ClaustrOphobia 1642 1/2

LIVRET DE RÈGLES

1 PRÉSENTATION

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 EST UN JEU POUR 2 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



RIEN NE VOUS EMPECHE DE JOUER À PLUS DE 2 JOUEURS.
ESSAYEZ DE JOUER EN COOPÉRATION À 2 CONTRE 1 OU 2 CONTRE 2 AFIN D'AFFINER VOS STRATÉGIES OU D'AIDER UN JOUEUR PLUS JEUNE.
OU PAR EXEMPLE, POUR JOUER À 2 COTÉ HUMAINS, ASSIGNEZ VOUS À CHACUN DES HUMAINS SPÉCIFIQUES ; LORS DE LA PARTIE, JETEZ LES DÉS D'ACTIVATION ENSEMBLE ET PARTAGEZ VOUS LES RÉSULTATS.

2 CONTENU DU JEU

-LES FICHES DES HUMAINS
  LÉON, RICHARD, SERGE ET VINCENT
-LES CARTES INSTINCTS (POUR LES HUMAINS)

-LES FICHES DES MONSTRES
  LA PLANCHE DE DESTINÉE
    (TROGLODYTES ET EFFETS DIVERS)
  LES CORIACES GÜNTHER ET GÜNTHER
  LE BOSS BARBARA
  LES MOLOSSES REX ET ROCKY
-LES CARTES ÉVÈNEMENTS (POUR LES MONSTRES)

-DES PETITES FIGURINES EN CARTON TOUTES MIGNONNES POUR REPRÉSENTER TOUT CE BEAU MONDE.

-DES JETONS (PLEINS)
(ROUGE, VIOLET, JAUNE OU BLEU SELON QUE CELA CONCERNE RESPECTIVEMENT LES HUMAINS, LES MONSTRES, LES EFFETS DES POUVOIRS OU CEUX DES TUNNELS)

-4 DÉS JAUNES, 6 DÉS VIOLETS ET 10 DÉS ROUGES

-LES TUILES DES TUNNELS

3 MISE EN PLACE

LE JOUEUR DES MONSTRES

IL PREND LES STANDEES DES MONSTRES (VIOLETS) (TROGLODYTES, MOLOSSES, BOSS) 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.
ET 2 OU 3 AUTRES TRUCS DEMANDÉS PAR LA MISSION.

4 DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

- LA PLANCHE DE DESTINÉE

LES INFOS SUR LE TROGLODYTE

DESCRIPTION DU POUVOIR « DESTINÉE FUNESTE »



LES CARACTÉRISTIQUES DU TROGLODYTE

EFFETS DU POUVOIR « CHARGE SOURNOISE »

COMBATTANTS AFFECTÉS PAR LE POUVOIR « CHARGE SOURNOISE »

CASE DE PRÉPARATION DU POUVOIR « CHARGE SOURNOISE »

- 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 ou 2 : 1 CARTE
3 ou 4 : 2 CARTES
5 ou 6 : 3 CARTES
PUIS EN GARDE UNE SEULE SUR CELLES QU'IL VIENT DE PIOCHER (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

