

Claustrophobia

1642 1/2

Les Poings de la Fureur

LIVRET DE RÈGLES

1 PRÉSENTATION FURIEUSE

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 LES POINGS DE LA FUREUR EST TOUJOURS UN JEU POUR 2 JOUEURS (MÊME SI LE 2^{ÈME} SCÉNARIO PEUT FACILEMENT SE JOUER À 3).

LES HUMAINS ET LES MONSTRES SONT TOUJOURS DE LA PARTIE, MAIS UNE TROISIÈME FACTION SE JOINT À LA FÊTE :

LA CRÉATURE



JE SUIS LA CRÉATURE.
J'AI ÉTÉ FABRIQUÉ POUR COMBATTRE LES MONSTRES...
MAIS JE PEUX AUSSI TAPER SUR LES HUMAINS AU BESOIN.
JE SUIS PEUT ÊTRE SEUL, MAIS JE SUIS TRÈS FORT. DU MOINS TANT QUE MES MORCEAUX SONT EN ÉTAT DE MARCHÉ.

POUR JOUER AUX SCÉNARIOS FURIEUX DES POINGS DE LA FUREUR, VOUS DEVEZ AU PRÉALABLE POSSÉDER LE JEU DE BASE CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2

2 CONTENU FURIEUX DU JEU

- LES FICHES DE LA CRÉATURE
TÊTE, TORS, BRAS, JAMBES
- LES PIÈCES DE RECHANGE N°37 ET N°39 DE LA CRÉATURE
- LES CARTES DE PIÈCES D'ÉQUIPEMENT DE LA CRÉATURE.
- 4 DÉS VERTS
- DES FICHES D'HUMAINS : VIKTOR (2)
- DES FICHES DE MONSTRES
IGOR
LES BOSS
MINI JOSÉ, PETIT JOSÉ,
MOYEN JOSÉ, RICARDO,
DINDODÉMON ET
L'ASSEMBLAGE
- LA CARTE DE DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE
- LES CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT
- DES PETITES FIGURINES EN CARTON TOUTES MIGNONNES POUR REPRÉSENTER TOUT CE BEAU MONDE.
- DES JETONS (PLEINS)
(VERT, BLEU-VIOLET OU BLEU SELON QUE CELA CONCERNE RESPECTIVEMENT LA CRÉATURE, LES EFFET D'ULTRAÉVÈNEMENT OU DU SCÉNARIO)

3 MISE EN PLACE FURIEUSE

LE JOUEUR DE LA CRÉATURE

IL PREND LE STAND-EE DE LA CRÉATURE (VERT) ET LES FICHES DES 4 PARTIES DE LA CRÉATURE (PEUT ÊTRE DES PIÈCES DE RECHANGE AUSSI EN FONCTION DU SCÉNARIO).

IL PREND LES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT RELATIFS AU SCÉNARIO ET LES PLACE À CÔTÉ DE SES FICHES.

LE JOUEUR DES MONSTRES

LES SCÉNARIOS FURIEUX UTILISENT LA DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE. IL DOIT DONC PRENDRE EN PLUS LA CARTE DU MÊME NOM, AINSI QUE LES CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT DU SCÉNARIO EN QUESTION.

4 DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS FURIEUX

- LES 4 MORCEAUX DE LA CRÉATURE

LA TÊTE DE LA CRÉATURE

SYMBÔLE DU MORCEAU

POINTS DE VIE DU MORCEAU



EFFETS DU POUVOIR « TORPEUR »

CASE DE PRÉPARATION DU POUVOIR « TORPEUR »

