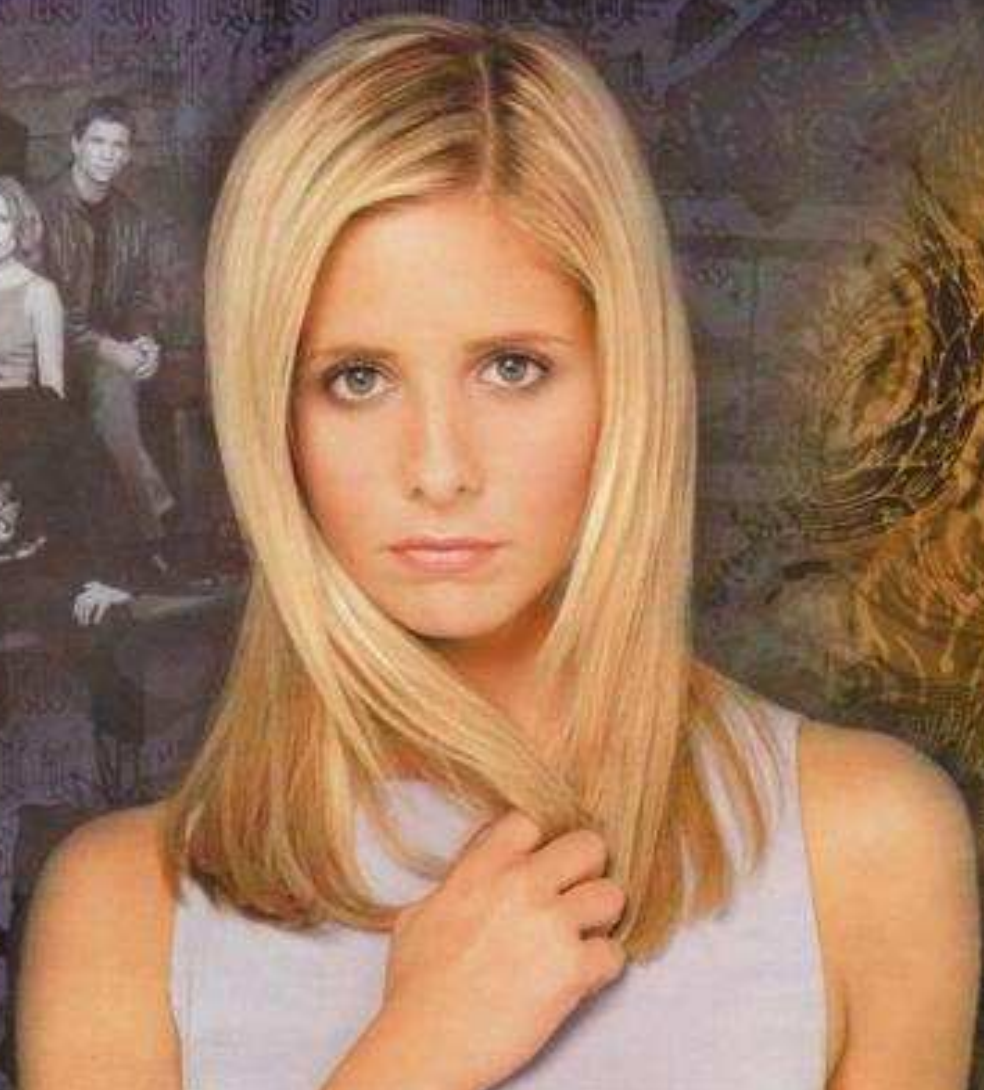


Buffy™

contre les vampires

MENACE SUR SUNNYDALE

RÈGLE DU JEU



TILSIT
ÉDITIONS

Sunnydale est le centre d'une grande activité surnaturelle liée à la présence sous la ville d'une bouche des enfers ; un conduit mystique liant notre monde à celui des ténèbres, accumulant les énergies négatives et multipliant les phénomènes surnaturels.

Ces énergies négatives ont entraîné la présence en ville de démons et vampires qui menacent la sécurité des habitants, ignorants du danger qui pèse sur eux.

