Claustrophobia

Un jeu de CROC

Les règles

Présentation

10 juin de l'an de grâce 1634

Gloria alléluia ! Le conseil de la Nouvelle Jérusalem a décidé l'exploration des catacombes de la ville ! Ces boyaux étranges, tant par leur configuration peu naturelle que par le danger qu'ils représentent, me hantaient. Ils nous seront bientôt connus. Mais ce ne sera pas une simple formalité. Quel mal peut rôder ici, sous terre, en enfer ? J'ai dépêché une missive à un ami, un frère rédempteur à nul autre pareil. Je compte sur lui pour mener les seuls soldats que nous accorde le conseil : des condamnés à mort. Des meurtriers et des voleurs de la pire espèce, dont il faudra bien se contenter. Je me charge « d'enrôler » ces mercenaires à la dérive, en attendant que cet ami qui m'est cher me réponde.

19 juin

Il fallait bien s'attendre à trouver des mignons du Malin, dans ces catacombes. Cette première descente se résume à une déroute, tout simplement. À l'heure où je rédige ces quelques lignes, toujours pas de nouvelles du frère rédempteur et de ceux qu'il considère comme ses « ouailles ». Il s'en est accommodé très vite. En aparté, il a confessé préférer ce genre d'hommes qui n'ont rien à perdre. Dieu seul sait ce qu'ils ont rencontré dans les entrailles de la cité, mais depuis plusieurs heures aucun rapport ne remonte. Et le fil d'Ariane, cette corde qui nous reliait à l'expédition, nous est revenu sectionné et ensanglanté. Le Seigneur garde mon ami et ses soldats, s'il le trouve juste. […]

7 juillet

Les hordes de créatures démoniaques se multiplient et semblent ne jamais vouloir faiblir. Ces monstres, courts sur pattes mais agressifs, surtout en groupe, assaillent quasiment chaque jour nos forces. Nous les contenons, pour le moment. Seigneur, je doute que nous puissions le faire indéfiniment. Garder les boyaux les plus proches de la surface paraît impossible. Nous cédons du terrain, petit à petit, et sommes poussés vers les sorties. Encore un peu et nous devrons défendre les faubourgs de la ville ! Mais le frère rédempteur, que je devine inquiet, s'est retranché dans sa cellule, en compagnie d'un héraut du conseil. Peut-être existe-t-il une solution ? Les condamnés évoquent un puits profond, duquel jaillissent des murmures infernaux. Et si les rumeurs étaient fondées ? Mon Dieu, donne-moi la force de résister ! […]

31 juillet

Nos efforts n'ont pas été vains, même si le résultat n'est pas à la hauteur de nos attentes. L'abîme a été comblé, les troglodytes attaquent bien moins souvent nos positions. Nos pertes diminuent, mais ils sont encore là, presque aussi nombreux qu'avant. Et les chuchotements ont entamé le moral de nos condamnés. Des murmures, rien de plus, qui, selon les témoins, apaisent les troglodytes et les dirigent. Le frère rédempteur a ordonné qu'on lui trouve de vieux livres, des ouvrages que consulte la Sainte Inquisition. Il en a pour ainsi dire dévoré les pages, avant de lever des troupes pour une nouvelle expédition. Je le vois qui bénit les condamnés en armes, non loin de l'entrée des catacombes. Il a laissé un livre ouvert, sur son pupitre, à l'entrée « maître des âmes ». Dieu, je t'en conjure, aie pitié de mon ami.

2 août

Sa ferveur n'a d'égale que sa pugnacité. Mon ami s'engage à nouveau dans ce dédale putride, plus déterminé que jamais. Sa victoire galvanise ses ouailles, le pousse à frapper un grand coup. Toujours d'après ces livres obscurs, il croit pouvoir purifier des parcelles de ces souterrains maudits. Même si nous savons que des démons dirigent les meutes troglodytes, au moins aussi terribles que le maître des âmes, il s'en va le cœur gonflé d'espoir et de foi. Amen ! […]

8 août

Comme si des flammes d'une pureté inégalée le nimbaient ! La nouvelle nous est parvenue depuis un jour à peine qu'il descend de nouveau. Son marteau dans une main, les textes dans l'autre. Il a encore consulté les ouvrages qu'emploie l'Inquisition, avant de commander cette expédition. Sa ferveur l'enrobe comme jamais. Il est un phare en enfer, une lueur dans les ténèbres. Il s'en va affranchir de leur calvaire ceux qui le servaient il y a un mois, et que nous croyions morts. Il s'en retourne dans les entrailles infernales pour réparer cet affront, expulser de ces dépouilles mortelles les humeurs démoniaques qui les habitent. Saint-Michel, donne-lui ta force !

