseillons donc d'avoir joué l'ensemble des scénarios avant d'entreprendre ce dernier. De plus, une partie avec ce scénario est plus longue qu'une partie standard.

MISE EN PLACE



- Après avoir retiré les **cartes Objet** ne concernant pas les familles jouées et les **cartes de personnages représentant les Étudiants**, mélangez l'ensemble des cartes avec la **carte Necronomicon**. Divisez ces cartes en 5 piles, puis mélangez une **carte Étudiant** dans chacune d'entre elles. Placez ensuite les 5 piles les unes sur les autres afin de constituer une seule pioche.
- Ne préparez pas la pioche **Événements Nocturnes**.
- Placez, face cachée, **2 jetons Forêt** sur chaque zone extérieure du plateau.
- Placez 1 **jeton Glyphe** dans chaque pièce comme indiqué ci-dessous :



- Placez un certain nombre de **jetons Chair** (vous pouvez utiliser les **jetons triple Chair** valant 3 **jetons Chair** fournis avec ce scénario) sur chaque carte de **Monstre**.



- Chaque joueur place son **marqueur Repas Favori** sur la case « 0:00 ». Ne placez pas le **jeton Pleine Lune**.

Le reste de la mise en place est identique aux règles de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Règles Spéciales suivantes, provenant des scénarios précédents, s'appliquent :

EXPLORER LA FORÊT | VOIR PAGE 6.

UTILISER 1 JETON FORÊT | VOIR PAGE 6.

DÉCLENCHEMENT DES GLYPHES | VOIR PAGE 7.

ATTAQUER UN AUTRE MONSTRE | VOIR PAGE 9.

LES VICTIMES CONTRE-ATTAQUENT | VOIR PAGE 9.

RÉANIMATION DES VICTIMES | VOIR PAGE 10.

VICTIMES MORTES-VIVANTES | VOIR PAGE 10.

PRESSION DES MORTS-VIVANTS | VOIR PAGE 10.

NOUVELLES RÈGLES SPÉCIALES

PERTE DU DERNIER JETON CHAIR :

Lorsqu'un **Monstre** perd le dernier **jeton Chair** posé sur sa carte, tous les autres joueurs avancent leur **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours. Le **Monstre** continue à jouer normalement.

LA PUISSANCE DU NECRONOMICON :

À la fin de chaque tour de table, le joueur possédant la **carte Necronomicon** doit la révéler.
Il avance son **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours, puis replace la carte dans sa main.

PIOCHE DE FOUILLE VIDE :

Lorsque la pioche est vide, le joueur possédant le **Necronomicon** le place dans la défausse, puis la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

AVANCÉE DES MARQUEURS REPAS FAVORI :

Certaines actions permettent d'obtenir d'autres effets : la plupart permet d'avancer son **marqueur Repas Favori** sur le compte-tours.
La liste des effets est indiquée ci-après :

Un Monstre attaque une Victime	Le **joueur** prend autant de **jetons Chair** que de blessures infligées, comme dans les règles de base.
Un joueur possède 6 jetons Chair ou plus	Le **joueur** replace immédiatement **6 jetons Chair** dans la réserve et avance son **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours.
Une Victime meurt	Le **joueur** ayant asséné le Coup Fatal avance son **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours. Il n'obtient pas de **jeton Os** si la **Victime** est un **étudiant.**
Un Invité meurt	Les **joueurs** ayant prévu dans le bon ordre le moment de la mort de l'**Invité** ne prennent pas de **jeton Cerveau**, ils avancent leur **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours.
Un Mort-Vivant meurt	Le **joueur** qui l'a tué avance son **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours.
Un joueur possède 3 jetons Forêt ou plus	Le **joueur** défausse immédiatement **3 jetons Forêt** et avance son **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours.
Un joueur possède 4 Portes ou plus	Le **joueur** défausse immédiatement **4 Portes** et avance son **marqueur Repas Favori** d'1 case sur le compte-tours.

FIN DE PARTIE

Dès que le **marqueur Repas Favori** d'un joueur atteint la case « 8:00 » du compte-tours, c'est la fin de la partie. Finissez le tour de table en cours. Le joueur dont le marqueur atteint la case « 8:00 » remporte la partie.

Si plusieurs joueurs arrivent sur la case « 8:00 » durant ce tour, celui qui possède le plus de **jetons Chair** est déclaré gagnant.

Ce joueur remporte la partie, découvre toute la vérité sur la vie des monstres et accède à de nouveaux pouvoirs cosmiques.




MONSTER
SLAUGHTER
ankama