

CLAUSTROPHOBIA

1643

LIURET DE RÈGLES





SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL **p 6**

Fiche de combattant occidental	p. 7
Fiche de démon et de molosse	p. 8
Fiche de troglodyte spécial	p. 9
Planche de la destinée	p. 10

MISE EN PLACE DE LA PARTIE **p 14**

JOUEUR HUMAIN	P. 14
JOUEUR INFERNAL	P. 15

TABLE DES PRIORITÉS **p 16**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE **p 16**

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN	P. 16
PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN	P. 17
PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR INFERNAL	P. 18
PHASE DE MENACE DU JOUEUR INFERNAL	P. 19
PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR INFERNAL	P. 20

DÉPLACEMENT **p 20**

COMBAT **p 21**

LES ÉQUIPEMENTS **p 22**

DESCRIPTION DES TALENTS **p 23**

DESCRIPTION DES DONs **p 24**

DESCRIPTION DES TUILES **p 25**



LES ENFERS ONT TOUJOURS ÉTÉ PAUVES

Cette histoire débute à Prague, le 23 mai 1618. Lors d'une réunion avec le roi Mathias 1er, Empereur du Saint-Empire et souverain de Bohême, des représentants protestants sont défenestrés. Rarement négociations s'achevèrent si mal : même si un monticule de purin sauve ces gens d'une mort certaine, l'agression allume la mèche d'un tonneau des plus volatiles.

Ce tonneau mûr pour une guerre sanglante a un nom : l'Europe.

Les conflits qui opposent Réforme et Catholicisme sont nombreux et profonds. Ils sont également propices aux luttes politiques, multiples et complexes, qui agitent le continent. Toutes les tensions dynastiques, familiales, religieuses et populaires s'agglomèrent et alimentent une guerre particulièrement sanglante. L'emploi de mercenaires devient la règle ; le financement de ces troupes irrégulières est vite un sujet épineux. Menées par des capitaines aux allégeances souvent aussi légères que pécuniaires, elles mettent les régions touchées à feu et à sang. L'absence de solde signifie souvent un sac en règles. Le versement de ladite solde ne calme parfois pas les ardeurs de la soldatesque.

Le conflit évolue, change de terrain selon les aléas politiques. La mort le suit partout où il passe. Les victimes se comptent par centaines de milliers, peut-être même au million d'âmes fauchées. C'est dans ce contexte de fer et de poudre qu'est assiégée la cité allemande de Magdebourg.

Cité stratégique et bastion protestant, elle est prise en 1631 par un certain Tilly, brabançon catholique qui peine à retenir ses troupes. Propagande ou réalité, le massacre et l'incendie qui s'ensuivent déciment cinq habitants sur six. Ces « festivités » s'étalent sur plusieurs jours. Petit à petit, des rapports remontent jusqu'aux officiers : dans les flots de l'Elbe, le fleuve qui traverse la ville martyrisée, on peut apercevoir des lueurs d'un vert inquiétant. Rapidement, le phénomène prend de l'ampleur. D'après les occultistes et autres ésotéristes dépêchés sur place, il ne fait aucun doute qu'il s'agit là d'un portail. Où mène-t-il ? Pour le savoir, des soldats sont envoyés au-delà de ce seuil terrifiant. Car cet accès est dorénavant à la surface du fleuve ; une grue d'abord sommaire permet d'y faire passer des embarcations.

Les expéditions qui en reviennent sont à moitié démentes et presque exterminées.

Les hommes évoquent des paysages de souffrance, impossibles à concevoir. Des hardes de créatures difformes, agonisantes et dépourvues d'équipement les auraient assaillis. Parmi ces choses peignées et navrées, de véritables machines de mort, de formes et de forces variables, feraient office de « gradés ».

Les docteurs en démonologie et en religion qui les accompagnent sont formels : ils se trouvent dans les Enfers.

Pour bien comprendre cet accueil hostile, il faut se glisser dans la peau et dans les sabots d'un démon qui, tranquillement, menait son troupeau de damnés d'un Cercle à l'autre des Enfers, pour en faire commerce... Quand jaillirent ces soldats furieux, déjà un peu fous, que le transport soudain dans les strates infernales finissait d'ahurir ! Les Enfers peinent à s'organiser. Ici aussi, la discorde règne en maître absolu.

Des expéditions plus conséquentes, mieux préparées, permettent aux mortels de repousser les créatures. Si l'effet de surprise a d'abord joué en leur faveur, des salves de mousquet les mettent en déroute, gémissantes et désorganisées. Leurs bergers démoniaques sont contraints de se retirer. Rapidement, les humains installent un camp et explorent les environs immédiats. Les patrouilles de mortels s'enfoncent plus profondément dans des plaines et des chaînes montagneuses torturées, dignes d'un Jérôme Bosch délirant.

Parmi ces docteurs éberlués, plusieurs sont des quêteurs du Grand Œuvre alchimique. Ils découvrent dans ces terres impies des éléments de premier ordre, des réactifs insoupçonnés, qui font avancer d'un bond leur discipline. Plusieurs émettent l'hypothèse que c'est en Enfer qu'ils trouveront la Prima Materia, une substance fantasmée, la clef ultime pour produire la Pierre Philosophale. La rumeur enfle autant en Enfer qu'en Europe : des richesses ont été découvertes à Magdebourg ou, du moins, quelque chose de première importance s'y déroule.

Si la découverte des Enfers ne résout pas les conflits terrestres, elle les ralentit, puis les freine complètement. Nul n'est vraiment à l'abri d'un coup de poinçon à la sortie de l'église ou du temple, mais les troupes convergent petit à petit vers le portail de Magdebourg. Au gré des alliances fragiles, un calme douloureux, incertain, s'installe en Europe. Les puissants cherchent avant tout à se tailler une part du formidable butin que représentent les Enfers. Plus grand est le nombre de trônes qui se joignent aux forces d'invasion, plus leurs poussées déstabilisent les rangs infernaux et permettent aux colons d'affermir leurs positions.

Car les Enfers répliquent sans vraiment de cohésion.

Les conflits qui minent les mortels sont, au pire, vieux de quelques décennies. Les inimitiés infernales datent de la Chute – il y a plusieurs millénaires de cela. Des capitaines infernaux voient dans cette invasion le moyen de grappiller un peu de pouvoir ; d'autres retournent leur légion contre leur supérieur. Certains font sécession et rejoignent les rangs des Égarés, ces créatures sans maître ni lois qui se taillent des domaines au sein des Enfers. Le chaos règne. À tel point que les humains ont l'opportunité de réclamer toute une rive du Styx ! Du moins une part assez conséquente, de quoi fonder en 1634 une colonie fonctionnelle, une véritable ville...

Qu'ils baptisent Nouvelle-Jérusalem.

L'ironie est consommée : sur le terreau d'un carnage, sur les ruines d'une ville martyr, les bases d'une ville sainte sont jetées. Les forces mortelles s'associent pour diriger cette cité fortifiée, dont la population est un hasardeux mélange de mercenaires, de gens du commun, d'anciens criminels à la recherche d'une vie neuve et de serviteurs, plus ou moins bien intentionnés, de puissantes familles nobles. C'est depuis cette formidable forteresse que les armées humaines s'aventurent en Enfer. Les démons et les anges déchus s'organisent enfin, pour tenir en respect ces importuns qui avaient, sinon, toute leur place ici – mais après leur trépas. Minée par des dissensions, des complots pluriséculaires et des rivalités millénaires, cette alliance s'oppose aux colons, sans parvenir à les déloger.

Mais c'est une toute autre histoire qui nous intéresse véritablement.

Car la Nouvelle-Jérusalem a un ciel de roches et de soufre pour plafond, vers lequel elle jette ses clochers et ses prières. Et pour fondations, elle a un réseau impie de tunnels et de boyaux. Les dirigeants de la cité découvrent avec stupeur que des hardes de troglodytes, petites créatures affamées et pourvues de griffes et de crocs acérés, sont susceptibles de jaillir à n'importe quel moment, pour occire et enlever des citadins.

Pire : des démons sont aperçus dans les ombres les plus profondes, à la tête de ces monstruosité. La menace est bien réelle. Qui sait quel plan machiavélique ces horreurs peuvent ourdir sous la sainte cité ? D'autant plus que le rythme des disparitions et des meurtres s'accélère... Il est décidé dans l'urgence d'envoyer des hommes dans ces boyaux méphitiques. Mais quel fou s'y hasarderait de son plein gré ? Une solution s'impose d'elle-même. Les geôles de la Nouvelle-Jérusalem sont bondées de criminels. La plupart sont exilés ou exécutés. On préfère rapidement les enrôler pour explorer les souterrains. Avec à leur tête un preux, un homme à la piété absolue : un Frère Rédempteur. Armé d'un marteau forgé avec foi, cet homme saint dirige ces

Condamnés – brutes et éclaireurs – et purifie les tréfonds de la cité.