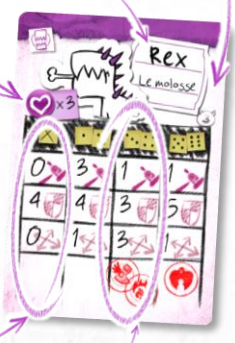
- LES FICHES DES HUMAINS



- LES FICHES DES BOSS



- LES FICHES DES MOLOSSES



- LA FICHE DES CORIACES

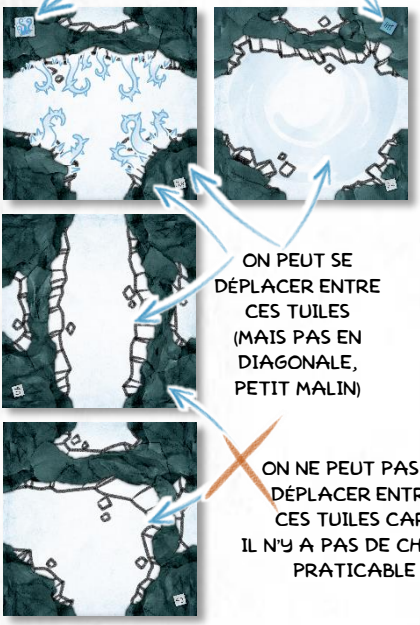


NORMALEMENT, VOUS DEVRIEZ AVOIR COMPRIS LE PRINCIPE, DONC JE N'EXPLIQUE PAS EN DÉTAIL

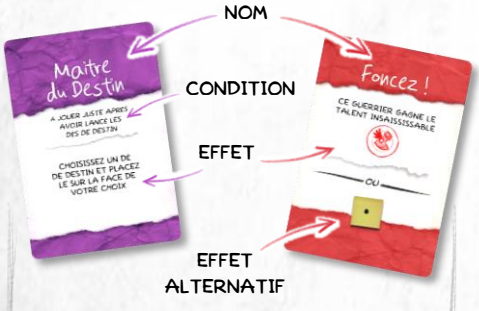
...

VOILÀ

- LES 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 HUMAINS SE DÉPLACENT, EXPLORENT LES SOUS-SOLS ET AFFRONTENT LES MONSTRES QUI Y TRAINENT.

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES

LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE SES DÉS ET DÉTERMINE LES POUVOIRS QU'IL VEUT DÉCLENCHER. (OU PRÉPARER)

PHASE DE MENACE DU JOUEUR DES MONSTRES

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

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DES MONSTRES

LES MONSTRES SE DÉPLACENT ET AFFRONTENT LES HUMAINS.

ET ON RECOMMENCE CES PHASES JUSQU'À CE QUE LES TERMES DE FIN DE MISSION SOIENT RÉSOLUS (OU QUE CE SOIT L'HEURE DE MANGER)

6 DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES PHASES

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN

LE JOUEUR HUMAIN DÉTERMINE LES CARACTÉRISTIQUES DE SES COMBATTANTS POUR LE TOUR EN SUIVANT CES ÉTAPES DANS L'ORDRE :

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 D'HUMAINS 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.

   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 INDIQUÉE SUR LA CARTE, PUIS VOUS LE PLACEZ SUR LA LIGNE D'ACTIVATION CORRESPONDANTE

   OU

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

LE JOUEUR HUMAIN PEUT AVOIR EN MAIN UN MAXIMUM DE CARTE INSTINCT CORRESPONDANT AU NOMBRE D'HUMAINS ACTIFS EN JEU

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.

ETAT DE FATIGUE

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 INDIQUÉES 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

CHAQUE HUMAIN 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
ATTAQUER ET SE DÉPLACER NE SONT PAS OBLIGATOIRES. UN COMBATTANT NE PEUT PAS INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT PAR UNE ATTAQUE ET LE REPRENDRE ENSUITE.
À LA PLACE D'ATTAQUER, UN HUMAIN PEUT FAIRE UNE ACTION (DÉNOTÉ DANS LES SCÉNARIOS ET L'ÉQUIPEMENT PAR LE MOT CLEF ACTION)

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 BOSS 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 DANS L'ORDRE :

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 BOSS 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 MONSTRES.
POUR CE FAIRE, IL DÉPENSE AUTANT DE JETONS 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** MENACE.

FAIRE ENTRER EN JEU UN MOLOSSE COÛTE **3** MENACES.

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 BOSS COÛTE 5 MENACES.
SAUF CONTRE-ORDRE SCÉNARISTIQUE, SI UN BOSS EST MIS KO UNE 1ÉRE 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 BOSS 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 (VOIR UN POIL PLUS LOIN LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT) 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.
IL PEUT AUSSI REMPLACER SON ATTAQUE PAR UNE ACTION (SI LE SCÉNARIO LE PERMET)
(OUI, C'EST PAREIL QUE POUR LES HUMAINS)

7 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 COÛTE 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'AGÎT 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)

8 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 BOSS, UN MOLOSSE, UN TROGLODYTE SPÉCIAL 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. SI PLUSIEURS TOUCHES SONT OBTENUES, UN TROGLODYTE PRÉSENT SUR LA TUILE EST MIS KO 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 COTÉ DE SA FICHE.

