

Claustrophobia

1642 1/2

L'ÉDITION DU P'TIT FRÈRE

1 PRÉSENTATION

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 EST UN JEU POUR DEUX JOUEURS.

UN JOUEUR VA JOUER LE 5 HUMAINS : LEUR BUT EST DE SORTIR DES TUNNELS.



BONJOUR, JE SUIS RICHARD, LE P'TIT FRÈRE, ET AVEC MON GROUPE DE COMPAGNONS D'INFORTUNE, ON VEUT S'ENFUIR DES TUNNELS DÉMONIAQUES (OUI OUI, RIEN QUE ÇA)

L'AUTRE JOUEUR VA JOUER LES DÉMONS : LEUR BUT EST DE CASSER LA FIGURE AUX HUMAINS AVANT QU'ILS SORTENT.

BONJOUR, JE SUIS UN DÉMON. ON AIMERAIT FAIRE LE MÉNAGE DANS NOS TUNNELS ET NETTOYER LES COULOIRS DE CES HUMAINS QUI FONT RIEN QU'À PIQUER NOS TRÉSORS ET BOUCHER NOS TROUS



2 CONTENU DU JEU

- LES FICHES DES HUMAINS
RICHARD, LE P'TIT FRÈRE
LÉON LE TROMBLON
VINCENT LE COUREUR
SERGE LA BRUTE
- LES CARTES INSTINCTS (POUR LES HUMAINS)
- LES FICHES DES DÉMONS
LA PLANCHE DE DESTINÉE (TROGLODYTES ET EFFETS DIVERS)
LES CORIACES GÜNTHER ET GÜNTHER
LES DÉMONES CHASSEUSES BRIGITTE ET BARBARA
LE MOLOSSE REX
LE MOLOSSE ROCKY
- LES CARTES ÉVÈNEMENTS (POUR LES DÉMONS)
- DES JETONS
(BLESSURES(ROUGE)/MENACE(VIOLET)/POUVOIRS(JAUNE)/EFFETS DES TUNNELS(BLEU))
- LES TUILES DES CAVERNES

CE QU'IL VOUS MANQUE AVEC CE PNP :
ENTRE 15 ET 20 DÉS DE 6 FACES
(DISPONIBLES EN DÉPIAUTANT UN AUTRE JEU OU À LA VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE DE JDS PRÉFÉRÉE)

3 MISE EN PLACE

LE JOUEUR INFERNAL

IL PREND TOUS LES STANDEES DES DÉMONS (VIOLETS) (TROGLODYTES, MOLOSSES, DÉMON).
IL PREND ENSUITE LES FICHES DES DÉMONS, DES MOLOSSES, DES CORIACES, AINSI QUE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE.
IL PREND LES JETONS DE MENACE, MÉLANGE LE PAQUET DE CARTES D'ÉVÉNEMENT ET POSE LE TOUT À PORTÉE DE MAIN.

LE JOUEUR HUMAIN

IL PREND LES STANDEES (ROUGES) ET LES FICHES DES HUMAINS
IL MÉLANGE LE PAQUET DE CARTES D'INSTINCT ET POSE LE TOUT À PORTÉE DE MAIN.

- LES POUVOIRS DE LA PLANCHE DE DESTINÉE

MENACE ABYSSALE

CONDITION : 1 À 3 DÉS PAIRS OU 1 À 3 DÉS IMPAIRS

EFFET : LE JOUEUR INFERNAL GAGNE 3 POINTS DE MENACE PAR DÉ.

DESTINÉE FUNESTE

CONDITION : 1 DÉ

EFFET : LE JOUEUR INFERNAL PIOCHE UN NOMBRE DE CARTE ÉVÉNEMENT SELON LA VALEUR INDICQUÉE SUR LE DÉ

1,2: 1 CARTE

3,4: 2 CARTES

5,6: 3 CARTES

PUIS EN GARDE UNE SEULE ET DÉFAUSSE LES AUTRES.

