



Claustrophobia : Mode Dante un joueur ou coopératif

« [...] Je me trouvais sur le bord de l'abîme de douleur, où retentit le tonnerre d'infinis hurlements. Cet abîme était si obscur, si profond, si sombre, que jetant mes regards au fond, je n'y discernais aucune chose. [...] »

Dante Alighieri – L'enfer - Chant quatrième - La Divine Comédie
Traduction par Félicité Robert de Lamennais Flammarion, 1918.

v2.1 13/02/2019

Modes de jeu :

Ce mode de jeu permet à un ou deux joueurs de guider une équipe de combattants humains afin de traverser les différents cercles de l'enfer. Vous pouvez soit choisir de d'enchaîner les parties afin d'atteindre le 5^e cercle, soit choisir de jouer uniquement un des 5 cercles pour une partie unique.

Objectif du jeu :

Trouver le puits démoniaque et tuer le démon qui s'y trouve, c'est une victoire immédiate, tout autre résultat sera une défaite.

Mise en place :

Cette variante nécessite un dé à 10 faces (D10)

- ➔ Mettez de côté la tuile sortie n°27 et la tuile puits démoniaque n°23
- ➔ Triez tous les culs-de-sac, les coudes normaux et le coude fontaine miraculeuse : n°16, 19, 20, 21, 30, 36, 37, 38, 42 43 et 44. Mélangez-les face cachée puis piochez 5/6/7/8/9 tuiles pour en faire une pile qui est appelée **Pile d'exploration secondaire**. Remettez dans la boîte sans les regarder les tuiles écartées de ce paquet.
- ➔ Mélangez les tuiles restantes, piochez-en au hasard 14*/19*/24/29/34, suivant le niveau et la durée souhaitée de partie. Formez-en une pile face cachée, elle est appelée **Pile d'exploration**
* si vous jouez la campagne *Descente aux enfers*, il est préférable d'inclure la tuile fontaine de guérison avec 3 issues (n°17) dans la pile d'exploration du 1^{er} et 2^e cercle.
- ➔ Prenez 3 tuiles au hasard face cachée de cette pile, mélangez les avec la tuile Puits démoniaque mise de côté précédemment et re-placez ces 4 tuiles sans les regarder sous la pile d'exploration. Vous

obtenez donc une pile de 15/20/25/30/35 tuiles **avec le puits démoniaque parmi les 4 dernières.**

- ➔ Posez sur la table la tuile sortie n°27, ce sera votre point de départ.
- ➔ Retirez du paquet événement les cartes : Maître du destin, Pris de panique, coup critique et projection d'acide.
- ➔ Installez normalement la planche de destiné avec les 6 dés du destin et 4 PM dans la réserve de Prima Materia (PM), les molosses et laissez vide la tablette du démon.

Choisissez vos combattants :

Le frère doit toujours être présent. (voir tableau ci-dessous)
Vous pouvez attribuer les éventuelles cartes Avantage lors de la mise en place. Elles pourront être utilisées dès le premier tour.
Vous pouvez faire varier le nombre d'objets, cartes, dons et molosse en fonction de la difficulté voulue. Pour une expérience plus renouvelée, vous pouvez prendre au hasard les cartes objets et les dons.
Si vous avez plus de 5 combattants, placez les combattants supplémentaires à côté de la tuile de départ.
Comme il n'y a que 5 tablettes pour les fiches de combattant dans la boîte, vous avez 3 choix :

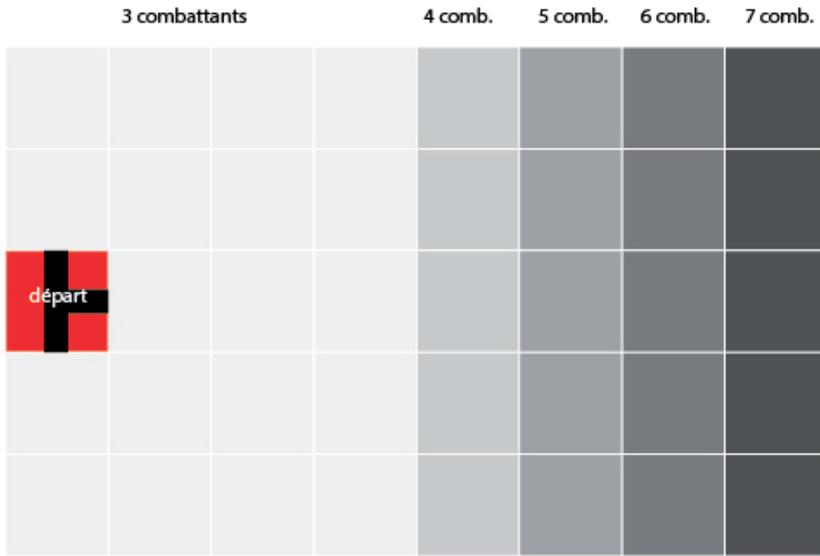
- 1- Jouer directement avec la fiche sans tablette dans ce cas, les combattants surnuméraires **DEVRONT** entrer sur la tuile de départ en dépensant un point de mouvement dès qu'il y aura assez de place sur celle-ci.
- 2- Attendre qu'un combattant soit tué pour faire entrer un des combattants surnuméraires qui **DEVRONT** entrer soit sur la tuile de départ soit par une issue inexplorée sans figurines du démon en dépensant un point de mouvement .

