

# SKULK HOLLOW

Règles françaises, d'après la VO 0.8

## LE GRAND RETOUR

*Les légendes racontent que les Gardiens façonnèrent le monde avant d'entrer dans un profond sommeil. Aujourd'hui ils se sont réveillés, et les héros du clan du Renard, issu du petit-peuple, doivent les vaincre afin de maintenir leur place légitime sur ces terres. La première bataille de cette guerre entre les Gardiens et le petit-peuple aura lieu à Skulk Hollow.*

*Tout le monde à Skulk Hollow connaît les légendes. Le petit-peuple se souvient de l'ancien temps, lorsque les heures tumultueuses de la création cédèrent la place à un monde en paix. On raconte inlassablement les histoires des Gardiens, qui modelèrent la création, avant de se retirer une fois leur tâche accomplie. On y célèbre la formation de la terre, ainsi que la naissance des clans civilisés du Renard, du Lièvre, de la Souris et de l'Ours.*

*Durant des générations, le petit-peuple s'interrogea sur les squelettes de cristal découverts au sein de titanesques artefacts et des ruines dispersés de par le monde : des pics les plus élevés aux sols fertiles des vallées jusqu'aux immenses cavernes sous la surface. Chaque découverte apporta son lot de questions, mais nulle réponse.*

*Mais il y a des héros qui perçoivent les chuchotements portés par le vent, qui ressentent les grondements de la terre. Les gardiens endormis se réveillent. Et lorsqu'ils sortiront de leur torpeur, les royaumes seront broyés sous leurs pas, à moins que des héros ne s'élèvent pour protéger leur patrie. Car ce n'est qu'en affrontant les Gardiens et en escaladant leurs corps monstrueux que le petit-peuple peut espérer remporter la victoire.*

## OBJECTIFS

Dans Skulk Hollow, un joueur représente un Gardien qui tente d'éliminer le petit-peuple qui corrompt sa création jadis parfaite, tandis que l'autre joueur représente un groupe de héros appartenant au clan du Renard, parti affronter le Gardien dans le but de défendre leur peuple et leurs foyers.

Le joueur Gardien gagne le jeu s'il élimine le capitaine (*leader*) adverse ou s'il réussit à remplir la condition particulière de victoire de son Gardien (une différente par Gardien).

Le joueur Héros gagne la partie s'il réussit à éliminer le Gardien.

## MISE EN PLACE

**1)** Décidez qui sera le joueur Gardien et qui sera le joueur héros.

Le joueur Gardien décide en premier quel Gardien il incarnera, puis le joueur Héros choisit son capitaine (*leader*). Pour une première partie il est conseillé d'utiliser **Grak** contre le **Chef de guerre** (*King of War*).

Le joueur Gardien sélectionne le plateau correspondant à son Gardien et le joueur Héros +celui correspondant aux héros. Donnez à chacun l'aide de jeu correspondant au joueur adverse pour savoir quelles actions son adversaire peut exécuter.

Suivez les instructions de mise en place spécifique au Gardien choisi (voir pages 16 à 19). Par exemple avec Grak, vous devez placer un marqueur « TRIBUT » sur l'espace "0" du plateau de jeu de Grak.

Remettez les composants des Gardiens et les capitaines non utilisés dans la boîte.

**2)** Placez le plateau de Skulk Hollow entre les deux joueurs, au centre de la table de façon à ce que le REPAIRE soit en face du Gardien et que la FORTERESSE soit en face du joueur Héros.

Placez le plateau du Gardien à côté du plateau de Skulk Hollow.

Sur le plateau de Skulk Hollow, placez les Meeples de la sentinelle (*sentinel*) et du capitaine (*leader*) sélectionné sur la case de la FORTERESSE et placez ensuite celui du Gardien sur celle du REPAIRE.

**3)** Placez les cubes de pouvoir et les marqueurs de blessures avec les meeples héros restant près du plateau central. Ils forment la réserve.

**4)** Le joueur Héros place les cartes héros de la sentinelle (*sentinel*) et du capitaine (*leader*) choisi dans son aire de jeu.

Le joueur Héros mélange le reste des cartes pour former la pioche des héros, la place face cachée dans son aire de jeu, laissant la place pour la défausse.

Le joueur Héros prend de sa pioche un nombre de cartes équivalents à la valeur indiquée sur le plateau de jeu du clan du Renard. Ces cartes forment sa main de départ.

**5)** Le joueur Gardien prend toutes les cartes relatives à son Gardien, les mélange et forme ainsi la pioche du Gardien, la plaçant face cachée dans son aire de jeu, laissant la place pour la défausse.

