

WARNING: SPECIAL ACCESS REQUIRED



CLASSIFIED

File Name:

File No.

TERROR BELOW 01703
REGLES



WARNING: SPECIA

TERROR BELOW

Règles

Histoire

Y fait chaud dans l'désert du Nevada ! Et l'soleil cogne d'habitude pas sur grand-chose. Mais ces derniers temps, y s'passe plein de trucs louches dans ces contrées. Ça m'a pas fait tiquer, jusqu'à ce que j'voie débarquer des mecs en costume, y a quelques jours. Des camionnettes noires qui traversaient la ville en coup d'vent. Elles s'arrêtaient juste le temps d'prendre un p'tit noir avant d' reprendre la route. C'est là qu'les grondements ont commencé.

Mais c'était pas la terre qui tremblait. Nan, c'était ces saletés d'Veers qui creusaient dans l'sable, pire qu'Shep qu'enterre un os. Les appellent des V.E.P. : « Virus Exterminateur Rampant ». Des croisements. Des expériences du gouvernement qu'ont mal tourné. Y en a qu'ont des tentacules, qui sortent de nulle part et te chopent en moins d'deux. D'autres, z'ont des grandes ventouses, comme un s'mi-remorque qui rugit en déboulant de la plaine de sel : sauf qu'y z'ont pleins d'pattes et d'la bave gluante. Quel boxon ! Y a d'quoi t'forcer à changer d'calbute.

Mais j'veux pas t'ennuyer avec mes histoires de vieux. Bref, v'là qu'les gars du gouvernement, ceux d'la zone cinquante-qu'èque chose, y veulent qu'on leur ramène des œufs d'Veer. Y disent qu'y paieront bien. Vraiment bien. Tout cas, c'est ç'qu'a dit Megan. Diable, si on peut zigouiller une ou deux d'ces méchantes vermines, ça pourrait rapporter un joli paquet. Si on s'fait pas tuer en essayant.

Table des Matières

Matériel _____	3
But du jeu _____	3
Mise en place _____	4
Mise en place pour les joueurs _____	5
Attaque de V.E.R.! _____	14
Fin de partie _____	17
Variantes _____	17
Modifications pour une partie à 2 joueurs _____	17
Mise en place avancée _____	18
Face Canyon du plateau _____	18
Mode solo _____	19
Annexe _____	25

Matériel



1 Plateau double face



3 jetons Cible



16 jetons Points de Victoire « PV »
(12 jetons de 1 PV, 4 jetons de 3 PV)



50 pions Décombres



28 Œufs (7 Œufs x 4 couleurs)



5 pions Joueur (1 pion Joueur x 5 couleurs)



2 dés (1 rouge, 1 bleu)



5 décors 2D en carton rigide
V.E.R. (avec socle plastique)



5 tuiles Lieu



42 cartes Prime



24 cartes Objet



23 cartes Arme



37 cartes V.E.R.



5 cartes Aide de jeu



16 cartes Personnage




54 cartes Véhicule

But du jeu

Dans *Terror Below*, votre objectif est d'être le premier à marquer 20 Points de Victoire (PV) en ramassant des Œufs de V.E.R. et en les livrant à différents Lieux de la ville. Sinon, vous pouvez aussi traquer et tuer ces vicieux V.E.R.

Pendant la partie, votre improbable groupe de héros parcourra les Lieux de la petite ville du désert pour gagner des primes, récupérer des armes, et essayer de survivre en détournant l'attention des Vers. Ils finiront par attaquer, et si vous vous trouvez sur leur chemin de destruction, vous avez intérêt à être prêt à vous battre!