D'AUTRES POUVOIRS DIVERS

LE TORSO DE LA CRÉATURE



DES POUVOIRS HABITUELS... (EFFETS ET CASE DE PRÉPARATION) BLABLA... VOUS DEVRIEZ AVOIR COMPRIS COMMENT ÇA MARCHE

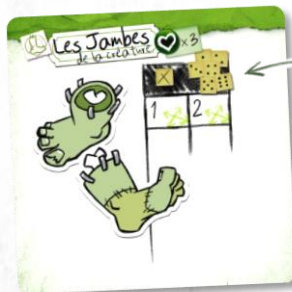
LES BRAS DE LA CRÉATURE



ATTAQUE ET DÉFENSE DE LA CRÉATURE SI ON N'ASSIGNE AUCUN DÉ AUX LIGNES D'ACTIVATION DES BRAS

ATTAQUE ET DÉFENSE DE LA CRÉATURE SI ON ASSIGNE UN 5 OU UN 6 AUX LIGNES D'ACTIVATION DES BRAS

LES JAMBES DE LA CRÉATURE



SI 1 DÉ EST ASSIGNÉ AUX JAMBES, LA CRÉATURE A 2 EN DÉPLACEMENT SINON ELLE N'A QUE 1 EN DÉPLACEMENT

- LES PIÈCES DE LA CRÉATURE

EN FONCTION DU SCÉNARIO, LA CRÉATURE SERA ÉQUIPÉE DE PIÈCES SUPPLÉMENTAIRES. PLACEZ LES PRÈS DES MORCEAUX DE LA CRÉATURE.

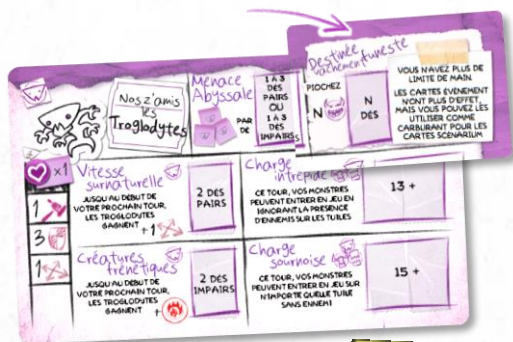
SI UNE PIÈCE EST LIÉE À UN MORCEAU DE LA CRÉATURE, CELLE-CI FONCTIONNERA TANT QUE LE MORCEAU LIÉ N'EST PAS DÉTRUIT. (SI TEL EST LE CAS, DÉFAUSSEZ LA PIÈCE)



- LA DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE

SI DEMANDÉ PAR LE SCÉNARIO, LA CARTE DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE REMPLACE LA DESTINÉE FUNESTE.

DÈS LORS, LES CARTES D'ÉVÉNEMENT NE PEUVENT PLUS DÉCLENCHER LEUR EFFET STANDARD MAIS SONT DÉPENSÉES POUR JOUER LES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT



- LES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT

LA LISTE DES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT QUI PEUVENT ÊTRE UTILISÉES POUR UN SCÉNARIO EST INDICÉ SUR LE... SCÉNARIO. CES CARTES SONT JOUÉES EN DÉPENSANT UN CERTAIN NOMBRE DE CARTES D'ÉVÉNEMENT (ET NORMALEMENT PENDANT LA PHASE DE MENACE), ET NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES QU'1 SEULE FOIS PAR SCÉNARIO (UNE FOIS UTILISÉE, DÉFAUSSEZ LA).



VOTRE ADVERSAIRE EST CENSÉ SAVOIR QUELLES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT VOUS ÊTES CENSÉ POUVOIR JOUER, DONC PAS LA PEINE DE LES CACHER. VOUS POUVEZ LES ÉTALER FACE VISIBLE À CÔTÉ DE LA PLANCHE DE DESTINÉE (EN FONCTION DE LA PLACE DISPONIBLE) ET LES RETOURNER LES APRÈS UTILISATION

5 DÉROULÉ D'UNE PARTIE FURIEUSE

LES DIFFÉRENTES PHASES DE JEU SE DÉROULENT DANS CET ORDRE (DANS LA MESURE OÙ LA FACTION EN QUESTION PARTICIPE À LA PARTIE)

- PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE
- PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE
- PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN
- PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN
- PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES
- PHASE DE MENACE DU JOUEUR DES MONSTRES
- PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DES MONSTRES

VOILÀ... FASTOCHE.

6 DESCRIPTION DES PHASES FURIEUSES

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE

LE JOUEUR DE LA CRÉATURE DÉTERMINE SES CARACTÉRISTIQUES ET POUVOIRS ACTIFS EN SUIVANT CES ÉTAPES DANS L'ORDRE :

1. LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT LANCER 4 DÉS D'ALIMENTATION. (LE JOUEUR DE LA CRÉATURE NE DISPOSE QUE DE 5 DÉS)

2. PUIS IL RÉPARTIT, COMME IL LE SOUHAITE, TOUS LES DÉS LANCÉS ENTRE LES DIFFÉRENTES CASES DE PRÉPARATION ET LIGNES D'ACTIVATIONS DES DIFFÉRENTES PARTIES DE LA CRÉATURE ENCORE EN ÉTAT DE MARCHÉ.