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

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN BOSS

POUR CHAQUE TOUCHE INFLIGÉE AU BOSS, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT PLACER UN PION DE DÉGÂT À COTÉ DE SA FICHE.

LA PREMIÈRE FOIS QUE LE NOMBRE DE PIONS DE DÉGÂT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À SES POINTS DE VIE, LE BOSS EST KO ET RETOURNE DANS LA RÉSERVE.

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

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN 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 KO ET EST RETIRÉ IMMÉDIATEMENT DU JEU.



ATTENTION : SI LA LIGNE D'ACTIVATION ANNULÉE CORRESPOND AU DÉ D'ACTIVATION, L'HUMAIN N'A PAS ENCORE LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES INDIQUÉES 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)

9 DESCRIPTION DES TALENTS

ATTAQUE À DISTANCE

CE COMBATTANT PEUT ATTAQUER DES ENNEMIS SITUÉS SUR UNE TUILE ADJACENTE (OU SUR LA MÊME TUILE)

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 INSAISISSABLE S'ANNULENT.

INSAISISSABLE

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

INSTINCT

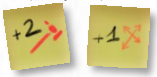
LE JOUEUR PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT. (AVEC UNE MAIN DE 4 MAX)

10 DESCRIPTION DES POUVOIRS

LES HUMAINS ONT DANS LEURS RANGS DES MENEURS. CEUX-CI ONT ACCÈS À DE FORMIDABLES POUVOIRS PLUS OU MOINS MAGIQUES QUI LEUR PERMETTENT D'AIDER EFFICACEMENT LEURS CAMARADES AU MILIEUX DES TUNNELS REMPLIS DE MONSTRES.

MENEUR

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 ANNULÉE PAR UNE BLESSURE, CELLE-CI EST IMMÉDIATEMENT GUÉRIE

AURA DE COURAGE

LE MENEUR CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME.
CE COMBATTANT GAGNE **+1** EN ATTAQUE, EN DÉFENSE ET EN DÉPLACEMENT JUSQU'AU PROCHAIN TOUR



PRESCIENCE

CE POUVOIR 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.

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

CARNASSIER

TOUT COMBATTANT QUI SUBIT UNE TOUCHE EN COMBAT SUR CETTE TUILE, EN DOUBLE LES EFFETS.
DANS LE CAS OÙ UN TROGLODYTE SUBIRAIT UNE TOUCHE SUR CETTE TUILE, RETIREZ DEUX TROGLODYTES À LA PLACE.

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.

PIÈGE

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

ENCOMBREMENT

CETTE TUILE NE PEUT ACCUEILLIR QU'**1** 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 **2** JETONS DE LIQUIDE AMER.



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 DÉCLENCHÉ TANT QU'IL Y A DES JETONS SUR LA TUILE.

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

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAITRE UN BOSS OU UN MOLOSSE SUR CETTE TUILE.
DE PLUS, UN DÉMON QUI APPARAIT 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 PIOCHE UNE CARTE INSTINCT

TROU

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 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 APPARAIT SUR CES TUILES, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À **5**, LE MONSTRE SUBIT UNE TOUCHE.

12 ADDENDUM

SI À UN MOMENT DONNÉ VOUS AVEZ DES RÈGLES QUI SE CONTREDISENT, UTILISEZ LA PRIORITÉ DE RÈGLES SUIVANTE :

CROC > SCÉNARIO >
TUILE >
FICHE HUMAIN >
FICHE MONSTRE >
PLANCHE DE LA DESTINÉE >
PIONS >
INSTINCT >
LIVRET > MR GUILLAUME

13 CRÉDITS

AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC
SECONDÉ PAR LAURENT POUCHAIN.

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

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