C'est une lutte acharnée qui se déroule dans les ténèbres. Le Frère et ses Condamnés comprennent très vite que les créatures infernales sont organisées et cherchent à réduire en cendres la Nouvelle-Jérusalem ; pour cela, invocations et ouvertures de portails ne sont pas les moindres de leurs moyens. Une lutte sans merci s'engage. Elle sonnera la victoire des forces humaines, mais à quel prix ? De nombreux Frères Rédempteurs y laissent leur vie, ce qui permet à ses alliés de repousser les troglodytes et leurs maîtres démoniaques. Certaines créatures, dont le puissant squamate Kartikeya, tenteront de prendre l'avantage sur les humains. Parmi les troupes qui leur seront opposées, les fines lames et les gardiennes, des sœurs forgées aux feux des combats, seront les plus méritantes.

La Nouvelle-Jérusalem est sauvée, mais pour combien de temps ?

Neuf années sont passées. Un laps de temps important pour les mortels, qui ont consolidé leurs positions et sont sur le point de mettre la main sur la Prima Matera. Neuf ans, pour les Enfers, ce n'est rien qu'un souffle. Et pour les Cieux ? Un battement de paupières. Et pourtant les occultistes et les théologiens avaient mis en garde les colons : l'humain de chair et de sang n'a pas sa place ici-bas. D'après des estafettes qu'on a retrouvées démentes, des anges ont été aperçus au-dessus de la cité de Dis, au plus profond des Enfers – voilà jusqu'où l'arrogance des mortels les a menés. Ces apparitions angéliques coïncident avec un incroyable regain de combativité chez les démons. Leurs querelles semblent oubliées, du moins pour le moment. Les hosts infernales se rassemblent, elles comptent en leur sein des millions de créatures. Quels remparts à part ceux de Dis peuvent résister à une puissance pareille ?

Ces années ont été mises à profit pour équiper et préparer les patrouilles qui explorent les souterrains sous la Nouvelle-Jérusalem. Elles contiennent les troglodytes et repoussent difficilement les démons. Cependant les tunnels s'agitent aussi. La roche sainte des humeurs putrides. Les boyaux les plus profonds pulsent d'une vie régénérée. Dans les ombres quelque chose réunit ses forces, pacifique et se prépare.

1643.

Dans les ténèbres, le sang va être à nouveau répandu.



Claustrophobia 1643 est un jeu d'aventures qui permet à deux joueurs de recréer les combats qui se déroulent dans les sous-sols de la Nouvelle Jérusalem, bastion chrétien construit au cœur des Enfers. Un des joueurs incarne un groupe d'occidentaux résolus tandis que l'autre dirige un flot quasiment infini de créatures maléfiques.

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

Figurines x35

Les figurines représentent des combattants de deux factions :

- ♣ la faction humaine, contrôlée par le joueur humain et composée de combattants humains. Dans cette boîte, la faction humaine est constituée du camp des combattants occidentaux.
- ♣ la faction infernale, contrôlée par le joueur infernal et composée de combattants infernaux. Dans cette boîte, la faction infernale est constituée du camp des combattants démoniaques.

Les combattants d'une même faction sont des combattants alliés. Les combattants d'une faction différente sont des combattants ennemis.



Combattants occidentaux



Combattants démoniaques

Fiches de combattant : tablette et parchemin

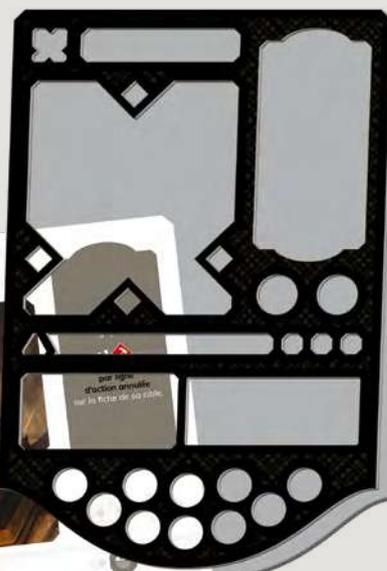
Chaque joueur dispose de fiches qui lui permettent de contrôler ses combattants. Une fiche est composée de deux parties : le parchemin et la tablette. Lorsqu'un joueur doit utiliser un combattant, il glisse le parchemin correspondant dans une tablette.

Parchemin



Tablette

Tablette



Parchemin



Fiche de combattant occidental x5

1 Appellation : les combattants occidentaux n'ont pas de noms propres car ils n'ont aucune valeur aux yeux des occidentaux. Ce sont des condamnés sacrificiables envoyés pour des missions souvent sans issue.

2 Camp et type : la forme du pictogramme indique le camp du combattant : ici c'est un combattant occidental.

Le dessin du pictogramme indique le type du combattant :  meneur ou  guerrier.

3 Illustration

4 Lignes d'activation :

4.1 Emplacement du dé d'activation : chacun correspond à un résultat du dé.

4.2 Emplacement de pion de dégât : lorsque ce combattant est touché, il reçoit un pion de dégât. Le joueur humain choisit où il place celui-ci.

4.3 Caractéristiques : elles déterminent le nombre de points de déplacement dont

un combattant dispose (déplacement ) , le nombre de dés de combat qu'il lance lorsqu'il attaque (combat ) et son score de défense (défense ) .

4.4 Emplacement de pion de don ou de pioche de carte d'instinct : cet emplacement peut contenir un pion de don ou un pictogramme de carte d'instinct.

5 Talents : certains combattants possèdent des talents représentés par des pictogrammes.

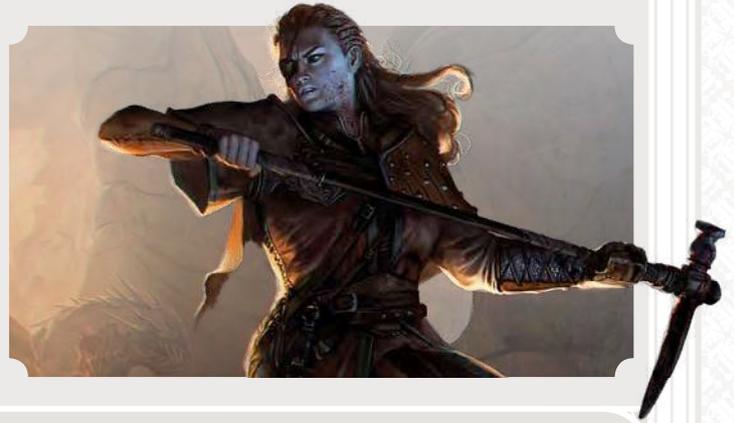


Diagram illustrating the layout of the Western Fighter card (x5).

3 (Illustration) **2** (Appellation) **1** (Appellation)

5 (Talent) **5** (Talent) **4.1** (Activation die) **4.2** (Damage token) **4.3** (Characteristics) **4.4** (Gift/Instinct card)

The card features a central illustration of a warrior silhouette (3). To its right is the 'APPELLATION' section (2), which includes a grid of six activation dice (4.1) and six damage token slots (4.2). Below the illustration are two talent slots (5). To the right of the activation dice are six characteristic slots (4.3) and six gift/instinct card slots (4.4), including 'AURA DE COURAGE' and 'PRESCIENCE'.

Fiche de démon x13 et de molosse x2

1 Appellation : chaque démon est unique et possède un nom que lui donnent les occidentaux lors de leur première rencontre. Les molosses, eux, sont nombreux dans les Enfers, au même titre que les troglodytes, et ne possèdent donc pas de nom propre.

2 Camp et type : la forme du pictogramme indique le camp du combattant : ici c'est un combattant démoniaque.

Le dessin du pictogramme indique le type du combattant :  démon ou  molosse.

3 Illustration.

4 Caractéristiques : les démons et molosses possèdent les mêmes caractéristiques que les combattants occidentaux : déplacement , combat  et défense . De plus, ils ont un nombre de points de vie  qui détermine le nombre d'emplacements pour les pions de dégât qu'ils peuvent recevoir avant d'être tués.