15 août

Mon Dieu, garde-nous du mal. Tout est perdu…

Claustrophobia est un jeu d'aventures situé dans l'univers de Hell Dorado. Il permet à deux joueurs de recréer les combats qui se déroulent dans les sous-sols de la Nouvelle Jérusalem. Un des joueurs incarne un groupe d'humains résolus tandis que l'autre dirigera un flot quasiment infini de créatures maléfiques.

Contenu du jeu

Le jeu comprend :

36 tuiles de couloirs et de salles

Couloir

Salle

Elles servent à représenter les sous-sols de la Nouvelle Jérusalem, champ de bataille où vont s'affronter les combattants des deux joueurs.

1 figurine de frère rédempteur

Il guide les expéditions souterraines au nom de la Nouvelle Jérusalem. Armé d'un marteau, d'une lanterne et de sa foi, ce prêtre mène ses ouailles au cœur des enfers. Sa ferveur lui permet de soutenir les condamnés, par augures et soins, ainsi que de donner plus de force à son bras purificateur.

C'est le combattant principal du joueur humain. Il possède des dons magiques.

2 figurines de brutes condamnées

Ce combattant, soutenu par le frère rédempteur, est bien plus terrifiant qu'au naturel. De sa seule masse, il obstrue les boyaux des souterrains et empêche les ennemis de passer. Ses armes, bric-à-brac d'outils ordinaires, le gardent des meutes de créatures troglodytes. La brute les attend de pied ferme, résolue.

C'est un combattant solide, apte à défendre le frère rédempteur et les spadassins.

2 figurines de spadassins condamnés

Il trouve dans la brute un roc auquel se rattacher quand vient la tempête. Souple et rompu aux estocades vicieuses, ce trancheur de gorges ouvre la voie et explore les souterrains. Comme son compère condamné, il porte un gantelet ainsi que des protections basses. Il a d'ailleurs vite appris à occire plus petit que lui.

Ce combattant est un éclaireur qui sera utile pour explorer les sous-sols.

11 figurines de troglodytes

Seul, il évite de se frotter à ses adversaires. Court sur pattes, c'est dans le nombre qu'il trouve sa force. Une meute de belle taille peut équarrir un homme bien portant en l'espace d'une seconde. Et si les ombres sont épaisses, les troglodytes incarnent la terreur. Les ténèbres sont leur royaume.

Ces combattants sont la force de frappe principale du joueur démon.

1 figurine de démon

Il emploie la vermine troglodyte dès que possible. Qu'il soit tentateur, bestial ou guerrier, le démon derrière les meutes troglodytes est l'un de ceux qui ne jurent que par la destruction de la Nouvelle Jérusalem. Le frère rédempteur n'a pour but que son éradication. Et rares sont les démons qui ne lutteront pas jusqu'à la mort.

Différent à chaque scénario, le démon est l'adversaire le plus coriace auquel les humains seront confrontés.

5 cartes de référence pour les humains

Vous trouverez sur ces cartes les caractéristiques et les talents des combattants humains. Durant la partie, elles seront insérées dans les pupitres.

5 pupitres

Ils servent à noter les dégâts que subiront les combattants humains au cours du jeu.

25 pions de dégâts en plastique

Ils permettent au joueur humain de noter les effets des blessures subies par ses combattants. Ils seront insérés dans les cases de dégâts des combattants humains au moment opportun.

6 cartes de don

Verso

Ces cartes permettent de connaître les pouvoirs magiques dont dispose le frère rédempteur au cours de la partie.

6 cartes d'objet

Verso

Ces cartes représentent des objets qui offrent aux combattants humains des capacités supplémentaires.

15 cartes d'avantage

Ces cartes représentent des objets mineurs ou des ordres qui offrent aux combattants humains des capacités temporaires en cours de partie.

7 cartes de référence pour les démons

Chaque scénario fait intervenir un type de démon différent. Ces cartes permettent d'en connaître les caractéristiques. Lorsque les démons sont blessés, on place sur leur carte des jetons de blessures (voir ci-dessous).

1 planche de destinée

Cette planche est utilisée par le joueur démon pour connaître à tout moment les caractéristiques et les capacités spéciales de ses troglodytes. En effet, elles varient tout au long de la partie.

16 cartes d'événement

Au cours de la partie, le joueur démon va déclencher des événements qui lui seront avantageux.

20 jetons de menace

Ces jetons servent au joueur démon à faire entrer en jeu troglodytes et démons.

10 jetons de blessures

Lorsqu'un démon subit une blessure, on place un de ces jetons sur sa carte de référence.