Taille de la pile exploration	pile d'expl. secondaire	Objet/donau choix ou au hasard	Nombre de condamnés	Carte(s) avantage en début de partie	Molosses disponibles (2 max en même temps)
15 tuiles (exploration 5 x 4)*	5 tuiles	1 objet + 1 don	2 + le frère (sauf Fine lame et Gardienne)	2 cartes	2
20 tuiles (exploration 5 x 5)*	6 tuiles	1 objet + 1 don	3 + le frère(sauf Fine lame et Gardienne)	1 carte	3
25 tuiles (exploration 5 x 6)	7 tuiles	2 objet + 1 don	4 + le frère (dont Fine lame ou Gardienne)	0	3
30 tuiles (exploration 5 x 7)	8 tuiles	2 objets + 2 dons	5 + le frère (dont Fine lame ou Gardienne)	0	4
35 tuiles (exploration 5 x 8)	9 tuiles	2 objets + 2 dons	6 + le frère	0	4

La quadrature du cercle :

L'objectif des combattants est de survivre et de découvrir le puits démoniaque pour y tuer le démon qui s'y trouve. L'espace d'exploration est contraint à une zone de 5 tuiles en hauteur sur 4/5/6/7/8 tuiles en longueur suivant le cercle des enfers choisi. Cette grille est appelée **zone des enfers**.

La tuile de départ est toujours positionnée au centre de la première colonne, on ne peut pas explorer en arrière de la tuile de départ.



5x4 - 5x5 - 5x6 - 5x7 - 5x8

Explorer les enfers :

La plus part des règles du jeu restent les mêmes pour les phases des humains.

Lors d'une exploration, **piochez** la première tuile du dessus de la pile exploration. Si vous utilisez l'aura de prescience ou une carte intuition, choisissez dans la pile d'exploration et non dans la défausse même si des tuiles conviennent.

Choisissez comment placer la tuile de l'exploration **en laissant toujours le maximum d'issues inexplorées**. Ne placez pas une tuile qui bloquerait toutes ses issues, ni les issues de la tuile depuis laquelle vous explorez. Il doit toujours y avoir une issue possible (sauf pour les culs-de-sac).

Vous ne pouvez pas placer une tuile dont au moins une issue mènerait au-delà de la limite de la « **zone des enfers** » (sur les 4 côtés) **sauf la tuile Puits démoniaque**.

Si vous ne pouvez pas placer la tuile, défaussez-la face visible à côté de la pile d'exploration. Regardez, si une tuile de la défausse peut convenir en conservant l'ordre de la défausse, sinon piochez la première tuile de la pile d'exploration secondaire et placez-la même si celle-ci bloque d'autres issues.

Si piochez une cache, placez une carte objet au hasard et face visible sur la tuile, si vous piochez le tombeau, placez au hasard un pion Don. **Pour les récupérer, il suffit de rentrer sur la tuile avec un combattant, seul le Frère peut récupérer le pion don**. L'objet récupéré peut être attribué, au combattant qui entre sur la tuile, placez la carte à côté de sa fiche et le don sur la fiche du Frère.

Si vous connectez une tuile sur laquelle se trouve 1 ou plusieurs pions PM et qu'elle n'a plus d'issue inexplorée, placez ces pions sur la planche de la destinée.

Si vous devez fermer la dernière issue inexplorée de la zone des enfers, alors piochez des tuiles dans la pile d'exploration jusqu'à pouvoir placer une tuile laissant une issue inexplorée, si alors vous piochez le Puits démoniaque, placez-le immédiatement.

Ils sont là ... Phase de Menace :

1. A la fin de la phase des humains, placez 1 pion PM sur chaque tuile ayant au moins une issue non explorée ET ne contenant pas d'humain.
2. Placez dans la réserve les dés qui ont été activés lors de la phase précédente du démon

3. Prenez 2 dés du destin de la réserve.

Si des molosses sont en jeu, attribuez leur aussi des dés en plus des 2 dés du démon, lancez les un par un et placez-les sur leur carte.

S'il n'y a pas assez de dés dans la réserve, défaussez tous les dés de la planche de la destinée, ajoutez 3 PM sur la planche de la destinée puis prenez les dés nécessaires.

