

# LA PRISON

D'APRÈS LES GEÔLES DÉMONIAQUES

UN SCÉNARIO DE  
THIERRY VAREILLAUD



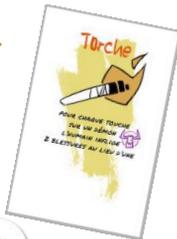
**BERTHE S'EST FAIT CAPTURÉE! IL FAUT LA LIBÉRER ET RÉCUPÉRER TOUT SON MATÉRIEL AVANT DE FILER... SURTOUT LE MATÉRIEL EN FAIT...**

**RANGÉZ TOUT CE QU'ON A TROUVÉ DANS LE CHENIL, ET LÂCHEZ LES CHIENS.**



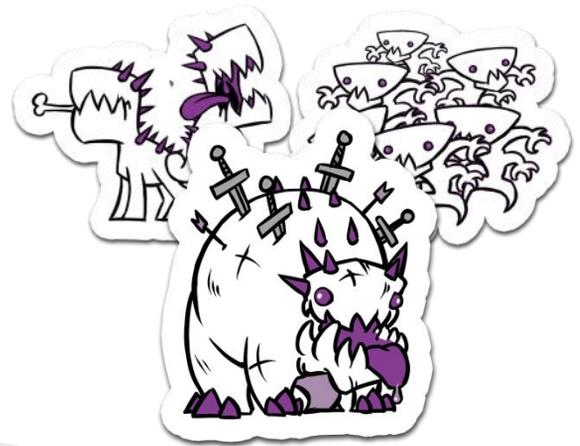
## JOUEUR DES HUMAINS:

- BERTHE LA MANDALE ÉQUIPÉE D'UNE TORCHE
- VINCENT LA CIBLE
- LÉON LE TROMBLON
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE LA ROUBLARDE



## JOUEUR DES MONSTRES:

- COMMENCE AVEC 4 PIONS MENACE
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- PEPETTE, LA MASCOTTE



## CONDITIONS DE VICTOIRE

### A PRÉVOIR :

- PION PORTE VERROUILLÉE
- CARTE DE SCEPTRE ANCIEN
- CARTE D'ENDIVE



**LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À FAIRE SORTIR L'ÉQUIPEMENT DE BERTHE : LE SCEPTRE ANCIEN, L'ENDIVE ET LA TORCHE. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.**

SCÉNARIO 11

MISE EN PLACE DES  
TUNNELS

- POSEZ LA CARTE SCEPTRE ANCIEN SUR LA TUILE CACHE (19) ET LA CARTE ENDIVE SUR LA TUILE CACHE (20).
- PEPETTE DÉBUTE SUR LA TUILE D'ALARME (3) AU CENTRE DU PLATEAU.
- BERTHE EST PLACÉ SUR LA TUILE DE CACHE (21). PLACEZ UN PION PORTE VERROUILLÉE À CHEVAL ENTRE LA TUILE DE CACHE (21) ET LA TUILE DE CAVERNE (25).
- LES AUTRES HUMAINS DÉBUTENT SUR LA TUILE DU PENTACLE (26).

- PLAN DU JEU

			21			
40	45	15	25	41	17	42
	1	19	3	20	6	
	5	39	26	14	2	



2



Claustrophobia 1642 1/2



## RÈGLES SPÉCIALES

### MÉCANISME MONSTRUEUX

AU DÉBUT DE CHAQUE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES, LES DEUX TUILES DE CACHE (19 + 20) TOURNENT D'UN QUART DE TOUR DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

TOUT COMBATTANT PRÉSENT SUR UNE TUILE D'ALARME PEUT DÉPENSER 1  POUR FAIRE TOURNER UNE DES TUILES DE CACHE (19 + 20) D'UN QUART DE TOUR, DANS LE SENS QU'IL SOUHAITE, ET AUTANT DE FOIS QUE DE DÉPLACEMENTS DÉPENSÉS.

### PRISONNIÈRE

SI LE PION DE PORTE VERROUILLÉE EST EN JEU, BERTHE EST CONSIDÉRÉE COMME PRISONNIÈRE. TANT QUE BERTHE EST PRISONNIÈRE, ELLE NE COMPTE PAS COMME FAISANT PARTIE DES FORCES DU JOUEUR HUMAIN (ELLE NE RENTRE DONC PAS EN COMPTE DANS LE NOMBRE DE DÉS D'ACTIVATION LANCÉS LORS DE LA PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN). DE PLUS, LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PAS L'ATTAQUER.

### ENFIN LIBRE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE CAVERNE (25) PEUT DÉPENSER 1  POUR OUVRIR LA PORTE DE LA CELLULE. LE JOUEUR HUMAIN ENLÈVE LE PION DE PORTE VERROUILLÉE ET BERTHE N'EST PLUS PRISONNIÈRE.

UNE FOIS LA PORTE DE LA CELLULE OUVERTE, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ D'ACTIVATION ET LE PLACE SUR LA FICHE DE BERTHE AFIN DE DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. ELLE NE POURRA ÊTRE ACTIVÉE NORMALEMENT QU'À PARTIR DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

### PRENDS-EN SOIN !

UN HUMAIN PEUT RECEVOIR OU RAMASSER UN OBJET (LA TORCHE, L'ENDIVE OU LE SCEPTRE ANCIEN) EN DÉPENSANT LE RESTE DE SES . LE COMBATTANT QUI L'A REÇU OU RAMASSÉ PEUT L'ÉQUIPER. SI UN COMBATTANT PORTEUR D'UN ÉQUIPEMENT EST MIS KO, LA CARTE D'ÉQUIPEMENT CORRESPONDANTE EST LAISSÉE SUR LA TUILE ET PEUT ÊTRE RAMASSÉE PAR UN HUMAIN.

UN HUMAIN NE PEUT PAS PORTER PLUS DE 2 ÉQUIPEMENTS, SAUF LÉON QUI NE PEUT EN PORTER QU'UN SEUL.

### QUITTER LE PLATEAU

UN HUMAIN, AVEC OU SANS ÉQUIPEMENT, PEUT QUITTER LE PLATEAU EN EMPRUNTANT UNE DES TROIS ISSUES NON EXPLORÉES EN RESPECTANT LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT.



4

Claustrophobia 1642 1/2