5 Capacité : chaque démon possède une capacité dont l'effet et les conditions d'utilisation sont décrits sur la fiche. Les molosses n'ont pas de capacité.

6 Talent : certains démons possèdent un ou plusieurs talents, représentés par des pictogrammes.

7 Pouvoir : certains démons et les molosses ont un pouvoir qui nécessite l'utilisation de dés du destin pour être déclenché.

♦ **7.1 Phase :** ce pictogramme indique à quelle phase du jeu ce pouvoir est rendu actif.

♦ **7.2 Nom du pouvoir**

♦ **7.3 Cible :** ces pictogrammes indiquent les combattants affectés par ce pouvoir.

♦ **7.4 Conditions :** il s'agit d'obtenir un score ou une combinaison de dés du destin afin de déclencher le pouvoir.

Emplacement pour les dés du destin :

♦ **7.5 Cases de préparation :** les dés sont placés ici tant que les conditions de déclenchement du pouvoir correspondant ne sont pas remplies.

♦ **7.6 Cases de déclenchement :** quand les conditions de déclenchement du pouvoir sont remplies, le joueur infernal glisse les dés depuis les cases de préparation vers les cases de déclenchement. Le pouvoir est déclenché.

♦ **7.7 Effet :** l'effet du pouvoir est décrit dans cet encadré pour chaque démon et molosse.

Il est aussi précisé jusqu'à quand l'effet reste actif. Si rien n'est indiqué, l'effet est instantané.

8 Emplacement de pions de dégât : pour chaque point de vie dont dispose le démon et le molosse, un emplacement est noté .



Fiche de troglodyte spécial x1

1 Appellation.

2 Camp et type : la forme du pictogramme indique le camp du combattant : ici c'est un combattant démoniaque.

Le dessin du pictogramme indique le type du combattant : troglodyte coriace.

3 Illustration.

4 Caractéristiques : déplacement \oplus , combat ⚔ , défense 🛡 , et un nombre de points de vie ♥ .

5 Talents : certains troglodytes possèdent un ou plusieurs talents, représentés par des pictogrammes.

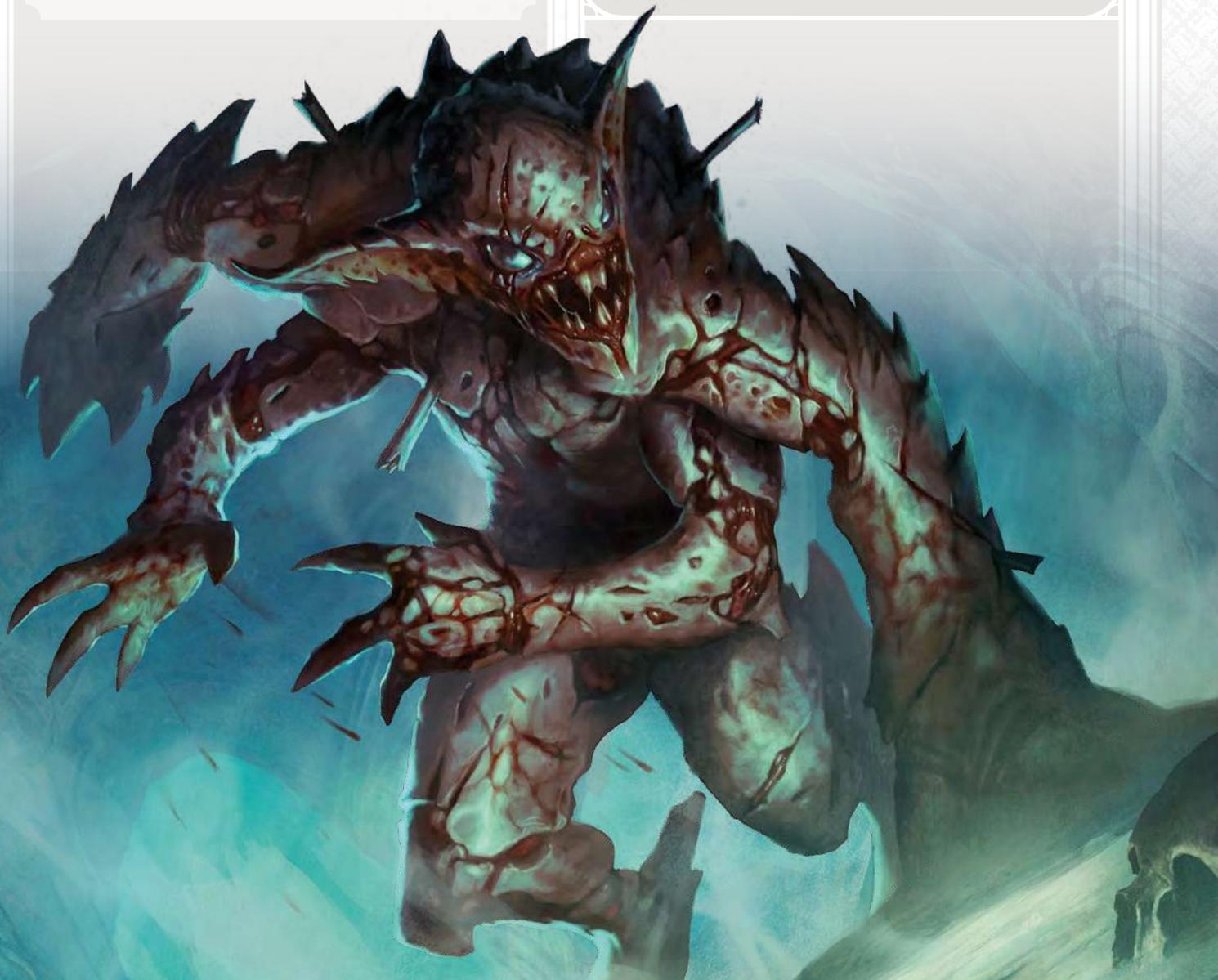
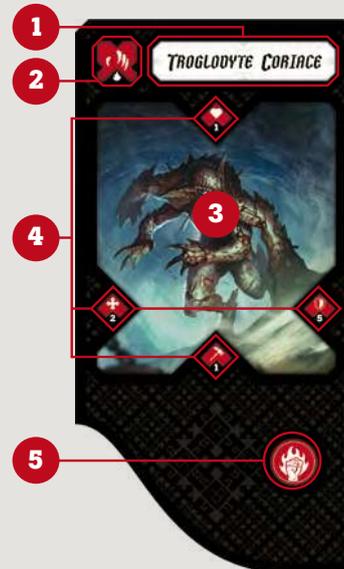


Planche de la destinée x1

La planche de la destinée est le tableau de bord du joueur infernal. Elle lui permet de gérer ses points de menace et ses dés du destin mais aussi d'activer ses pouvoirs en y répartissant ses dés.

1 Zone des troglodytes

1.1 Appellation

1.2 **Camp et type** : la forme du pictogramme indique le camp du combattant : ici c'est un combattant démoniaque.

Le dessin du pictogramme indique le type du combattant :  troglodyte.

1.3 **Caractéristiques** : les troglodytes possèdent les mêmes caractéristiques que les combattants occidentaux : déplacement , combat  et défense . De plus, ils ont un nombre de points de vie  qui détermine le nombre de touches qu'ils peuvent subir.

2 Pouvoirs

2.1 **Phase** : ce pictogramme indique à quelle phase du jeu ce pouvoir est rendu actif.

2.2 **Nom du pouvoir**.

2.3 **Cible** : ces pictogrammes indiquent les combattants affectés par ce pouvoir.

2.4 **Conditions** : il s'agit d'obtenir un

score ou une combinaison de dés du destin afin de déclencher le pouvoir.

2.5 Cases de préparation

les dés sont placés ici tant que les conditions de déclenchement du pouvoir correspondant ne sont pas remplies.

