

# TOUT CE QUI BRILLE

VERSION 2 BOÎTES

*Ce scénario est prévu pour 3 joueurs. Cette version utilise deux boîtes du jeu Claustrophobia. N'hésitez pas à lire la version plus simple qui ne nécessite qu'une boîte du jeu. Notez bien que le scénario n'utilise qu'un seul jeu de tuiles et de cartes.*

**L**e frère rédempteur est mort ainsi que le vil démon qui dirigeait ce secteur des sous-sols. Les survivants sont livrés à eux-mêmes. Les condamnés se déchirent tandis que les plus malins tentent de ramener des richesses à la surface. Les troglodytes encore déboussolés par la mort de leur maître parent au plus pressé et tentent de dévorer tout ce que les dédales comptent d'êtres à sang chaud.



## Forces en présence du joueur humain



### « LES BLONDINS »

Les blondins sont composés de :

- un frère rédempteur (qui représente le chef des blondins) équipé d'un bouclier en acier ;
- un spadassin condamné équipé d'un tromblon ;
- une brute condamnée ;
- une carte d'avantage (piochée au hasard).

Ils sont rapides et malins et agissent avant l'autre équipe d'humains.



### « LES CORBEAUX »

Les corbeaux sont composés de :

- un frère rédempteur (qui représente le chef des corbeaux) équipé d'un tromblon ;
- un spadassin condamné ;
- une brute condamnée équipée d'un bouclier en acier ;
- une carte d'avantage (piochée au hasard).

Ils sont calmes et réfléchis. La phase d'initiative leur est avantageuse.



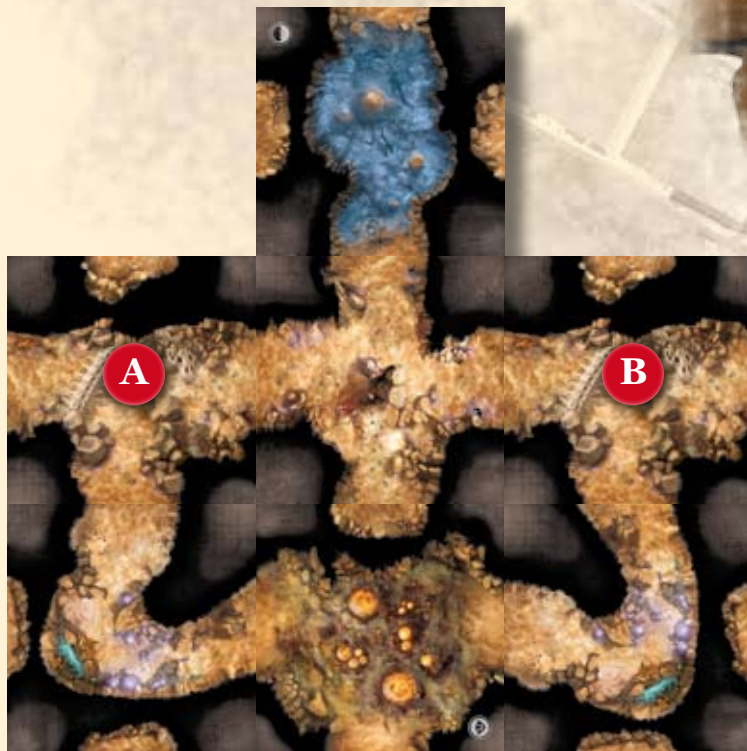
## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon débute la partie avec 8 PM.



## Mise en place du scénario

Constituez le plateau illustré ci-après.



Retirez du paquet la tuile salle du pentacle, la tuile de sortie, les 4 tuiles cache ainsi que les 3 tuiles de cul-de-sac.

Constituez une première pile face cachée formée de 2 tuiles piochées au hasard. Posez cette pile sur une tuile cache se terminant en cul-de-sac et posez ces 3 tuiles près de l'issue non explorée de la tuile A.

Faites de même une autre fois et posez ces 3 tuiles près de l'issue non explorée de la tuile B.

Constituez une troisième pile face cachée formée de 2 tuiles piochées au hasard. Posez cette pile sur la tuile de sortie et posez ces 3 tuiles près de l'issue non explorée du couloir inondé.

Les combattants des blondins sont placés sur la tuile A. Ceux des corbeaux sont placés sur la tuile B.



## Conditions de victoire

Un combattant humain qui atteint la sortie rapporte un nombre de points égal au nombre de jetons de trésor qu'il porte.

Le joueur humain qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus d'humains dans les sous-sols.

Si le joueur démon parvient à tuer au moins 5 combattants humains ou si les joueurs humains terminent avec le même nombre de points (y compris zéro), il gagne automatiquement la partie.