3 jetons de trou dans le sol
Un type de tuile (Trou dans le sol) nécessite l'utilisation de ces jetons.

2 jetons de troglodyte coriace
Deux cartes d'événement (Troglodyte coriace) nécessitent l'utilisation de ces jetons.

1 jeton de courage
Un des dons du frère rédempteur (Courage) nécessite l'utilisation de ce jeton.

1 jeton de soutien
Un des talents du frère rédempteur (Sanctifié) nécessite l'utilisation de ce jeton. Les faces recto et verso sont différentes.

4 jetons de trésor
Un des scénarios (Qui ose gagne) nécessite l'utilisation de ces jetons. Le verso d'un de ces jetons est différent des trois autres.

3 jetons de sceau protecteur
Un des scénarios (Le rituel) nécessite l'utilisation de ces jetons.

1 dé à 10 faces
Certains scénarios nécessitent d'utiliser ce dé.

12 dés à 6 faces
De nombreuses procédures de jeu (initiative, menace, combat, etc.) nécessitent l'utilisation de ces dés. À moins que le contraire ne soit indiqué, lorsqu'on lance un dé dans *Claustrophobia*, il s'agit d'un dé à 6 faces.

1 livret de règles du jeu
Vous tenez dans vos mains le livret de règles. Il contient aussi les aventures (scénarios) que vous pourrez vivre lors d'une partie de *Claustrophobia*.

Préparation de la partie

Dans un premier temps, les deux joueurs doivent consulter les scénarios et choisir l'un d'entre eux. Pour votre première partie, nous vous conseillons le scénario Les survivants. Lors des parties suivantes, sélectionnez le scénario aléatoirement ou d'un commun accord entre les deux joueurs. Chaque scénario vous présente d'une façon toujours identique la procédure à suivre pour mettre en place la partie. Dans tous les cas, et préalablement à la mise en place de la partie, les cartes d'événement et d'avantage doivent être battues afin de former deux paquets distincts, face cachée.

Il est tout à fait possible qu'une règle spéciale d'un scénario contredise les règles de base du jeu. Dans ce cas, c'est toujours la règle spéciale du scénario qui prévaut.

Avant chaque partie, prenez soin de placer les cartes de référence des combattants humains utilisés dans les pupitres.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en une série de tours décomposés en 4 phases qui doivent être exécutées dans l'ordre :

Phase d'initiative
Le joueur humain va déterminer les caractéristiques de ses combattants.

Phase d'actions du joueur humain
Les combattants du joueur humain vont se déplacer, explorer les sous-sols et affronter troglodytes et démons.

Phase de menace
Le joueur démon va faire entrer en jeu démons et troglodytes, améliorer les capacités de ces derniers et piocher des cartes d'événement.

Phase d'actions du joueur démon
Le joueur démon va faire se déplacer et combattre troglodytes et démons.

Phase d'initiative

Durant cette phase, le joueur humain va déterminer les caractéristiques de ses combattants pour le tour en cours. Pour ce faire, il lance autant de dés d'action (à six faces) qu'il dispose de combattants vivants. Ensuite, il doit associer un dé à chaque combattant en le plaçant sur sa carte de référence, à l'emplacement prévu à cet effet. Le dé choisi indique quelle ligne d'action sera utilisée jusqu'au début de la phase d'initiative suivante. Durant ce laps de temps, c'est cette ligne qui indique les caractéristiques du combattant.

Le frère rédempteur dispose généralement de deux dons (indiqués dans la description de chaque scénario) qui s'ajoutent à certaines lignes d'action de sa carte de référence.

Le frère rédempteur dispose du don Aura de prescience. Cette valeur indique la valeur du dé d'action qui lui permet d'utiliser son don.
Chaque fois que le dé choisi pour lui est le 5, il peut utiliser son aura. De plus, ses caractéristiques sont celles indiquées sur la ligne d'action 5 (DPT 1, CBT 1 et DEF 5) comme pour tout autre combattant.

Si un combattant reçoit un dé dont la valeur correspond à une ligne d'action annulée (voir Combat, page 13), il ne pourra pas agir normalement durant la phase d'actions qui suit et possèdera une DEF de 3 jusqu'à la phase d'initiative suivante. On considère qu'il est trop désorienté, choqué ou blessé pour agir correctement et dispose d'une valeur de DPT et de CBT de 0. Il ne possède plus aucun talent et ne bénéficie plus des avantages liés aux objets (à l'exception du sceptre de commandement). On dit qu'il est épuisé. Cependant, il peut recevoir d'éventuels bonus à ses caractéristiques venant de règles spécifiques ou de cartes d'avantage. Si le frère rédempteur est épuisé et que la ligne d'action annulée correspond à un don, ce dernier n'est plus utilisable.