Le seul obstacle à la prolifération du mal est la présence en ville d'une nouvelle venue, une jeune fille, choisie à sa naissance pour combattre le mal et dotée de la force et de l'instinct de la Tueuse.

Buffy, avec l'aide de ses amis, s'oppose aux forces des ténèbres qui menacent Sunnydale...

CONTENU

- Cette boîte de jeu doit contenir :
- 1 plateau de jeu recto verso.
- 1 écran de jeu.
- 10 silhouettes personnages (6 Héros et 4 Grands Maîtres) et leurs 10 socles.
- 1 règle du jeu.
- 6 dés de combat (3 de couleur rouge pour les Héros, 3 de couleur noire pour les Monstres).
- 2 planches de pions.
- 6 fiches personnages.

BUT DU JEU

Menace sur Sunnydale est un jeu d'aventure tiré de la série télévisée Buffy contre les vampires.

Vous incarnez Buffy et ses amis dans leur lutte contre les forces du mal.

Les Grands Maîtres de l'Ombre préparent leurs plans démoniaques et vous êtes les seuls à pouvoir les contrer. Vous devez découvrir qui menace Sunnydale, les combattre et les vaincre avant l'avènement du mal.

PRÉPARATION DU JEU

Un joueur est choisi pour incarner le Grand Maître.

Les autres joueront 5 Héros parmi les 6 disponibles (Buffy, Alex, Willow, Giles, Oz et Riley). Le personnage qui n'a pas été choisi ne sera pas joué (il est tout de même conseillé de prendre Buffy dans chacune de vos parties !). Au cas où le nombre de joueurs est inférieur à 6, certains devront donc prendre plusieurs Héros.

Chaque joueur récupère la fiche de son personnage ainsi qu'un pion Résistance (pion rond marqué « R ») qu'il place sur le rond correspondant à la Résistance de son personnage.

Ce jeu se déroule en 2 phases. La première phase du jeu (L'Enquête) se déroule du côté du plateau de jeu qui représente les différents lieux de la ville de Sunnydale. La phase de la Confrontation se jouera en fin de partie sur l'autre face du plateau.

Installez le plateau au centre de la table. Le Grand Maître place ensuite son écran en face de lui. Une fois tout ceci fait, placez le pion sablier sur la case du tour 1.

Les 5 silhouettes des Héros choisis sont placées sur la case Lycée de Sunnydale, au centre du plateau.

Le Grand Maître récupère tous les autres pions qu'il dissimule derrière son écran.

LE GRAND MAÎTRE

Choix du Scénario

Il choisit ensuite secrètement le scénario qu'il veut jouer parmi les 4 proposés sur l'écran (Le Maître, Spike, le Maire R. Wilkins III, Adam).

A chaque scénario est associée une couleur de pions. Le Grand Maître doit récupérer les 8 pions de cette couleur ainsi que la totalité des pions à bord noir qui sont utilisés dans tous les scénarios. Les autres pions de couleur doivent être écartés du jeu, ils n'interviendront pas dans cette partie.

Les Forces des Ténèbres et les Indices

Les pions dont dispose le Grand Maître pour atteindre son objectif sont de différentes natures :



- **Les Monstres (tous les pions à bord noir) :** ce sont les troupes de base du Grand Maître. Il s'agit en fait de créatures assez faibles mais nombreuses (vampires mineurs, vampires et démons).

MENACE SUR SUNNYDALE

• **Les Émissaires (pions à bord coloré)** : ce sont les 3 lieutenants du Grand Maître. Ils disposent de plus grandes capacités et constituent de puissants ennemis pour les Héros. Ils ont tous un contour de couleur permettant de savoir quel Grand Maître ils servent.

• **Les Indices (pions à bord coloré)** : au nombre de 5, ils indiquent le nom du Grand Maître, son Objectif, l'Arme qui peut le vaincre et les deux Lieux où il peut se cacher. Ce sont ces 5 Indices que les Héros vont devoir découvrir lors de leur Enquête avant de passer à la deuxième phase, la Confrontation. Les Indices n'ont aucune valeur de combat, c'est donc au Grand Maître de les protéger des Héros grâce à ses Monstres et ses Émissaires.

