

FAQ pour CLAUSTROPHOBIA

Proposée par Fabien DELMAERE

Le joueur humain

Cartes de don

Des dons en général

Q : Une aura peut-elle s'appliquer à un personnage qui n'est pas sur la même tuile que le frère rédempteur ?

R : Quand une restriction de distance existe, elle est indiquée.

Aura de courage

Q : Pour donner l'aura de courage à un autre combattant le frère rédempteur n'a pas besoin d'être sur la même tuile ?

R : Tout à fait !

Aura de bénédiction

Q : L'aura de bénédiction fait perdre 1 PM au joueur démon à condition que celui-ci en possède ou dès que celui-ci en possède ?

R : Il faut que le joueur démon en possède un au moment où le don est joué.

Aura de guérison

Le frère rédempteur ne peut soigner un condamné que lors de son activation **et** si ce même condamné est sur sa tuile.

Il ne peut pas se déplacer d'abord (*aller sur une autre tuile*) puis soigner le condamné présent.

Cette carte ne fonctionne pas sur le frère rédempteur puisqu'il n'est pas un condamné.

Rassemblement !

Q : L'effet du **Rassemblement** du frère rédempteur lui survit-il ?

Exemple: J'affecte un 3 au frère. Il ajoute donc en théorie 2 dés au prochain lancer. Durant le tour du démon, il décède. Lorsque revient le tour du joueur humain, le rassemblement est-il toujours effectif ?

R : Oui, cet effet lui survit

Cartes d'objets

De l'équipement en général

Q : On ne peut pas passer un objet d'un humain à un autre, même en respectant les règles de possessions ? Même si ce personnage décède ?

R : Non, on ne peut pas.

Règles avancées et armes

Q : Lors d'une partie avec les règles avancées, je compose mon équipe avec notamment le Frère rédempteur armé d'un tromblon, du marteau sanctifié et d'un bouclier. Il est accompagné de deux brutes.

Mon frère a-t-il donc un « tromblon sanctifié » ou il doit choisir laquelle des armes il utilise ?

R : Lors de chaque combat il choisira laquelle des deux armes il utilisera. L'une ou l'autre.

Tromblon

Un condamné avec un tromblon bénéficie toujours de son +1 au combat qu'il soit à distance ou au corps à corps.

Le +1 du tromblon s'ajoute au CBT du combattant qui l'utilise. D'ailleurs, c'est pour cela qu'il y a un « + » devant le 1.

Q : Concernant la combinaison Tromblon & Possession démoniaque :

Le combattant portant un tromblon, dans l'hypothèse où il est sous l'effet d'une possession démoniaque, peut donc (si on se réfère à la carte) n'attaquer qu'un adversaire sur la même tuile que lui (perdant l'effet « à distance » de son arme ?). Mais il bénéficie toujours du +1 combat de son tromblon ?

R : C'est tout à fait ça.

Cartes d'AVANTAGES

Cartes « Médaillon de bonne fortune » et « Pris de panique »

Q : Les cartes « Médaillon de bonne fortune » (humain) et « Pris de panique » (démon) sont jouables toutes deux durant la phase d'initiative du joueur humain, après que ce dernier ait lancé les dés.

En cas de pose de ces deux cartes durant une même phase d'initiative, laquelle prime sur l'autre ?

R : On résout les cartes dans leur ordre de pose :

♦ Si le joueur démon joue "Pris de panique", puis le joueur humain joue le "Médaillon de bonne fortune" : le joueur démon répartit les dés, puis le joueur humain change la face du dé de l'un de ses personnages.

♦ Si le joueur humain joue le "Médaillon de bonne fortune", puis le joueur démon joue "Pris de panique" : le joueur humain change la face d'un dé d'action, puis le joueur démon répartit les dés d'action du joueur humain.

ÉPUISE

Un joueur épuisé ne bénéficie plus des avantages liés aux objets (à l'exception du sceptre de commandement).

Ce principe s'applique **uniquement** aux objets du jeu de base.

Épuisé et bonus

Q : Si un combattant est épuisé, il a DPT 0/ CBT 0/ DEF 3 et ne peut pas agir « normalement ».

Mais s'il reçoit un bonus (Aura de courage, fuyez, etc...) peut-il agir là où il a le bonus ?

Par exemple avec l'aura de courage peut-il se déplacer de 1 et combattre à 1, avec « fuyez » peut-il se déplacer de 1 ?

R : Oui, tout à fait.

Le joueur DEMON

Cartes de REFERENCE dEMon

Démon tortionnaire

Tous les troglodytes en jeu sur les tuiles deviennent frénétiques (*pas seulement les troglodytes sur la tuile du démon*).

Humain possédé

Pour connaître les caractéristiques d'un humain possédé (*Si le cas se présente*), on utilisera l'une des 2 cartes de démon possédé.

Cartes d'EVENEMENTS

Troglodyte coriace

Q : *Lorsqu'on joue l'évènement « Troglodyte coriace »*

Doit-on attribuer le pion à un troglodyte déjà présent ou bien prend-on un nouveau troglodyte qu'on place en jeu ?