Le joueur Gardien prend de sa pioche un nombre de carte équivalent à la valeur indiquée sur son plateau de jeu. Ces cartes forment sa main de départ.

## COMMENT JOUER

Dans Skulk Hollow, deux joueurs jouent alternativement, commençant par le joueur Héros, jusqu'à ce qu'un des joueurs remplisse une de ses conditions de victoire, auquel cas il gagne immédiatement la partie.

### TOUR DE JEU

Les deux joueurs suivent les mêmes étapes lors de leur tour de jeu : une phase principale suivie d'une phase d'entretien.

#### PHASE PRINCIPALE

Durant cette phase, le joueur actif peut effectuer autant d'actions qu'il souhaite tant qu'il ne dépasse pas la limite indiquée sur son plateau de jeu. Ces actions sont soit **jouer une carte** soit **préparer sa main**. Ils peuvent aussi **dépenser des cubes de puissance** pour acquérir des actions supplémentaires. Ces actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre.

- **Jouer une carte** : Le joueur actif joue une carte de sa main.

- **Préparer sa main** : le joueur actif défausse une des cartes de sa main, puis en pioche deux de sa pioche. Si le joueur n'a pas de carte dans sa main il peut tout de même utiliser cette action et prendra juste deux cartes.

- **Dépenser des cubes de pouvoir** : Le joueur actif retire un cube de pouvoir de son plateau de jeu Gardien (joueur Gardien) ou de l'une de ses cartes héros (joueur Héros) afin d'effectuer une action supplémentaire avec le gardien ou ce héros, sans avoir à jouer de cartes.

Le joueur Héros peut dépenser un cube de pouvoir d'une carte héros pour effectuer une action de **DÉPLACEMENT**, dans n'importe quelle direction ou n'importe quelle autre action disponible pour ce héros (en fonction des symboles de la carte du héros).

Le joueur Gardien peut dépenser un cube de pouvoir du plateau de son Gardien afin d'effectuer une action de **DÉPLACEMENT** supplémentaire, dans n'importe quelle direction, ou n'importe quelle autre action disponible de son Gardien.

**Attention !** Dépenser des cubes de pouvoir pour effectuer des actions supplémentaires n'impacte pas votre nombre d'action maximum autorisé. Vous pouvez dépenser autant de cubes que vous le souhaitez.

*Exemple : le joueur Héros enlève un cube de pouvoir de la carte d'unité Sentinelle et peut déplacer la Sentinelle sur la case du Gardien. Il peut ensuite faire ses trois actions autorisées.*

#### PHASE D'ENTRETIEN

Une fois que le joueur actif a effectué toutes les actions qu'il voulait, ou lorsqu'il n'en a plus de disponible, il effectue la phase d'entretien. Durant cette phase, il doit **allouer les cubes de pouvoir** et **refaire sa main**.

- **Allouer des cubes de pouvoir** : s'il y a des cubes de pouvoir disponibles dans la réserve du plateau de jeu du joueur résultant de l'action **Gagner du Pouvoir**, le joueur actif doit les allouer, que ce soit sur son plateau de Gardien (joueur Gardien), ou les répartir sur ses cartes de héros (joueur Héros). Tout cube excédentaire qui ne peut être alloué retourne dans la réserve.

**Exemple :** A la fin de la phase principale, le joueur héros dispose de 4 cubes de pouvoir dans sa réserve. Il a devant lui son Seigneur de guerre, une Sentinelle et un Archer. Durant la phase de Nettoyage, le joueur héros alloue un cube de pouvoir à la Sentinelle et deux cubes de pouvoir au Seigneur de guerre. L'archer ne peut pas recevoir de cube de pouvoir, donc le cube restant retourne dans la réserve.

- **Refaire sa main :** Le joueur actif pioche depuis sa pile autant de cartes que nécessaire pour refaire sa main. La taille de la main d'un joueur est indiquée sur son plateau de jeu. S'il a déjà assez ou plus de cartes dans sa main (ce qui peut arriver en effectuant l'action **PRÉPARER**), le joueur actif ne pioche qu'une seule et unique carte.

**Exemple :** Grak dispose d'une main de 5 cartes. A son tour, le joueur Gardien commence avec 5 cartes et joue une carte pour faire l'action FOUROYER (GAZE). Il effectue ensuite l'action PRÉPARER, supprime une carte et en pioche deux. Le joueur Gardien a maintenant 5 cartes en main et a effectué toutes ses actions. Au moment de refaire sa main durant la phase de nettoyage, le joueur Gardien pioche seulement une carte vu qu'il en possède déjà un nombre égal à celui indiqué sur son plateau de jeu.