Répartition des Forces des Ténèbres sur Sunnydale

Une fois qu'il a pris connaissance de ses troupes, le Grand Maître place ses 38 pions (Monstres, Émissaires et Indices), face cachée, sur les différents lieux du plateau.

Il peut placer ses pions où il veut à l'exception des 5 cases centrales (marquées d'un cercle blanc).

Il ne peut jamais emplir plus de 5 pions sur la même case (indices compris).

Choix du Repère du Grand Maître

Une fois que tous les jetons utilisables par le Grand Maître sont disposés sur le plateau de jeu, il doit choisir secrètement parmi les 2 localisations possibles (citées sur son écran), celle qui abrite l'entrée de son Repère. Il note donc sur une feuille le lieu choisi, l'autre servant de leurre pour les Héros. La feuille est placée sous le plateau de jeu.

Vous êtes maintenant prêts à débiter la partie ! Le Grand Maître lit le texte d'ambiance qui figure en haut de l'écran et tous les joueurs chantent le Générique de la série...

LES HÉROS

Ils sont au nombre de 6, mais seuls 5 doivent être joués lors d'une même partie. Chaque Héros dispose d'une capacité spéciale.

• **Buffy** : possède un avantage pendant les combats. Pour chaque « symbole Buffy » obtenu au dé, elle inflige 2 dommages à sa cible.

• **Alex** : chanceux, il peut relancer un dé si le résultat ne lui convient pas, ou faire relancer un dé à son adversaire. Il ne peut relancer qu'une seule fois le dé pour une même action, mais peut le faire à chaque phase de combat d'un même tour.

• **Willow** : peut utiliser la magie. Elle peut déclencher au choix un des trois pouvoirs suivants à chaque tour.

• **Découverte d'un Indice** : Elle désigne une localisation et demande au Grand Maître si un Indice s'y trouve.

Le Grand Maître est alors dans l'obligation de répondre par oui ou par non sans révéler l'Indice.

• **Guérison** : Willow peut soigner un des autres Héros en lui rendant 1 point de Résistance.

• **Exorcisme** : Peut conférer à un héros (ou à elle-même) un bonus de +1 pour combattre les hordes du Grand Maître. Ce peut être un bonus de Force ou de Résistance. Bien sûr, ce bonus n'est valable que pour le tour.

• **Giles** : chaque tour, Giles peut retourner 1 pion du plateau de jeu. Lorsqu'il se trouve chez lui ou à la bibliothèque, il peut même en retourner 2.

Pour retourner les pions, Giles désigne la pile qu'il veut étudier, le Grand Maître mélange les différents pions de cette pile et Giles en tire un au hasard. Si Giles choisit 2 pions à 2 lieux différents du plateau, chaque groupe de pion est mélangé séparément.

Ces pions resteront face découverte pendant le reste de la partie ou jusqu'à leur élimination.

Si Giles révèle un Indice de cette manière, l'Indice reste visible sur le plateau de jeu et les Héros n'auront plus qu'à aller le récupérer.

• **Oz** : Oz a malheureusement la capacité de se transformer en loup-garou.

Lors d'un combat, si Oz obtient sur son jet de dés 2 symboles Buffy, il se transforme en loup-garou.

Il quitte alors immédiatement le combat et réapparaît le tour suivant, humain, sur la même case que l'un des Héros (ou sur la case de son choix si plus aucun Héros n'est encore en état d'enquêter).

• **Riley** : Riley dispose lui aussi d'un avantage au combat. S'il obtient un symbole Buffy, il peut relancer ce dé pour tenter d'obtenir une réussite.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'objectif du Grand Maître est de tenir en échec les Héros et ainsi remporter la partie.

Les Héros doivent quant à eux découvrir qui est le Grand Maître, quel est son Objectif, savoir dans quel Lieu il se cache, posséder l'Arme qui peut le détruire et enfin réussir à le vaincre avant la fin du compte à rebours.

Le jeu se déroule donc en 2 phases.

Phase A - L'Enquête.

Phase B - La Confrontation.

