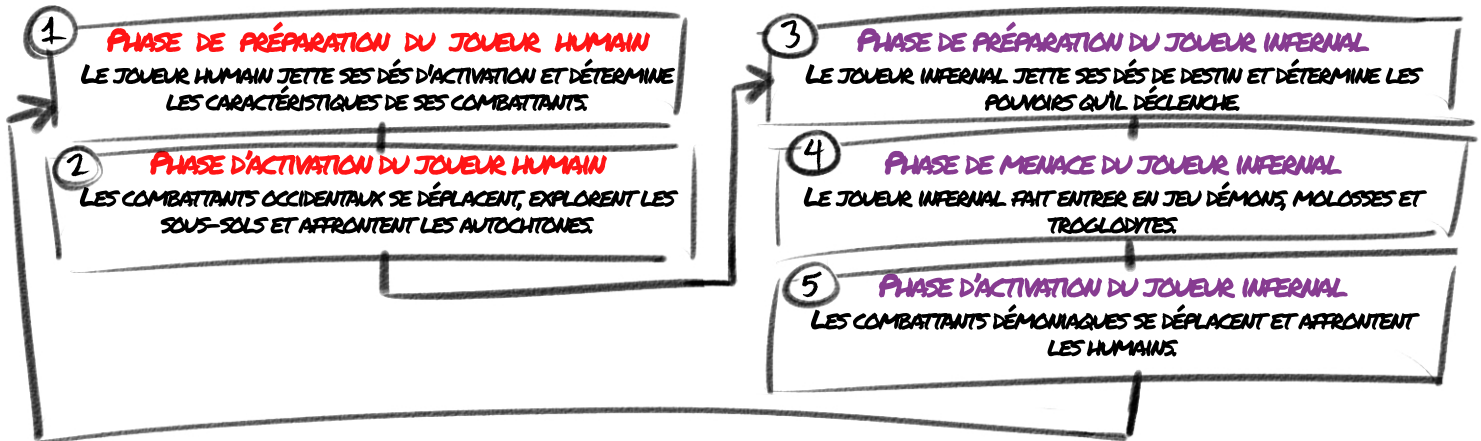


Déroulement de la partie



Les Tuiles



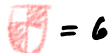
ALARME

CET EFFET NE SE DÉCLENCHE QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE. À LA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR INFERNAL, CELUI-CI POURRA LANCER UN DÉ DE DESTIN SUPPLÉMENTAIRE.



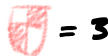
BRUME

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE POSÈDE UNE DÉFENSE DE 6



CHAMPIGNONS

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE NE PEUT AVOIR PLUS DE 3 EN DÉFENSE



COULOIR CARNASSIER

TOUT COMBATTANT QUI SUBIT UNE TOUCHE EN COMBAT SUR CETTE TUILE, EN DOUBLE LES EFFETS. DANS LE CAS D'UN TROGLODYTE QUI SUBIT UNE TOUCHE SUR CETTE TUILE, RETIREZ DEUX FIGURINES AU LIEU D'UNE.



COULOIR INONDÉ

LORSQU'UN COMBATTANT PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE, IL DOIT TERMINER IMMÉDIATEMENT SON DÉPLACEMENT. QUITTER CETTE TUILE OBLIGE LE COMBATTANT À DÉPENSER LA TOTALITÉ DE SON DÉPLACEMENT.



ENCOMBREMENT

CETTE TUILE NE PEUT ACCUEILLIR QU'UN SEUL COMBATTANT DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.



CETTE TUILE PEUT ACCUEILLIR JUSQU'À 5 COMBATTANTS DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.



FONTAINE

LORSQUE CETTE TUILE ENTRE EN JEU, POSEZ DESSUS DEUX JETONS D'EAU MIRACULEUSE. AU DÉBUT D'UNE DE SES PHASES DE PRÉPARATION, LE JOUEUR HUMAIN PEUT DÉFAUSSER UN PION POUR GUÉRIR UNE BLESSURE D'UN DE SES COMBATTANT PRÉSENT SUR LA TUILE. CET EFFET PEUT ÊTRE EFFECTUÉ DEUX FOIS PENDANT LE MÊME TOUR.



FOSSE CARNASSIÈRE

POUR TOUT COMBATTANT PRÉSENT SUR CETTE TUILE AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE LANCE UN DÉ. SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 4, IL SUBIT UNE TOUCHE.



TANIÈRE

LE JOUEUR INFERNAL PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN TROGLODYTE SUR CETTE TUILE.



TROU DANS LE SOL

LORSQUE CETTE TUILE ARRIVE EN JEU, LE JOUEUR INFERNAL DOIT PLACER UN JETON TROU SUR UNE AUTRE TUILE DÉJÀ DANS EN JEU. LES TROGLODYTES CONSIDÈRENT TOUTES LES TUILES DE TROU DANS LE SOL ET CELLES AVEC UN JETON TROU COMME ADJACENTES POUR LEUR DÉPLACEMENT. DE PLUS, CE TYPE DE DÉPLACEMENT N'EST PAS LIMITÉ PAR LE NOMBRE D'ENNEMI SUR LA TUILE OU LE TALENT IMPOSANT.

Les Talents



ATTAQUE À DISTANCE

CE COMBATTANT PEUT ATTAQUER DES ENNEMIS SITUÉS SUR UNE TUILE ADJACENTE



AURA DE COURAGE

RICHARD CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME.
CE COMBATTANT GAGNE

+1 +1 +1

JUSQU'AU PROCHAIN TOUR



BÉNÉDICTION

CE TALENT NE PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR PARTIE.
RICHARD CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME, CELUI-CI NE DOIT PAS ÊTRE SOUS L'EFFET D'UNE CARTE INSTINCT.

CE COMBATTANT GAGNE, AU CHOIX

+2 OU +1

JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.
DE PLUS, SI SA LIGNE D'ACTIVATION ÉTAIT ANNULÉE PAR UNE BLESSURE, CELLE-CI EST IMMÉDIATEMENT GUÉRIE.



FRÉNÉTIQUE

CE COMBATTANT PEUT RELANCER LES DÉS QUI N'OBTIENNENT PAS DE TOUCHE, UNE FOIS PAR ATTAQUE.



GARDE DU CORPS

LORSQU'UNE ATTAQUE TOUCHE UN ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE CE COMBATTANT, CE DERNIER PEUT DÉCIDER DE RECEVOIR UNE OU PLUSIEURS BLESSURES À SA PLACE.



IMPOSANT

CE COMBATTANT EMPÊCHE LES ENNEMIS DE QUITTER SA TUILE.
LES TALENTS IMPOSANT ET INSSAISISSABLE S'ANNULENT.



INSSAISISSABLE

CE COMBATTANT PEUT SE DÉPLACER SANS TENIR COMPTE DU NOMBRE D'ENNEMIS.
LES TALENTS IMPOSANT ET INSSAISISSABLE S'ANNULENT.



INSTINCT

LE JOUEUR PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT.



PRESCIENCE

CE TALENT NE PREND EFFET QU'UNE SEULE FOIS PAR TOUR.
LORSQUE LA PROCHAINE TUILE D'EXPLORATION DOIT ÊTRE RÉVÉLÉE, LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE LES TROIS PREMIÈRES TUILES DE LA PILE, IL CHOISIT CELLE QU'IL VEUT ET LA PLACE AVEC L'ORIENTATION DE SON CHOIX.
IL REPLACE LES DEUX AUTRES SUR LE DESSUS DE LA PILE DANS L'ORDRE DE SON CHOIX.