VITESSE SURNATURELLE

CONDITION : 2 DÉS PAIRS

EFFET : LES TROGLODYTES GAGNENT +1 EN DÉPLACEMENT CE TOUR-CI

CRÉATURES FRÉNÉTIQUES

CONDITION : 2 DÉS IMPAIRS

EFFET : LES TROGLODYTES GAGNENT LE TALENT FRÉNÉTIQUE CE TOUR-CI

CHARGE INTREPIDE

CONDITION : PLUSIEURS DÉS DONT LE TOTAL EST AU MOINS ÉGAL À 13

EFFET : VOS COMBATTANTS PEUVENT ENTRER EN JEU EN IGNORANT LA PRÉSENCE D'ENNEMIS SUR LES TUILES

CHARGE SOURNOISE

CONDITION : PLUSIEURS DÉS DONT LE TOTAL EST AU MOINS ÉGAL À 15

EFFET : VOS COMBATTANTS PEUVENT ENTRER EN JEU SUR N'IMPORTE QUELLE TUILE SANS ENNEMI

4 DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

- LA PLANCHE DE DESTINÉE

LES INFOS SUR LE TROGLODYTE

DESCRIPTION DU POUVOIR
« DESTINÉE FUNESTE »

<p>LES CARACTÉRISTIQUES DU TROGLODYTE</p> <p>1. Vitesse surnaturelle +1</p> <p>2. Créatures frénétiques +1</p>	<p>DESCRIPTION DU POUVOIR « DESTINÉE FUNESTE »</p> <p>Menace abyssale 1 à 3 dés PAIRS OU 1 à 3 dés IMPAIRS PAR DÉ</p> <p>Destinée funeste 1 dé PIOCHER 1 CARTE ET CHARGER 1 TUILE CARTE</p> <p>Charge intrepide VOS COMBATTANTS PEUVENT ENTRER EN JEU EN IGNORANT LA PRÉSENCE D'ENNEMIS SUR LES TUILES 13 +</p> <p>Charge sournoise VOS COMBATTANTS PEUVENT ENTRER EN JEU SUR N'IMPORTE QUELLE TUILE SANS ENNEMI 15 +</p>
---	--

LES CARACTÉRISTIQUES DU TROGLODYTE

COMBATTANTS AFFECTÉS PAR LE POUVOIR
« CHARGE SOURNOISE »

EFFETS DU POUVOIR « CHARGE SOURNOISE »

CASE DE PRÉPARATION DU POUVOIR « CHARGE SOURNOISE »

- LES FICHES DES HUMAINS

SA TROGNE SES TALENTS PASSIFS SON P'TIT NOM

LES VALEURS CORRESPONDANT À SES LIGNES D'ACTIVATION

ATTAQUE

DÉFENSE

DÉPLACEMENT

TALENTS ACTIFS

SA LIGNE D'ACTIVATION ACTIVE SI ON ASSIGNE À VINCENT UN DÉ DE VALEUR 4

- LA FICHE DES DÉMONS CHASSEURS

CARACTÉRISTIQUES NOM(S) COÛT EN MENACE

POUVOIR PASSIF (ACTIF TOUT LE TEMPS)

POUVOIR ACTIF (À ACTIVER GRÂCE AUX DÉS DE DESTIN)

EFFET DU POUVOIR

CASE DE PRÉPARATION (LÀ OÙ ON MET LES DÉS POUR ACTIVER UN POUVOIR ACTIF)

- LES FICHES DES MOLOSSES

POINTS DE VIE NOM COÛT EN MENACE

LIGNES D'ACTIVATION TOUT PAREIL QUE POUR LES HUMAIN

SA LIGNE D'ACTIVATION SI ON N'ASSIGNE AUCUN DÉ À REX

SA LIGNE D'ACTIVATION SI ON ASSIGNE À REX UN DÉ DE VALEUR 4

- LA FICHE DES CORIACES

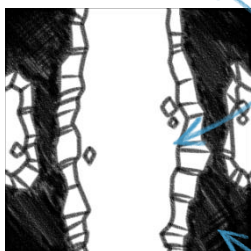
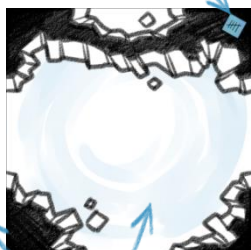
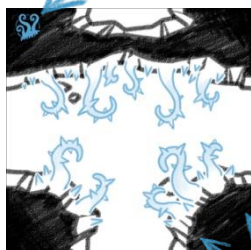
POUVOIR PASSIF