PHASE A - L'ENQUÊTE

Il s'agit de la phase pendant laquelle les Héros parcourent la ville à la recherche des divers Indices leur permettant de découvrir l'identité du Grand Maître.

Le Tour de jeu se découpe en 6 séquences :

- Déplacement des Monstres.
- Déplacement des Héros.
- Résolution des Combats et découverte des Indices.
- Récupération.
- Expédition.
- Fin du Tour.

1) Déplacement des Monstres et des Émissaires.

À chaque début de tour, le Grand Maître peut déplacer chacun de ses pions vers une case adjacente.

Cependant, il ne peut jamais pénétrer dans une case où se trouve un Héros et il doit respecter les limites d'empilement (5 pions maximum par case).

Attention, les pions Indices ne bougent jamais.

Les monstres ne peuvent pénétrer sur les 5 cases centrales avant le second (2) tour de jeu.



2) Déplacement des Héros.

Le déplacement des Héros est différent de celui des Forces des Ténèbres.

Chaque Héros peut se déplacer de 2 cases, en suivant les voies tracées sur le plateau de jeu. Néanmoins, un Héros est forcé de s'arrêter s'il pénètre sur une case où se trouvent des pions du Grand Maître.

3) Combats et Indices.

Lorsque des Héros et des Forces des Ténèbres se trouvent sur un même lieu, un affrontement est inévitable.

Le combat se résout alors de la façon suivante.

a) Positionnement : On aligne les adversaires les uns en face des autres sur 2 lignes. Chaque Héros choisit le monstre qu'il veut combattre, en commençant par le Héros le plus fort et en continuant par ordre décroissant. S'il y a plus de Héros que de pions monstres, les Héros en surplus peuvent s'attaquer aux pions de leur choix. De même, s'il y a plus de monstres que de Héros, les monstres en surplus pourront attaquer les Héros qu'ils désirent.

Attention : on ne peut jamais attaquer un même adversaire à plus de 3 (certains pions peuvent donc être mis en attente lors d'un combat).

b) Résolution : Chaque pion (sauf les Indices) dispose de deux caractéristiques.

- **La Force (F) :** qui symbolise sa valeur de combat.
- **La Résistance (R) :** qui symbolise les dommages qu'il peut encaisser sans tomber inconscient (Héros) ou être éliminé (Monstres).

Un combat se déroule phase après phase.

À chaque phase, chaque participant au combat lance un nombre de dés équivalent à sa Force.

Pour infliger des dommages, les Héros doivent obtenir des pieux et les monstres des griffes. On compare alors le nombre de pieux et de griffes et celui qui en obtient le plus inflige la différence en dommages. Les dommages subis sont alors soustraits de la Résistance du blessé.

Si la Résistance tombe à 0, les monstres sont détruits et les Héros tombent inconscients et peuvent être capturés. Pour chaque dommage encaissé, déplacez le compteur Résistance de votre fiche Héros vers le zéro ; pour les Monstres, placez un pion blessure sur le monstre concerné. Les pions blessure ne sont jamais retirés même après le combat, les monstres blessés restent donc visibles, alors que les autres sont à nouveau dissimulés.

Si les Héros obtiennent des dés « Buffy » lors du combat, appliquez éventuellement leurs capacités spéciales.

À la fin de la première phase de combat, chaque monstre ou Héros conscient qui a obtenu un symbole Buffy ou Grand Maître a la possibilité de prendre la fuite. Le Grand Maître se décide en premier.

MENACE SUR SUNNYDALE

EXEMPLES DE COMBAT

EXEMPLE N°1

Buffy, Giles et Willow affrontent 2 jeunes vampires et un démon.



Buffy décide d'affronter le démon, les autres Héros affrontant chacun un vampire mineur.

Proux de combat :

Chaque personnage lance un nombre de dés équivalents à sa Force.

<i>Buffy</i>		<i>: 5 Dommages</i>
<i>Démon</i>		<i>: 2 Dommages</i> <i>3 Blessures</i>

Le démon subit donc 3 blessures, n'ayant que 3 points de Résistance, il est détruit.

<i>Giles</i>		<i>: 2 Dommages</i>
<i>Vampire mineur</i>		<i>: 2 Dommages</i> <i>0 Blessure</i>

Personne ne s'inflige de blessures.

