REVU PAR FRANHOISS

CHAPITRE III
LA POTION SECRÈTE

D'APRÈS NOUVEL ÉDEN

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ

ON A DÉCOUVERT UN LIQUIDE SUINTANT BIZARRE DANS LE COIN. ÇA NE RESSEMBLE PAS AUX FONTAINES HABITUELLES. JE ME DEMANDE SI ÇA A UN LIEN AVEC NOS NOUVEAUX POUVOIRS, LE MIEUX SERAIT DE RAMENER ÇA À LA BASE, AU CAS OÙ.

PROFITONS QUE LES HUMAINS SOIENT OCCUPÉS À FAIRE... JE NE SAIS QUOI POUR LES PIÉGER. AUCUN NE DOIT RESSORTIR D'ICI.

LES HUMAINS:

- 1 MENEUR AU CHOIX
- 1 À 2 BRUTASSES AU CHOIX
  (CLAUDE, LOUISE, MARTIN, SERGE)
- 1 À 2 JUMEAUX AU CHOIX
  (ANATOLE, LÉON, VINCENT)
- 1 CARTE INSTINCT
  PIOCHÉE AU HASARD

LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4
  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
- 1 BOSS AU CHOIX

- ET 4 JETONS DE LIQUIDE AMER
  (QU'ON APPELLERA LIQUIDE SECRET)

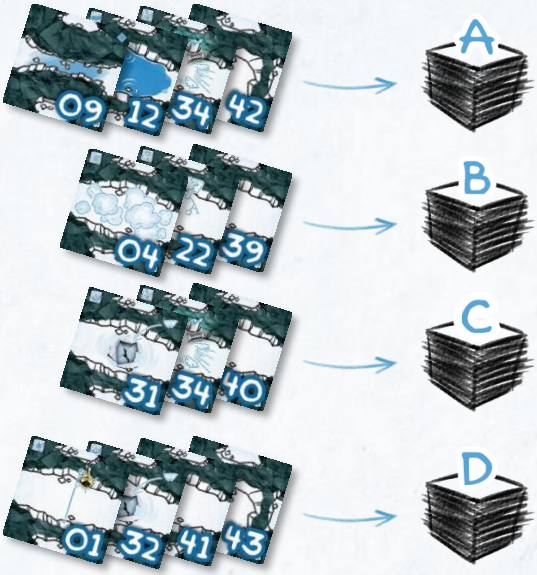
CONDITIONS DE VICTOIRE

- LES HUMAINS NE RÉUSSISSENT À RÉCUPÉRER AUCUN LIQUIDE SECRET :
  LARGE VICTOIRE POUR LES MONSTRES (3 POINTS)
- LES HUMAINS RÉUSSISSENT À SORTIR 1 LIQUIDE SECRET:
  VICTOIRE CORRECTE POUR LES MONSTRES (2 POINT)
- LES HUMAINS RÉUSSISSENT À SORTIR 2 LIQUIDES SECRETS:
  VICTOIRE MINEURE POUR LES MONSTRES (1 POINT)
- LES HUMAINS RÉUSSISSENT À SORTIR 3 LIQUIDES SECRETS:
  VICTOIRE MINEURE POUR LES HUMAINS (1 POINT)
- LES HUMAINS RÉUSSISSENT À SORTIR LES 4 LIQUIDES SECRETS:
  LARGE VICTOIRE DES HUMAINS (2 POINTS)

LE JOUEUR HUMAIN PEUT DÉCIDER DE TERMINER LA PARTIE AU DÉBUT DE SON TOUR S'IL A AU MOINS RÉUSSI À SORTIR 2 LIQUIDES SECRETS.
SINON, LA PARTIE SE TERMINE LORSQUE TOUS LES HUMAINS SONT KO

MISE EN PLACE DES TUNNELS

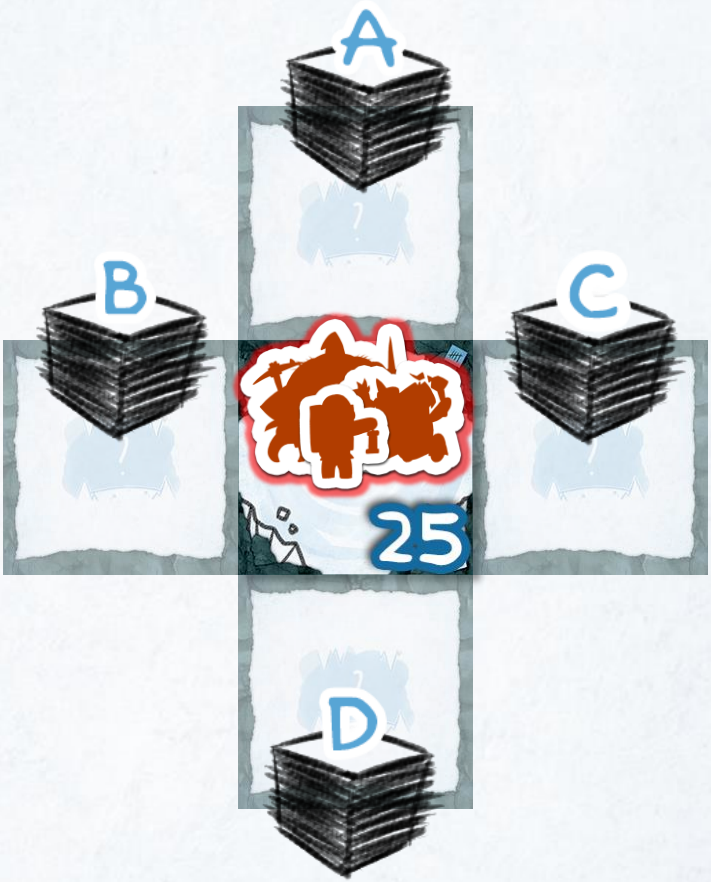
-FORMEZ 4 PILES EN MÉLANGEANT LES TUILES SUIVANTES :
-PILE A
TUILE ÉTROITE (09)
TUILE INONDÉE (12)
TUILE SANCTUAIRE (34)
TUILE COULOIR (42)
-PILE B
TUILE BRUME (04)
TUILE DE CACHE (22)
TUILE COULOIR (39)
-PILE C
TUILE TROU (31)
TUILE PIÉGÉE (34)
TUILE COULOIR (40)
-PILE D
TUILE ALARME (01)
TUILE TROU (32)
TUILE COULOIR (41)
TUILE COULOIR (43)



