

# Claustrophobia

1642 1/2

L'ÉDITION « COMPLÈTE » SALADE TOMATE ENDIVE

## 1 PRÉSENTATION

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

UN JOUEUR VA JOUER LES HUMAINS



BONJOUR, JE SUIS RICHARD, LE P'TIT FRÈRE, ET AVEC MON GROUPE DE COMPAGNONS D'INFORTUNE, ON EST PERDUS DANS DES TUNNELS BOURRÉS DE MONSTRES.

L'AUTRE JOUEUR VA JOUER LES MONSTRES

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



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

## 2 CONTENU DU JEU

-LES FICHES DES HUMAINS

ANATOLE (2), ANDRÉ, BERTHE, CLAUDE (2), GERMAIN, JOSIANE, LÉON (2), LOUISE (2), MARCELINE (3), MARTIN (2), PAUL, RICHARD (2), SERGE (2), TOM, VINCENT (3), WILHELM.

-LES CARTES INSTINCTS (POUR LES HUMAINS)

-LES CARTES ÉQUIPEMENT (POUR LES HUMAINS)

-LES FICHES DES MONSTRES

LA PLANCHE DE DESTINÉE

(TROGLODYTES ET EFFETS DIVERS)

LES CŒURAGES GÜNTHER ET GÜNTHER

LES DÉMONS

AMANDINE, BARBARA, BOB, GASPARD, GASTON, JO, KRISTOFER, MARIE-THÉRÈSE, PEPETTE, RUPPERT, SAMANTHA, SERGE ET VINCENT (OUI OUI)

LES MOLOSSES REX ET ROCKY

-LES CARTES ÉVÈNEMENTS (POUR LES DÉMONS)

-DES JETONS (PLEINS)

(BLESSURES(ROUGE)/MENACE(VIOLET)/  
POUVOIRS(JAUNE)/  
TUNNELS ET DIVERS(BLEU))

-LES TUILES DES CAVERNES

Claustrophobia 1642 1/2

# 3 MISE EN PLACE

## LE JOUEUR DES MONSTRES

IL PREND LES STANDEES DES MONSTRES (VIOLETS) (TROGLODYTES, MOLOSSES, DÉMON) ET LES FICHES DES MONSTRES CORRESPONDANT DE LA MISSION CHOISIE 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 DE LA MISSION CHOISIE 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 DES MONSTRES GAGNE 3 POINTS DE MENACE PAR DÉ.

## DESTINÉE FUNESTE

CONDITION : 1 DÉ

EFFET : LE JOUEUR DES MONSTRES PIOCHE UN NOMBRE DE CARTE ÉVÈNEMENT SELON LA VALEUR INDIQUÉE 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 INTRÉPIDE

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 »

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 ET POUVOIRS PASSIFS      SON P'TIT NOM

LES VALEURS CORRESPONDANT À SES LIGNES D'ACTIVATION

ATTAQUE

DÉFENSE

DÉPLACEMENT

TALENTS ET POUVOIRS ACTIFS

VINCENT le chasseur					
3	2	2	1	1	1
3	4	4	3	3	5
1	1	1	2	2	1

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



**- LES FICHES DES DÉMONS**

CARACTÉRISTIQUES      NOM(S)      COÛT EN MENACE

POUVOIR PASSIF (EFFECTIF 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)

Chasseur souterrain	
1	+1
4	PAR JETON DE BLESSURE SUR LA CIBLE
2	Traque
	JUSQU'AU DÉBUT DU PROCHAIN TOUR DU JOUEUR DÉMON, AUCUN ENNEMI NE PEUT BÉNÉFICIER DU TALENT INSTAURABLE
	9+



**- 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

Rex					
0	3	1	1		
4	4	3	5		
0	1	3	1		

**- LA FICHE DES CORIACES**

POUVOIR PASSIF

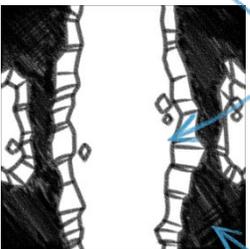
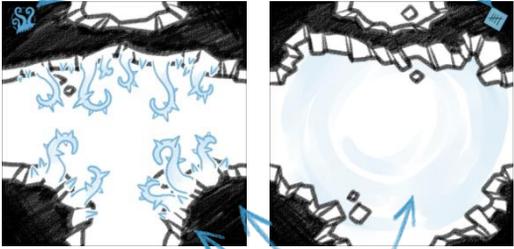
NORMALEMENT, VOUS DEVRIEZ AVOIR COMPRIS LE PRINCIPE, DONC JE N'EXPLIQUE PAS EN DÉTAIL ... VOILÀ

Günther or Günther les coriaces	
1	
5	
2	

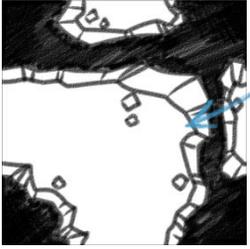
# 5 DÉROULÉ DE LA PARTIE

## - 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 CAR IL N'Y A PAS DE CHEMIN PRATICABLE

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 DES MONSTRES

LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE SES DÉS ET DÉTERMINE LES POUVOIRS QU'IL DÉCLENCHE.