## TOUR DES HÉROS

Les héros Renard sont sensibles aux mêmes pouvoirs que ceux jadis attribués aux Gardiens. Bien qu'ils n'en possèdent qu'une infime fraction, ils sont capables d'actes héroïques et ils sont reconnus comme les plus valeureux de leurs clans. Même avant le retour des Gardiens, les héros rappelaient à tous la vérité dissimulé derrière les anciennes légendes.

### JOUER DES CARTES

Il y a deux types de cartes dans le Deck des héros : les **cartes de héros** et les **cartes d'ordres**

#### - CARTES DE HÉROS

Les cartes de héros sont jouées pour invoquer de nouveaux Héros du clan Renard, venant aider à combattre le Gardien.

Quand une carte de héros est jouée, le joueur Héros la place face visible dans son aire de jeu puis il prend le meeples correspondant dans la réserve. L'icône dans le coin en haut à gauche doit correspondre à celle sur le meeples. Le joueur héros ajoute ensuite son héros sur le plateau de Skulk Hollow, dans la case FORTERESSE ou les cases VILLE adjacentes. L'espace ne doit pas être occupé par le Gardien.

Il n'y a pas de limite au nombre de héros que le joueur Héros peut avoir sur une case du plateau de Skulk Hollow.

Chaque carte de héros reste en jeu jusqu'à son élimination. Lorsque le héros est éliminé, sa carte est alors défaussée.

#### - CARTES D'ORDRES

Les cartes d'ordre permettent au joueur Héros de donner des ordres aux héros en jeu. Beaucoup de cartes d'ordre donnent le choix entre plusieurs actions. Quand une carte d'ordre est jouée, un héros effectue une et une seule des actions disponibles sur la carte.

Certaines actions proposées par les cartes ne peuvent être jouées que par certains type de héros. Par exemple, les Chevaliers ne peuvent pas faire l'action **ATTAQUE À**

**DISTANCE** (*MISSILE ATTACK*) alors que les Archers ne pourront pas faire les actions **SAUT** (*LEAP*) ou **ATTAQUE DE MÊLÉE** (*MELEE ATTACK*).

## **ACTIONS DES HÉROS**

Le joueur héros dispose de 5 actions possibles : **DÉPLACEMENT** (*MOVE*), **SAUT** (*LEAP*), **ATTAQUE DE MÊLÉE** (*MELEE ATTACK*), **ATTAQUE À DISTANCE** (*MISSILE ATTACK*) et **GAIN DE POUVOIR** (*GAIN POWER*).

**DÉPLACEMENT** (*MOVE*): Permet à un héros de bouger d'une case à la case adjacente. Les possibilités de mouvement sont indiquées par les flèches de la carte jouée. Les flèches doivent être interprétées depuis le point de vue du joueur actif, en fonction de sa position par rapport au plateau de Skulk Hollow.

**SAUT** (*LEAP*): Permet à une unité d'escalader le Gardien de trois façons différentes :

- Si le héros est dans l'espace du Gardien, il pourra se positionner sur l'emplacement le plus bas du Gardien (indiqué par une flèche blanche. Certains Gardiens ont plusieurs emplacements bas.). Dans ce cas le Meeple du héros est retiré du plateau de jeu et posé sur le plateau du Gardien à l'endroit de la flèche.
- Si le héros est déjà sur le Gardien, il peut bouger de son emplacement actuel vers un autre emplacement du Gardien connecté par des points blancs.
- Si le héros est déjà sur le Gardien, il peut aussi en descendre. Quand cela arrive le meeples héros est retiré du plateau du Gardien et posé sur le plateau de Skulk Hollow, sur la même case que le Gardien.

Chaque emplacement sur le plateau du Gardien a un nombre limité de place. Si toutes les places sont prises, un héros ne peut pas utiliser **SAUT** (*LEAP*) pour s'y rendre.

**NOTE:** Lorsque la carte **SAUT x2** (*LEAP x2*) est jouée, une seule unité de héros peut sauter deux fois OU deux unités de héros différentes peuvent effectuer un saut. Aucune action ne peut être effectuée entre ces deux sauts.

**Exemple:** Le meeples du héros Sentinelle est positionné sur l'emplacement *PIÉTINEMENT* (*STOMP*) de Grak. Le joueur héros effectue l'action **SAUT** (*LEAP*) afin de déplacer la Sentinelle vers l'emplacement *PROJETER* (*THROW*) de Grak.