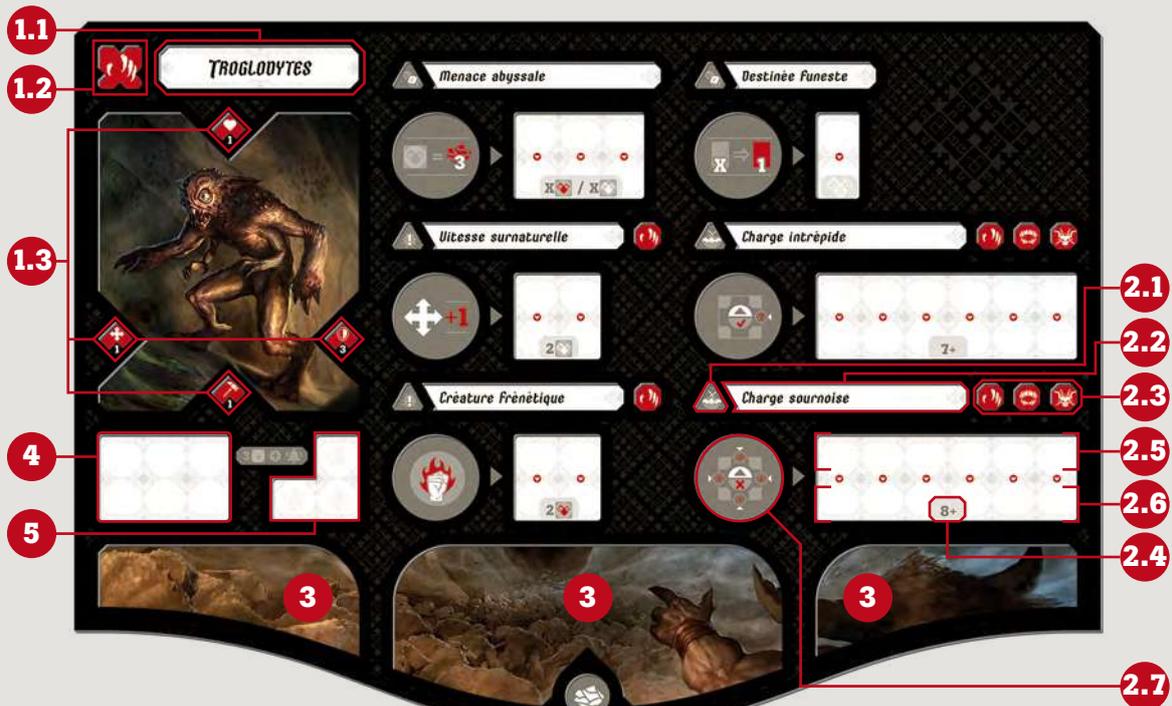
2.6 **Cases de déclenchement** : quand les conditions de déclenchement du pouvoir sont remplies, le joueur infernal glisse les dés depuis les cases de préparation vers les cases de déclenchement. Le pouvoir est déclenché.

2.7 **Effet** : l'effet déclenché est représenté par un pictogramme. Voir le descriptif des effets de la planche de la destinée, page 11.

3 **Zone de stockage des points de menace** : c'est ici que le joueur infernal pose les points de menace qu'il gagne.

4 **Réserve de dés disponibles** : cette réserve peut contenir les six dés du destin dont le joueur infernal dispose pour activer ses pouvoirs et ceux des démons et des molosses.

5 **Emplacement des dés de la tuile d'alarme** : cet emplacement permet de placer jusqu'à trois dés du destin bonus obtenus grâce à l'effet d'une tuile d'alarme. Il s'agit uniquement d'un aide-mémoire.



Pouvoirs de la planche de la destinée :

♣ Menace abyssale



Condition : le joueur infernal doit avoir placé 1, 2 ou 3 dés du destin de la même couleur pour déclencher ce pouvoir.



Effet : le joueur infernal gagne 3 points de menace par dé du destin présent sur les cases de déclenchement de ce pouvoir.

♣ Vitesse surnaturelle



Condition : le joueur infernal doit avoir placé 2 dés avec un résultat blanc pour déclencher ce pouvoir.



Effet : les troglodytes gagnent +1 jusqu'au début de la prochaine phase de préparation du joueur infernal. Le joueur infernal place un pion de vitesse sur le dessin du troglodyte de la planche de la destinée pour s'en souvenir.

♣ Créatures frénétiques



Condition : le joueur infernal doit avoir placé 2 dés avec un résultat rouge pour déclencher ce pouvoir.



Effet : les troglodytes gagnent le talent frénétique jusqu'au début de la prochaine phase de préparation du joueur infernal. Le joueur infernal place un pion de frénésie sur le dessin du troglodyte de la planche de la destinée pour s'en souvenir.

♣ Destinée funeste



Condition : le joueur infernal doit avoir placé 1 dé pour déclencher ce pouvoir.



Effet : le joueur infernal pioche un nombre de cartes d'événement égal à la valeur du dé de la case de déclenchement de ce pouvoir. Il en ajoute une à sa main et défausse les autres.

♣ Charge intrépide



Condition : le joueur infernal doit avoir placé plusieurs dés dont le total est au moins égal à 7.



Effet : lors de la phase de menace, le joueur infernal peut faire entrer en jeu ses combattants en ignorant la restriction de tuile libre.

♣ Charge sournoise



Condition : le joueur infernal doit avoir placé plusieurs dés dont le total est au moins égal à 8.



Effet : lors de la phase de menace, le joueur infernal peut faire entrer en jeu ses combattants en ignorant la restriction de tuile avec issue.



Gemmes de Prima Materia



x10

x10

La Prima Materia est une pierre rare dont regorgent les Enfers. Elle est dotée de grands pouvoirs et les humains la convoitent.

Ces gemmes représentent la monnaie du joueur infernal qui va lui permettre de payer pour faire entrer en jeu ses combattants. Les petites gemmes correspondent à 1 point de menace (noté ensuite PM) et les grosses à 3 points de menace.

Dés d'activation x8



Les dés d'activation sont utilisés uniquement par le joueur humain pour activer ses combattants.

Dés du destin x6



Les dés du destin sont utilisés uniquement par le joueur infernal pour déclencher ses pouvoirs et ceux de ses démons et molosses.

Dés de combat x10



Les dés de combat sont utilisés par les deux joueurs. Ils servent à résoudre les combats. La face 6 est indiquée par un crâne.

Pions de dégât x40



Les pions de dégâts sont utilisés par les deux joueurs pour noter les points de vie que perdent les combattants.

Pions de dons x7



Certains combattants peuvent recevoir des dons. Selon les indications du scénario, les pions adéquats sont insérés sur la fiche du combattant.

Tuiles x48



Les tuiles représentent les souterrains dans lesquels évoluent les combattants.

❶ **Numéro** : chaque tuile est numérotée pour faciliter la mise en place.

❷ **Indice de saturation** : cette valeur indique le nombre maximum de combattants de chaque faction qui peut se trouver sur la tuile.

❸ **Pictogramme d'effet** : certaines tuiles possèdent des règles spéciales indiquées par un pictogramme.

Pion compte-tour x1



Le pion compte-tour est utilisé dans certains scénarios et évolue sur une piste compte-tour qui se trouve au dos de chaque tuile.

Pions d'état épuisé x5



Les pions d'état épuisé se placent sur la fiche des combattants occidentaux afin d'aider le joueur à se souvenir de leur état lorsque c'est nécessaire.

Cartes d'équipement x20



Recto

Verso

Selon les scénarios, les combattants humains ont accès à des équipements tels que des armes ou des armures qui sont représentés par des cartes. Leurs effets et conditions d'utilisation sont indiqués sur chacune.

Cartes d'événement x24



Recto

Verso

Le joueur infernal peut piocher ces cartes grâce au déclenchement d'un pouvoir de la planche de la destinée. Leurs effets et conditions d'utilisation sont indiqués sur chacune.

Cartes d'instinct x24



Recto

Verso

Selon la ligne d'activation choisie pour ses combattants, le joueur humain peut piocher des cartes d'instinct. Ces cartes ont toutes deux utilisations et le joueur doit choisir l'une d'elles au moment où il les joue. D'un côté elles permettent de modifier le résultat d'un dé d'activation et de l'autre de déclencher un effet unique.

Divers pions x86

La boîte de Claustrophobia 1643 regorge de divers pions dont l'utilisation dépend d'effets (de tuile, de carte, etc.) ou du scénario joué. En voici la liste :



3 pions de téléportation / sceau de protection



1 pion d'explosif



1 pion d'explosif porté



1 pion de direction



10 pions d'effet déclenché



4 pions d'eau miraculeuse



4 pions d'eau miraculeuse portés



1 pion de prescience



5 pions de caisse



5 pions de caisse portés



1 pion de bénédiction



1 pion de porte verrouillée



3 pions trou dans le sol



1 pion d'éboulis



18 pions de talent



6 pions de perte de talent



2 pions de vitesse



2 pions de courage



6 pions de fuite



5 pions de colère



5 pions de poursuite



1 pion d'exaltation

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Les deux joueurs consultent les scénarios et choisissent l'un d'entre eux. Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer le scénario « Les Survivants ».

