

CHAPITRE I LA SOURCE

D'APRÈS JUSQU'AU BOUT

UN SCÉNARIO DE THIERRY VAREILAUD



IL Y A QUELQUE CHOSE DE BIZARRE
DANS CES CAVERNES. JE VEUX DIRE,
PLUS QUE D'HABITUDE...

PEUT ÊTRE AVONS-NOUS CREUSÉ
TROP PROFONDÉMENT ET AVEC
TROP D'AVIDITÉ?

...NAAAN, ON APPROCHE DU VRAI
TRÉSOR. POUR SÛR.

ILS NE SONT JAMAIS ALLÉS AUSSI
LOIN. LES ÉMANATIONS DE
SCÉNARIUM COMMENCENT À
AFFECTER LES HUMAINS ET LES
RENDENT D'AUTANT PLUS
DANGEREUX.

NOUS NE POURRONS PAS LES
EMPÊCHER D'ATTEINDRE LES ÉTAGES
INFÉRIEURS, MAIS ON FERA TOUT
POUR LES RALENTIR.



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)
- 2 CARTES **INSTINCT**
PIOCHÉES AU HASARD



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 0
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
- 2 BOSS AU CHOIX



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS **SCEAU**
SAVONNEUX



CONDITIONS DE VICTOIRE

- SI TOUS LES HUMAINS SONT KO
 - ET QU'IL RESTE 7 TUILES OU PLUS DANS LA PILE D'EXPLORATION :
LARGE VICTOIRE POUR LES **MONSTRES** (2 POINTS)
 - ET QU'IL RESTE ENTRE 4 ET 6 TUILES OU PLUS DANS LA PILE D'EXPLORATION :
VICTOIRE MINEURE POUR LES **MONSTRES** (1 POINT)
 - ET QU'IL RESTE ENTRE 3 TUILES OU MOINS DANS LA PILE D'EXPLORATION :
VICTOIRE MINEURE POUR LES **HUMAINS** (1 POINT)
- SI UN HUMAIN SE PLACE SUR LA TUILE DES ABÎMES (26) :
LARGE VICTOIRE DES **HUMAINS** (2 POINTS)

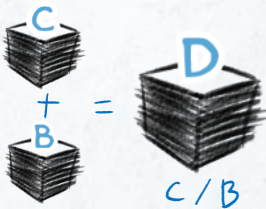
PLUTÔT QUE DE PASSER AU 2^{ÈME} SCÉNARIO À L'ISSUE DE CELUI-CI,
VOUS POUVEZ AUSSI DÉCIDER DE JOUER CE SCÉNARIO EN BOUCLE
JUSQU'À CE QUE LES HUMAINS FINISSENT PAR ATTEINDRE LA TUILE DES
ABÎMES (26), ÇA LEUR FERA LES PIEDS.

Claustrophobia 1642 1/2

MISE EN PLACE DES TUNNELS

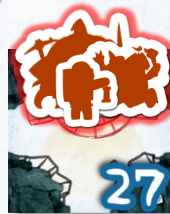
- RETIREZ DU PAQUET **A** LES TUILES DE CUL-DE-SAC (36), (37), (38) ET LES TUILES DE CACHE (19), (20), (21) AINSI QUE LES TUILES DE SORTIE (27) ET DES ABÎMES (26) : METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉE AU HASARD PARMİ LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27).
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE **C** FACE CACHÉE EN PIOCHANT 25 TUILES AU HASARD PARMİ LES TUILES RESTANTES. POSEZ LA PILE **C** SUR LA PILE **B** POUR FORMER LA PILE D'EXPLORATION **D**.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU CENTRE DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- LE JOUEUR HUMAIN CONSERVE LES TUILES DE CUL-DE-SAC (36), (37), (38) ET LES TUILES DE CACHE (19), (20), (21) POUR UN USAGE ULTÉRIEUR.

DÉBUT DE PARTIE



C / B

DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION CONTRÔLÉE

LORSQUE LE JOUEUR **HUMAIN** EXPLORE UNE ISSUE, IL PEUT, AVANT DE PIOCHER, CHOISIR DE PLACER À LA PLACE UNE DE SES 6 TUILES CUL-DE-SAC OU CACHE. SI C'EST UNE TUILE DE CACHE, IL PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT. À NOTER QU'IL DOIT TOUJOURS RESTER UNE ISSUE NON-EXPLORÉE LORSQUE LES JOUEURS PLACENT UNE NOUVELLE TUILE (NON SEULEMENT ÇA BLOQUERAIT LE JEU, MAIS EN PLUS C'EST MARQUÉ DANS LES RÈGLES).

GISEMENT INCONNU

LE PREMIER **HUMAIN** QUI EXPLORE LA TUILE DE CACHE (22) GAGNE IMMÉDIATEMENT 2 JETONS DE SCÉNARIUM.

RESPECT DU TERRITOIRE

IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL BOSS ACTIF À LA FOIS DANS LES TUNNELS.

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

LORSQU'UN BOSS EST MIS KO, IL N'EST PAS PLACÉ DANS LA RÉSERVE DE **MONSTRES** MAIS EST RETIRÉ DÉFINITIVEMENT DU JEU.

BRIQUEZ MOI ÇA !

LES HUMAINS ONT DÉVELOPPÉ UNE MÉTHODE TRÈS EFFICACE POUR DÉSORIENTER LES BOSS ET ILS N'HÉSITENT PLUS À S'EN SERVIR... DU SAVON SAVEUR ENDIVE. PENDANT L'ACTIVATION DE N'IMPORTE QUEL HUMAIN, CELUI-CI PEUT PLACER SUR SA TUILE UN PION DE SCEAU SAVONNEUX. TOUS LES COMBATTANTS HUMAINS SITUÉS SUR CETTE TUILE SONT ALORS TOTALEMENT PROTÉGÉS DU BOSS.

SI LA TUILE CONTENANT LE SCEAU SAVONNEUX NE COMPORTE PAS D'HUMAINS, LE JOUEUR DES MONSTRES QUI Y DÉPLACE UN TROGLODYTE PEUT DÉCIDER DE LE METTRE KO POUR « SALIR » LA TUILE ET RETIRER LE PION SAVONNEUX DE LA PARTIE.

UNE FOIS PLACÉ, UN PION NE PEUT PAS ÊTRE DÉPLACÉ ET IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL PION ACTIF SUR LE PLATEAU. CEPENDANT, LE JOUEUR HUMAIN PEUT DÉCIDER D'ACTIVER UN NOUVEAU SCEAU MÊME SI UN SCEAU EST DÉJÀ ACTIF SUR LE PLATEAU : DANS CE CAS, LE NOUVEAU SCEAU ANNULE LE PRÉCÉDENT QUI EST ALORS RETIRÉ DE LA PARTIE.

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- **AFK BIO**

SI UN **HUMAIN** TERMINE SON ACTIVATION SUR UNE TUILE DE CACHE, IL OBTIENT 1 JETON DE SCÉNARIUM.

- **LOI DE MURPHY**

À CHAQUE FOIS QU'UN **MONSTRE** MET KO UN HUMAIN, LE JOUEUR DES **MONSTRES** GAGNE 2 JETONS DE SCÉNARIUM