<i>Willow</i>		<i>: 1 Dommage</i>
<i>Vampire mineur</i>		<i>: 3 Dommages</i> <i>2 Blessures</i>

Willow subit 2 blessures, elle déplace donc son curseur de Résistance de 2 points vers le zéro.



2^e tour de combat :



Buffy prête main forte à Willow.



Buffy



: 6 Dommages

Willow



: 1 Dommage

Vampire mineur



: 1 Dommage

6 Blessures

Le vampire mineur subit 6 blessures,

il est détruit.

Giles



: 1 Dommage

Vampire mineur



: 2 Dommages

1 Blessure

Giles subit 1 blessure.



3^e tour de combat :



Les 3 Héros affrontent le vampire mineur restant.



Attention, les dés sont lancés séparément pour chaque personnage, certains disposant de capacités spéciales ou de la possibilité de fuir. Ce n'est qu'après que l'on pourra cumuler les dommages.

MENACE SUR SUNNYDALE

EXEMPLE N°2

Buffy et Alex se retrouvent confrontés à 4 jeunes vampires.



Chacun des Héros en attaque un.



Les 2 restants choisissent donc qui ils attaquent.
Attention le nombre maximum d'adversaires sur un même personnage est de 3.

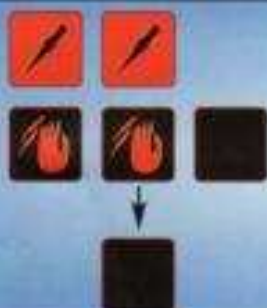
l'tour de combat :

<i>Buffy</i>						<i>: 5 Dommages</i>
<i>Vampire 1</i>						<i>: 1 Dommage</i>
<i>Vampire 2</i>						<i>: 1 Dommage</i>
<i>Vampire 3</i>						<i>: 1 Dommage</i>
<i>Total des 3 vampires</i>						<i>: 3 Dommages</i>
						<i>2 Blessures</i>



Buffy inflige 2 blessures à l'adversaire de son choix.

Alex



Vampire mineur



: 2 Dommages

: 2 Dommages

1 Blessure

Alex utilise sa capacité spéciale pour faire relancer un dé à son adversaire qui obtient une face vierge au lieu d'un dommage. Alex inflige donc une blessure à son adversaire.

2^e tour de combat :



Buffy



Vampire 1



Vampire 2



Vampire 3



Total des 3 vampires



: 9 Dommages

: 2 Dommages

: 1 Dommage

: 2 Dommages

: 5 Dommages

4 Blessures

Buffy inflige donc 4 blessures à ses adversaires, 1 sur le vampire déjà blessé puis 3 sur le second, ce qui lui permet d'éliminer 2 adversaires.

Alex



Vampire mineur



: 2 Dommages

: 0 Dommage

2 Blessures

Alex inflige 2 blessures de plus à son adversaire, ce qui suffit à l'éliminer.

MENACE SUR SUNNYDALE



Les personnages et pions restant sont repositionnés comme précédemment (les pions en attente sont éventuellement activés).

Le combat continue ensuite phase après phase jusqu'à la victoire ou la fuite de l'un des camps.

c) Fuite et capture : Si les Héros gagnent le combat en éliminant tous les Monstres, on passe directement à la phase d) Indices.

Fuite : les symboles Buffy et Grand Maître permettent aux Héros et aux Émissaires de prendre la fuite vers un lieu adjacent si celui-ci n'est pas occupé par un ennemi.

Si un pion monstre qui fuit ne peut reculer sur un tel lieu, il est éliminé.

Capture : la capture d'un Héros a lieu quand celui-ci tombe inconscient et que le combat est gagné par les monstres. Cela signifie qu'un Héros n'est capturé que si tous les autres Héros présents dans ce combat ont été vaincus ou mis en fuite.