**ATTAQUE DE MÊLÉE** (*MELEE ATTACK*) permet à un héros positionné sur le Gardien d'infliger une blessure sur cette zone : placez un marqueur blessure sur un espace blessure vide de cette zone. S'il n'y a plus de d'espace vide, l'action n'a pas d'effet. Cette action n'est pas disponible aux archers car ils ne disposent pas de l'icône correspondante sur leur carte de héros.

**ATTAQUE À DISTANCE** (*MISSILE ATTACK*) permet à un héros de blesser n'importe quelle partie du Gardien : placez un marqueur de blessure sur un emplacement vide de n'importe quelle partie du Gardien.

Les héros disposant de cette action possèdent une des deux compétences suivantes :

- **DÉCOCHER** (*FIRE*), le héros doit attaquer depuis les cases adjacentes au Gardien.
- **JAVELOT** (*HURL*), le héros doit attaquer depuis la case du Gardien.

Cette action n'est pas possible pour les **CHEVALIERS** (*KNIGHT*), les **ROUBLARDS** (*ROGUE*) ni aucun **CAPITAINE** (*LEADER*), car ils ne disposent pas de l'icône correspondante sur leur carte de héros.

**GAIN DE POUVOIR** (*GAIN POWER*) permet au joueur Héros de gagner des cubes de pouvoir comme indiqué sur la carte jouée. Ces cubes de pouvoir sont récupérés dans la réserve commune et directement placés dans la réserve de puissance de son plateau des héros (*POOL*). Durant la phase d'entretien du joueur Héros, ils seront alloués sur les espaces disponibles des cartes héros.

Une fois répartis, ils pourront être utilisés par ces héros pour avoir des actions additionnelles lors de prochains tours. Un héros ne peut pas recevoir plus de cubes de pouvoir qu'il ne possède d'emplacement de pouvoir sur sa carte d'unité, et certaines unités de héros ne peuvent pas en porter du tout (les Chevaliers, les Archers, et le Seigneur de guerre).

Les héros ne peuvent pas effectuer l'action GAIN DE POUVOIR en dépensant un cube de pouvoir. Ce n'est pas considéré comme une action disponible, car aucun héros ne dispose de l'icône d'action correspondante sur sa carte de héros.

***Exemple** : Le joueur Héros joue une carte d'ordre qui lui permet de gagner deux cubes de pouvoir, qui sont récupérés de la réserve et disposés sur l'emplacement de son plateau des héros. Durant la phase d'entretien, il distribuera un cube de pouvoir à la Princesse tacticienne et un à la sentinelle.*

## **LE TOUR DU GARDIEN**

*À une époque depuis longtemps oubliée, les sorciers se réunirent pour relever un défi digne des dieux : la création elle-même ! Libérant une magie colossale, ils assemblèrent les matières primordiales, les façonnant en d'immenses golems et en serviteurs qui transformeraient leurs visions en réalité. Ces créatures seraient un jour connues sous le nom des Gardiens.*

## **DEGRÉ DE COMPLEXITÉ**

Chaque Gardien se joue différemment, avec ses propres types d'actions et ses propres conditions de victoire. Certains sont plus simple à jouer que d'autres. Vérifiez le **degré de complexité** - indiqué par le nombre d'étoiles présentes à côté du nom du Gardien sur son plateau de jeu - pour déterminer la difficulté à jouer le Gardien. Pour votre première partie en tant que Gardien, il est recommandé de choisir Grak, qui a un style de jeu plus accessible que les autres Gardiens.

## **LIMITE D' ACTIONS**

Chaque plateau de jeu Gardien indique la **limite d'action** pour son Gardien, ce qui correspond à combien d'actions peut effectuer le joueur Gardien durant son tour. Ce nombre varie d'un Gardien à l'autre. La plupart des Gardiens peuvent également dépenser des cubes de pouvoirs pour avoir une action supplémentaire

## **ACTION DE BASE DES GARDIENS**

**DÉPLACEMENT** (*MOVE*) : Permet au Gardien de bouger de sa case vers une case adjacente. Les possibilités de mouvement sont indiquées par les flèches de la carte jouée. Les flèches doivent être interprétées depuis le point de vue du joueur actif, en fonction de sa position par rapport au plateau de Skulk Hollow.

**GAIN DE POUVOIR** (*GAIN POWER*) permet au joueur Gardien de gagner des cubes de pouvoir comme indiqué sur la carte jouée. Ces cubes de pouvoir sont récupérés dans la réserve et directement placés sur la réserve de puissance de sa fiche de Gardien (*POOL*). Durant la phase d'entretien du joueur Gardien, ils seront alloués sur les emplacements de pouvoir de son plateau de Gardien.