Chaque scénario présente la procédure à suivre pour mettre en place la partie. Les joueurs choisissent ensemble qui est le joueur humain et qui incarne le joueur infernal.

Chaque scénario précise les effectifs des deux joueurs qui peuvent se préparer simultanément en suivant les étapes ci-contre :

1



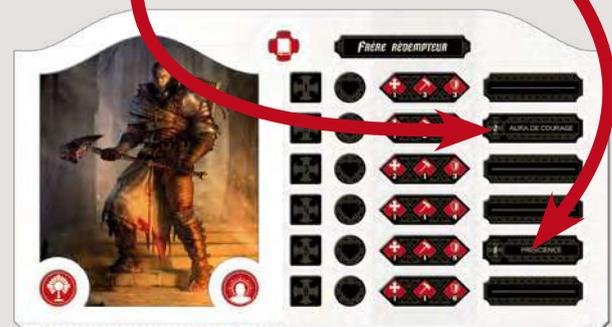
3



LE JOUEUR HUMAIN

- 1 Il prend les figurines et les fiches de combattant indiquées qu'il pose devant lui.
- 2 Il prend ensuite les éventuels pions de don et les insère dans la fiche indiquée.
- 3 Puis, il prend les éventuelles cartes d'équipement qu'il place sous les fiches des combattants qui les détiennent.
- 4 Il prend les dés d'activation, mélange le paquet de cartes d'instinct et pose le tout à portée de main.

2

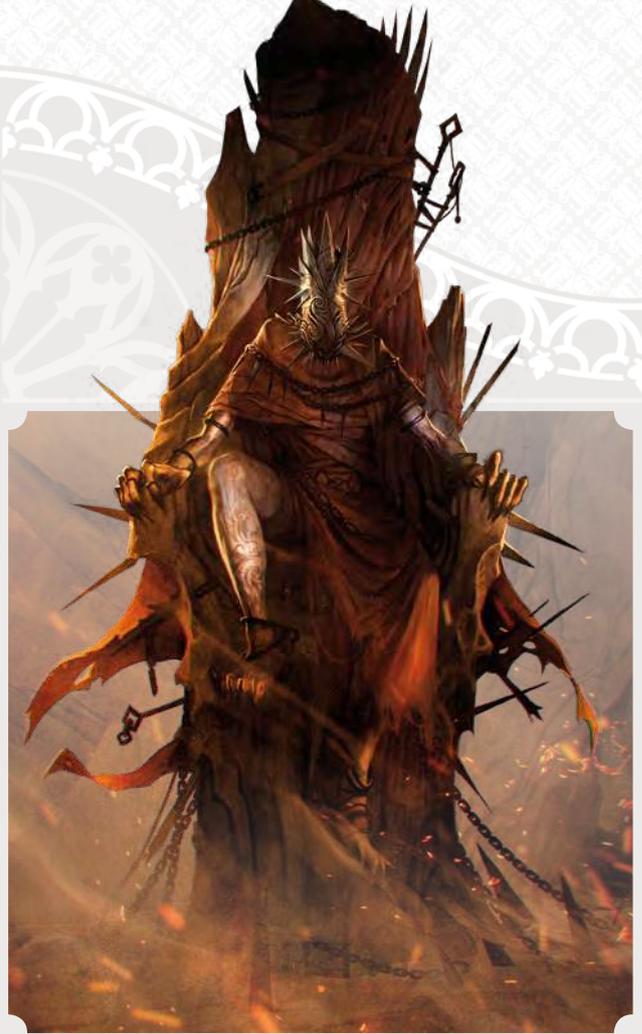


4



LE JOUEUR INFERNAL

- 1 Il prend toutes les figurines de troglodytes, de molosses et celles des démons indiquées.
- 2 Il prend ensuite les fiches de démons et de molosses correspondantes ainsi que la planche de la destinée. Puis, il place devant lui cette dernière, avec à sa gauche les fiches de démons et à sa droite les fiches de molosses.
- 3 Il prend les 6 dés du destin qu'il place dans la réserve de dés disponibles de la planche de la destinée.
- 4 Il prend les gemmes de Prima Materia, mélange le paquet de cartes d'événement et pose le tout à portée de main.



1



2



3



4



TABLE DES PRIORITÉS

Claustrophobia 1643 est un jeu qui contient de nombreux effets dus à des cartes, des pouvoirs, des capacités, etc. Ainsi, il se peut que deux règles semblent se contredire.

Lorsque c'est le cas, appliquez l'ordre des priorités suivant, de la plus haute (1) à la plus basse (10) :

- 1 scénario
- 2 tuile
- 3 fiche de combattant occidental
- 4 fiche de démon, de molosse et de troglodyte coriace
- 5 planche de la destinée
- 6 pion de don
- 7 carte d'équipement
- 8 carte d'événement
- 9 carte d'instinct
- 10 règles du jeu.

DÉROULEMENT 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 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 infernal**
Le joueur infernal détermine les pouvoirs qu'il déclenche.

- ✦ **Phase de menace du joueur infernal**
Le joueur infernal fait entrer en jeu démons, molosses et troglodytes.

- ✦ **Phase d'activation du joueur infernal**
Les combattants démoniaques se déplacent et affrontent les combattants humains.

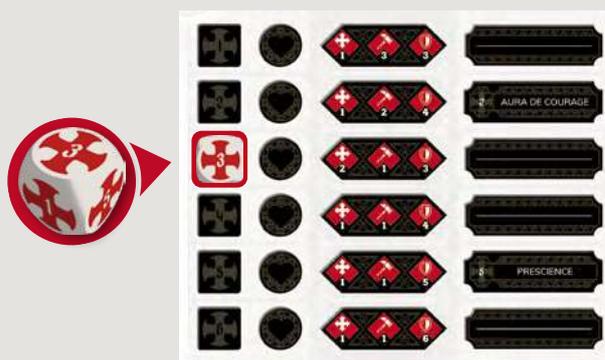


PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN

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 pions liés à des talents et des dons qui ne sont plus actifs ainsi que les pions d'état épuisé.
- 2 Puis, il lance autant de dés d'activation que de combattants occidentaux vivants.
- 3 Ensuite, il assigne un dé à chacun de ses combattants et le pose sur sa fiche de personnage, à l'emplacement prévu à cet effet suivant le résultat obtenu (Fig.1).

Fig.1



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 (Fig.2),

Fig.2



OU

✦ vous appliquez les effets indiqués 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 piocher des cartes d'instinct et/ou activer des dons 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 dons et pioche de carte d'instinct.

État épuisé

Si un combattant occidental se voit assigner un dé dont la valeur correspond à une ligne d'activation annulée par un pion de dégât, il devient épuisé (voir page 18). Le joueur humain place un pion d'état épuisé sur la fiche de son combattant. Il est alors considéré comme étant épuisé (Fig.3).

Fig.3



Instinct

⇒ Si vous affectez un dé à un combattant qui n'est pas épuisé sur une ligne d'activation avec le pictogramme d'instinct, piochez une carte d'instinct.

Le joueur humain ne peut pas avoir plus de cartes d'instinct que de combattants en début de partie, ce qui correspond à sa limite de main. Si le joueur humain dépasse celle-ci, il doit immédiatement défausser des cartes (sans les utiliser) pour revenir à sa limite de main. Ces cartes d'instinct peuvent être utilisées à partir de la prochaine phase de préparation du joueur humain.

Dons

Si vous affectez un dé à un combattant qui n'est pas épuisé sur une ligne d'activation avec un pion de don, appliquez son effet tel que décrit au chapitre Description des dons, page 24.

Guérison

Certains effets permettent de guérir une ligne d'activation annulée. Le joueur occidental enlève alors le pion de dégât correspondant. Si la ligne ainsi guérie correspond au dé d'activation que le combattant a reçu lors de la phase de préparation, il n'est plus épuisé et peut agir normalement.



PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN

Chaque 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** réaliser une action (Fig.4),

Fig.4



OU

- ◆ réaliser une action **puis** se déplacer (Fig.5).

Fig.5



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.

Les différentes actions possibles sont :

- ◆ combattre
- ◆ réaliser une action définie par le scénario (qui indique le mot-clef « action »)
- ◆ utiliser certains équipements (qui indiquent le mot-clef « action »).

Les règles de déplacement et de combat sont décrites respectivement pages 20 et 21.

Combattant épuisé (avec un pion d'état épuisé)

Durant la phase d'activation, un combattant épuisé possède ces caractéristiques jusqu'à la phase de préparation suivante : 0  , 0  , 3  .