- Lancez les dés du démon, placez-les sur la planche de la destinée en divisant virtuellement la planche en deux verticalement et numérotez :
- 1- Menace abyssale, 2 - Vitesse surnaturelle et 3 - Créature frénétique qui sera le côté du dé face blanche et
 - 1- Destinée funeste, 2- Charge intrépide et 3- Charge sournoise qui sera le côté du dé face rouge.

- **Changement de règle** : si vous placez un 2nd dé sur une des cases de préparation 2 et 3 rouge ou blanche, le pouvoir se déclenche si des combattants infernaux sont en jeu ou entrent en jeu lors de cette phase sinon ils restent en place pour la prochaine phase. S'il y a déjà 2 dés en place, le dé se transforme en 1 blanc ou rouge suivant sa couleur obtenue et s'active.

- **1 rouge Destinée funeste** : piochez une carte par dé et appliquez immédiatement son effet avant tout autre action de cette phase. (Plusieurs dés possibles). S'il est impossible d'appliquer la carte, ajoutez 1 PM sur la planche de la destinée.

- **1 blanc- Menace abyssale** : Placez 3PM par dé sur la planche de la destinée

4. **Lancez ensuite le D10**, si le résultat du dé est supérieur au nombre total de pions PM placés sur les tuiles souterrain, il ne se passe rien, poursuivez la phase de préparation, les pions PM restent sur leurs tuiles. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de pions PM sur le plateau, des combattants infernaux entrent en jeu sur les tuiles contenant des PM mais sans combattants humains (sauf si charge intrépide ou sournoise sont activées).
5. S'il y a des gemmes de PM sur la planche de la destinée, générez, si possible, des combattants infernaux en suivant les règles normales et en fonction des pouvoirs activés en cours, tout en respectant la règle d'or (voir en fin de variante).
6. S'il y a 12 ou plus PM sur la planche de la destinée, défaussez 6 PM et activez Charge Intrépide et Charge sournoise. Générez des combattants infernaux.

Laissez les dés non activés sur la planche de la destinée

Générez des combattants infernaux :

Si possible convertissez les PM en Troglodytes, s'il n'y en a plus, générez des Molosses s'il en reste, sinon des Troglodytes coriaces.

S'il n'y a pas assez de combattants dans la réserve du démon. et que vous devez en générer de nouveaux, les combattants infernaux s'activeront 2 fois lors de la phase d'activation suivante.

Phase d'activation :

A leur tour d'activation, les créatures se déplacent (voir règle d'or) en commençant par le démon, puis les molosses, puis les troglodytes coriaces et enfin les troglodytes normaux.

Faites en sorte de débloquent le passage pour que les combattants les plus puissants puissent atteindre ou s'approcher au maximum de leur cible en changeant les priorités précédentes de déplacement si nécessaire.

Faites en sorte qu'un maximum de créatures puisse attaquer en respectant la saturation et le blocage.

S'il y a 2 dés sur les cases des pouvoirs Vitesse surnaturelle ET/OU Créatures frénétiques ils sont utilisés (Activez les dés).

Résolvez les combats normalement

Le Démon :

Une fois la tuile puits démoniaque révélée, le tour des humains prend fin immédiatement.

Choisissez au hasard une carte démon (voir règles spéciales pour chaque démon), placez sa figurine sur la tuile du puits sans payer de PM. Rassemblez sur la planche de la destinée tous les pions PM présents sur les tuiles exploration (issues inexplorées) et défaussez les dés sur Charge Intrépide et Charge sournoise.

En utilisant le maximum des pions PM, faites entrer les créatures (molosses, puis troglodytes) sur le plateau en commençant par les placer sur la tuile du démon puis sur les tuiles adjacentes et en s'éloignant et en priorité sur celles où se trouvent des humains (sauf collier d'oreilles).

Il est TOUJOURS possible de faire apparaître des créatures sur la tuile puits démoniaque en respectant la saturation.

A la fin du tour des humains, ne placez plus de pions PM sur les tuiles vides d'humains avec des issues inexplorées, placez les mais directement sur la planche de la destinée.

Lors de la phase de menace, Charge Intrépide et Charge sournoise sont considérées comme déclenchées de manière permanente. Leurs dés sont automatiquement défaussés. Ne placez plus de dés sur leur case, au lieu de cela, piochez une carte événement par dé non placé.

Tuiles spéciales :

Alarme 1,2 et 3 : à la révélation, placez 3 pions PM immédiatement sur la tuile, ces pions sont comptabilisés lors du lancer du D10 et ajoutez un dé dans sur l'emplacement spécial sur la planche de la destinée. Le Démon lancera un dés de plus lors de sa prochaine phase.

Trou dans le sol 31, 32 et 33 : placez un pion Trou dans le sol sur une autre tuile avec une issue inexplorée sinon sur la tuile où se trouve l'humain avec la plus faible défense.

