

CLAUSTROPHOBIA


















Aide de jeu - Le Nain Braillard

Les différentes phases de jeu (Le Tour de jeu est défini selon le scénario) :			
Phase d'Initiative	Lancer autant de D6 que de combattants vivants.		
Combattants Humains :	Affecter un dé par combattant en fonction des capacités voulues pour le tour.	Si ligne annulée: DPT 0, CBT 0, DEF 3, Talent annulé, Avantage lié à un objet annulé (sauf Sceptre de commandement), Don inutilisable. Possibilité de bonus dus au scénario ou aux cartes Avantage.	
Phase d'Action	Selon l'ordre choisi par le joueur, activer les combattants l'un après l'autre.	Au choix du joueur, chaque combattant peut :	Se déplacer.
Combattants Humains :			Se déplacer puis Combattre.
			Combattre puis se déplacer.
			Combattre.
Phase d'instinct Squamate :	Lancer 4D6. Affecter les dés selon son choix, hors partie du corps détruite. Prendre autant de D6 que de valeur de CBT.		
Phase d'action Squamate :	Selon l'ordre choisi par le joueur, le Squamate peut se déplacer et combattre. Le Déplacement peut être partitionné et ponctué de Combats. Un combat peut être déclaré avant, pendant ou après le Déplacement. Consommer un ou plusieurs D6 de CBT. Définir une ou plusieurs cibles sur la même tuile que la Squamate.		
Phase de Menace	Lancer 3 D6. Placer tous les dés sur la Planche de destinée.		
	Combattants Démon :	Action noire : à loisir ; Action rouge : une seule fois. Si scénario avec Squamate , pas de pioche de cartes Événement, mais gain d'un pion Destin funeste par dé. Si carte Événement et De Profundis , la main du joueur Démon est limité à 3. Si Destinée funeste , consommer des pions selon la Table d'événement du scénario.	Un seul Événement par tour et chaque Événement une seule fois par partie (utiliser un marqueur).
	Appliquer le ou les effets choisis.	Troglodyte = 1 pion Menace. Démon = 5 pions Menace.	Conditions d'insertion: Respecter les règles de taille des couloirs. La tuile doit comporter au moins une issue non explorée. La tuile doit être vide de tout combattant humain.
Phase d'Action	Selon l'ordre choisi par le joueur, activer les combattants l'un après l'autre.	Au choix du joueur, chaque combattant peut :	Se déplacer.
Combattants Démon :			Se déplacer puis Combattre.
			Combattre puis se déplacer.
			Combattre.
			PAS D'EXPLORATION en se déplaçant








Types d'actions :			
Déplacement:	Consommer tout ou partie des DPT en UNE SEULE fois (sauf Squamate)		
	1 DPT par Tuile traversée	Max 3 combattants par camp.. Être au moins en égalité numérique pour quitter une tuile.	
		Le joueur Humain pioche la première tuile du talon et la donne au joueur Démon.	
	1 DPT pour Explorer une issue	Le joueur Démon place la tuile comme il le souhaite mais de manière à ce qu'elle reste accessible au combattant qui l'explore.	Si le plateau ne possède plus d'issue non explorée, défausser la dernière tuile posée et en piocher une autre.
		Placer le combattant sur la nouvelle tuile et appliquer les effets éventuels. Possibilité de poursuivre son déplacement ou une exploration.	
Combat:	L'attaquant choisit une cible sur la même tuile. Tous les Troglodytes valent UNE CIBLE.		
	L'attaquant lance autant de D6 que sa valeur CBT.		
		Troglodyte : 1 tué par touche. Démon et Molosses : 1 Blessure par touche.	Si Blessures = Pts de Vie, Démon mort.
	Tout D6 ≥ DEF de la cible inflige une touche.	Combattant Humain : 1 touche = 1 Ligne d'Action annulée au choix du joueur Humain;	Si la Ligne d'action annulée est celle choisit durant la Phase d'Initiative, elle encore valable durant ce tour. Si toutes les Lignes d'action sont annulées, le combattant est mort.
		Squamate : 1 touche = 1 blessure sur une partie du corps au choix du joueur Squamate.	Si une Partie de corps est totalement "blessée", cette partie est détruite, ne peut plus être soignée et utilisée par une tuile ou un équipement.

