

INSTALLATION DU SCENARIO

-Un peu de lore

Grumo et Grolo sont en ballade dans la Forêt quand ils entendent des cris de détresse.

Ils arrivent dans une petite « clairière » où ils voient Grissette prise au piège dans la toile d'Arabella qui s'apprête à Forcer sur son futur repas.

Au même moment les poursuivants de Grissette déboulent de l'autre côté de la clairière en face de nos héros...

-TERRAIN

Sur une surface de jeu de 60x60 cm minimum placer quelques éléments (rochers, morceaux de bois, champignons ...etc...) qui doivent briser les lignes de vues.

Au centre de la table placer un élément qui représentera la toile d'araignée qui retient Grissette.

Pour rappel les personnages évoluent dans une Forêt et ils ont la taille d'une souris.

-DEPLOIEMENT

Placer le sorcier Insectos et ses 2 sbires sur un bord de table puis

Grumo et Grolo

à l'extrémité opposé sur l'autre bord de table.

Grissette est engluée dans la toile d'araignée au centre de la table.

Arabella est placée au bord de l'un ou l'autre côté qui reste libre.

-OBJECTIFS

Grumo et Grolo doivent sauver Grissette et la Faire sortir par leur bord de table.

Quand les héros auront libérés Grissette de sa toile celle-ci rejoint leur équipe.

Les insectos et Arabella (ils ne sont pas alliés) doivent capturer Grissette.

Chacun équipe doit sortir Grissette par son bord de table respectif.

Les Insectos et Arabella doivent Faire tomber les PVs de Grissette à 0 pour la capturer.

En multi nous pouvons donc avoir au moins 3 équipes.