Dans le cas où on en prend un nouveau, est-il gratuit ou faut-il payer un PM ?

R : On prend gratuitement un nouveau troglodyte et on le place en respectant les règles du nombre de personnages par tuile.

Possession démoniaque

Le condamné lance autant de dé que sa valeur de combat déterminé durant sa phase d'initiative. C'est le joueur démon qui choisit non seulement quel condamné attaque mais en plus quel personnage est attaqué avec la carte « possession démoniaque » (*Il ne faut pas oublier que le possédé ne peut être qu'un condamné. Pas le frère donc...*).

Mais, on peut parfaitement utiliser un condamné pour taper sur le frère.

Coup critique

Le coup critique fonctionne bien sur le couloir piégé et permet donc de choisir la ligne annulée.

Q : *Par rapport à « Piège » (12+) : le joueur démon peut-il jouer la carte « coup critique » et choisir sur quelle ligne va la blessure ?*

R : Coup critique fonctionne sur le piège. C'est en effet un moyen idéal de se séparer du don du frère. Mais il faut avoir la bonne carte et sortir un 12.

C'est relativement coûteux pour le joueur démon. Mais parfaitement légal.

Terreur

Cette carte ne fonctionne pas sur le frère rédempteur puisqu'il n'est pas un condamné.

Attaque suicide et frénétique

Q : Si on a en jeu un démon tortionnaire et qu'on joue une carte « Attaque suicide », est-ce que le troglodyte suicidaire est aussi frénétique ?

R : Oui, cela fonctionne. 3 dés, et relancés si besoin. Argh.

Phase de menace – Cartes évènements

Q : Peut-on jouer autant de cartes que l'on veut (et que l'on en a) pendant un tour de jeu ?

R : Oui on peut et on peut également jouer 2 fois la même.

Défausse des cartes évènements

Q : Dans l'hypothèse, improbable, d'une défausse de l'ensemble des cartes évènements du joueur démon, est-ce qu'on mélange à nouveau la défausse pour constituer une nouvelle pioche ?

R : Non, elles sont définitivement sorties du jeu.

Planche de destinée

Pouvoirs utilisables

Chaque pouvoir indiqué **en rouge** sur la planche de destinée (*Ex* : « Ils sont légion », « Monstres fousseurs », ...) est utilisable une seule fois **par phase de menace**.

Ca n'est pas un seul pouvoir rouge par phase de menace.

Les pouvoirs indiqués **en noir** (*Ex* : « Des bruits dans les profondeurs », « Destinée funeste », ...) peuvent être utilisés plusieurs fois au cours d'une même phase de menace.

Ainsi, si le joueur place 4 dés pairs **ou** 4 dés impairs sur « Des bruits dans les profondeurs », il gagnera 8 PM.

Vitesse surnaturelle

Les troglodytes doivent effectuer la totalité de leur déplacement en une seule fois (*DPT/CBT* ou *CBT/DPT*).

Ils sont légion & Troglodyte coriace

Q : Le joueur démon a activé « Ils sont légion » (+1DEF, +2PM si un troglodyte est tué)...

Lors de la phase d'action du joueur humain, un Troglodyte coriace est tué.

Le joueur démon bénéficie-t-il des 2PM ou le Coriace est-il considéré comme une entité autre ?

R : Il est considéré comme un troglodyte dans ce cas précis.

Piège

Q : Lorsqu'un combattant humain subit une touche suite au « Piège » de la planche de destinée (12+), un combattant possédant la compétence « Garde du corps » peut-il subir la touche à la place de son camarade ?

R : Non car Garde du corps précise : « suite à une attaque ».

Q : Lorsque j'utilise un piège et que le joueur visé se trouve dans le couloir carnassier, les blessures sont-elles doublées ?

R : Non, car les effets de cette tuile n'affectent que les touches subies en combat. Le piège n'en fait pas partie.

GENERALITES SUR LES TROGLODYTES

Entrée en jeu des Troglodytes

Q : Les troglodytes et les démons ne peuvent entrer par une tuile sur laquelle un humain est déjà présent.

Est-ce toujours le cas si au début du tour il y a déjà sur cette tuile un humain accompagné d'un ou deux troglodytes ?

R : Oui, la présence du ou des humain(s) sur cette tuile empêche l'arrivée directe de nouvelle bestiole (Sauf règle spécifique : Ex : Cumul « Le goût du sang » et « Monstres fouisseurs »).

Nombre maximum

Q : Y'a-t-il un maximum au nombre de troglodytes que l'on peut avoir en jeu ?

Est-ce limité par le nombre de figurines ou considère-t-on que ces créatures pullulent et qu'il n'y a pas de limites dans ce cas ?

R : Lors d'une partie, il n'y a pas de limite totale mais par contre on est limité à 11 en même temps.

TALENTS

Garde du corps

Q : Un garde du corps peut-il prendre plus d'une blessure ou est-il limité à une seule blessure par attaque ?