Le dé choisi pour ce combattant est le 2.
Le joueur place donc le dé dans le logement prévu à cet effet.
Ses caractéristiques sont : DPT 1 (abréviation de Déplacement), CBT 2 (abréviation de Combat) et DEF 4 (abréviation de Défense).

Le dé choisi pour ce combattant est le 2.
Malheureusement, cette ligne a déjà été annulée suite à un combat.
Il ne pourra ni se déplacer ni combattre et sera une cible facile pour ses adversaires (DEF 3).

Si le nombre de dés lancés est supérieur au nombre de combattants humains en jeu, les dés qui ne sont pas associés à un combattant sont mis de côté et ne sont plus utilisés durant le tour.

Le joueur humain a lancé 3 dés d'action puisqu'il dispose du frère rédempteur équipé du sceptre de commandement et d'un spadassin condamné.
Le frère reçoit un dé d'une valeur de 3.
Le spadassin reçoit un dé d'une valeur de 4.
Le dernier dé est mis de côté et n'est pas utilisé durant le tour.

Guérison

Les effets de certaines cartes permettent de guérir une ligne d'action précédemment annulée. On enlève alors le pion de dégâts correspondant. Si la ligne ainsi guérie correspond au dé d'action que le combattant a reçu lors de la phase d'initiative, il n'est plus considéré comme étant épuisé et peut agir normalement.

Phase d'actions du joueur humain

Pendant cette phase, chaque combattant humain va pouvoir agir. Le joueur humain doit activer ses combattants les uns après les autres. Chaque combattant doit avoir terminé son activation avant qu'un autre combattant fasse de même. Durant son activation, un combattant peut soit se déplacer puis combattre ; soit combattre puis se déplacer. Combat et déplacement ne sont pas obligatoires. Un combattant ne peut pas commencer à se déplacer, combattre, puis terminer son déplacement. Les règles de déplacement et de combat sont décrites respectivement pages 11 et 13.

Les cartes d'avantage

Généralement, la description de chaque scénario accorde au joueur humain un nombre donné de cartes d'avantage. Ces cartes peuvent être utilisées au moment indiqué dans leur description (et doivent ensuite être défaussées). Le joueur humain ne pioche plus de cartes d'avantage une fois la partie commencée.

Les objets

Certains combattants peuvent disposer d'objets qui augmentent leurs caractéristiques ou qui leur donnent des capacités spéciales. Les combattants ne peuvent pas échanger des objets, les poser au sol, les ramasser ou les détruire. Les objets sont retirés du jeu lorsque leur propriétaire est tué ou quitte la partie.

Phase de menace

Le joueur démon lance 3 dés de destin (à six faces), les pose dans la ou les cases de destinée de son choix en respectant les restrictions indiquées et applique immédiatement les effets indiqués sur les cases de destinée choisies. Si une tuile ou une carte lui permet de lancer un plus grand nombre de dés de destin, il peut tous les poser sur sa planche de destinée.

Le calme avant la tempête permet au joueur démon de lancer un dé de destin supplémentaire lors de sa prochaine phase de menace.

Des bruits dans les profondeurs permet au joueur démon de gagner des Points de menace (abrégé PM) qu'il pourra stocker ou dépenser par la suite pour faire entrer en jeu des combattants.

Vitesse surnaturelle, **Ils sont légion** et **Griffes aiguisées** permet d'augmenter les caractéristiques des troglodytes.

Destin funeste permet au joueur démon de piocher une ou plusieurs cartes d'événement.

Le goût du sang et **Monstres fouisseurs** permet de rendre plus permissives les règles d'entrée en jeu des combattants du joueur démon. Important : si vous cumulez les deux, vos troglodytes et démons peuvent entrer en jeu sur n'importe quelle tuile.

Tout espoir est vain permet de limiter le déplacement des combattants humains tout en augmentant celui des troglodytes.

Piège permet de causer des dégâts à un combattant humain.

Les capacités écrites en **rouge** ne peuvent être sélectionnées qu'une seule fois. Il n'y a aucune limitation pour celles écrites en **noir**.

Tous les dés de destin doivent être affectés sur la planche de destinée avant que les effets qu'ils produisent soient résolus.

Le joueur démon compte laisser tranquille le joueur humain pendant un tour. Il va en profiter pour se renforcer.
Les dés de destin indiquent 2, 3 et 4.

Il place donc un dé dans cette case. Il a une valeur supérieure ou égale à 3. Il pioche 1 carte d'événement et l'ajoute à sa main.