Le personnage capturé n'est plus actif lors de la phase Enquête et ne pourra être rejoué que pour l'affrontement final lors de la phase de Confrontation. Il est pour l'instant détenu prisonnier par le Grand Maître dans son antre secret.

d) Indices : Une fois le combat achevé, et si les Héros l'ont emporté, ils peuvent récupérer les Indices éventuellement présents sur le lieu. Ils disposent alors les pions Indice sur les emplacements prévus à cet effet à gauche du plateau de jeu.

Il existe 5 Indices différents répartis en 4 catégories. Pour arriver à vaincre le Grand Maître, les Héros devront trouver la plupart de ces indices.

1) L'identité du Grand Maître.

Son identité est secrète en début de partie et pour pouvoir l'affronter il faudra d'abord découvrir qui il est.

2) L'arme pour le détruire.

Cet indice, qui peut être une arme ou le moyen d'en venir à bout, est essentiel pour l'affronter.

3) Le lieu, sa cache secrète.

C'est l'endroit où se cache le Grand Maître et où il faudra aller l'affronter.

Sans cet Indice, impossible de le trouver.

Cependant, 2 Indices de ce type se trouvent sur le jeu, alors il faudra choisir le bon !

4) Son objectif.

Cet Indice n'est pas indispensable pour le combattre, mais il vous apporte un renseignement utile, l'échéance finale. C'est-à-dire le nombre de tours de jeu avant que le Grand Maître n'accomplisse son objectif et ne remporte la partie.

Il vous faudra donc trouver au moins les 3 premiers Indices pour pouvoir mener une Expédition et entamer la seconde phase du jeu, la Confrontation.

4) Récupération.

Pendant cette phase de jeu, les Héros et les Émissaires récupèrent un peu de leur Résistance perdue.

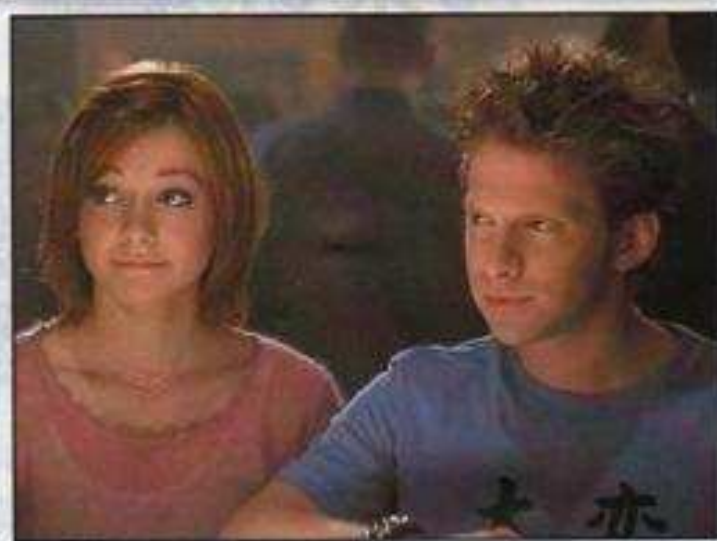
Si un Héros ou un Émissaire n'a pas combattu pendant le tour, il récupère un point de Résistance perdu.

Un Héros se trouvant sur l'hôpital, peut récupérer 2 points (pas les Émissaires).

En plus, Willow a le pouvoir de faire récupérer 1 point de Résistance à un autre Héros (ou à elle même).

5) Expédition.

Si les Héros ont découvert les Indices désignant le Grand Maître, l'Arme pour le vaincre et au moins l'un des Lieux où il peut se cacher, ils peuvent tenter une Expédition. Ils annoncent au Grand Maître qu'ils se rendent sur le Lieu pour défier le Grand Maître et qu'ils emportent avec eux l'Arme pouvant le vaincre.



Suivant que le Lieu choisi est bien le Repère du Grand Maître, celui-ci lit le texte qui figure sur son écran à la fin de la phase d'Enquête.

Les Héros ne peuvent mener qu'une Expédition par Tour. Aussi, s'ils ont choisi le mauvais Lieu, ils devront attendre le Tour suivant pour tenter une nouvelle Expédition s'ils ont déjà récupéré le deuxième Indice de Lieu.

Si l'Expédition est couronnée de succès et que le Repère du Grand Maître a été trouvé, la phase Enquête est terminée. Les joueurs entament la phase Confrontation et retournent le plateau de jeu.