NORMALEMENT, VOUS DEVRIEZ AVOIR COMPRIS LE PRINCIPE, DONC JE N'EXPLIQUE PLUS TOUT ... VOILÀ

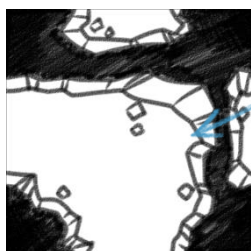


- LES TUILES

EFFETS SPÉCIAUX
DES TUILES

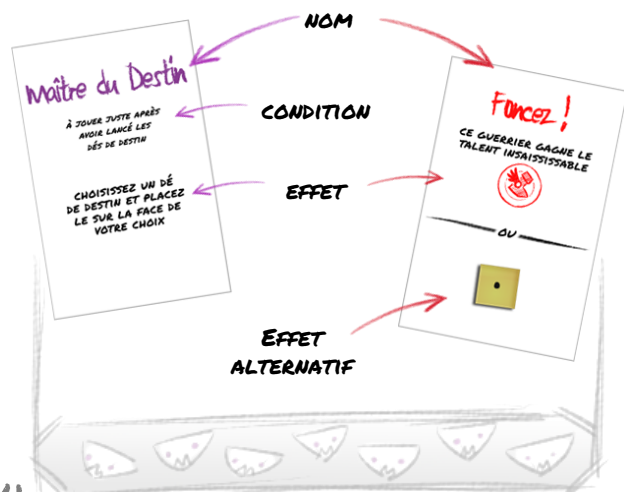


ON PEUT SE
DÉPLACER ENTRE
CES TUILES
(MAIS PAS EN
DIAGONALE,
PETIT MALIN)



ON NE PEUT PAS SE
DÉPLACER ENTRE
CES TUILES

- LES CARTES ÉVÈNEMENT ET LES CARTES INSTINCT



5 DÉROULÉ DE LA PARTIE

LA PARTIE SE DÉROULE EN UNE SÉRIE DE TOURS DÉCOMPOSÉS EN 5 PHASES QUI DOIVENT ÊTRE EXÉCUTÉES DANS L'ORDRE :

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN

LE JOUEUR HUMAIN LANCE SES DÉS D'ACTION ET DÉTERMINE LES CARACTÉRISTIQUES DE SES COMBATTANTS.

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN

LES COMBATTANTS OCCIDENTAUX SE DÉPLACENT, EXPLORENT LES SOUS-SOLS ET AFFRONTENT TROGLODYTES, MOLOSSES ET DÉMONS.

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR INFERNAL

LE JOUEUR INFERNAL LANCE SES DÉS ET DÉTERMINE LES POUVOIRS QU'IL DÉCLENCHÉ.

PHASE DE MENACE DU JOUEUR INFERNAL

LE JOUEUR INFERNAL FAIT ENTRER EN JEU DÉMONS, MOLOSSES ET TROGLODYTES.

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR INFERNAL

LES COMBATTANTS DÉMONIAQUES SE DÉPLACENT ET AFFRONTENT LES COMBATTANTS HUMAINS.

ET ON RECOMMENCE JUSQU'À CE QUE TOUS LES HUMAINS AIENT ÉTÉ RETIRÉS DU JEU (SAUVÉS OU MANGÉS)



6 DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES PHASES

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN

LE JOUEUR HUMAIN DÉTERMINE LES CARACTÉRISTIQUES DE SES COMBATTANTS OCCIDENTAUX POUR LE TOUR EN SUIVANT CES ÉTAPES :

1. AVANT TOUTE CHOSE, LE JOUEUR DÉFAUSSE TOUTES LES CARTES D'INSTINCT JOUÉES PRÉCÉDEMMENT ET RÉCUPÈRE LES DÉS D'ACTIVATION ASSIGNÉS À SES COMBATTANTS. IL ENLÈVE AUSSI LES ÉVENTUELS JETONS LIÉS À DES TALENTS QUI NE SONT PLUS ACTIFS.

2. PUIS, IL LANCE AUTANT DE DÉS D'ACTIVATION QUE DE COMBATTANTS OCCIDENTAUX EN JEU (ET VIVANTS).

3. ENSUITE, IL ASSIGNE UN DÉ À CHACUN DE SES COMBATTANTS ET LE POSE SUR SA FICHE DE PERSONNAGE, SUR LA VALEUR DE DÉ CORRESPONDANTE SUIVANT LE RÉSULTAT OBTENU.

IL PEUT AUSSI DÉCIDER D'ALLOUER UNE CARTE D'INSTINCT DE SA MAIN À CERTAINS DE SES COMBATTANTS À RAISON D'UNE CARTE MAXIMUM PAR COMBATTANT. LORSQUE VOUS ALLOUEZ UNE CARTE D'INSTINCT À UN COMBATTANT, VOUS DEVEZ CHOISIR UN DE SES DEUX EFFETS. PLACEZ LA CARTE À CÔTÉ DE LA FICHE DU COMBATTANT EN L'ORIENTANT EN FONCTION DE L'EFFET CHOISI :

-VOUS MODIFIEZ LA FACE D'UN DÉ D'ACTIVATION QUI VIENT D'ÊTRE LANCÉ POUR QU'IL AFFICHE LA VALEUR INDICUÉE SUR LA CARTE, PUIS VOUS LE PLACEZ SUR LA LIGNE D'ACTIVATION CORRESPONDANTE

-VOUS APPLIQUEZ LES EFFETS INDICUÉS PAR LE TEXTE DE LA CARTE.