De plus, il ne peut plus utiliser aucun talent et ne pioche pas de carte d'instinct. Il ne peut pas non plus utiliser ses cartes d'équipement sauf indication contraire sur la carte. Cependant, il peut recevoir d'éventuels bonus à ses caractéristiques.

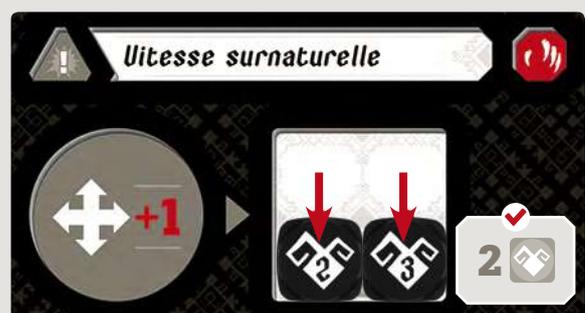


PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR INFERNAL

Le joueur infernal 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 déplacés vers les cases de déclenchement pour déclencher les pouvoirs. Pour ce faire, le joueur infernal réalise les étapes suivantes :

- 1 Avant toute chose, le joueur infernal défait toutes les cartes d'événement jouées précédemment et récupère les dés du destin dans les cases de déclenchement pour les placer dans sa réserve de dés disponibles. Il peut aussi choisir de récupérer des dés dans les cases de préparation pour les placer dans sa réserve de dés disponibles.
- 2 Le joueur infernal doit lancer 3 dés du destin issus de sa réserve. Le joueur infernal 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. Ces cases peuvent être vides ou déjà contenir des dés.
- 4 Pour finir, il vérifie les conditions de déclenchement des pouvoirs :
 - ◆ Si les conditions d'un pouvoir sont remplies, le joueur déplace les dés du destin vers les cases de déclenchement. Ensuite, il applique les effets des pouvoirs déclenchés (Fig.6).

Fig.6



♦ Si les conditions d'un pouvoir ne sont pas entièrement remplies, les dés restent sur les cases de préparation où ils ont été assignés. Les conditions pourront être remplies lors d'une prochaine phase de préparation du joueur infernal en y ajoutant un ou plusieurs dés (Fig.7).

Fig.7



Les cartes d'événement

Le pouvoir Destinée funeste de la planche de la destinée permet au joueur infernal d'obtenir une carte d'événement. Le joueur infernal ne peut pas avoir plus de 4 cartes d'événement en main, ce qui correspond à sa limite de main. Si le joueur infernal 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 INFERNAL

Une fois les dés du destin répartis et les pouvoirs déclenchés, le joueur infernal peut faire entrer en jeu des combattants démoniaques.

Pour ce faire, il dépense autant de PM qu'il le souhaite, depuis sa zone de stockage de PM, en tenant compte du coût de chaque combattant et des restrictions qui lui sont liées.

Pour chaque scénario, il possède une réserve de combattants démoniaques de 11 troglodytes, 2 molosses et au moins 1 démon, dans laquelle il prend les figurines qu'il fait entrer en jeu.

Troglodytes



Faire entrer un troglodyte en jeu coûte 1PM.

Les caractéristiques des troglodytes sont les suivantes : 1 ⚡, 1 🗡️, 3 🛡️ et 1 ❤️.

Molosse



Faire entrer en jeu un molosse coûte 3PM. Le joueur infernal ne peut pas utiliser plus de 2 molosses au cours de la partie.

Les caractéristiques du molosse sont les suivantes : 0 ⚡, 0 🗡️, 4 🛡️ et 3 ❤️.

Lors de l'entrée en jeu du molosse, le joueur infernal peut lui assigner un dé issu de sa réserve de dés disponibles pour déclencher son pouvoir immédiatement. Pour ce faire, il place un dé du destin sur la face de son choix dans la case de déclenchement du pouvoir.

Démon



Faire entrer en jeu un démon coûte 5PM.

Le joueur infernal ne peut faire entrer en jeu que les démons indiqués par le scénario joué. Les caractéristiques, les talents, les capacités et les pouvoirs des démons sont détaillés sur leur fiche.

Attention : le joueur infernal peut activer le pouvoir du démon pendant sa phase de préparation même si sa figurine n'est pas en jeu !

Le joueur infernal choisit la ou les tuiles sur lesquelles il place ses combattants en respectant l'indice de saturation des tuiles (voir déplacement ci-contre) 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 INFERNAL

Chaque combattant démoniaque peut agir. Le joueur infernal 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** réaliser une action,
- OU**
- ◆ réaliser une action **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.

Les différentes actions possibles sont :

- ◆ combattre
- ◆ réaliser une action définie par le scénario (qui indique le mot-clef « action »)



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 \oplus . Quitter une tuile coûte 1 \oplus .

Certaines tuiles possèdent un effet qui affecte les combattants qui s'y trouvent. Les conditions de déclenchement des effets de chaque tuile sont décrites pages 25 et 26.

Tuiles adjacentes

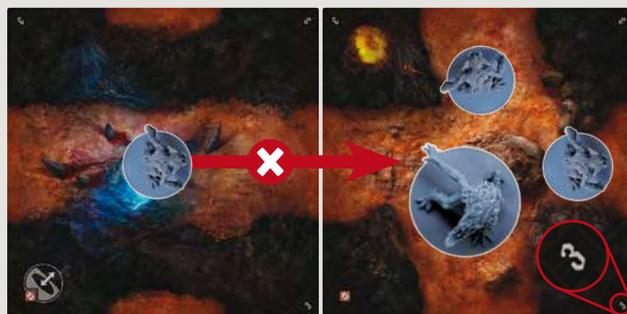
Deux tuiles sont adjacentes si elles se touchent par un bord et qu'une issue les relie directement entre elles.

Restrictions

Deux restrictions s'appliquent au déplacement :

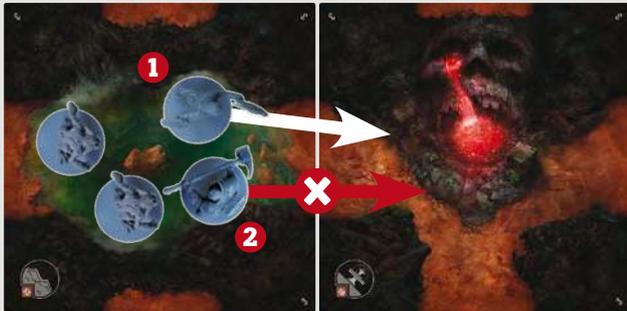
◆ **Saturation** : pour pouvoir rentrer sur une tuile, le joueur qui contrôle le combattant qui se déplace doit vérifier que la tuile de destination peut accueillir celui-ci : en effet, une tuile ne peut pas accueillir plus de combattants de chaque faction que son indice de saturation. L'indice de saturation figure sur chaque tuile. (Fig.8).

Fig.8



◆ **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 (Fig.9).

Fig.9



Après le déplacement de l'éclaireur, le frère rédempteur ne peut plus quitter la tuile puisqu'il se retrouve désormais en infériorité numérique.

Exploration

Les combattants démoniaques ne peuvent pas effectuer d'exploration.

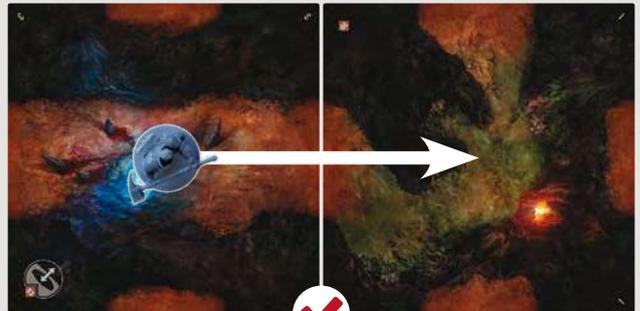
Durant son déplacement, chaque combattant humain peut quitter une tuile par une issue non explorée pour révéler une nouvelle tuile. Il s'agit d'une exploration. Une issue est dite « non explorée » si elle ne mène pas à une autre tuile. Le joueur réalise les étapes suivantes :

- ❶ Il place le combattant sur l'issue qu'il souhaite explorer.
- ❷ Le joueur infernal prend la première tuile de la pioche et la place au contact de l'issue à explorer dans l'orientation de son choix. Il doit cependant s'assurer que la nouvelle tuile soit connectée par une issue à la tuile d'origine du combattant (Fig.10).
- ❸ Le joueur humain déplace ensuite son combattant sur cette nouvelle tuile.
- ❹ Les éventuels effets de la tuile se déclenchent (description des tuiles pages 25 et 26).
- ❺ Le combattant humain peut continuer à se déplacer ou à explorer s'il lui reste encore au moins 1 .