Une fois alloués, ils pourront être utilisé par le Gardien pour effectuer des actions additionnelles lors de prochains tours.

Le joueur Gardien ne peut pas effectuer l'action GAIN DE POUVOIR en tant qu'action supplémentaire.

Certains Gardiens n'ont pas d'emplacements de pouvoir permettant d'allouer des cubes de pouvoirs : il ne peuvent donc pas en gagner ni en dépenser.

*Exemple* : Durant son tour, le joueur Gardien, qui incarne Tanthos, joue une carte avec l'action GAIN DE POUVOIR et ajoute un cube de puissance sur la réserve de son plateau de gardien. Durant sa phase d'entretien, il alloue le cube de puissance à l'emplacement disponible de son plateau de gardien, afin de l'utiliser lors d'un prochain tour.

## **GESTION DES BLESSURES**

### **BLESSER LE CAPITAINE**

Si un héros se trouve sur la même case que le capitaine (*leader*), ou sur le même emplacement du tableau du Gardien, il devient son **équipier** (*banded*). Tant qu'un équipier est présent, le capitaine ne peut pas être blessé ou affecté par une action du Gardien.

*Exemples* : Si le capitaine et un autre héros sont sur la même case du plateau de Skulk Hollow...

- L'action FOUROYER (*GAZE*) ou BALAYER (*SWING*) de Grak ne peut pas cibler le capitaine.
- L'action PIÉTINER (*STOMP*) de Grak affecte uniquement l'autre héros mais pas le capitaine.
- L'action CRI PERÇANT (*SHRIEK*) ou SERRES (*CLAW*) de Raptra affecte uniquement le héros mais pas le capitaine.
- L'action BROYER (*CRUSH*) de Tanthos affecte uniquement le héros mais pas le capitaine.

*Exemples* : Si le capitaine et un autre héros sont attaché au même emplacement SUR le Gardien...

- L'action PROJETER (*THROW*) de Grak's ne peut pas cibler le capitaine.
- L'action BOURRASQUE (*FLAP*) de Raptra ne peut pas cibler le capitaine.
- L'action CHOC (*SHOCK*) de Tanthos ne peut pas cibler le capitaine.

### **BLESSER UN HÉROSg**

Quand un Gardien blesse un héros, placez un marqueur de blessure sur un emplacement de blessure (coeur) libre de la carte du héros. Si tous les emplacements sont remplis, ce héros est éliminé.

Quand un héros est éliminé, retirez son meeple et remettez-le dans la réserve, ainsi que tous les cubes présents sur sa carte. Placez ensuite la carte du héros vaincu dans la défausse.

Si le capitaine est éliminé, le joueur Gardien gagne immédiatement la partie.

### **BLESSER LE GARDIEN**

Lorsqu'un héros blesse le Gardien, placez un marqueur de blessure sur un emplacement de blessure (coeur) libre correspondant à la position du meeple sur le plateau du Gardien. Si tous les emplacements sont remplis, la capacité liée à l'emplacement n'est plus disponible et ne peut donc plus être utilisée par le joueur Gardien.

Si tous les espaces de blessures du plateau du Gardien sont remplis, le Gardien est battu et le joueur héros gagne immédiatement la partie.

### **FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine immédiatement lorsqu'un des joueurs remplit une de ses conditions de victoire.

Le joueur héros gagne en éliminant le Gardien. Le gardien est éliminé dès que tous ses emplacements de blessures sont occupés par des marqueurs de blessures.

Le joueur du Gardien gagne en éliminant le capitaine – OU – en remplissant la condition de victoire propre au Gardien sélectionné (voir pages 16-19). Le capitaine est éliminé dès que tous les emplacements de blessures de sa carte de héros sont occupés par des marqueurs de blessures.

### **HANDICAPS**

Les joueurs débutants risquent de se retrouver désavantagé contre des joueurs expérimentés.

Afin d'atténuer cela, le joueur le moins expérimenté peut recevoir jusqu'à trois marqueurs handicaps durant la mise en place.

Chaque marqueur handicap peut être dépensé durant la partie afin d'effectuer une action gratuite supplémentaire durant son tour (à la manière d'un cube de puissance, qui peut être utilisé même si le héros ou le Gardien ne possède pas d'emplacement libre sur sa carte de héros ou sur son tableau de Gardien).

Une fois dépensé, le marqueur handicap est retiré de la partie.