Il place ensuite deux dés dans cette case. Tous deux ont une valeur paire. Il récupère donc 4 PM, ce qui va lui permettre de faire apparaître 4 troglodytes durant un tour ultérieur (il pourrait parfaitement les faire entrer en jeu durant ce tour mais préfère lancer une attaque de plus grande envergure par la suite).

Le joueur démon tente de rattraper et de massacrer des humains qui prennent la fuite.
Ayant choisi un résultat « Le calme avant la tempête » lors du tour précédent, il lance 4 dés au lieu de 3.
Les dés de destin indiquent 1, 1, 4 et 6.

Le joueur démon place 2 dés dont la valeur est impaire dans cette case. Les troglodytes reçoivent un bonus de +1 DPT.

Ensuite, il place 2 dés dont la valeur est paire dans cette case. Les troglodytes sont désormais frénétiques ! Un avantage certain pour le tour à venir.

Une fois les dés de destin répartis et leurs effets résolus, le joueur démon peut faire entrer en jeu des combattants. Chaque troglodyte coûte 1 PM. Le joueur démon peut aussi faire entrer en jeu un démon en payant 5 PM (consultez le scénario joué pour connaître les caractéristiques des démons). On les place sur une ou plusieurs tuiles en respectant les règles de taille des couloirs (voir Déplacement page 11) ainsi que les restrictions suivantes :

- La tuile doit comporter au moins une issue non explorée.

Une issue est dite « non explorée » si elle mène à une partie des sous-sols qui n'est pas encore représentée par une tuile.

- La tuile doit être vide de tout combattant humain.

Les combattants qui entrent en jeu durant la phase de menace peuvent agir normalement pendant la phase d'actions qui suit.

(B) (A) (C)

On ne peut pas utiliser la tuile (A) pour faire entrer en jeu des combattants puisqu'elle ne possède aucune issue non explorée.
On ne peut pas utiliser la tuile (B) pour faire entrer en jeu des combattants puisqu'elle contient une brute condamnée.
Par contre, la tuile (C) peut être utilisée pour faire entrer un ou plusieurs combattants.

Les cartes d'événements

Le résultat Destinée funeste de la planche de destinée permet au joueur démon de piocher une carte d'événement. Cette carte peut être gardée en main ou être utilisée au moment indiqué dans sa description (et doit ensuite être défaussée). Le joueur démon peut garder en main autant de cartes d'événement qu'il le souhaite.

Phase d'actions du joueur démon

La phase d'actions du joueur démon est pratiquement identique à celle du joueur humain à une différence près : les combattants du joueur démon ne peuvent en aucun cas explorer d'issues (voir Exploration page 12).

Déplacement

Le déplacement est toujours facultatif. Chaque fois qu'un combattant se déplace, il peut dépenser tout ou partie de son score de DPT. Quitter une tuile pour atteindre une tuile adjacente reliée par un couloir coûte 1 DPT. On doit cependant respecter deux limitations importantes :

- Taille des couloirs : une tuile ne peut pas accueillir plus de 3 combattants de chaque camp.
- Blocage : il n'est possible de quitter une tuile contenant des combattants ennemis que si votre camp comporte au moins autant de combattants que l'adversaire.

Le frère rédempteur ne peut pas se déplacer de la tuile (A) vers la tuile (B) car les deux ne sont pas reliées par un couloir.

Le troglodyte (A) ne peut pas se rendre sur la tuile (B) puisqu'elle est déjà occupée par 2 troglodytes et un démon.

Le troglodyte peut quitter la tuile (A) puisqu'elle ne contient qu'un seul spadassin condamné.

Les deux brutes condamnées souhaitent quitter la tuile (A). La première peut se déplacer normalement puisqu'elle contient 2 troglodytes.

Après le déplacement de la première brute, la seconde ne peut plus quitter la tuile puisqu'elle se retrouve désormais en infériorité numérique.

Exploration

Durant son déplacement, un combattant humain peut dépenser 1 DPT pour explorer une issue adjacente et ainsi révéler une nouvelle tuile. Pour y parvenir, il doit respecter la règle de blocage (voir Déplacement page 11). On utilise la procédure suivante :

- Le joueur humain pioche la première tuile du talon et la donne au joueur démon.
- Le joueur démon la place au contact de l'issue explorée dans l'orientation de son choix en s'assurant que la tuile ainsi piochée puisse être accessible au combattant qui vient de l'explorer.
- Le joueur humain doit ensuite placer son combattant sur cette nouvelle tuile.
- Les éventuels effets de la tuile se déclenchent (voir Description des tuiles page 24).
- Le combattant humain peut continuer à se déplacer ou à explorer des issues s'il lui reste au moins une partie de son score de DPT.