-PLACEZ LA TUILE DE CAVE (25) AU CENTRE DE LA TABLE ET LES PILES D'EXPLORATION A, B, C ET D SELON LE PLAN.
-LE GROUPE DES HUMAINS EST PLACÉ SUR LA TUILE DE CAVE (25)

-DANS CHAQUE PILE, UN LIQUIDE SECRET EST CACHÉ DANS UNE DES TUILES. IL Y A DONC UN TOTAL DE 4 LIQUIDES SECRETS, 1 DANS CHAQUE PILE.
LE JOUEUR DE MONSTRES CHOISI SECRÈTEMENT SUR QUELLES TUILES SONT CACHÉS LES LIQUIDES EN NOTANT LEURS NUMÉROS QUELQUE PART. (N'IMPORTE QUEL BOUT DE PAPIER FERA L'AFFAIRE)

DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION CIBLÉE

CHAQUE PILE D'EXPLORATION EST EXCLUSIVE. UNE FOIS QU'UNE PILE D'EXPLORATION EST VIDE, ON NE PEUT PLUS EXPLORER DANS CETTE DIRECTION. (DE TOUTE FAÇON, IL N'Y A PLUS RIEN D'INTÉRESSANT PLUS LOIN)

FOUILLE MÉTICULEUSE

UN HUMAIN PEUT, À LA FIN DE SON ACTIVATION, RÉALISER UN TEST DE FOUILLE SUR LA TUILE OÙ IL SE TROUVE.
LE JOUEUR HUMAIN LANCE 1 DÉ ET SI LE RÉSULTAT EST 5 OU 6, LA FOUILLE EST CONSIDÉRÉE COMME RÉUSSIE.
S'IL RATE SON JET, L'HUMAIN PEUT DÉCIDER DE RELANCER LE DÉ EN DÉPENDANT 2 DE SES JETONS DE SCÉNARIUM.
EN CAS DE RÉUSSITE, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT SIGNALER S'IL Y A UN LIQUIDE SECRET OU NON SUR CETTE TUILE (IL DEVRAIT AVOIR NOTÉ LES TUILES CONTENANT UN LIQUIDE SECRET)
S'IL N'Y EN A PAS, LE JOUEUR DES MONSTRE LE SIGNALE.
S'IL Y A BIEN UN LIQUIDE SECRET SUR CETTE TUILE, L'HUMAIN RÉCUPÈRE UN DES JETONS DE LIQUIDE ET LE PLACE SUR SA FICHE. CE JETON REPRÉSENTE UN LIQUIDE INCONNU QUI DEVRA ÊTRE ANALYSÉ PAR LES ALCHIMISTES AFIN D'EN DÉTERMINER LES INGRÉDIENTS. (IL NE FAUT SURTOUT PAS LE CONSOMMER)
UN HUMAIN PEUT PORTER PLUSIEURS JETONS DE LIQUIDE SECRET.

EXTRACTION

SI UN HUMAIN EST MIS KO, LES JETONS DE LIQUIDE QU'IL TRANSPORTAIT SONT DÉPOSÉS SUR SA TUILE ET PEUVENT ÊTRE RAMASSÉS PAR UN AUTRE HUMAIN QUI S'Y TROUVE AU COURS DE SON ACTIVATION.
SI UN HUMAIN EST SUR LA TUILE DE CAVE (25) À LA FIN DE SON ACTIVATION, ET QU'IL POSSÈDE 1 OU PLUSIEURS JETONS DE LIQUIDE SECRET, IL PEUT LES SORTIR DU JEU (ET COMPLÉTER DES CONDITIONS DE VICTOIRE) ET LES EXTRAIRE VERS LEUR BASE POUR ANALYSE.

ATTAQUE SURPRISE

LORSQUE LA TUILE DE CACHE (22) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ DESSUS 2 TROGLODYTES.

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- L'APPEL DE LA LOOSE
LE JOUEUR DES MONSTRES OBTIENT 1 JETON DE SCÉNARIUM À CHAQUE FOIS QU'UN HUMAIN RATE UN JET DE FOUILLE

- BONNE PIOCHE
UN HUMAIN GAGNE 1 JETON DE SCÉNARIUM LORSQU'IL TROUVE UN LIQUIDE SECRET LORS D'UN JET DE FOUILLE.