

ADRENALINE

DLC JEU SOLO

CONÇU PAR PETR ČÁSLAVA

Quelque chose a mal tourné. Vraiment mal.

Vous êtes de retour dans l'arène, allongé sur une zone de résurrection. Secouant la tête pour chasser vos vertiges, vous vous relevez tant bien que mal. Vous plissez les yeux, en essayant de vous habituer à l'obscurité. La zone de résurrection n'éclaire plus la pièce de sa lumière chatoyante, mais d'une lueur qui semble être malveillante, corrompue.

Vous entendez des bruits de pas. Est-ce vos anciens amis, vos anciens ennemis, qui viennent jouer avec vous ? Pour l'instant, vous n'êtes pas sûr d'être en état. Et puis, il y a quelque chose de vraiment étrange avec cette résurrection. Ce n'est pas comme d'habitude.

Trois silhouettes franchissent la porte. Leurs trois têtes se tournent vers vous et vous fixent toutes en même temps. Leurs yeux impitoyables reflètent la lumière sinistre de la zone de résurrection. C'est là que vous comprenez qu'il ne s'agit pas d'un innocent chacun-pour-soi : une intelligence artificielle malveillante a pris le contrôle de tous les autres... et elle veut votre mort.

Voici la variante solo du jeu de société Adrenaline. Si vous possédez l'extension Team Play DLC, vous pouvez les combiner. Les règles sont globalement identiques à celles d'Adrenaline, donc vous connaissez déjà l'essentiel de ce que vous devez savoir.



MISE EN PLACE



Préparez le jeu comme illustré ci-contre : c'est très similaire à une mise en place standard. Les principales différences sont précisées ci-dessous :

- 1 Utilisez les deux plateaux indiqués. Le mode solo se déroule toujours dans la plus grande arène.
- 2 Placez le plateau Tourelle sur la piste Coup Fatal. Si vous ne connaissez pas le mode Tourelle, restez zen : dans *Adrenaline Solo*, il sert juste de plateau IA.
- 3 Mélangez les cartes Amélioration et placez la pile, face cachée, sur le plateau IA. Elle rentre parfaitement dans l'emplacement avec les Crânes.
- 4 Révélez les 5 premières cartes Amélioration sur les cinq emplacements du plateau IA. Ces emplacements indiquent des Tourelles, mais, dans ce mode de jeu, ils sont utilisés pour stocker les 5 scripts générés par l'IA diabolique.
- 5 Distribuez normalement les cartes Arme et les tuiles Munitions.
- 6 Vous aurez besoin d'environ 5 Crânes pour cette partie. Et comme l'emplacement habituel de la pile de cartes Amélioration est libre, vous pouvez y placer les Crânes.



Laissez les Points de Victoire dans la boîte. Dans ce mode, vous ne comptez pas vos points. Votre but est simplement d'éliminer chacun des adversaires une fois avant qu'ils ne vous éliminent à deux reprises.



MISE EN PLACE ADVERSE

Choisissez 3 figurines pour représenter vos adversaires : l'une sera le Bot bleu, la deuxième le Bot jaune et la dernière le Bot rouge. Pour faire simple, on pourrait imaginer que Banshee est le Bot bleu, que :D-struct-OR soit le jaune et, disons que... euh... Violette est le rouge.

*Pas moyen!
Jamais je ne te trahirai!*



Bon, c'est pas bien important, en fait. Vous pouvez choisir les trois adversaires que vous voulez. De toute façon, l'un sera bleu, un autre jaune et le dernier rouge. Vous pouvez placer un cube Munition bleu, jaune et rouge sur leur plateau afin de clairement les identifier.



*Moi, je pourrais te trahir...
Laisse-moi être le rouge!*

Placez les plateaux Adversaire sur le côté du plateau de jeu, dans un ordre aléatoire : ils joueront dans cet ordre, de haut en bas. Bien que vos adversaires n'utilisent ni Arme ni Munition, ils vous infligeront des

dégâts et auront donc besoin de leurs jetons Dégâts.

Si vous possédez l'extension *Team Play DLC*, chacun des Bots reçoit également une tuile « Adrenaline Rush » (mais ils n'utilisent pas les Capacités ou Armes spécifiques de leur personnage).