3. POUR FINIR, IL VÉRIFIE LES CONDITIONS DE DÉCLENCHEMENT DES POUVOIRS :
 - SI LES CONDITIONS D'UN POUVOIR SONT REMPLIES, IL RETIRE LES DÉS CORRESPONDANTS, 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.

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE

SI LES PIÈCES DE RECHANGE (VOIR SCÉNARIO FURIEUX N°3) FONCTIONNENT COMME DES ENTITÉS INDÉPENDANTES (ET AGISSENT COMME UN MONSTRE LAMBDA), LA CRÉATURE, DE SON CÔTÉ, FONCTIONNE DIFFÉRENNEMENT.

LA CRÉATURE SE DÉPLACE, AGIT ET AFFRONTÉ SES ADVERSAIRES EN UTILISANT LES CARACTÉRISTIQUES ET LES TALENTS DÉFINIS LORS DE SA PHASE DE PRÉPARATION.

- LA CRÉATURE N'EST NI UN HUMAIN, NI UN MONSTRE
- LA CRÉATURE PEUT RÉPARTIR SES ATTAQUES ET SES POINTS DÉPLACEMENT COMME BON LUI SEMBLE PENDANT SON ACTIVATION. (ELLE SE DÉPLACER, INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT POUR ATTAQUER, PUIS REPRENDRE SON DÉPLACEMENT)

7 RÈGLES DE DÉPLACEMENT FURIEUX

- EXPLORATION

LA CRÉATURE, À L'INSTAR DES HUMAINS, PEUT EXPLORER LES TUNNELS DURANT SES DÉPLACEMENTS

8 RÈGLES DE COMBAT FURIEUX

LA CRÉATURE PEUT CHOISIR DE SÉPARER SA VALEUR D'ATTAQUE SUR PLUSIEURS CIBLES (OU GROUPES) (EN PLUS DE POUVOIR SÉPARER SES POINTS DE DÉPLACEMENT).

POUR CE FAIRE, METTEZ DE CÔTÉ UN NOMBRE DE DÉS ÉGAL À LA CARACTÉRISTIQUE D'ATTAQUE DE LA CRÉATURE SUR CE TOUR, ET DÉPENSEZ LES AU FUR ET À MESURE DE VOS ATTAQUES (AINSI, SUR UN TOUR, LA CRÉATURE NE POURRA PAS DÉPENSER PLUS DE DÉS QUE SA VALEUR D'ATTAQUE)

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR LA CRÉATURE

POUR CHAQUE TOUCHE INFLIGÉE À LA CRÉATURE, VOUS DEVEZ PLACER UN JETON DE BLESSURE SUR UN MORCEAU DE LA CRÉATURE DE VOTRE CHOIX.

DÈS QU'UN MORCEAU DE CRÉATURE POSSÈDE AUTANT DE JETONS BLESSURE QUE SES POINTS DE VIE, CETTE PARTIE DE LA CRÉATURE EST CONSIDÉRÉE COMME ÉTANT DÉTRUITE (RETOURNEZ LA FICHE CORRESPONDANTE).

SI UN MORCEAU DU CORPS DE LA CRÉATURE EST DÉTRUIT, IL NE PEUT DÉSORMAIS PLUS ÊTRE SOIGNÉ (ET NE PEUT PLUS RECEVOIR DE JETONS DE BLESSURE).

ON NE PEUT PAS NON PLUS DÉCLENCHER SES POUVOIR, SES EFFETS ET ON NE PEUT PLUS Y ASSIGNER DE DÉ.

UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT LIÉ À UN MORCEAU DE LA CRÉATURE QUI A ÉTÉ DÉTRUIT N'A PLUS AUCUN EFFET (MAIS ON L'AVAIT DÉJÀ DIT).

SI TOUS LES MORCEAUX DE LA CRÉATURE SONT DÉTRUIT, LA CRÉATURE EST CONSIDÉRÉE COMME ÉTANT KO.

SI IL Y A BESOIN DE DÉTAILS COMPLÉMENTAIRES, NORMALEMENT TOUT EST DÉCRIT SUR LES CARTES OU LES FICHES.

C'EST UN JEU COMPÉTITIF, CERTES, MAIS RESPECTEZ VOTRE ADVERSAIRE ET RESPECTEZ VOUS-MÊME : CELA RESTE UN JEU.

13 CRÉDITS PLUTÔT MODÉRÉS

AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC.

RÉDACTION DES RÈGLES ORIGINELLES : CROC.

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