Mise en place

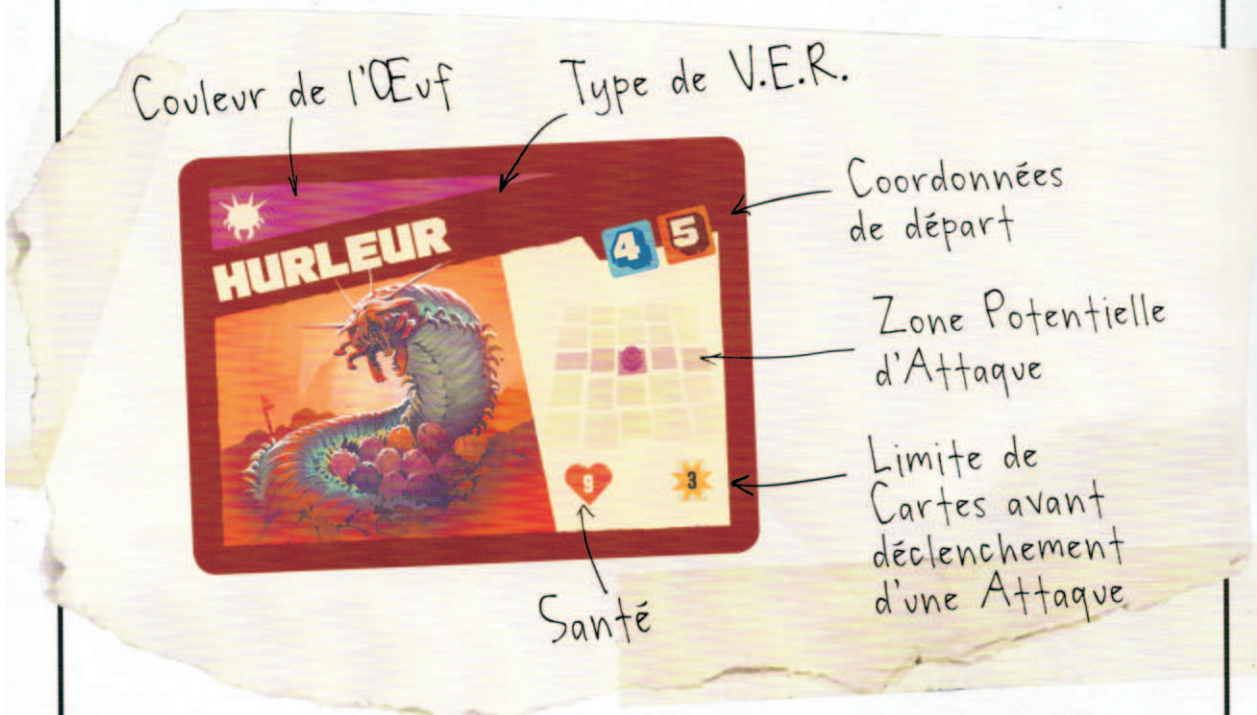
1. Posez le plateau au milieu de la table, face Désert (sans Canyon) visible.
2. Installez les 5 tuiles Lieu sur les emplacements de départ .
3. Mettez de côté les 4 cartes V.E.R. de départ (cartes à bords noirs sans Santé ni nombre limite de cartes), puis mélangez la pioche de cartes V.E.R. et posez-la à proximité de la zone Terreur.
4. Posez la pioche de cartes Prime près du Bâtiment officiel. Retournez 4 cartes face visible pour constituer la Ligne des Primes en haut du plateau.
5. Posez la pioche de cartes Arme près de la Police d'État.
6. Posez la pioche de cartes Objet près du Magasin général.
7. Posez la pioche de cartes Véhicule à portée de tous les joueurs.
8. Placez les 3 jetons Cible sur les emplacements de cartes V.E.R. de la zone Terreur du plateau.
9. Placez tous les jetons et les pions restants en tas distincts près du plateau. Pour plus d'ambiance et de terreur, ajoutez les décors en carton des V.E.R. autour du plateau ou près de la zone Terreur.



Mise en place pour les joueurs _____

1. Donnez à chaque joueur un pion et l'aide de jeu de sa couleur.
2. Distribuez à chaque joueur 1 carte Objet et 1 carte Arme. Les cartes Objet et Arme ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.
3. Distribuez 3 cartes Véhicule à chaque joueur pour constituer sa main de départ. La taille de main limite est de 3 cartes.
4. Distribuez 3 cartes Personnage à chaque joueur pour constituer son groupe. Regardez-les et choisissez 1 Personnage qui sera votre Leader de départ. Empilez vos cartes Personnage face visible devant vous, avec le Leader sur le dessus de la pile et les autres Personnages dans n'importe quel ordre. Remettez tout Personnage inutilisé dans la boîte.

Mise en place des Vers, des Œufs et des Décombres_



Cartes V.E.R.

Il y a 5 types de cartes V.E.R. et 4 couleurs d'Œufs. Les cartes représentent les différents Vers qui attaqueront les joueurs pendant la partie. Chaque carte V.E.R. indique également des coordonnées de départ qui correspondent à la grille du plateau.



Exemple d'Attaque de Ver.