Cartes événements :

Attaque suicide, Sous le signe du démon et Rage démoniaque : Elle restent en jeu jusqu'à ce qu'elles puissent être utilisées, une fois utilisée une carte est défaussée. Si 2 exemplaires de la même carte sont en jeu, elles seront utilisées sur 2 phases différentes. Les cartes s'appliquent en priorité au démon, puis au aux molosses puis aux troglodytes.

Vapeurs toxiques : choisissez la tuile ayant le plus d'humain sinon l'humain le plus blessé sinon le frère.

Troglodyte coriace : choisissez la tuile avec l'humain ayant la plus faible défense, sinon le plus blessé, sinon le frère.

Possession démoniaque : choisissez une tuile avec au moins 2 humains et celle avec l'humain ayant le plus de CBT qui attaque celui avec la défense la plus faible sinon le plus blessé.

Terreur : choisissez la tuile avec l'humain ayant la plus faible défense, sinon le plus blessé, sinon le frère et déplacez le vers le combattant infernal le plus proche et le plus puissant.

Règles des Démons :

Le Cerbère : dépense sans limite les PM pour atteindre la « proie » la plus proche.

La Nurse : annulez les 2 premiers pouvoirs (« peut remplacer un troglodyte » et « s'il n'y a pas de troglodytes en jeu ») à la place ce démon gagne +1 en combat et +1 en défense par troglodytes normaux sur sa tuile et sur les tuiles adjacentes connectées.

L'Éthéré : les troglodytes gagnent Vitesse surnaturelle.

Le Boursoufflé : les créatures sur sa tuile gagnent Résistant.

Le Destructeur : Ce démon gagne +3 combat si la tuile où il se trouve et les tuiles connectées adjacentes sont occupées par au moins 2 combattants ennemis.

Le Chasseur : +1 point de vie.

Le Fléau : remplacez Garde du corps par Résistant.

Le Maître des âmes : les combattants infernaux sur sa tuile doivent être éliminés avant de pouvoir l'attaquer.

Le Tortionnaire : dépensez le maximum de PM pour augmenter son combat : +1 combat / 3 PM.

Le Sorcier : Attaque Psychique : Choisissez le combattant humain le plus blessé. Le Sorcier gagne Insaisissable et +1 de mouvement. A son tour, il se déplace vers la tuile vide la plus proche ou s'il est déjà sur une tuile vide, il s'éloigne le plus possible des combattants humains.

Le Fouineur : son pouvoir devient « Vous pouvez dépenser 2 PM pour déclencher Esquive ». Il « esquive » gratuitement la première attaque du combat puis chaque fois qu'il est attaqué, s'il lui reste des PM il esquive, le joueur humain doit relancer ses touches réussies.

Les Possédés : Prenez les 2 fiches et faites entrer les 2 possédés. Etendez le pouvoir Garde du corps aux troglodytes présents sur des tuiles adjacentes connectées. Une fois seule par phase d'activation, il reste au moins 3 PM, dépensez les pour soigner d'un point de vie le possédé le plus blessé, en cas d'égalité, choisissez au hasard.

Mode Dante campagne :

En commençant par le 1^{er} cercle, le joueur peut poursuivre sa descente aux enfers en conservant les éventuelles cartes objets ou dons qu'il a acquis en fouillant les souterrains.

Le joueur choisit également en plus, un objet ou un don supplémentaire. Le joueur peut redistribuer les objets comme il le souhaite avant de commencer le cercle des enfers suivant.

La carte du démon vaincu est mise de côté et ne sera pas réutilisée durant de la campagne.

Chaque combattant soigne 2 lignes de son choix.

Les combattants morts sont remis dans la boîte, sauf le Frère.

Le joueur reçoit un nouveau combattant parmi ceux qui ne sont pas morts dans un niveau précédent, les combattants morts ne peuvent pas être réutilisés durant la campagne sauf le Frère.

Si le frère est mort, il est OBLIGATOIREMENT remplacé par un nouveau frère qui conserve les dons de l'ancien frère moins un (avec un don au minimum).

Règle d'or : éliminer les plus faibles, achever les hommes à terre, faire taire la parole divine.

Lorsqu'il faut choisir un humain pour appliquer un effet du démon (carte, attaque, déplacement, ...), on cherche toujours en priorité l'humain le plus proche puis celui avec la défense la plus faible. En cas d'égalité ou si l'effet n'est pas applicable à cet humain, on choisit alors l'humain le plus blessé. En cas de nouvelle égalité ou si l'effet n'est toujours pas applicable à cet humain, on choisit le Frère. Sinon, on choisit au hasard en lançant un dé par exemple...

Pour rendre le jeu plus difficile, en première priorité le démon choisit toujours le Frère