Pour finir la mise en place de vos adversaires, placez chaque Bot sur la Zone de Résurrection de sa couleur.



MISE EN PLACE DU JOUEUR

Vous incarnez le quatrième personnage. Procédez normalement à votre mise en place et piochez vos Améliorations dans la pile. Pour ce qui vous concerne, la pile Améliorations fonctionne normalement. Pour vos adversaires, les Améliorations deviennent des scripts malicieux.

Si vous avez l'extension *Team Play DLC*, vous pouvez utiliser la Capacité et une Arme spécifique de votre personnage, sauf si vous voulez incarner Sprog : ce mode de jeu n'est pas prévu pour les attaques venimeuses de Sprog, et vous devriez plutôt l'utiliser comme l'un de vos adversaires.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs manches, chacune d'elles étant divisée en 3 phases :

1. Scripts des Bots
2. Tour du Joueur
3. Tour des Bots

SCRIPTS DES BOTS

Les scripts sont représentés par les 5 cartes Amélioration du plateau IA, et c'est leur couleur qui vous intéresse. Au début de la partie, les 5 scripts sont visibles. Une fois que vous aurez eu l'occasion de tirer sur des trucs, certains pourront être cachés : les scripts face cachée n'ont aucune couleur.

Au début de chaque manche, donnez un script à chaque Bot :

S'il y a un script de la couleur du Bot, placez le script correspondant le plus à gauche dans son Coffre à Munitions.

S'il n'y a aucun script de la couleur du Bot, placez le script le plus à gauche du plateau IA dans son Coffre à Munitions.

Il est possible que les trois couleurs ne soient pas représentées dans les 5 scripts visibles : dans ce cas, programmez en premier les Bots ayant des scripts leur correspondant, puis prenez la carte restante la plus à gauche et placez-la face cachée dans le Coffre à Munitions du Bot n'ayant pas encore de script.

Une fois que chaque Bot a un script, face visible ou face cachée, **faites glisser les cartes restantes vers la gauche et révélez 3 nouveaux scripts sur les emplacements vides**. Si la pile Amélioration est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.



Aucun de ces scripts n'est bleu. Le Newton rouge est affecté au Bot rouge. La Lunette de Visée jaune est affectée au Bot jaune. Le Téléporteur rouge est affecté, face cachée, au Bot bleu. Vous faites ensuite glisser les cartes vers la gauche et en révélez trois nouvelles.



TOUR DU JOUEUR



Lors de votre premier tour, vous commencez par placer normalement votre figurine sur une Zone de Résurrection, puis vous jouez votre tour. Vous cherchez bien entendu à infliger des dégâts à vos trois adversaires, dans la mesure où il vous faut tous les éliminer une fois pour l'emporter. Si vous avez utilisé tous les jetons Dégâts de votre personnage, utilisez ceux d'un personnage qui n'est pas en jeu comme s'il s'agissait des vôtres. En plus d'infliger des dégâts à vos adversaires, vous pouvez également endommager les Zones de Résurrection.

ENDOMMAGER LES ZONES DE RÉSURRECTION

De manière générale, vous pouvez prendre pour cible les Zones de Résurrection comme si elles étaient des joueurs. De même, lorsque des dégâts sont infligés à tous ceux qui se trouvent sur une case ou dans une pièce, ils sont également infligés aux Zones de Résurrection.

Pour chaque point de dégât que vous infligez à une Zone de Résurrection, retournez face cachée un script de la couleur correspondante. Vous pouvez choisir n'importe quel script de cette couleur sur le plateau IA : pas besoin de les éliminer dans l'ordre. Néanmoins, vous ne pouvez pas retourner un script qui a déjà été assigné à un Bot.

Les dégâts excédentaires sont perdus. Par exemple, s'il n'y a aucun script bleu visible sur le plateau IA, endommager la Zone de Résurrection bleue est sans intérêt (même si ça reste plutôt fun).

Les Marques ne s'appliquent pas aux Zones de Résurrection. Si votre attaque inflige des Marques, ignorez-les.