Cette brute condamnée ne peut pas explorer dans la direction (A) puisqu'elle ne contient pas d'issue. Elle peut par contre parfaitement explorer dans les directions (B) et (C).

La tuile piochée peut être orientée de plusieurs façons.

Interdit

Autorisé

Autorisé

Interdit

Cul de sac

Si, suite à l'exploration d'une issue, le plateau de jeu ne possède plus aucune issue non explorée, on défausse la dernière tuile placée en jeu et on en pioche une autre jusqu'à ce qu'une issue non explorée apparaisse.

Combat

Lorsqu'un combattant déclenche un combat on utilise la procédure suivante :

- Le joueur qui contrôle le combattant qui porte l'attaque doit choisir quel adversaire présent sur la même tuile il prend pour cible. Exception : tous les troglodytes présents sur une tuile comptent comme une seule cible.
- Le joueur lance un nombre de dés de combat égal à son score de CBT. Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à la DEF de l'adversaire sélectionné indique une touche.
- Le joueur qui contrôle le ou les combattants touchés doit ensuite répartir les touches :

Pour les troglodytes c'est très simple puisqu'une seule touche est suffisante pour tuer un troglodyte. La figurine est retirée du jeu. Si plusieurs touches sont obtenues, un troglodyte est tué à chaque fois.

Pour les démons, chaque touche permet au joueur humain de placer un jeton de blessure sur sa carte de référence. Dès que le nombre de jetons de blessure sur sa carte est supérieur ou égal à sa santé, il est retiré du jeu.

Pour les combattants humains, chaque touche oblige le joueur humain à sélectionner une ligne d'action qui est alors annulée. Placez un pion dans la case de dégâts correspondante. Lorsque les 6 lignes d'action d'un combattant sont annulées, il est tué et sa figurine est retirée du jeu.

Cette brute condamnée possède durant ce tour un CBT de 3. Le joueur humain décide de prendre pour cible les troglodytes présents sur sa tuile. Il jette 3 dés et obtient 2, 3 et 6. Deux touches ! En effet, la DEF des troglodytes est de 3.

Deux troglodytes sont retirés du jeu.

Important

Quels que soient les bonus reçus, la DEF d'un combattant ne peut jamais dépasser 6.

Le démon frappe son adversaire. Il possède un CBT de 4 et le joueur démon lance 4 dés. Il obtient 1, 2, 4 et 5 ce qui correspond à 2 touches puisque la DEF de la brute condamnée est de 4. Le joueur humain choisit de placer des pions dans les cases de dégâts 4 et 6 de la carte de référence de la brute.

Effet des dégâts

Si la ligne d'action annulée correspond au dé d'action que le combattant a reçu lors de la phase d'initiative, il n'est pas encore considéré comme étant épuisé. Un combattant n'est épuisé que s'il reçoit un dé d'action qui correspond à une ligne annulée durant la phase d'initiative.

Ce spadassin armé d'un tromblon peut attaquer les troglodytes situés sur la tuile (A) mais pas le démon situé sur la tuile (B) puisqu'il n'existe aucune issue qui relie la tuile (C) où se trouve le tireur à la tuile (B).

Armes à distance

Certaines armes (grenade, tromblon) permettent d'attaquer une ou plusieurs cibles situées dans une tuile adjacente. Pour qu'une telle attaque soit possible, il faut qu'une issue relie la tuile où se trouve le tireur à la tuile où se trouvent sa ou ses cibles.

Talents

Certains combattants disposent de talents qui leur offrent de nouvelles possibilités en cours de jeu.

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 règle de blocage).

Grâce à son talent Insaisissable, ce spadassin condamné peut parfaitement quitter la tuile bien qu'elle contienne aussi 3 troglodytes.

Important

Tant qu'un combattant humain est épuisé, il ne peut plus utiliser aucun de ses talents.

Frénétique

Un combattant qui possède ce talent peut relancer une fois chaque dé de combat qui n'obtient pas de touche (dont le résultat n'est pas supérieur ou égal à la DEF de sa cible).

Garde du corps

Chaque fois qu'un combattant allié présent sur la même tuile subit une touche suite à une attaque, le combattant qui possède ce talent peut décider d'en subir les effets à sa place.

Le démon vient d'attaquer le frère rédempteur et lui a causé 2 touches. N'écoutant que son courage, la brute condamnée présente sur la même tuile décide de subir les effets d'une de ces 2 touches. Le joueur humain doit donc placer un pion dans une case de dégâts de la carte de référence du frère rédempteur et un autre dans une case de dégâts de la carte de référence de la brute.