6) Fin du Tour.

Le Tour de jeu est terminé. Si on est arrivé à la fin du Tour qui marque l'Objectif du Grand Maître sans que les Héros n'aient réussi leurs Expéditions, le Grand Maître remporte la partie et lit le texte de fin sur son écran. Les Héros n'ont pas su déjouer ses plans cette fois-ci, ils feront mieux la prochaine fois dans le prochain épisode !

Sinon, le sablier qui marque les Tours de jeu est avancé d'une case et les joueurs entament le Tour suivant.

PHASE B - LA CONFRONTATION.

Une fois que les Héros ont trouvé tous les Indices et qu'ils ont identifié le Repère du Grand Maître, ils vont devoir l'affronter dans un grand combat final.

Le côté du plateau de jeu qui sert lors de la Confrontation est un peu différent, puisqu'il est quadrillé, et les règles qui s'appliquent ne sont pas tout à fait identiques.

1) Positions de départ.

Les Héros se placent tous sur la case « Buffy » du Repère du Grand Maître qu'ils ont identifié.

La silhouette Grand Maître et les pions Émissaires survivants (ses 3 lieutenants) se placent sur la case « Grand Maître ».

Les Héros capturés se trouvent avec les Forces des Ténèbres sur la case « Grand Maître ».

2) Déplacement.

Les deux cases où débute les personnages, Héros ou Monstres, sont considérées comme des cases d'accès au plateau de jeu. Il ne peut y avoir plus d'un personnage, Héros ou monstre, sur une même case, leur première action sera donc de quitter ces cases d'accès.

Chaque personnage y compris le Grand Maître peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa Force.

On sort toujours d'une case par l'un de ses côtés, jamais par l'un de ses angles.

Un personnage n'est pas obligé d'accomplir la totalité de son mouvement, par contre une fois son mouvement arrêté, il ne peut plus le reprendre.

On ne peut pas passer à travers une case occupée par un autre personnage sauf s'il est inconscient.

Chaque personnage se déplace et combat avant qu'on ne passe à un autre personnage.

C'est le personnage qui possède la Force la plus basse qui agit en premier, puis les autres par ordre croissant. En cas d'égalité c'est toujours le Héros qui agit avant le monstre. Si plusieurs personnages d'un même camp ont la même Force, c'est aux joueurs qui les jouent de déterminer leur ordre d'intervention.

3) Combat.

Attention, les règles de combat lors de la Confrontation sont très différentes des combats de la phase d'Enquête.

A la fin de son déplacement, un personnage qui est adjacent à l'un de ses adversaires peut décider de l'attaquer. Chaque personnage dispose de sa Force habituelle et obtient un bonus de +1 par allié se trouvant aussi en contact avec le personnage attaqué.

Un personnage n'attaque donc qu'une fois par tour, mais peut être attaqué plusieurs fois dans le même tour. Un personnage qui a déjà attaqué ou qui a déjà été attaqué continue toujours à se défendre avec sa valeur de Force.

Résolution des combats : On déduit le nombre de pieux obtenus du nombre de griffes et on applique les blessures éventuelles. Le combat ne dure qu'un round (chaque joueur ne jette qu'une fois les dés) puis on passe au mouvement du personnage suivant. (Il n'y a donc pas de Fuite possible lors de ces combats).

Exemple : Spike attaque Alex, le combat se déroule de façon classique sur ce tour. Ensuite Buffy se déplace et attaque Spike, elle a sa valeur habituelle en attaque plus un bonus de +1 pour le soutien d'Alex. Si au 3^e tour, un autre personnage attaque Spike, il bénéficie alors d'un +2 dû à la présence d'Alex et de Buffy.

MENACE SUR SUNNYDALE

Capacités spéciales : certains Héros continuent de bénéficier de leurs capacités spéciales lors de la Confrontation.