4. POUR FINIR, LE JOUEUR APPLIQUE LES EFFETS LIÉS AUX DÉS POUR CHACUN DE SES COMBATTANTS, DANS L'ORDRE DE SON CHOIX. EN EFFET, CERTAINS COMBATTANTS PEUVENT ACTIVER DES TALENTS EN FONCTION DU DÉ ASSIGNÉ. LE DÉ CHOISI INDIQUE QUELLE LIGNE D'ACTIVATION EST UTILISÉE JUSQU'AU DÉBUT DE LA PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN SUIVANTE.

DURANT CE TOUR DE JEU, C'EST CETTE LIGNE QUI INDIQUE LA VALEUR DES CARACTÉRISTIQUES DU COMBATTANT AINSI QUE SES ÉVENTUELS TALENTS.

SI UN COMBATTANT SE VOIT ASSIGNER UN DÉ DONT LA VALEUR CORRESPOND À UNE LIGNE D'ACTIVATION BLESSÉE, SES VALEURS D'ATTAQUE, DE DÉFENSE ET DE DÉPLACEMENT CORRESPONDENT AUX VALEURS INDICUÉES SUR LE JETON DE BLESSURE. DE PLUS, IL NE PEUT UTILISER AUCUN TALENT CE TOUR-CI (CEPENDANT, IL PEUT RECEVOIR D'ÉVENTUELS BONUS À SES CARACTÉRISTIQUES.)



PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN

CHACQUE COMBATTANT OCCIDENTAL PEUT AGIR. LE JOUEUR HUMAIN DOIT ACTIVER SES COMBATTANTS LES UNS APRÈS LES AUTRES. IL DOIT AVOIR TERMINÉ L'ACTIVATION D'UN COMBATTANT AVANT DE PASSER AU SUIVANT. DURANT SON ACTIVATION, UN COMBATTANT PEUT :

-SE DÉPLACER PUIS ATTAQUER

-ATTAQUER PUIS SE DÉPLACER

RÉALISER UNE ACTION ET SE DÉPLACER NE SONT PAS OBLIGATOIRES. UN COMBATTANT NE PEUT PAS INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT PAR UNE ACTION ET LE REPRENDRE ENSUITE.

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR INFERNAL

LE JOUEUR INFERNAL DÉTERMINE LES EFFETS DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE, DE SES MOLOSSES ET DE SES DÉMONS POUR LE TOUR EN COURS EN RÉPARTISSANT SES DÉS DU DESTIN ENTRE LES POUVOIRS DISPONIBLES.

CES DÉS SONT PLACÉS DANS LES CASES DE PRÉPARATION PUIS, QUAND LES CONDITIONS SONT REMPLIES, SONT RETIRÉS DES FICHES POUR DÉCLANCHER LES POUVOIRS. POUR CE FAIRE, LE JOUEUR INFERNAL RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES :

1. AVANT TOUTE CHOSE, LE JOUEUR INFERNAL DÉFAUSSE TOUTES LES CARTES D'ÉVÉNEMENT JOUÉES PRÉCÉDEMMENT. IL RETIRE ÉGALEMENT LES ÉVENTUELS DÉS ASSIGNÉS SUR LES FICHES DES MOLOSSES.
2. LE JOUEUR INFERNAL DOIT LANCER 3 DÉS DU DESTIN. LE JOUEUR INFERNAL NE DISPOSE QUE DE 6 DÉS, AUSSI IL SE PEUT QU'IL SOIT OBLIGÉ D'ENLEVER DES DÉS DES CASES DE PRÉPARATION POUR POUVOIR EN LANCER 3.
3. PUIS IL RÉPARTIT, COMME IL LE SOUHAITE, TOUS LES DÉS LANCÉS ENTRE LES DIFFÉRENTES CASES DE PRÉPARATION QUI CORRESPONDENT AUX POUVOIRS DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE, DES DÉMONS ET DES MOLOSSES EN JEU.
4. POUR FINIR, IL VÉRIFIE LES CONDITIONS DE DÉCLANCHEMENT DES POUVOIRS :
 - SI LES CONDITIONS D'UN POUVOIR SONT REMPLIES, IL RETIRE LES DÉS CORRESPONDANTS DE LA FICHE, ET IL APPLIQUE LES EFFETS DES POUVOIRS DÉCLANCHÉS.
 - SI LES CONDITIONS D'UN POUVOIR NE SONT PAS ENTIÈREMENT REMPLIES, LES DÉS RESTENT SUR LES CASES DE PRÉPARATION OÙ ILS ONT ÉTÉ ASSIGNÉS.