Cul-de-sac

Suite à une exploration, si le plateau de jeu ne possède plus aucune issue non explorée, le joueur infernal défausse la dernière tuile placée en jeu et en pioche une autre jusqu'à ce qu'une tuile avec une issue non explorée apparaisse.

Fig.10



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 :

- ❶ 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.
- ❷ 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  sur un dé de combat indique toujours une touche.
- ❸ 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 dont la caractéristique ♥ est de 1. La figurine retourne dans la réserve de combattants démoniaques. Si plusieurs touches sont obtenues, un troglodyte présent sur la tuile est tué pour chaque touche (Fig.11).

Fig.11



Le frère rédempteur possède un 🗡️ de 3 pour ce tour. Il prend pour cible les troglodytes. Il jette 3 dés et obtient 2, 3 et 🗡️. Soit 2 touches car les troglodytes ont une ♥ de 3.

Résolution des touches sur un molosse

Pour chaque touche infligée au molosse, le joueur infernal doit placer un pion de dégât sur sa fiche. Dès que le nombre de pions de dégât sur sa fiche est supérieur ou égal à son score de ♥, 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 infernal doit placer un pion de dégât sur sa fiche. La première fois que le nombre de pions de dégât sur sa fiche est supérieur ou égal à son score de ♥, le démon est tué et retourne dans la réserve de combattants démoniaques. 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 pion de dégât dans la case correspondante et la ligne est ainsi annulée. Lorsque les 6 lignes d'activation d'un combattant contiennent un pion de

dégât, il est tué et est retiré immédiatement du jeu (Fig.12).

Fig.12



Le démon frappe son adversaire. Il possède un 🗡️ de 4 et le joueur infernal lance 4 dés. Il obtient 1, 2, 4 et 5 ce qui correspond à 2 touches puisque le frère rédempteur a 4 ♥. Le joueur humain choisit de placer des pions de dégât dans les emplacements 4 et 6 de la fiche du frère rédempteur.

Attention : si la ligne d'activation annulée correspond au dé d'activation, le combattant occidental n'est pas encore épuisé. En effet, c'est dans sa phase de préparation qu'un combattant occidental devient épuisé, si le dé d'activation qu'il reçoit correspond à une ligne annulée.

LES ÉQUIPEMENTS

Certains combattants humains peuvent disposer d'équipements qui augmentent leurs caractéristiques ou qui leur donnent des capacités spéciales. Les conditions d'obtention des ces équipements sont décrites dans chaque scénario.

Les combattants ne peuvent pas échanger des équipements, les poser au sol, les ramasser ou les détruire. Les équipements sont retirés du jeu lorsque leur propriétaire est tué ou quitte la partie.

DESCRIPTION DES TALENTS

Certains combattants disposent de talents qui leur offrent de nouvelles possibilités en cours de jeu. Tant qu'un combattant occidental est épuisé, il ne peut pas utiliser ses talents.

Un combattant ne peut pas bénéficier deux fois des effets d'un même talent. L'utilisation de chaque talent est décrite ci-dessous.



Attaque à distance

Un combattant qui possède ce talent peut attaquer un combattant ennemi situé sur une tuile adjacente à celle où il se trouve.



Bénédiction

Le combattant qui possède ce talent peut, durant sa phase de préparation et après avoir assigné les dés d'activation, bénir un autre combattant de son choix. Un combattant ne peut pas à la fois être béni, et recevoir une carte d'instinct (foi et instinct primaire ne font pas bon ménage). Le combattant béni gagne, au choix, +1  ou +2  jusqu'à la fin de la phase d'activation qui suit.

De plus, si la ligne d'activation qu'il doit utiliser est annulée, elle est immédiatement guérie.

Posez le pion de bénédiction en fonction du bonus choisi sur la fiche du combattant béni. Ce talent ne peut être utilisé qu'une seule fois par scénario. Défaussez le pion de bénédiction à la fin de la phase d'activation du combattant.



Consacré

Un combattant qui possède ce talent peut utiliser certains dons (indiqués dans la description de chaque scénario) associés à certaines lignes d'activation de sa fiche.

Si le dé assigné à ce combattant correspond à la ligne d'activation d'un de ses dons, il peut être utilisé. La description des dons figure en page 24.



Frénétique

Un combattant qui possède ce talent peut relancer une fois chaque dé de combat qui n'obtient pas de touche lors de l'étape 2 d'un combat.



Garde du corps

Lors d'une attaque qui cible un combattant allié sur la même tuile que le combattant qui possède ce talent et pendant la résolution des touches, le combattant avec garde du corps peut décider d'en prendre un nombre de son choix à la place de la cible.



Imposant

Un combattant qui possède ce talent peut empêcher tout déplacement d'un ou plusieurs combattants ennemis qui souhaitent quitter la tuile où il se trouve. Si un combattant avec le talent insaisissable souhaite quitter la tuile d'un ou de plusieurs adversaires avec le talent imposant, aucun des deux talents n'est pris en compte pour ce déplacement et les restrictions de blocage s'appliquent.



Insaisissable

Un combattant qui possède ce talent peut se déplacer sans tenir compte du nombre de combattants ennemis. Il ne tient donc pas compte de la restriction de blocage. Si un combattant avec le talent insaisissable souhaite quitter la tuile d'un ou de plusieurs adversaires avec le talent imposant, aucun des deux talents n'est pris en compte pour ce déplacement et les restrictions de blocage s'appliquent.



Résistant

Un combattant qui possède ce talent annule la première touche qu'il subit à chaque phase d'activation.



DESCRIPTION DES DONs

Le talent consacré permet au combattant qui le possède d'utiliser des dons. Les dons que possède un combattant avec le talent consacré sont indiqués dans chaque scénario.

Pour chacun des dons indiqués, le joueur prend le pion correspondant qu'il place sur sa fiche lors de la mise en place.

Chaque don est associé à une valeur de dé. Le don est activé si le combattant reçoit un dé d'activation de même valeur et qu'il n'est pas épuisé.



Après avoir lancé les dés lors d'un combat, le combattant qui possède ce don obtient une touche pour tout résultat sur un dé de combat supérieur ou égal à 2, quelle que soit la  de sa cible.

Ce don n'a aucun effet si le combattant utilise une grenade ou un tromblon.



Cette aura prend effet dès la fin de la phase de préparation.

Tous les combattants alliés gagnent +1  jusqu'au début de la prochaine phase de préparation du joueur humain.

Marquez les combattants à l'aide d'un pion de colère.



Cette aura prend effet dès la fin de la phase de préparation.

Choisissez un autre combattant humain. Il gagne +1 , +1  et +1  jusqu'au début de la prochaine phase de préparation du joueur humain.

Marquez le combattant choisi à l'aide du pion de courage.



Lors de sa prochaine phase de préparation, le joueur humain lancera 2 dés d'activation supplémentaires. Il prend immédiatement ces dés et les place sur l'illustration de la fiche du combattant qui possède ce don pour le notifier.



Ce don prend effet dès la fin de la phase de préparation.

Le combattant qui possède ce don peut guérir immédiatement la ligne d'activation de son choix d'un combattant allié présent sur la même tuile que lui. Enlevez le pion de dégât de l'emplacement correspondant.



À la fin de la phase de préparation du joueur humain, ce dernier pose le pion de prescience sur la pile de tuile.

Ce don prend effet lors de la première exploration effectuée durant la phase d'activation qui suit.

Le joueur humain choisit secrètement la tuile mise en jeu parmi les 3 prochaines de la pioche. De plus, c'est lui qui choisit l'orientation de cette tuile. Il doit cependant s'assurer que la tuile ainsi piochée puisse être accessible au combattant qui l'explore. Les 2 autres sont replacées sur la pioche dans l'ordre de son choix.

Le joueur humain retire le pion de la pile après utilisation du don.



À la fin de la phase de préparation du joueur humain, le combattant qui possède ce don peut infliger une touche à un combattant de son choix sur la même tuile que lui. S'il le fait, jetez un dé de combat. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, le combattant qui possède ce don subit lui aussi une touche. Ce don peut être utilisé 2 fois par phase de préparation du joueur humain.

