

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



CACHE

LES EFFETS DÉPENDENT DU SCÉNARIO. SI RIEN N'EST INDiqué, LA TUILE N'A AUCUN EFFET SPÉCIAL.



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.



COULOIR PIÉGÉ

CET EFFET NE SE DÉCLENCHE QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.
LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT DE 3 OU PLUS, L'HUMAIN SUBIT UNE TOUCHE.

ENCOMBREMENT



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

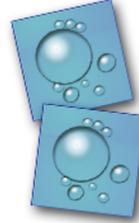


CETTE TUILE PEUT ACCUEILLIR JUSQU'À 3 COMBATTANTS DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.



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.



PUIT ENFLAMMÉ

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN DÉMON OU UN MOLOSSE SUR CETTE TUILE.
DE PLUS, UN DÉMON QUI APPARAÎT SUR CETTE TUILE RÉDUIT SON COUT EN MENACE DE 1.



TANIÈRE

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



TOMBEAU

CET EFFET NE SE DÉCLENCHE QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.
LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT



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.

PRIORITÉ DES RÈGLES :

CROC > SCÉNARIO > TUILE > FICHE HUMAIN > FICHE MONSTRE > FICHE TROGLOS > PIONS > ÉQUIPEMENT > INSTINCT > LIVRET > MR GUILLAUME

Claustrophobia 1642 1/2

Les Talents



ATTAQUE À DISTANCE

CE COMBATTANT PEUT ATTAQUER DES ENNEMIS SITUÉS SUR UNE TUILE ADJACENTE



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 INSAISSISSABLE S'ANNULENT.



INSAISSISSABLE

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



INSTINCT

LE JOUEUR PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT.



RENFORCÉ

LA DÉFENSE DE CE COMBATTANT NE PEUT JAMAIS DESCENDRE EN DESSOUS DE 4 (MÊME S'IL S'ACTIVE SUR UNE BLESSURE)



RÉSISTANT

CE COMBATTANT ANNULE LA PREMIÈRE TOUCHE QU'IL SUBIT CHAQUE TOUR

Les Pouvoirs



AURA DE COURAGE

LE COMBATTANT 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.

LE REDEMPTEUR 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 ANNULLÉE PAR UNE BLESSURE, CELLE-CI EST IMMÉDIATEMENT GUÉRIE.



CHÂTIER LE MAL

LES ATTAQUES DU COMBATTANT TOUCHENT POUR TOUT RÉSULTAT DE DÉ SUPÉRIEUR À 2 JUSQU'AU PROCHAIN TOUR



COLÈRE

TOUS LES COMBATTANTS ALLIÉS GAGNENT

+1

JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



FRAPPE SACRIFICIELLE

LE COMBATTANT PEUT INFLIGER UNE TOUCHE À UN COMBATTANT DE SON CHOIX SUR LA MÊME TUILE QUE LUI.

ENSUITE, JETEZ UN DÉ ; SI LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 4, LE COMBATTANT QUI UTILISE CE POUVOIR SUBIT LUI AUSSI UNE TOUCHE.

CE POUVOIR PEUT ÊTRE UTILISÉ 2 FOIS PAR TOUR.



IMPOSITION DES MAINS

CE COMBATTANT PEUT RETIRER IMMÉDIATEMENT UNE BLESSURE DE LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX D'UN ALLIÉ PRÉSENT SUR LA MÊME CASE QUE LUI.



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.



RASSEMBLEMENT

LORS DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION, LE JOUEUR HUMAIN LANCERA 2 DÉS D'ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRES.

PLACEZ LES SUR LA FICHE DU COMBATTANT POUR NE PAS OUBLIER.