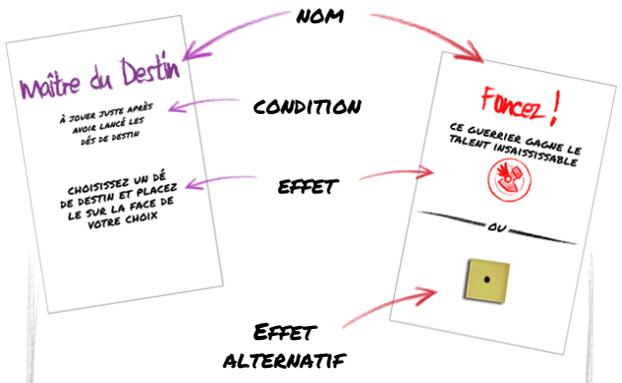
### PHASE DE MENACE DU JOUEUR DES MONSTRES

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

### PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DES MONSTRES

LES MONSTRES SE DÉPLACENT ET AFFRONTENT LES COMBATTANTS HUMAINS.

## - LES CARTES ÉVÈNEMENT ET LES CARTES INSTINCT



ET ON RECOMMENCE JUSQU'À CE QUE LES TERMES DE FIN DE MISSION SOIENT RÉSOLUS

## 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 ALLOVEZ 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 INDICQUÉE SUR LA CARTE, PUIS VOUS LE PLACEZ SUR LA LIGNE D'ACTIVATION CORRESPONDANTE
- VOUS APPLIQUEZ LES EFFETS INDICQUÉS 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 INDICQUÉES 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 DES MONSTRES

LE JOUEUR DES MONSTRES 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 DÉCLENCHER LES POUVOIRS. POUR CE FAIRE, LE JOUEUR DES MONSTRES RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES :

1. AVANT TOUTE CHOSE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉFAUSSE TOUTES LES CARTES D'ÉVÉNEMENT JOUÉES PRÉCÉDEMMENT. IL RETIRE ÉGALEMENT LES ÉVENTUELS DÉS ASSIGNÉS SUR LES FICHES DES MOLOSSES.
2. LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT LANCER 3 DÉS DU DESTIN. LE JOUEUR DES MONSTRES 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 DÉCLENCHEMENT 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 DÉCLENCHÉS.
  - 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 DES MONSTRES D'OBTENIR UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT.



LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PAS AVOIR PLUS DE 4 CARTES D'ÉVÉNEMENT EN MAIN, CE QUI CORRESPOND À SA LIMITE DE MAIN. SI LE JOUEUR DES MONSTRES 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 DES MONSTRES

UNE FOIS LES DÉS DU DESTIN RÉPARTIS ET LES POUVOIRS DÉCLENCHÉS, LE JOUEUR DES MONSTRES 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.



IL NE PEUT PAS UTILISER PLUS DE 2 MOLOSSES AU COURS DE LA PARTIE.

LORS DE L'ENTRÉE EN JEU DU MOLOSSE, IL 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.

SAUF CONTRE-ORDRE SCÉNARISTIQUE, SI UN DÉMON EST MIS KO UNE IÈRE FOIS, IL RETOURNE DANS LA RÉSERVE. S'IL EST MIS KO UNE 2ÈME FOIS IL EST RETIRÉ DE LA PARTIE.

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

LE JOUEUR DES MONSTRES CHOISIT LA OU LES TUILES SUR LESQUELLES IL PLACE SES COMBATTANTS EN RESPECTANT L'INDICE DE SATURATION DES TUILES (3 DE CHAQUE CAMP, 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 SUIT.



**PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DES MONSTRES**

CHAQUE COMBATTANT PEUT AGIR. LE JOUEUR DES MONSTRES LES ACTIVE 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.





**-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 MONSTRES 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 DES MONSTRES 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 DES MONSTRES 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)



## 7 RÈGLES DE COMBAT

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 DES MONSTRES. 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 DES MONSTRES 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 DES MONSTRES 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 MONSTRES.

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.

0	2	1	1	1	
3	4	3	3	5	
1	0	1	2	2	1
0					

**ATTENTION :** SI LA LIGNE D'ACTIVATION ANNULÉE CORRESPOND AU DÉ D'ACTIVATION, L'HUMAIN N'A 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 KO)

## 8 DESCRIPTION DES 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 ACTIVE UNE COLONNE BLESSÉE)



## RÉSISTANT

CE COMBATTANT ANNULE LA 1ÈRE TOUCHE QU'IL SUBIT À CHAQUE TOUR



## 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 EN ATTAQUE 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.

# 10 DESCRIPTION DES POUVOIRS



## AURA DE COURAGE

LE COMBATTANT 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.

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



## 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.



## 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.

# 11 DESCRIPTION DES EFFETS DES 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 DES MONSTRES, CELUI-CI POURRA LANCER UN DÉ DE DESTIN SUPPLÉMENTAIRE.



## BRUME

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE POSSÈDE 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 EST CONSIDÉRÉ COMME AYANT 3 EN DÉFENSE



## 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 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.



## PUITS 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 DES MONSTRES 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 PICHÉ UNE CARTE INSTINCT



## TROU DANS LE SOL

LORSQUE CETTE TUILE ARRIVE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES 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.



## SANCTUAIRE

DÈS QU'UN MONSTRE ENTRE OU APPARAÎT SUR CES TUILE, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 5, LE MONSTRE SUBIT UNE TOUCHE.

## 12 CRÉDITS

AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC  
SECONDÉ PAR LAURENT POUCHAIN.

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

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