## **MOTS CLÉS**

Voici la liste des termes de jeu utilisés dans Skulk Hollow, ainsi que leur définition :

**ACTIONS DISPONIBLES** (*AVAILABLE ACTIONS*): Les actions disponibles pour un Gardien ou un héros sont celles correspondant au plateau du Gardien ou à la carte du héros. L'action DÉPLACEMENT est toujours disponible.

**CONNECTÉ** (*CONNECTED*): Sur le plateau du Gardien, deux emplacement reliés par une ligne de points blanc sont considérés comme étant connectés.

**CASE DE FORÊT** (*FOREST SPACES*): Ce sont les deux cases du plateau de Skulk Hollow situés du côté du Gardien et illustrées par des forêts.

**CASE** (*GROUND SPACES*): Le plateau de Skulk Hollow est constitué de neuf cases séparés par des lignes.

**EMPLACEMENT** (*LOCATIONS*): Toutes les zones situées sur le plateau du Gardien sont des emplacements.

**ADJACENTE** (*SURROUNDING*): Toutes les cases qui partagent un côté ou un angle avec la case occupée par le Gardien sont considérées comme lui étant adjacente.

**ÉQUIPIER** (*BANDED*): Deux héros situés sur la même case sur le plateau de Skulk Hollow ou sur le même emplacement du plateau du Gardien sont considéré comme étant des **ÉQUIPIERS**.

**FORTERESSE** (*KEEP SPACE*): Il s'agit de la case du plateau de Skulk Hollow illustré par un château, et situé du côté du joueur héros.

**REPAIRE** (*LAIR SPACE*): Il s'agit de la case du plateau de Skulk Hollow qui représente des rochers, et situé du côté du joueur du Gardien.

**VILLE** (*TOWN SPACES*): Il s'agit des deux cases du plateau de Skulk Hollow qui représentent une ville, adjacentes à la forteresse et situées du côté du joueur héros.

## COMPÉTENCES DES HÉROS

Les héros disposent de compétences leur permettant d'effectuer des manœuvres spéciales lorsqu'ils combattent le Gardien.

### **CHEVAUCHER** (*MOUNT*)

Lorsqu'un héros avec la compétence **CHEVAUCHER** (*MOUNT*) se déplace sur la case du Gardien, il peut immédiatement effectuer une action de **SAUT** (*LEAP*) gratuite.

### **BONDIR** (*DASH*)

Lorsqu'un héros avec la compétence **BONDIR** (*DASH*) effectue une action de **SAUT** (*LEAP*), il peut se déplacer sur n'importe quel emplacement du Gardien, sans tenir compte des chemins indiqués par les points blancs. Cette compétence peut être utilisée depuis la case où se trouve le Gardien, ou depuis un emplacement du plateau du Gardien.

### **DÉCOCHER** (*FIRE*)

Lorsqu'un héros avec la compétence **DÉCOCHER** (*FIRE*) se trouve sur une case adjacente au Gardien, il peut effectuer une action d'**ATTAQUE À DISTANCE** (*MISSILE ATTACK*) afin d'infliger une blessure sur n'importe quel emplacement du Gardien.

### **JAVELOT** (*HURL*)

Lorsqu'un héros avec la compétence **JAVELOT** (*HURL*) se trouve sur la case du Gardien, il peut effectuer une action d'**ATTAQUE À DISTANCE** (*MISSILE ATTACK*) afin d'infliger une blessure sur n'importe quel emplacement du Gardien.

### **GUÉRISON** (*HEAL*)

Un héros avec la compétence **GUÉRISON** (*HEAL*) peut dépenser un cube de puissance afin de retirer un marqueur blessure à n'importe quel héros en jeu (cela inclut les héros sur la case du Gardien, et ceux sur son plateau de Gardien).

### **COMMANDEMENT** (*COMMAND*)

Un héros avec la compétence **COMMANDEMENT** (*COMMAND*) peut dépenser un cube de puissance afin de permettre à un **ÉQUIPIER** (un héros situé sur la même case que lui, ou sur le même emplacement du plateau du Gardien) d'effectuer une action gratuite (parmi celle autorisée pour ce héros).

### **RENFORTS** (*RECALL*)

Un héros avec la compétence **RENFORTS** (*RECALL*) peut dépenser un cube de puissance afin de récupérer une carte de héros depuis la défausse, et la placer dans la main du joueur héros.

## CARACTÉRISTIQUES DES GARDIENS

Chaque gardien dispose de règles et d'actions personnalisées, pour lui permettre d'éradiquer le petit-peuple de Skulk Hollow. Le joueur Gardien peut gagner en remplissant ses propres conditions de victoire plutôt que d'éliminer le capitaine adverse. Cela permet aux joueurs de mettre en place différentes stratégies de jeux selon les Gardiens et les capitaines joués.