Imposant

Un combattant qui possède ce talent peut empêcher un adversaire de quitter la tuile où il se trouve (exception : la tuile Trou dans le sol). Si un combattant Insaisissable est présent sur la même tuile qu'un ou plusieurs adversaires Imposants, les deux talents s'annulent et on utilise les règles normales de blocage.

Le démon possède le talent Imposant et il est accompagné d'un troglodyte. Le spadassin souhaite quitter la tuile mais son talent Insaisissable est annulé. On utilise donc les règles de blocage : il va devoir tuer au moins un combattant adverse avant de pouvoir se déplacer.

Sanctifié

Le combattant qui possède ce talent peut, durant une phase d'initiative, après avoir affecté les dés d'action, apporter son soutien à un autre combattant de son choix.
Le combattant choisi gagne, au choix, un bonus de +1 DPT ou de +2 CBT jusqu'à la fin de la phase d'actions qui suit. Posez le jeton de soutien sur la face correspondante sur le pupitre du combattant en question.
De plus, si la ligne d'action qu'il doit utiliser est annulée, elle est immédiatement guérie.
Ce talent ne peut être utilisé qu'une seule fois par scénario. Défaussez le jeton de soutien à la fin de la phase d'actions où ce talent a été utilisé.

Vous en savez assez pour jouer !

Handicap

Si les joueurs ne sont pas du même niveau d'expérience (joueur débutant contre vieux briscard par exemple), vous pouvez appliquer certains handicaps qui vous permettront de mieux équilibrer vos parties et vos scénarios.

Handicaps pour le joueur humain

Ces options permettent de simplifier le jeu pour le joueur démon :

- Avant le début de la partie, le joueur démon retire les 3 cartes suivantes du paquet des cartes d'événement : 1 Perdus et 2 Pris de panique. En effet, en enlevant les cartes les moins faciles à utiliser, il augmente ses chances de piocher une carte réellement utile.
- Le joueur démon débute la partie avec 3 PM supplémentaires.

Handicaps pour le joueur démon

Ces options permettent de simplifier le jeu pour le joueur humain :

- Le joueur humain pioche une carte d'avantage supplémentaire.
- Le joueur humain choisit un don supplémentaire pour le frère rédempteur.

Scénarios pour joueurs expérimentés

Après avoir joué le même scénario plusieurs fois, les joueurs vont commencer à se lasser et voudront rendre le jeu encore plus tendu. Cette règle spéciale est faite pour eux ! La partie se déroule normalement mais c'est la mise en place qui est modifiée de la façon suivante : on procède à des enchères avec une mise à prix de départ de 21. Les enchères se déroulent en proposant une valeur à chaque fois inférieure à la proposition précédente. Celui qui remporte les enchères jouera le camp des humains et devra se constituer une équipe d'une valeur égale à la somme qu'il a misée. Voilà le coût de chaque élément de jeu :

- Frère rédempteur (maximum 1) : gratuit et obligatoire ;
- Don (maximum 4) : 2 points par don ;
- Brute ou spadassin condamné (maximum 2 de chaque) : 3 points par combattant ;
- Objet : 2 points par carte (choisie parmi toutes celles disponibles) ;
- Carte d'avantage : 1 point par carte (piochée au hasard parmi toutes celles disponibles).

Les objets doivent être répartis entre les combattants avant le début de la partie. Le joueur humain doit respecter les restrictions indiquées sur chaque objet (exemple : un tromblon ne peut être utilisé que par un spadassin condamné ou par le frère rédempteur).

Vous venez de gagnez les enchères avec un budget de 17 points et vous souhaitez composer une équipe particulièrement solide afin de privilégier la défense à l'attaque. Vous choisissez donc : le frère rédempteur doté des dons Aura de courage et Aura de guérison (4 points), deux brutes condamnées équipées chacune d'un bouclier (5 points chacune) et pour finir, vous piochez 3 cartes d'avantage.

Description des tuiles

Certaines tuiles possèdent des règles spéciales qu'il est bon de connaître et de résoudre lorsqu'un combattant y pénètre.

Cache

Les effets de cette tuile dépendent du scénario joué. Si rien n'est indiqué dans les règles spéciales du scénario, la tuile n'a aucun effet.

Couloir carnassier

Chaque fois qu'un combattant qui se trouve sur cette tuile subit une touche en combat, il en double les effets tandis que les tentacules boivent son sang à grosses goulées. Ainsi, chaque touche obtenue sur cette tuile permet : soit de tuer deux troglodytes, soit de placer deux jetons de blessure sur la carte de référence d'un démon, soit d'obliger le joueur humain à placer des pions dans 2 cases de dégâts de la carte de référence du combattant pris pour cible. Les effets de cette tuile ne sont pas pris en compte lors de la résolution des effets d'une grenade.