DESCRIPTION DES TUILES

Sur chaque tuile figure un indice de saturation et un numéro qui permet de faciliter la mise en place du jeu. Certaines tuiles possèdent des règles spéciales indiquées par un pictogramme. Ces règles spéciales peuvent produire des effets à usage limité. Lorsque c'est le cas, il faut placer un pion d'effet déclenché sur le pictogramme pour signifier que l'effet a été appliqué et ne pourra plus l'être.



Alarme

Cet effet ne se déclenche que la première fois qu'un combattant humain pénètre sur cette tuile. Durant la prochaine phase de menace, le joueur infernal peut lancer 1 dé du destin supplémentaire. Le joueur infernal place un dé du destin sur l'emplacement des dés de la tuile d'alarme de la planche de la destinée. Après avoir résolu l'effet de la tuile, le joueur place un pion d'effet déclenché sur le pictogramme de la tuile.



Brume

Tout combattant, qui se trouve sur cette tuile, obtient 6 en .



Cache

Les effets de cette tuile dépendent du scénario. Après avoir résolu l'effet, le joueur place un pion d'effet déclenché sur le pictogramme de la tuile. Si rien n'est indiqué dans les règles spéciales du scénario, la tuile n'a aucun effet.



Champignons lumineux

Tout combattant, qui se trouve sur cette tuile, ne peut pas avoir une  supérieure à 3.



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 (même si son score de  n'est pas entièrement dépensé). Quitter cette tuile oblige un combattant à dépenser la totalité de son score de .



Couloir piégé

Cet effet ne se déclenche que la première fois qu'un combattant humain pénètre sur cette tuile. Le joueur infernal lance un dé de combat. Sur un résultat de 3 ou plus le combattant humain subit une touche. Après avoir résolu l'effet de la tuile, le joueur place un pion d'effet déclenché sur le pictogramme de la tuile.



Fontaine de guérison

Lorsque cette tuile entre en jeu, posez dessus deux pions d'eau miraculeuse. Au début d'une de ses phases de préparation (avant de jeter les dés), le joueur humain peut défausser un pion pour guérir une ligne d'activation de son choix d'un combattant qui se trouve sur cette tuile. Il enlève le pion de dégât correspondant. Cette guérison peut être effectuée deux fois.



Fosse carnassière

Pour tout combattant qui se trouve 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 démoniaque

Le joueur infernal peut toujours faire apparaître un démon ou un molosse sur cette tuile. Il n'a pas besoin de respecter les restrictions de tuile avec issue et de tuile libre. De plus, lorsqu'un démon apparaît sur cette tuile, son coût est réduit de 1 PM.



Tanière

Le joueur infernal peut toujours faire apparaître un troglodyte sur cette tuile. Il n'a pas besoin de respecter les restrictions de tuile avec issue et de tuile libre.



Tombeau

Cet effet ne se déclenche que la première fois qu'un combattant humain pénètre sur cette tuile. Le joueur humain pioche une carte d'instinct. Après avoir résolu l'effet de la tuile, le joueur place un pion d'effet déclenché sur le pictogramme de la tuile.



Trou dans le sol

Lorsque cette tuile entre en jeu, le joueur infernal doit placer un pion de trou dans le sol sur une autre tuile déjà en jeu. Les troglodytes considèrent toutes les tuiles avec un pion trou dans le sol et la tuile de trou dans le sol comme adjacentes pour leur déplacement. De plus, la restriction de blocage et la règle du talent imposant sont ignorées si un troglodyte se déplace entre des tuiles avec un trou dans le sol.



Sanctuaire

Pour tout combattant infernal qui pénètre ou entre en jeu sur cette tuile, le joueur humain lance un dé de combat. Sur un résultat supérieur ou égal à 5, le combattant infernal subit une touche.

♣ Combattant démoniaque : p.6, 8, 9, 10, 16, 19, 20, 21, 22.

♣ Combattant ennemi : p.6, 20, 21, 23.

♣ Combattant humain : p.6, 13, 16, 21, 22, 25, 26.

♣ Combattant infernal : p.6, 26.

♣ Combattant occidental : p.6, 7, 8, 10, 12, 16, 17, 21, 22, 23, 24.

Conditions : p.8, 10, 13, 18, 19, 20, 22.

Dé :

♣ Dé d'activation : p.7, 12, 13, 14, 16, 17, 22, 23, 24.

♣ Dé de combat : p.7, 12, 21, 23, 24, 25, 26.

♣ Dé du destin : p.8, 10, 11, 12, 15, 18, 19, 25.

Défense : p.7, 8, 9, 10, 21.

Démon : p.8, 10, 12, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 25.

Déplacement : p.7, 8, 9, 10, 18, 20, 21, 23, 25, 26.

Don : p.7, 12, 14, 16, 17, 23, 24.

Épuisé : p.12, 16, 17, 18, 22, 23, 24.

Exploration : p.21, 24.

Faction : p.6, 12, 20.

Fiche de combattant : p.7, 16.

Gemmes de Prima Materia : p.12, 15.

Guérison : p.17, 25.

Indice de saturation : p.12, 20, 25.

Joueur humain : p.6, 7, 13, 14, 16, 17, 21, 22, 24, 25, 26.

Joueur infernal : p.6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 25, 26.

Ligne d'activation : p.7, 13, 17, 22, 23, 24, 25.

Limite de main : p.17, 19.

Molosse : p.8, 10, 12, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 25.

Phase :

♣ Phase d'activation : p.16, 17, 18, 20, 23.

♣ Phase de menace : p.11, 16, 19, 20, 25.

♣ Phase de préparation : p.11, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25.

Planche de la destinée : p.10, 11, 13, 15, 18, 19, 25.

Point de menace (PM) : p.10, 11, 12, 19, 25.

Point de vie : p.8, 9, 10, 12.

Pouvoir : p.8, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 20.

Réserve de combattants démoniaques : p.19, 22.

Réserve de dés disponibles : p.10, 18, 19.

Talent : p.7, 8, 9, 11, 16, 18, 19, 23, 24, 26.

Touche : p.10, 21, 22, 23, 24, 25, 26.

Troglodyte : p.8, 9, 10, 11, 15, 16, 19, 21, 22, 25, 26.

Tuer : p.22.

Tuile :

♣ Tuile adjacente : p.20, 23, 26.

♣ Tuile avec issue : p.11, 20, 25.

♣ Tuile libre : p.11, 20, 25.

Zone de stockage des points de menace : p.10, 19.

Index

Action : p.18, 20.

Blocage : p.20, 23, 26.

Camp : p.6, 7, 8, 9, 10, 12, 20.

Capacité : p.8, 16, 19, 22.

Caractéristique : p.7, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 22.

Cartes :

♣ Carte d'équipement : p.13, 14, 16, 18, 22.

♣ Carte d'événement : p.11, 13, 15, 16, 18, 19.

♣ Carte d'instinct : p.7, 13, 14, 16, 17, 18, 23, 26.

Case de déclenchement : p.8, 10, 11, 18, 19.

Case de préparation : p.8, 10, 18, 19.

Cible : p.8, 10, 21, 23, 24.

Combat : p.6, 7, 8, 9, 10, 12, 18, 21, 23, 24, 25, 26.

Combattant :

♣ Combattant alliés : p.6, 23, 24.



CRÉDITS

Auteur : CROC secondé par Laurent Pouchain.

Illustrateur des personnages et de la couverture : Pascal Quidault.

Illustrateur des tuiles : David Demaret.

Illustrateur des équipements : Milan Nikolic.

Sculpteurs : Gautier Giroud, Martin Lavat, Stéphane Simon & Stéphane Nguyen.

Graphistes : Loïg Hascoët & Vincent Jamgotchian.

Scénaristes : CROC, Guillaume Gigleux, Philippe Masson, Philippe Villé & Thierry Vareillaud.

Traducteurs : Rebecca Sevoz & Bart Hulley.

Texte d'introduction : Thomas Hervet.

Éditeur : David Bertolo.

Rédaction des règles : Erwan Hascoët, Tony Bérart et David Bertolo.

Relecteurs : Grégory Privat, Tony Bérart, David Bertolo, Laurent Pouchain, Sylvain Thomas, Matt John, Barry Doublet, Tracey Fraser-Elliott & Chaz Elliott.

Merci aux membres de www.the-overlord.com pour leurs retours !

Chargée de fabrication : Tracey Fraser-Elliott.

Testeurs : David Bertolo, Tony Bérart, Yohann Hériot & Manu Crochet.

Merci à Asmodee, à Geoffrey Picard, à Marc Mathaly et aux équipes qui ont travaillé sur la version précédente du jeu.