## **GRAK**

### **Mise en place**

- Placez le meeples Grak dans son repaire.
- Placez un marqueur TRIBUT sur l'espace "0" du plateau de jeu de Grak.

### **Spécial**

- Si Grak a neuf blessures ou plus au début de sa phase de jeu, il peut effectuer une action supplémentaire.
- Grak ne peut pas disposer de cubes de pouvoir.

### **Conditions de victoire**

Le joueur gardien gagne la partie s'il élimine huit héros. Marquez la progression sur la piste de score pendant la partie avec le marqueur **TRIBUT**.

### **Actions**

**FOUDROYER** (*GAZE*): Distribuez une blessure à n'importe quel héros se trouvant dans une case entourant celle qu'occupe Grak. Si plusieurs héros peuvent être ciblées, le joueur gardien choisit sa cible.

**BALAYER** (*SWING*): Distribuez une blessure à n'importe quel héros occupant la même case que Grak. Si plusieurs héros peuvent être ciblées, le joueur gardien choisit sa cible.

**LANCER** (*THROW*): Enlevez un héros d'un emplacement du plateau de Grak et placez-le sur n'importe quelle case. Le héros ainsi déplacé peut être placé sur la même case que celle de Grak.

**PIÉTINER** (*STOMP*): Déplacez toutes les héros de la case de Grak vers les autres cases. Si plusieurs héros sont affectées, le joueur gardien peut les déplacer vers la même case ou vers différentes cases.

**RÉGÉNÉRER** (*MEND*): Enlevez un marqueur de blessure de n'importe quel emplacement de Grak et remettez le dans la réserve. Cette action peut réactiver une zone rendue inutilisable.

**SE PRÉPARER** (*PREPARE*): Défaussez une carte et piochez-en deux. Cette action est toujours disponible et ne nécessite pas de jouer une carte.

## **APODA** (*WIP*)

### **Mise en place**

- Placer le meeple Apoda dans son repaire.
- Placer deux marqueurs terrier dans la FORTERESSE, un marqueur terrier dans la FERME et un marqueur terrier dans la MINE (les deux cases opposées, situées aux extrémités du plateau, respectivement illustrées par une ferme et une mine).

### **Spécial**

- Apoda peut disposer d'un cube de pouvoir.

### **Conditions de victoire**

Le joueur gardien gagne la partie s'il exécute trois fois l'action **S'ENFOUIR** (*BURROW*) dans la FORTERESSE. Utilisez les marqueurs enfouissage pour suivre la progression durant la partie.

### **Actions**

**POIGNARDER** (*STAB*): Distribuez une blessure à n'importe quel héros se trouvant dans une case entourant celle qu'occupe Apoda qui ne partage pas un côté avec sa case (cible uniquement les cases en diagonale). Si plusieurs héros peuvent être ciblées, le joueur gardien choisit sa cible.

**BRÛLURE** (*SIZZLE*): Distribuez une blessure à toutes les unités situées sur les emplacements **Poignarder** (*stab*), **Brûlure** (*sizzle*) et **Fouetter** (*slam*) du plateau de gardien.

Cet emplacement ne peut pas être ciblé par les **Attaques à distance** (*missile attacks*) ou la capacité **Bondir** (*dash*) du roublard (*rogue*).

**FOUETTER** (*SLAM*): Enlevez tous les héros du plateau de gardien et placez-les sur la case d'Apoda du plateau de Skulk Hollow.

**S'ENFOUIR** (*BURROW*): Collectez les marqueurs enfouissage situés sur la case d'Apoda si c'est possible. Déplacez ensuite Apoda dans sur son **REPAIRE** (*LAIR*).

**MUE** (*MOLT*): Enlevez un marqueur de blessure des emplacements **Poignarder** (*stab*), **Fouetter** (*slam*) ou **S'enfouir** (*burrow*) du plateau de gardien.

**SE PRÉPARER** (*PREPARE*): Défaussez une carte et piochez-en deux.  
Cette action est toujours disponible et ne nécessite pas de jouer une carte.

## TANTHOS

### Mise en place

- Placez le meeple Tanthos et une racine dans son repaire.
- Placez les cinq racines restantes dans leur espaces sur le plateau de jeu Tanthos.