Lorsqu'une carte V.E.R. est retournée, elle est posée sur un emplacement numéroté libre de la zone Terreur, et le jeton Cible correspondant est placé sur le plateau aux coordonnées indiquées sur la carte. Lorsque le V.E.R. finit par attaquer (voir p. 14), le jeton Cible matérialise la case centrale de la grille représentée sur la carte V.E.R.. Posez un Œuf de la couleur indiquée par la carte sur la case où se trouve le jeton Cible. Puis posez sur le plateau un pion Décombres correspondant à chacune des cases ombrées de la carte. Si un pion Décombres se trouve déjà sur une case, ajoutez-en simplement un autre. **Une case peut contenir au maximum 2 pions Décombres.**



Il est cependant impossible de poser des Œufs ou des Décombres sur un Lieu. Un Lieu est l'une des cinq cases contenant une tuile Lieu. Si des Décombres sont censés être posés sur un Lieu, ou hors des limites du plateau, ils sont tout simplement ignorés. Si un Œuf est censé être posé sur un Lieu, lancez les dés après avoir posé les Décombres et posez l'Œuf aux coordonnées ainsi obtenues.

Mise en place des Œufs et des Décombres

Maintenant que vous connaissez le mode d'Attaque des Vers, prenez les 4 cartes V.E.R. de départ et effectuez une attaque pour chaque V.E.R. en utilisant les coordonnées de départ de la carte correspondante. Ajoutez bien un Œuf et les Décombres comme il convient sur le plateau. Comme les Vers attaquent d'entrée de jeu, il est inutile d'utiliser les jetons Cible.

Terror Below



Plateau standard avec tous les Décombres de départ.

1. Pour une partie à 3 joueurs, piochez 1 V.E.R. supplémentaire du paquet de cartes V.E.R. et effectuez une Attaque.
2. Pour une partie à 4 joueurs, piochez et effectuez 2 Attaques de V.E.R. supplémentaires.
3. Pour une partie à 5 joueurs, piochez et effectuez 3 Attaques de V.E.R. supplémentaires.

Constituez ensuite une défausse près de la pile de cartes V.E.R. avec toute carte utilisée pour attaquer.

Des règles additionnelles pour une partie à 2 joueurs sont données à la page 17. Elles comprennent une nouvelle action dynamique effectuée par chaque joueur à la fin de son tour.

Mise en place des Vers

Piochez une carte dans la pile des cartes V.E.R. et posez-la face visible sur la plus petite valeur d'emplacement libre disponible dans la zone Terreur. Placez ensuite le jeton Cible correspondant aux coordonnées indiquées sur la carte V.E.R.. Remplissez ainsi les 3 emplacements de la zone Terreur.



Le joueur qui a victorieusement combattu un Ver le plus récemment est désigné comme premier joueur. En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur pose son pion sur un Lieu de son choix. Deux joueurs ne peuvent pas choisir le même Lieu.

Déroulement d'un tour

En commençant par le premier joueur, jouez chacun votre tour en réalisant les 3 phases suivantes, dans l'ordre : jouer une carte Véhicule, résoudre la carte jouée, puis compléter sa main. Une fois votre tour terminé, vérifiez si un V.E.R. attaque. Ensuite, c'est au tour du joueur assis à votre gauche.

1. Jouer une carte Véhicule

Jouez une carte Véhicule de votre main face visible sur l'un des 3 emplacements de la zone Terreur, sous le V.E.R. de votre choix.

Dans le coin inférieur droit de chaque carte V.E.R. est indiqué un nombre limite de cartes, qui représente le nombre de cartes Véhicule qui peuvent y être affectées. Il est interdit de jouer une carte sur un V.E.R. qui a déjà atteint son nombre limite de cartes.



Points d'Action

Type de Véhicule

Capacité spéciale

Détournement d'attention



2. Résoudre la carte jouée

Résolvez alors la carte jouée en suivant 3 étapes : Détourner l'attention d'un V.E.R., Effectuer une série d'Actions, et Utiliser une Capacité spéciale.



Détourner l'attention d'un V.E.R.

En bas de chaque carte Véhicule se trouvent des flèches qui représentent le Détournement d'attention d'un V.E.R.. Elles indiquent comment se déplace le jeton Cible du V.E.R. après que la carte a été jouée.