Certaines Armes fonctionnent différemment lorsqu'elles ciblent une Zone de Résurrection :

Une Zone de Résurrection ne peut pas être déplacée. Par exemple, le *Rayon Tracteur* ne peut endommager une Zone de Résurrection que si vous la voyez. Pour endommager une Zone de Résurrection avec le *Canon Vortex*, vous devez cibler la case de la Zone de Résurrection.

Une Zone de Résurrection arrête l'éclair du rayon T.H.O.R. Vous pouvez la cibler et vous pouvez réaliser une chaîne jusqu'à elle, mais vous ne pouvez pas réaliser une chaîne partant de la Zone de Résurrection vers une autre cible.



TOUR DES BOTS

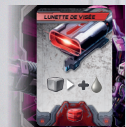


Une fois votre tour terminé, résolvez ceux de vos adversaires dans l'ordre, du haut vers le bas. Chaque Bot agit selon son script. Une fois que le script d'un Bot a été résolu, placez sa carte dans la défausse Amélioration.



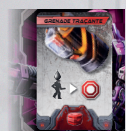
TÉLÉPORTEUR

1. Le Bot se téléporte sur votre case.
2. Le Bot vous inflige **1 dégât**. Si les deux actions Adrénaline du Bot ont été débloquées, il vous inflige également 1 Marque.



LUNETTE DE VISÉE

1. Le Bot se déplace d'une case pour se rapprocher de vous (voir les règles de déplacement ci-dessous).
2. Si le Bot peut vous voir, il vous inflige **2 dégâts** — et également 1 Marque si ses deux actions Adrénaline sont débloquées.



GRENADE TRAÇANTE

1. Le Bot se déplace d'une case pour se rapprocher de vous (voir les règles de déplacement ci-dessous).
2. Si le Bot peut vous voir, il vous inflige **1 dégât et 1 Marque** — ou un total de 1 dégât et 2 Marques si ses deux actions Adrénaline sont débloquées.

Remarque : Comme dans le jeu normal, une Marque infligée par un Bot ne se transforme en dégât que s'il vous inflige de nouveau des dégâts. Chaque Bot doit utiliser ses propres jetons Dégâts afin que vous puissiez facilement suivre quelle Marque vous a été infligée par quel Bot.

Règles de déplacement

Lorsqu'un Bot se déplace en réponse à un script *Lunette de Visée* ou *Grenade Traçante*, appliquez ces règles de déplacement :

0. Si le Bot est déjà sur votre case, il ne se déplace pas. Sinon, il se rapproche d'une case.
1. Si le Bot peut se déplacer vers une case d'où il peut vous voir, il ignore les déplacements qui le conduiraient à ne plus vous voir.
2. Si le Bot est toujours face à plusieurs options, il privilégie la case la plus proche de la case correspondant à la couleur de son script (« plus proche » dans l'esprit d'Adrénaline : un chemin passant à travers les portes, mais pas les murs).
3. Si le Bot ne sait toujours pas où se déplacer, vous choisissez pour lui en respectant tous les critères précédents.



NEWTON

1. Le Bot vous déplace d'un maximum de 2 cases en ligne droite pour vous rapprocher de lui (il ne se déplace pas).
2. Si le Bot peut vous voir, il vous inflige **1 dégât** — et également 1 Marque si ses deux actions Adrénaline sont débloquentes.

Lorsqu'il vous déplace, le Bot préfère vous rapprocher de 2 cases lorsque c'est possible. Si ce critère laisse plusieurs options, il choisit celle qui vous laisse au plus près d'une case de la couleur de son script. S'il lui reste toujours plusieurs options, vérifiez bien : c'est plutôt rare. Mais si vous êtes sûr qu'il lui reste plusieurs options, vous décidez comment vous êtes déplacé.



CODE CORROMPU

Si le plateau IA n'a pas affecté au Bot un script correspondant à sa couleur, le script qu'il a reçu est un code corrompu (face cachée). Le Bot ne se déplace pas et ne vous inflige aucun dégât. En réalité, il s'endommage lui-même !

Donnez alors **1 dégât court-circuit** à ce Bot. Si vous avez l'extension *Team Play DLC*, faites glisser sa tuile « Adrenaline Rush » afin de raccourcir d'une case sa piste de dégâts. Si vous ne possédez pas *Team Play DLC*, donnez au Bot un jeton Dégâts de sa couleur (et pas l'un des vôtres).