- **Buffy** (Inflige 2 dommages au lieu d'1 pour chaque symbole Buffy obtenu)
- **Alex** (relance 1 dé ou fait relancer 1 dé à son adversaire pour chacun de ses combats)
- **Willow** (peut utiliser l'un des deux pouvoirs suivants si elle n'attaque pas : Guérison : rend 1 pt de Résistance à l'un des Héros ou Exorcisme : fait bénéficier d'1 pt de Force en plus l'un des Héros lors de l'un de ses combats).
- **Giles** (plus de capacité spéciale utilisable lors de la Confrontation.)
- **Oz** (ne peut pas se transformer lors de la Confrontation)
- **Riley** (peut relancer les symboles Buffy obtenus)

Inversement, les Grands Maîtres sont dotés de grands pouvoirs et chacun d'entre eux compte bien les utiliser lors de la Confrontation finale !

La première de ces capacités, qui est commune à tous les 4, est de compter comme dommage non seulement les griffes mais aussi les symboles « Grand Maître » obtenus (la flamme).

- **Le Maître** : évite un dommage encaissé à chaque tour de combat sans cependant les réduire à 0.
- **Spike** : fait perdre 1 pt de Résistance automatique à son adversaire à chaque tour de Combat.
- **Le Maître R. Wilkins III** : même tombé à 0 de Résistance, le Maître continue de combattre, seule la dynamite peut le détruire. Les Héros doivent cumuler 10 symboles Buffy en combat contre lui pour réussir à faire exploser la dynamite et vaincre le Maître.
- **Adam** : évite un dommage encaissé à chaque tour de combat sans cependant les réduire à 0. Fait perdre 1 pt de Résistance automatique à son adversaire à chaque tour de Combat.



Conseil aux Héros : il est donc plus intéressant pour les personnages faibles physiquement de soutenir d'autres personnages plutôt que de lancer une attaque par eux-mêmes et d'être confrontés à la riposte d'un Grand Maître.

4) Libérer un personnage capturé.

Pour libérer un personnage capturé lors de la phase d'Enquête, il faut qu'un Héros se déplace sur une case adjacente à la case Grand Maître et ne combatte pas pendant le tour. Un Héros ne peut libérer qu'un seul personnage par tour.

FIN DE LA PARTIE

Une fois que le Grand Maître est vaincu, c'est la fin de l'épisode, les Héros sont déclarés vainqueurs. Si les Héros sont vaincus, le Grand Maître l'emporte (suite au prochain épisode). Lire à chaque fois les petits textes d'ambiance se trouvant au bas de l'écran du Grand Maître.

Générique de fin...

Menace sur Sunnydale est un jeu édité par TILSIT Éditions
8, place Marcel Reboulat, Z.A. Courtabœuf 7
91140 Villejust, France

Web : www.tilsit.fr

Auteur : Georges Gil

Tests et développement : TILSIT TEAM

Maquette : ASMODÉE

Fabrique en France

© TILSIT Éditions 2001

Buffy the vampire slayer TM & © 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

TILSIT Éditions a obtenu le plus grand prix à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous remercions chaleureusement de découvrir les autres jeux de notre production après de notre réseau de revendeurs. Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web.

www.tilsit.fr

TILSIT
ÉDITIONS



Buffy

CONTRE LES VAMPIRES

PLUS DE
800 000 LECTEURS
CONQUIS PAR LA
BUFFYMANIA !

LES ROMANS



... à suivre

Prix des romans : 30 et 35 F.F. - 4,57 € et 5,33 €

UNE SÉRIE DE ROMANS INÉDITS D'APRÈS LA SÉRIE TÉLÉ CRÉÉE PAR JOSS WHEDON

GUIDE OFFICIEL des saisons 1 et 2

139 F.F.
21,19 €

Avec les photos
couleurs du tournage



Le Quiz

30 F.F.
4,57 €



TROIS GUIDES ET UN QUIZ POUR TOUT SAVOIR SUR LA SÉRIE !



A PARAÎTRE EN MAI

GUIDE OFFICIEL des saisons 3 et 4

129 F.F.
19,67 €

Avec les photos
couleurs du tournage



ANGEL

4 titres déjà parus

30 F.F.
4,57 €



30 F.F.
4,57 €



Ouvrages disponibles en librairies, super-hypermarchés, maisons de la presse...