LE POUVOIR DESTINÉE FUNESTE DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE PERMET AU JOUEUR INFERNAL D'OBTENIR UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT.

LE JOUEUR INFERNAL NE PEUT PAS AVOIR PLUS DE 4 CARTES D'ÉVÉNEMENT EN MAIN, CE QUI CORRESPOND À SA LIMITE DE MAIN. SI LE JOUEUR INFERNAL DÉPASSE SA LIMITE DE MAIN, IL DOIT IMMÉDIATEMENT EN DÉFAUSSER (SANS LES UTILISER) POUR REVENIR À SA LIMITE DE MAIN.

CES CARTES PEUVENT ÊTRE UTILISÉES AU MOMENT INDIQUÉ DANS LEUR DESCRIPTION ET DOIVENT ENSUITE ÊTRE DÉFAUSSÉES.

PHASE DE MENACE DU JOUEUR INFERNAL

UNE FOIS LES DÉS DU DESTIN RÉPARTIS ET LES POUVOIRS DÉCLANCHÉS, LE JOUEUR INFERNAL PEUT FAIRE ENTRER EN JEU DES COMBATTANTS DÉMONIAQUES.

POUR CE FAIRE, IL DÉPENSE AUTANT DE JETON DE MENACE QU'IL LE SOUHAITE, EN TENANT COMPTE DU COÛT DE CHAQUE COMBATTANT ET DES RESTRICTIONS QUI LUI SONT LIÉES.



FAIRE ENTRER UN TROGLODYTE EN JEU COÛTE 1 PM.



FAIRE ENTRER EN JEU UN MOLOSSE COÛTE 3 PM.

LE JOUEUR INFERNAL NE PEUT PAS UTILISER PLUS DE 2 MOLOSSES AU COURS DE LA PARTIE. LORS DE L'ENTRÉE EN JEU DU MOLOSSE, LE JOUEUR INFERNAL PEUT LUI ASSIGNER UN DÉ ISSU DE SA RÉSERVE DE DÉS DISPONIBLES SUR LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX. POUR LES PROCHAINS TOURS, IL DEVRA UTILISER UN DE SES DÉS DE DESTIN LANCÉ DURANT LA PHASE DE PRÉPARATION POUR ACTIVER UNE LIGNE. SI UN MOLOSSE NE POSSÈDE PAS DE DÉ SUR SA FICHE, ON UTILISE LA LIGNE DONT LA VALEUR EST REPRÉSENTÉE PAR UNE CROIX



-FAIRE ENTRER EN JEU UN DÉMON
CÔÛTE 5 PM.

MÊME SI LE JOUEUR INFERNAL POURRA FAIRE
INTERVENIR DEUX DÉMONS CHASSEURS PENDANT
LA PARTIE, IL NE PEUT FAIRE ENTRER EN JEU
QUE UN SEUL DÉMON CHASSEUR À LA FOIS.

ATTENTION : LE JOUEUR INFERNAL PEUT
ACTIVER LE POUVOIR DU DÉMON PENDANT
SA PHASE DE PRÉPARATION MÊME SI IL
N'EST PAS EN JEU !

LE JOUEUR INFERNAL CHOISIT LA OU LES
TUILES SUR LESQUELLES IL PLACE SES
COMBATTANTS EN RESPECTANT L'INDICE DE
SATURATION DES TUILES (3 DE CHAQUE CAMPS,
OU AUTRE SELON LE TYPE DE TUILE) AINSI QUE
LES DEUX RESTRICTIONS SUIVANTES :

- TUILE AVEC ISSUE

LA TUILE DOIT COMPORTER AU MOINS
UNE ISSUE NON EXPLORÉE. UNE ISSUE
EST DITE « NON EXPLORÉE » SI ELLE
NE MÈNE PAS À UNE AUTRE TUILE.

- TUILE LIBRE

LA TUILE DOIT ÊTRE VIDE DE TOUT
COMBATTANT ENNEMI.

LES COMBATTANTS QUI ENTRENT EN JEU
DURANT LA PHASE DE MENACE PEUVENT AGIR
NORMALEMENT PENDANT LA PHASE
D'ACTIVATION QUI SUIVIT.



PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR INFERNAL

CHAQUE COMBATTANT PEUT AGIR. LE JOUEUR
HUMAIN DOIT ACTIVER SES COMBATTANTS LES
UNS APRÈS LES AUTRES. IL DOIT AVOIR
TERMINÉ L'ACTIVATION D'UN COMBATTANT
AVANT DE PASSER AU SUIVANT.

DURANT SON ACTIVATION, UN COMBATTANT PEUT
AU CHOIX :

-SE DÉPLACER PUIS ATTAQUER

-ATTAQUER PUIS SE DÉPLACER

RÉALISER UNE ACTION ET SE DÉPLACER NE
SONT PAS OBLIGATOIRES. UN COMBATTANT NE
PEUT PAS INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT PAR
UNE ACTION ET LE REPRENDRE ENSUITE.

(OUI, C'EST PAREIL QUE POUR LE JOUEUR
HUMAIN)

6

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

LE DÉPLACEMENT EST TOUJOURS FACULTATIF.
LORS D'UN DÉPLACEMENT, LE COMBATTANT SE
DÉPLACE EN QUITTANT UNE TUILE PAR UNE
ISSUE EXPLORÉE. IL PEUT LE FAIRE AUTANT DE
FOIS QU'IL SOUHAITE DANS LA LIMITE DE
SON SCORE DE DÉPLACEMENT. QUITTER UNE
TUILE CÔÛTE 1 EN DÉPLACEMENT.

CERTAINES TUILES POSSÈDENT UN EFFET QUI
AFFECTE LES COMBATTANTS QUI S'Y TROUVENT
(VOIR LA LISTE DES EFFETS DES TUILES).

- TUILES ADJACENTES

DEUX TUILES SONT ADJACENTES SI ELLES SE
TOUCHENT PAR UN BORD ET QU'UNE ISSUE LES
RELIE DIRECTEMENT ENTRE ELLES.

- RESTRICTIONS

DEUX RESTRICTIONS S'APPLIQUENT AU
DÉPLACEMENT :

-SATURATION : POUR POUVOIR RENTRER SUR
UNE TUILE, LE JOUEUR QUI CONTRÔLE LE
COMBATTANT QUI SE DÉPLACE DOIT VÉRIFIER
QUE LA TUILE DE DESTINATION PEUT
ACCUEILLIR CELUI-CI : EN EFFET, UNE TUILE NE
PEUT PAS ACCUEILLIR DE BASE PLUS DE 3
COMBATTANTS DE CHAQUE FACTION.

7 RÈGLES DE COMBAT

-BLOCAGE : UN COMBATTANT NE PEUT QUITTER UNE TUILE CONTENANT DES COMBATTANTS ENNEMIS QUE SI SA FACTION COMPORTE AU MOINS AUTANT DE COMBATTANTS QUE L'ADVERSAIRE.

- EXPLORATION

LES COMBATTANTS DÉMONIAQUES NE PEUVENT PAS EFFECTUER D'EXPLORATION.

DURANT SON DÉPLACEMENT, CHAQUE COMBATTANT HUMAIN PEUT QUITTER UNE TUILE PAR UNE ISSUE NON EXPLORÉE POUR RÉVÉLER UNE NOUVELLE TUILE. IL S'AGIT D'UNE EXPLORATION.

UNE ISSUE EST DITE « NON EXPLORÉE » SI ELLE NE MÈNE PAS À UNE AUTRE TUILE.

LE JOUEUR RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES :

1. IL PLACE LE COMBATTANT SUR L'ISSUE QU'IL SOUHAITE EXPLORER.
2. LE JOUEUR INFERNAL PREND LA PREMIÈRE TUILE DE LA PIOCHE ET LA PLACE AU CONTACT DE L'ISSUE À EXPLORER DANS L'ORIENTATION DE SON CHOIX (PARCE QUE C'EST QUAND MÊME CHEZ LUI). IL DOIT CEPENDANT S'ASSURER QUE L'ACCÈS ENTRE LA TUILE DE DÉPART ET LA TUILE D'ARRIVÉE SOIT POSSIBLE.
3. LE JOUEUR HUMAIN DÉPLACE ENSUITE SON COMBATTANT SUR CETTE NOUVELLE TUILE.
4. LES ÉVENTUELS EFFETS DE LA TUILE SE DÉCLENCHENT.

LE COMBATTANT HUMAIN PEUT CONTINUER À SE DÉPLACER OU À EXPLORER S'IL LUI RESTE ENCORE AU MOINS 1 EN DÉPLACEMENT.