Couloir étroit

Cette tuile ne peut accueillir qu'un seul combattant par camp au lieu de 3.

Couloir inondé

Lorsqu'un combattant pénètre sur cette tuile, il doit terminer immédiatement son déplacement (même si son potentiel de DPT n'est pas entièrement épuisé). Quitter cette tuile oblige un combattant à dépenser la totalité de son potentiel de DPT.

Couloir piégé

La première fois qu'un combattant humain pénètre sur cette tuile, le joueur démon lance un dé et applique les effets indiqués :

1	Rien ne se passe.
2-3	Le combattant subit 1 touche.
4	Le combattant termine immédiatement son déplacement.
5	Placez un troglodyte sur cette tuile.
6	Le combattant subit 2 touches.

Mécanisme démoniaque

Durant la prochaine phase de menace, le joueur démon lance 1 dé de destin supplémentaire. Cet effet ne se déclenche que la première fois qu'un combattant humain pénètre sur cette tuile.

Salle du pentacle

Cette tuile peut accueillir 5 combattants par camp au lieu de 3.

Sortie

Cette tuile peut accueillir 5 combattants par camp au lieu de 3.

Tanière

Le joueur démon peut toujours faire apparaître des troglodytes sur cette tuile.

Trou dans le sol

Lorsque cette tuile entre en jeu, le joueur démon doit placer un jeton trou dans le sol sur une autre tuile déjà en jeu. Les troglodytes peuvent dépenser 1 DPT pour passer d'une tuile contenant un trou à une autre tuile contenant aussi un trou. Cette action est considérée comme un déplacement mais on ne tient pas compte de la règle de blocage ni du talent Imposant.

Glossaire et abréviations

Case de dégâts : emplacement qui peut recevoir un pion de dégâts et qui permet de connaître la localisation des dégâts subis par un combattant humain.

CBT : abréviation de Combat. Une des trois caractéristiques dont disposent les combattants de *Claustrophobia*.

Dé d'action : dé à 6 faces lancé par le joueur humain pendant la phase d'initiative. Permet de connaître les caractéristiques des combattants humains.

Dé de combat : dé à 6 faces lancé par un joueur pendant sa phase de combat. Permet de connaître les effets d'une attaque.

Dé de destin : dé à 6 faces lancé par le joueur démon pendant la phase de menace. Permet, entre autres, de connaître les caractéristiques et les capacités spéciales des troglodytes.

DEF : abréviation de Défense. Une des trois caractéristiques dont disposent les combattants de *Claustrophobia*.

DPT : abréviation de Déplacement. Une des trois caractéristiques dont disposent les combattants de *Claustrophobia*.

Épuisé : état d'un combattant humain qui reçoit un dé d'action correspondant à une ligne d'action annulée. Un combattant épuisé est pratiquement sans défense (voir Phase d'initiative page 7).

Frénétique : talent possédé par certains combattants (voir Talents page 14).

Garde du corps : talent possédé par certains combattants (voir Talents page 14).

Insaisissable : talent possédé par certains combattants (voir Talents page 14).

Imposant : talent possédé par certains combattants (voir Talents page 15).

PM : abréviation de Point de menace. Représente la puissance militaire du joueur démon. Faire entrer en jeu des combattants (troglodytes ou démon) lui coûte un certain nombre de Points de menace.

Règle de blocage : une des deux restrictions qui limitent le déplacement des combattants.

Règle de taille des couloirs : une des deux restrictions qui limitent le déplacement des combattants.

Sanctifié : talent possédé par certains combattants (voir Talents page 15).

Crédits

Jeu créé par	CROC.
Nouvelle d'introduction	Thomas Hervet.
Nombreuses améliorations apportées par	Emmanuel Beltrando.
Idées supplémentaires	Frédéric Frugier.
Tests et équilibrage des scénarios	Philippe Villé, François Moreau, Philippe Masson et Gilles Reynaud.
Relecture technique	François Doucet et Alexandre Quicroix.
Corrections	Yann Arndt.
Couverture	Aleksi Briclot.
Conception graphique	Stéphane Gantiez.
Dessins	Bertrand Benoît.
Sculpture des figurines	Jacques-Alexandre Gillois, Thomas David et Michaël Bigaud.
Peinture des masters	Jérôme Otremba.

Retrouvez nouveaux scénarios et aides de jeu sur le site www.asmodee.com.

ZAC Le Mérantais, angle rue aux Fleurs/rue des Tilleuls • BP 00037 • 78960 Voisins Le Bretonneux • www.asmodee.com