Talents : (inutilisable si combattant épuisé)	
Frénétique	Relance une fois chaque dé de Combat qui n'obtient pas de touche.
Garde du Corps	Permet de subir à loisir les touches subies d'un allié présent sur la même tuile.
Imposant	Peut empêcher un ou des adversaires de quitter la Tuile (sauf tuile ou jeton "Trou dans le sol") et annule Insaisissable (règles normales de blocage).
Insaisissable	Permet au combattant de quitter la Tuile malgré l'infériorité numérique.
Sanctifié	Offre le Jeton Soutien (+1 DPT ou +2 CBT) à un allié. Guérit la Ligne d'action en cours. Une fois par partie.

Effets des Tuiles:

	Autel sacrificiel	La première fois qu'un combattant du joueur Démon atteint cette tuile, le joueur Démon retourne un de ses jetons Événement sur la face recto.
	Brume	DEF = 6.
	Cache	Selon Scénario. Sinon, rien ne se passe.
	Champignons fulorescents	La DEF des combattants présents ne peut dépasser 3.
	Couloir Carnassier	Double les touches (Sauf pour une Grenade).
	Couloir Etroit	Ne peut accueillir qu'un SEUL combattant par camp.
	Couloir Inondé	Termine immédiatement le Déplacement. Nécessite TOUS les DPT pour sortir de cette Tuile.
	Couloir Piégé	La 1ère fois qu'un Humain ou Squamate arrive sur cette tuile, le joueur Démon lance 1D6: Résultat 1= OK; 2-3= 1 Touche; 4= Fin de déplacement; 5= 1 Troglodyte; 6= 2 Touches.
	Fontaine de guérison	À l'insertion, poser 2 jetons Eau Miraculeuse Au début de la phase d'Initiative (Humain) , le joueur humain peut défausser 1 ou 2 jetons pour guérir un combattant.
	Fosse carnassière	Accueille 5 combattants par camp; Jeter 1D6 pour chaque combattant présent au début de la phase Menace, Initiative et Instinct.
	Mécanisme démoniaque	La 1ère fois qu'un Humain arrive sur cette tuile, +1D6 lors de la phase Menace (Démon) .
	Puits démoniaque	Possibilité de faire apparaître un Démon ou un Molosse sans condition pour 1 pion Menace de moins.
	Salle ; Sortie ; Salle du Pentacle	Accueille 5 combattants par camp.
	Tombeau	La première fois qu'un combattant Humain entre sur la tuile, piocher une carte d'objet non utilisée par le scénario (ou carte d'avantage si le combattant ne peut en être équipé).
	Tanière	Le joueur Démon peut faire apparaître des Troglodytes sur cette Tuile, sans conditions sauf celle de 3 combattants par Tuile.
	Trou dans le sol	Le joueur Démon place un jeton "Trou dans le sol" sur une autre Tuile en jeu. Les Troglodytes peuvent se déplacer pour 1DPT d'un Trou à un autre; même si infériorité numérique ou combattant "Imposant".
	Zone sanctifiée	Jeter 1D6 pour chaque combattant du joueur Démon et infliger 1 touche si 5+.

Effets des Tuiles (jetons) Squamate :

	Cri de guerre (tête) :	Durant la phase d'Instinct, placer 1D6 sur une tuile et déplacer un combattant ennemis une tuile adjacente (sans restriction; sauf Démoïn et Frère rédempteur).
	Engloutissement (tête) :	Chaque fois que la Squamate tue un ennemi; retirer un jeton blessure sur le Squamate.
	Berserk (tête) :	Le Squamate gagne +1 CBT pour chaque partie du corps qui a moins de 2 blessures.
	Lames d'acier (bras) :	+2 CBT
	Armure lourde :	Possibilité de poser jusqu'à 3 pions Blessure sur cette tuile.
	Réflexes reptiliens :	À déclencher durant la phase d'Instinct. Une fois par partie, le Squamate peut avoir 3 DPT à la prochaine phase d'Action (DPT maximum mais peut être réduit).
	Résistance reptilienne :	À déclencher durant la phase d'Instinct. Une fois par partie, le Squamate peut avoir 3 DEF jusqu'à la prochaine phase d'Instinct. À défausser une fois utilisée.