- CUL-DE-SAC

SUITE À UNE EXPLORATION, SI LE PLATEAU DE JEU NE POSSÈDE PLUS AUCUNE ISSUE NON EXPLORÉE, LE JOUEUR INFERNAL DÉFAUSSE LA DERNIÈRE TUILE PLACÉE EN JEU ET EN PIOCHE UNE AUTRE JUSQU'À CE QU'UNE TUILE AVEC UNE ISSUE NON EXPLORÉE APPARAISSE (SINON C'EST PAS DU JEU, MÊME SI C'EST TRÈS DRÔLE)

UN COMBATTANT PEUT ATTAQUER UN COMBATTANT ENNEMI QUI SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE QUE LUI.

LORSQU'UN COMBATTANT ATTAQUE, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES :

1. IL DOIT CHOISIR QUEL ADVERSAIRE, PRÉSENT SUR LA MÊME TUILE, IL PREND POUR CIBLE. UNE CIBLE PEUT ÊTRE UN COMBATTANT HUMAIN, UN DÉMON, UN MOLOSSE OU L'ENSEMBLE DES TROGLODYTES DE LA TUILE.
2. LE JOUEUR LANCE UN NOMBRE DE DÉS DE COMBAT ÉGAL À SON SCORE DE COMBAT. CHAQUE DÉ DONT LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL AU SCORE DE DÉFENSE DE L'ADVERSAIRE INFLIGE UNE TOUCHE.

UN RÉSULTAT DE 6 SUR UN DÉ DE COMBAT INDIQUE TOUJOURS UNE TOUCHE.

3. LE JOUEUR QUI CONTRÔLE LE OU LES COMBATTANTS TOUCHÉS DOIT ENSUITE RÉSOUDRE LES TOUCHES.

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR LES TROGLODYTES

UNE SEULE TOUCHE EST SUFFISANTE POUR TUER UN TROGLODYTE. LA FIGURINE RETOURNE DANS LA RÉSERVE DE COMBATTANTS DÉMONIAQUES. SI PLUSIEURS TOUCHES SONT OBTENUES, UN TROGLODYTE PRÉSENT SUR LA TUILE EST TUÉ POUR CHAQUE TOUCHE.

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN MOLOSSE

POUR CHAQUE TOUCHE INFLIGÉE AU MOLOSSE, LE JOUEUR INFERNAL DOIT PLACER UN JETON DE DÉGÂT À CÔTÉ DE SA FICHE.

DÈS QUE LE NOMBRE DE PIONS DE DÉGÂT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL 3, LE MOLOSSE EST TUÉ ET NE RETOURNE PAS DANS LA RÉSERVE MAIS EST RETIRÉ DU JEU DÉFINITIVEMENT.



RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN DÉMON

POUR CHAQUE TOUCHE INFLIGÉE AU DÉMON, LE JOUEUR INFERNAL DOIT PLACER UN PION DE DÉGÂT À CÔTÉ DE SA FICHE.

LA PREMIÈRE FOIS QUE LE NOMBRE DE PIONS DE DÉGÂT EST SUPÉRIEUR À 4, LE DÉMON EST TUÉ ET RETOURNE DANS LA RÉSERVE DE COMBATTANTS DÉMONIAQUES.

LA SECONDE FOIS, LE DÉMON EST TUÉ ET NE RETOURNE PAS DANS LA RÉSERVE MAIS EST RETIRÉ DU JEU DÉFINITIVEMENT.

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN COMBATTANT HUMAIN

CHAQUE TOUCHE OBLIGE LE JOUEUR HUMAIN À SÉLECTIONNER UNE LIGNE D'ACTIVATION. IL PLACE UN JETON DE BLESSURE SUR LA LIGNE CORRESPONDANTE ET LA LIGNE EST AINSI ANNULÉE. LORSQUE LES 6 LIGNES D'ACTIVATION D'UN COMBATTANT CONTIENNENT UN JETON DE BLESSURE, IL EST TUÉ ET EST RETIRÉ IMMÉDIATEMENT DU JEU.



ATTENTION : SI LA LIGNE D'ACTIVATION ANNULÉE CORRESPOND AU DÉ D'ACTIVATION, LE COMBATTANT OCCIDENTAL N'EST PAS ENCORE LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES INDICUÉES SUR LE JETON DE BLESSURE. CE SERA À LA PROCHAINE ASSIGNATION DES DÉS D'ACTIVATION QUE LA BLESSURE PRENDRA EFFET. (SAUF S'IL EN A 6... LÀ, VOUS POUVEZ CONSIDÉRER QU'IL EST MORT)

8 DESCRIPTION DES 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 EN ATTAQUE, EN DÉFENSE ET EN DÉPLACEMENT 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 EN ATTAQUE OU +1 EN DÉPLACEMENT 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.