## Règles spéciales



### DÉSORGANISATION

Les frères rédempteurs sont considérés comme des condamnés. Enlevez les cartes Plan des égouts du paquet des cartes d'avantage et Perdus du paquet des cartes d'événement.



### LES PUICS D'ACIDE

Les tuiles cache représentent des puits d'acide qui contiennent des richesses inestimables.

Lorsqu'une exploration est effectuée par l'issue de la tuile A, utilisez la pile de 3 tuiles qui correspond. Faites de même avec l'issue B. La troisième tuile de chaque pile (celle de cache) doit obligatoirement être placée en jeu.

Tout combattant humain qui termine son activation sur une telle tuile peut prendre un ou plusieurs jetons de trésor (indiquez leur nombre à l'aide de jetons de blessure). S'il prend un jeton de trésor, pas de problème. S'il en prend plus d'un, il subit une touche par jeton en plus tandis qu'il est brûlé par l'acide. Chaque combattant ne peut prendre des jetons qu'une seule fois par partie. Les jetons de trésor portés par un combattant tué sont placés sur la tuile qu'il occupait. Un combattant humain peut ramasser un seul jeton de trésor tombé au sol à la fin de son activation.



### VERS LA LIBERTÉ

Lorsqu'une exploration est effectuée par l'issue de la tuile inondée, utilisez la pile de 3 tuiles qui correspond. La troisième tuile de la pile (celle de sortie) doit obligatoirement être placée en jeu. Elle représente la sortie du dédale. Tout combattant humain qui atteint cette tuile est retiré du jeu (il est sorti des sous-sols). Aucun combattant du joueur démon ne peut être placé sur cette tuile.



### ILS AURONT PEUR

À chaque tour, les joueurs humains doivent garder les troglodytes qu'ils tuent. Durant chaque phase de menace, on détermine lequel des deux joueurs humains a été le plus efficace. Celui qui a tué le plus de troglodytes gagne un jeton de Crainte (utilisez un jeton de sceau protecteur). Redonnez ensuite les troglodytes tués au joueur démon. Durant la phase d'actions du joueur démon qui suit, tous les combattants de ce joueur gagnent un bonus de +2 DEF.



### LES TROIS ENNEMIS

La règle de taille des couloirs ne change pas : 3 combattants par camp peuvent occuper une même tuile. Par contre, en ce qui concerne la règle de blocage, on ajoute les combattants des deux camps adverses pour savoir si on peut quitter une tuile.

En combat, il faut cibler un adversaire spécifique (sauf les troglodytes que l'on doit, comme toujours, cibler dans leur ensemble).

La carte Possession démoniaque peut être utilisée sur deux combattants humains qui ne sont pas dans le même camp. Le Médaillon de bonne fortune ne permet que de changer la valeur d'un dé que vous avez sélectionné.



### LE PRIX DE LA CORRUPTION

Toute attaque directe portée par un combattant humain contre un autre combattant humain fait gagner 2 PM au joueur démon (quel que soit la valeur de CBT de l'attaquant). L'utilisation d'une grenade n'est pas considérée comme une attaque directe.



### CHAOS SOUS LA NOUVELLE JÉRUSALEM

Puisqu'aucun des trois camps n'a d'organisation stable lors de ce scénario, la séquence de jeu s'en retrouve modifiée.

#### PHASE D'INITIATIVE CONJOINTE

On lance autant de dés que de combattants humains vivants plus 3. Si un effet spécial permet de lancer un plus grand nombre de dés (mécanisme démoniaque, le calme avant la tempête), ils sont ajoutés au nombre total de dés lancés.

Dans l'ordre suivant (démon, corbeaux, blondins), chaque joueur, à son tour, prend un des dés. Dès que tous les joueurs humains ont le nombre de dés adéquat (un par combattant vivant en jeu), le démon récupère tous les dés encore disponibles. Il les utilisera durant sa phase de menace suivante.

Les joueurs humains distribuent ensuite leurs dés en commençant par les corbeaux. Les cartes qui doivent être jouées durant la phase d'initiative sont jouées à ce moment.

#### PHASE D' ACTIONS DES BLONDINS

Identique à celle du jeu normal. Les blondins peuvent aussi bien attaquer les combattants démons que les combattants corbeaux.

#### PHASE D' ACTIONS DES CORBEAUX

Identique à celle du jeu normal. Les corbeaux peuvent aussi bien attaquer les combattants démons que les combattants blondins.

#### PHASE DE MENACE

Le démon ne jette aucun dé, car il les a déjà sélectionnés durant la phase d'initiative conjointe précédente. Par contre, c'est maintenant qu'il les pose sur sa planche de destinée comme lors d'une partie normale. Le reste de la phase est résolu normalement. C'est à ce moment que le joueur démon joue les cartes qui doivent être jouées durant la phase de menace.

#### PHASE D' ACTIONS DU JOUEUR DÉMON

Identique à celle du jeu normal.