Si un dégât court-circuit devait infliger un Coup Fatal, ignorez-le : vous devez infliger le Coup Fatal vous-même. De plus, les dégâts court-circuit ne déclenchent jamais de Marque.

Actions Adrénaline

Vos actions Adrénaline fonctionnent normalement. Les actions Adrénaline des Bots suivent les règles normales des Bots : la première action Adrénaline est sans effet, mais si la deuxième est débloquent, le Bot vous inflige une Marque lorsqu'il vous inflige des Dégâts. Cette règle est rappelée sur la carte Bot.

Si vous avez malgré tout tendance à oublier cette règle, placez un jeton Dégâts sur le script du Bot lorsque sa deuxième action Adrénaline est débloquent. Laissez le jeton à cette place même après avoir résolu le script, et ce, jusqu'à ce que vous éliminez ce Bot et qu'il perde son adrénaline.



FIN DE LA PARTIE



Votre objectif est d'éliminer chacun des Bots avant qu'ils ne vous éliminent deux fois.

Si vous éliminez chacun des Bots, vous gagnez une fois qu'ils ont fini leurs tours. Si les Bots vous éliminent deux fois, vous perdez instantanément.

MORT ET RÉSURRECTION

La première fois que vous êtes éliminé, prenez un Crâne. **Placez immédiatement votre figurine sur une Zone de Résurrection** en suivant les règles normales. S'il reste des Bots dont le script n'a pas été résolu, ils peuvent immédiatement se lancer à votre poursuite.

La deuxième fois que vous êtes éliminé, prenez un deuxième crâne. Ne remplacez pas votre figurine sur une Zone de Résurrection : **vous avez perdu**. Contemplez ce petit bout de plastique rouge, symbole de votre défaite.

Acharnement

Les règles normales des Marques de la vengeance s'appliquent. Si un Bot s'acharne sur vous, infligez-lui une Marque de la vengeance. De même, un Bot vous infligera une Marque de la vengeance si vous vous acharnez sur lui. Il n'y a aucune récompense liée à l'acharnement dans le jeu solo autre que la satisfaction du travail bien fait.

RÉSURRECTION DES BOTS

Si vous éliminez un Bot, donnez-lui un Crâne rouge. Si vous utilisez la tuile « Adrenaline Rush » de *Team Play DLC*, remplacez-la sur sa position de départ. Retirez tous les jetons Dégâts du plateau de ce Bot, mais ne modifiez pas son script. **À la fin de votre tour, avant la phase Tour des Bots, remplacez le Bot sur une Zone de Résurrection au hasard** : piochez la première carte de la pile Amélioration, placez le Bot sur la Zone de Résurrection indiquée, puis défaussez cette carte Amélioration.

Si vous éliminez un même Bot une deuxième fois, remplacez-le sur une Zone de Résurrection, mais *ne lui donnez pas* de Crâne rouge supplémentaire. Vous n'êtes pas supposé vous focaliser sur une seule cible : pour l'emporter, vous devez éliminer *chaque* Bot une fois.

Lorsque chaque Bot a un Crâne rouge, vous n'avez toujours pas gagné. Remplacez votre dernière victime sur une Zone de Résurrection, avant le *Tour des Bots* : **chaque Bot dispose d'un dernier tour pour vous éliminer**. S'ils ne parviennent pas à vous infliger un deuxième Crâne lors de ce tour, vous l'emportez !

Alors que le frisson de la victoire parcourt vos veines, vous baissez votre arme. Enfin, vous avez gagné !

Des pas résonnent dans l'embrasement de la porte, et Sprog se glisse dans la pièce.

« Nan. Tu n'as pas gagné. Ce serait trop facile. »

Sprog fait un signe de tête en direction de la zone de résurrection corrompue. « Tu penses qu'elle ne contrôle que cette arène ? Non. L'IA est partout. J'ai plongé dans ses ténèbres, et je connais désormais l'infini de ses profondeurs. »

Ses yeux sont emplis de la lumière malveillante de l'IA, mais vous y distinguez pourtant une autre lueur. Est-ce celle de la connaissance... ou celle de la terreur ?