9

DESCRIPTION DES EFFETS DES TUILES



IMPOSANT

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



INSSAISISABLE

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



ALARME

CET EFFET NE SE DÉCLENCHÉ 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 POSSÈDE 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 3 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.



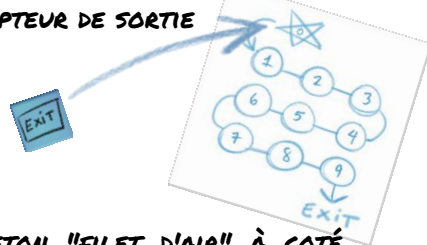
LES TROGLODITES CONSIDÈRENT TOUTES LES TUILES DE TROU DANS LE SOL ET CELLES AVEC UN JETON TROU COMME ADJACENTES POUR LEUR DÉPLACEMENT.

DE PLUS, CE TYPE DE DÉPLACEMENT N'EST PAS LIMITÉ PAR LE NOMBRE D'ENNEMI SUR LA TUILE OU LE TALENT IMPOSANT.

10 MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

ON PLACE LA TUILE DU PENTACLE ET ON PLACE LES 4 HUMAINS DESSUS.

ON MET LA TUILE DE SORTIE FACE "COMPTEUR" DE CÔTÉ, AVEC LE JETON "EXIT" SUR LE PENTACLE DU COMPTEUR DE SORTIE

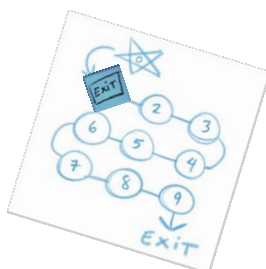


ON PLACE LE JETON "FILET D'AIR" À CÔTÉ D'UNE DES SORTIES DE LA TUILE DU PENTACLE.





LORSQU'UNE TUILE EST DÉVOILÉE DEPUIS UNE ISSUE OÙ SE TROUVAIT LE "FILET D'AIR", ON AUGMENTE LA VALEUR DE 1 SUR LAQUELLE DOIT ÊTRE PLACÉ LE JETON "EXIT", ET ON PLACE LE "FILET D'AIR" DEVANT UNE ZONE NON EXPLORÉE DE CETTE NOUVELLE TUILE.



C'EST LE JOUEUR DÉMON QUI DÉCIDE.

SI LA TUILE À PLACER NE POSSÈDE AUCUNE ISSUE NON EXPLORÉE, ON PLACE LE "FILET D'AIR" DEVANT L'ISSUE NON EXPLORÉE LA PLUS PROCHE)

LORSQUE LE JETON "EXIT" ATTEINT LE NO9, CELA SIGNIFIE QUE LA PROCHAINE TUILE SERA LA SORTIE. ON RETOURNE ALORS LA TUILE DE SORTIE ET ON LA PLACE SUR LE PLATEAU LÀ OÙ SE TROUVE LE "FILET D'AIR"

AUCUN DÉMON NE PEUT ALLER SUR LA TUILE DE SORTIE.

SI UN HUMAIN ATTEINT LA TUILE DE SORTIE, IL EST RETIRÉ DU JEU (ET EST SAUVÉ.)



LE JOUEUR DÉMON COMMENCE LA PARTIE AVEC 4 POINTS DE MENACE
ON COMMENCE LA PARTIE PAR LA PHASE D'INITIATIVE DU JOUEUR HUMAIN.



FIN DE PARTIE

SI AUCUN JOUEUR HUMAIN N'ARRIVE À SORTIR, LE JOUEUR DÉMON A GAGNÉ.

SI 1 HUMAIN ARRIVE À SORTIR, LA PARTIE EST EX AEUQVO

SI 2 À 4 HUMAINS ARRIVENT À SORTIR, LE JOUEUR HUMAIN GAGNE

(SI 4 HUMAINS ARRIVENT À SORTIR, LE JOUEUR DÉMON DOIT FAIRE LA VAISSELLE)



11 CRÉDITS

AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC SECONDE PAR LAURENT POUCHAIN.

RÉDACTION DES RÈGLES ORIGINELES :
ERWAN HASCOËT, TONY BÉRART ET DAVID BERTOLO.

COPIER/COLLER DES RÈGLES, RÉÉDITION
EN VERSION PNP / LIGHT, DISTRIBUTION
DE BISOUX VIRTUELS ET ILLUSTRATIONS
: FRANHOISS