R : Il peut prendre autant de blessure qu'il veut ; dans la limite de ses points de vie.

DEPLACEMENT & EXPLORATION

Si j'ai un 2 en DPT et que la prochaine tuile est vide, je peux très bien me déplacer de 1, poser la nouvelle tuile, et suivant cette tuile décider ou non de poursuivre mon déplacement (*et donc explorer une nouvelle tuile*).

Savoir sur quelle tuile on arrête son déplacement est un élément tactique TRES important.

COMBATS

Initiative au joueur humain - Combat contre un démon et deux troglodytes

Q : Sur une tuile il y a une brute, un démon et 2 troglodytes.

Doit-on choisir d'attaquer le démon ou les troglodytes ?

Les blessures sont-elles réparties comme on le souhaite ?

R : Chaque combattant humain doit cibler le démon ou les troglodytes avant de lancer ses dés.

Il doit utiliser TOUS ses dés de combat contre la cible choisie.

On ne peut pas diviser ses dés.

Initiative au joueur démon - Combat contre plusieurs humains

Q : Quand un groupe de 3 troglodytes se trouve sur une tuile avec 2 ou 3 humains, dois-je choisir ma cible humaine à chaque lancer de dés ?

R : Oui. Mais si tu es CERTAIN de ta cible, tu peux lancer plusieurs dés en même temps pour accélérer le jeu. Mais techniquement, chaque troglodyte doit attaquer indépendamment.

TUILES

Trou dans le sol

Tous les trous (*ceux des tuiles et ceux que l'on rajoute*) sont reliés entre eux.

Tanière

La tanière est un couloir, pas une pièce (*donc limitation à 3 personnages par camp*).

Le joueur démon peut toujours faire apparaître des troglodytes sur cette tuile (*Sans utiliser « Le goût du sang » ou « Monstres fouisseurs »*), sauf s'il y en a déjà trois.

Par contre, la tuile « Tanière » ne permet pas de faire entrer un démon directement sur cette tuile. Le démon entre uniquement en suivant les règles habituelles.

Couloir piégé

Le démon lance le dé et obtient un « 4 ». Le combattant termine immédiatement son déplacement, **MAIS** il pourra se déplacer de nouveau au tour suivant.

Couloir inondé

Q : *Lorsqu'un spadassin, par exemple, arrive sur une tuile « couloir inondé », il lui faut tout son DPT pour en sortir.*

Cela veut-il dire que depuis une telle tuile, il faut 1 tour pour découvrir la prochaine tuile, et 1 tour pour y pénétrer ?

R : Non, un tour pour le déplacement et l'exploration, comme toujours.

En fait, sortir du couloir inondé, et donc explorer une nouvelle tuile, coûte la totalité du déplacement.

Couloir carnassier & Tromblon

Q : *Peut-on bénéficier de l'effet de la tuile « couloir carnassier » quand on est sur celle ci et que l'on utilise le tromblon vers une autre ?*

Et si l'on tire au tromblon vers la tuile du Couloir Carnassier mais en étant sur une autre ?

R : La tuile de couloir carnassier affecte la CIBLE qui s'y trouve. Donc si tu tires au tromblon à partir d'une tuile adjacente cela fonctionne.

Par contre ce n'est pas valable pour les dégâts subis en dehors du combat (*Comme le 12 de la planche de destinée*) ou pour les grenades (*c'est écrit dans la description de la tuile*).

Sortie

La « porte » est décorative et n'est utilisée que lorsque le scénario le précise, le plus souvent pour faire sortir les humains.

Lorsqu'elle est jouée en tuile d' « entrée », comme dans le scénario 2 par exemple (*tuile avec trois couloirs possibles*), les troglodytes et démons ne peuvent pas arriver par cette tuile (Voir les règles « A ciel ouvert », page 17).

Si rien n'est indiqué, la tuile de sortie est tout à fait normale, à part qu'elle accueille 5 combattants de chaque camp au lieu de 3.

Cul de sac

Q : Supposons que le Frère rédempteur (en bas à droite sur la photo) pénètre l'issue non explorée de la tuile avec de l'eau.

La tuile révélée est une ligne droite.

Le Frère rédempteur continue son mouvement et avance tout droit.

La tuile révélée est un coude.

Le joueur démon a-t-il le droit de poser le coude en l'orientant vers la gauche, créant ainsi un cul-de-sac puisque ce coude viendrait se coller sur le bord droit de la tuile déjà en place (il s'agit de la tuile en haut à droite sur la photo) qui représente un « mur » ?



R : Oui.

Dans ce cas, le démon ferme le chemin en cul de sac en se servant des tuiles posées précédemment. Le labyrinthe n'est pas complètement fermé puisque la tuile en haut à gauche (*couloir étroit*) reste une entrée possible.

Par contre, si la pose de tuile bloque définitivement le labyrinthe, alors on se réfère aux règles du jeu (*Page 12 en bas à droite*).