

CHAPITRE VI SUIVRE LA PISTE

D'APRÈS LES LARMES DES ANGES

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ



NOUS AVONS TROUVÉ DES GRAINES DANS LE COIN QUI DOIVENT ÊTRE LA SOURCE DU LIQUIDE VIVANT. LA MAGIE DU LIEU AIDANT, CES GRAINS SEMBLENT AVOIR UNE VOLONTÉ PROPRE. RÉGROUPEONS LES POUR EN SAVOIR PLUS.

MAIS COMMENT LES GRAINS ONT-ILS PU SORTIR DE LA RÉSERVE ? ENCORE UN COUP DU PRISONNIER... PROTÉGEZ LES GRAINS ET EMPÊCHEZ LES HUMAINS DE LES EMPORTER.



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)
- 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 3 JETONS DE SAC



CONDITIONS DE VICTOIRE

- LES **HUMAINS** NE RÉUSSISSENT RÉCUPÉRER QUE 1 OU AUCUN SAC : LARGE VICTOIRE POUR LES **MONSTRES** (3 POINTS)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 2 SACS : VICTOIRE CORRECTE POUR LES **MONSTRES** (2 POINT)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 3 SACS : VICTOIRE MINEURE POUR LES **HUMAINS** (1 POINT) ET VICTOIRE MINEURE POUR LES **MONSTRES** (1 POINT)

- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 4 SACS : VICTOIRE CORRECTE POUR LES **HUMAINS** (2 POINT)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 5 SACS OU + : LARGE VICTOIRE DES **HUMAINS** (3 POINTS)

LE JOUEUR **HUMAIN** PEUT DÉCIDER DE TERMINER LA PARTIE À LA FIN DE SON TOUR S'IL A AU MOINS RÉUSSI À SORTIR 3 SACS. SINON, LA PARTIE SE TERMINE LORSQUE TOUS LES **HUMAINS** SONT KO

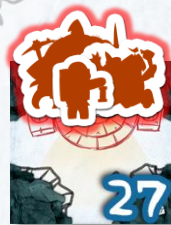
MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DU PAQUET **A** LA TUILE DE SORTIE (27) ET METTEZ-LA DE CÔTÉ.

-PLACEZ LA TUILE DE SORTIE (27) AU CENTRE DE LA TABLE ET LE GROUPE DES HUMAINS EST PLACÉ DESSUS



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

TROP DE LUMIÈRE

LES TROGLODYTES ET LES MOLOSSES NE PEUVENT PAS SE DÉPLACER SUR LA TUILE DE SORTIE (27)

LES SACS DE GRAINES

LORSQU'UN **HUMAIN** EXPLORE UNE NOUVELLE TUILE, LE JOUEUR **HUMAIN** RÉALISE UN TEST DE CHANCE EN LANCANT 1 D6.

SUR UN RÉSULTAT DE 6, LE COMBATTANT TERMINE IMMÉDIATEMENT SON MOUVEMENT ET PLACE SUR LA TUILE 1 JETON SAC AINSI QUE LE NOMBRE MAXIMUM DE TROGLODYTES QUE CETTE TUILE PEUT ACCUEILLIR : CETTE TUILE EST UN LIEU GARDÉ CONTENANT UN DE CES FAMEUX SACS DE GRAINES À REMONTER EN SURFACE POUR COMPRENDRE L'ORIGINE DE LA NOUVELLE SOURCE DE LIQUIDE AMER.

CHACQUE NOUVELLE TUILE EXPLORÉE DIMINUE LA DIFFICULTÉ DU TEST DE 1 JUSQU'À CE QU'UN NOUVEAU SAC SOIT DÉCOUVERT (CEPENDANT, UN RÉSULTAT DE 1 EST UN ÉCHEC AUTOMATIQUE). ET DÈS LORS QU'UNE TUILE ABRITANT UN SAC EST DÉCOUVERTE, LA DIFFICULTÉ DU TEST REPASSE À 6 (ET DIMINUERA À NOUVEAU AVEC LES EXPLORATIONS SUCCESSIVES).

VOUS POUVEZ UTILISER UN DÉ EN MARGE DU JEU POUR SUIVRE L'ÉVOLUTION DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU TEST.

ATTENTION : IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN MAXIMUM DE 3 SACS DE GRAINES DANS LES TUNNELS. TANT QU'IL Y A 3 JETONS SACS EN JEU, IL N'Y A PLUS DE TEST DE CHANCE À CHAQUE EXPLORATION, ET LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ NE CHANGE PAS.

INTERCEPTER ET RÉCUPÉRER

UN **HUMAIN** QUI TERMINE SON ACTIVATION SUR UNE TUILE CONTENANT UN JETON SAC ET AUCUN MONSTRE PEUT RAMASSER LE JETON SAC.

UN **HUMAIN** NE PEUT PORTER QU'1 SEUL JETON SAC.

DANS PANIQUE DU MOMENT, LES **MONSTRES** NE PEUVENT PAS PORTER OU DÉPLACER LES JETONS SAC.

UN **HUMAIN** SUR LA TUILE DE SORTIE QUI PORTE UN JETON SAC PEUT LE RETIRER DU JEU. LE JETON EST REMIS DANS LA RÉSERVE ET LE JOUEUR **HUMAIN** COMPTABILISE 1 SAC DE PLUS POUR SA RÉOLUTION DES CONDITIONS DE VICTOIRE.

TUILES DE CACHE

LORSQU'UN **HUMAIN** EXPLORE UNE TUILE DE CACHE, IL PEUT EFFECTUER 2 TESTS DE CHANCE (AVEC LE MÊME NIVEAU DE DIFFICULTÉ) PLUTÔT QU'1 SEUL POUR VOIR S'IL Y A UN SAC DE GRAINE SUR LA TUILE

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- LOOSITUDE

LE JOUEUR DES **MONSTRES** OBTIENT 1 JETON DE SCÉNARIUM À CHAQUE FOIS QU'UN **HUMAIN** RATE UN JET DE CHANCE DONT LA DIFFICULTÉ EST DE 2, 3 OU 4.

- COUP DE CHANCE... OU PAS

UN **HUMAIN** GAGNE 1 JETON DE SCÉNARIUM LORSQU'IL RÉUSSIT UN JET DE CHANCE DONT LA DIFFICULTÉ EST DE 5 OU 6 (MÊME APRÈS UNE RELANCE)

SCÉNARIO AMER 04



4

claustrophobia 1642½