### Spécial

- Durant la mise ne place une racine est placée dans le repaire et les cinq autres sur le plateau de jeu Tanthos.
- Le gardien peut déplacer les racines sur le plateau de Skulk Hollow avec les actions de **DÉPLACEMENT** (MOVE).
- Le joueur héros peut détruire les racines avec une **ATTAQUE DE MÊLÉE** (MELEE ATTACK) ou une **ATTAQUE À DISTANCE** (MISSILE ATTACK).  
Une fois détruite les racines retournent sur le plateau de Tanthos.
- Tanthos peut disposer d'un cube de pouvoir.

### Conditions de victoire

Le joueur gardien gagne la partie si les six racines sont présentes simultanément sur le plateau de Skulk Hollow.

### Actions

**CHOC** (SHOCK): Distribuez une blessure à n'importe quel héros se trouvant sur le plateau de Tanthos ou sur la même case que lui. Si plusieurs héros peuvent être ciblées, le joueur gardien choisi sa cible.

**TUNNEL** (TUNNEL): Placez une racine sur une case vide. Pour être considéré vide, la case ne doit contenir aucun meeple ou marqueur d'aucun joueur.

**FRÉNÉSIE** (RUSH): Chaque racine distribue une blessure à chaque héros située sur sa case. Si plusieurs racines occupent la même case, résolvez les effets de chacune séparément.

**TIRER** (PULL): Déplacez un héros situé sur une case adjacente à une racine sur la case de celle-ci.

**RÉGÉNÉRER** (MEND) : Enlevez un marqueur de blessure de n'importe quel emplacement de Tanthos et remettez le dans la réserve. Cette action peut réactiver une zone rendue inutilisable.

**SE PRÉPARER** (PREPARE): Défaussez une carte et piochez-en deux.  
Cette action est toujours disponible et ne nécessite pas de jouer une carte.

## RAPTRA

### Mise en place

- Placez le meeple de Raptra dans son repaire.
- Placez la carte de statut à côté du plateau de jeu de Raptra sur la face Sol.
- Placez le marqueur nuage près de la carte de statut.

### Spécial

- La carte de statut de Raptra indique s'il est au sol ou dans les airs. La carte de statut débute sur le côté sol, mais le joueur gardien peut la tourner sur le côté opposé avec l'action **S'ENVOLER**.
- **Sol** : si la carte de statut est sur la face sol, le joueur gardien ne peut pas utiliser l'action **CRI PERÇANT** (*SHRIEK*).
- **Air** :- Placez le marqueur nuage à côté du meeple de Raptra.
  - Le joueur gardien ne peut pas jouer l'action **SERRES** (*CLAW*).
  - Le joueur héros ne peut pas jouer l'action **SAUT** (*LEAP*).
  - Lorsque le joueur gardien effectue l'action **DÉPLACEMENT** (*MOVE*), il peut déplacer Raptra jusqu'à deux fois dans la direction choisie.
  - Le joueur héros peut dépenser une action et défausser une carte de sa main au hasard afin de retourner la carte de statut sur la face sol.
  - Raptra peut toujours être ciblé par l'action **ATTAQUE À DISTANCE** (*MISSILE ATTACK*).
- Raptra peut disposer de deux cubes de pouvoir.

### Conditions de victoire

Le joueur gardien gagne la partie s'il élimine tous les héros sur les cases sol de la carte Skulk Hollow, à l'exception du capitaine (il gagne également s'il élimine le capitaine, comme tous les gardiens).

### Actions

**BOURRASQUE** (*FLAP*): Déplacez un héros situé sur le plateau de Raptra ou sur une case adjacente et la placer sur n'importe quelle case du plateau de Skulk Hollow. Le héros déplacé peut être placé sur la même case que celle occupé par Raptra.

**SERRES** (*CLAW*): Distribuez une blessure à tous les héros présentes sur la case occupé par Raptra. La carte de statut doit être positionnée côté sol afin d'effectuer cette action.

**CRI PERÇANT** (*SHRIEK*): Distribuez une blessure à tous les héros présents dans la FORÊT et dans le VILLE. La carte de statut doit être positionnée côté air.

S'il souhaite effectuer cette action par une action supplémentaire, le joueur gardien doit dépenser deux cubes de pouvoir au lieu d'un seul.

**S'ENVOLER** (*LAUNCH*): Tournez la carte de statut de Raptra sur l'autre face. Placez le marqueur nuage près du meeple de Raptra.

**RÉGÉNÉRER** (*MEND*): Enlevez un marqueur de blessure de n'importe quel emplacement de Raptra et remettez le dans la réserve. Cette action peut réactiver une zone rendue inutilisable.

**SE PRÉPARER** (*PREPARE*): Défaussez une carte et piochez-en deux. Cette action est toujours disponible et ne nécessite pas de jouer une carte.