Déplacez le jeton Cible du V.E.R. dont vous avez détourné l'attention à ce tour de 1 case dans la direction indiquée par chaque flèche, de gauche à droite. Si un tel déplacement devait faire sortir le jeton Cible du plateau, ignorez-le et passez à la flèche suivante. Un jeton Cible ne quittera jamais la zone de jeu. Certaines cartes Véhicule n'ont aucune flèche de Détournement d'attention, le jeton Cible du V.E.R. n'est donc pas déplacé lorsque cette carte est jouée.

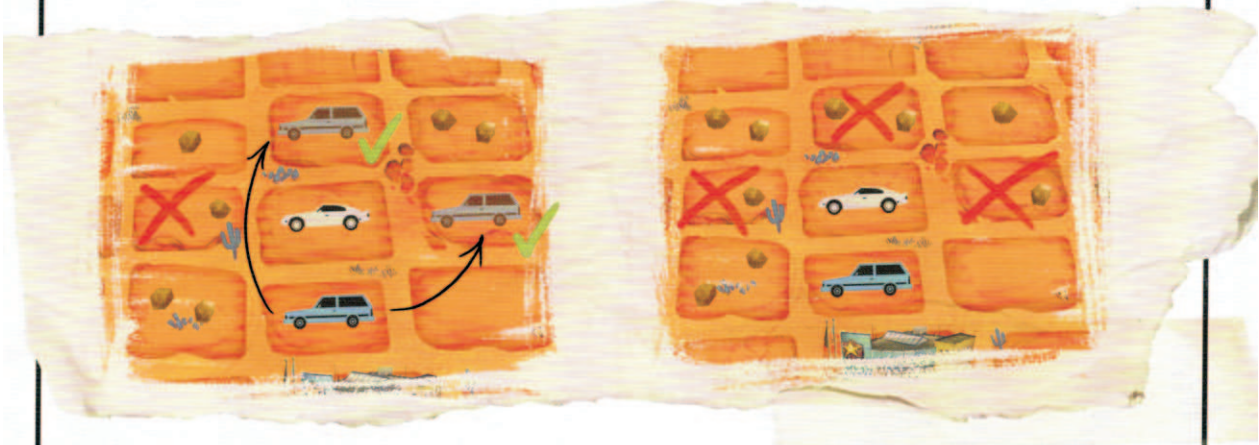
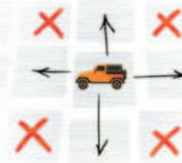
Effectuer des Actions

Vous obtenez autant de Points d'Action qu'indiqué sur la carte. Dépensez ces Points d'Action pour effectuer une série d'Actions de votre choix parmi les suivantes. Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même Action si vous le souhaitez.

Cette étape s'achève une fois que vous avez dépensé tous vos Points d'Action ou que vous avez effectué l'Action « Ramasser tous les Œufs ».

Pour 1 Point d'Action, vous pouvez effectuer l'une des Actions suivantes:

- **Se déplacer orthogonalement de 1 case.** Vous ne pouvez jamais vous déplacer sur une case contenant des Décombres. Vous pouvez traverser une case où se trouve le pion d'un autre joueur, mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une telle case.
- **Sauter par-dessus un autre joueur.** Si le pion d'un autre joueur est à côté du vôtre, vous pouvez sauter par-dessus le pion adverse à condition qu'il y ait une case libre adjacente à celui-ci. Votre pion peut changer de direction lors de son saut par-dessus un autre joueur.



Exemple: pour 1 Point d'Action, un joueur peut sauter par-dessus le pion d'un joueur adjacent, se déplaçant ainsi de 2 cases pour 1 Point d'Action. Pour sauter, il doit y avoir au moins 1 case sans Décombres à côté du joueur adverse, ce qui permet d'atterrir. Comme illustré, vous pouvez sauter en ligne droite ou changer de direction en plein saut, à condition qu'il y ait une case vide à côté du pion sauté.

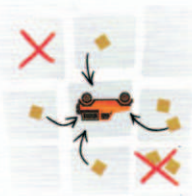


• **Enlever 1 pion Décombres d'une case voisine de votre pion.** Placez le pion Décombres sur la carte de votre Leader. Si vous ramassez 3 pions Décombres, vous devez immédiatement les remettre dans la réserve, puis piocher une carte Arme ou Objet.

• **Ramasser tous les CeuFs sur une case.** Placez-les sur la carte de votre Leader. Vous pouvez transporter autant d'CeuFs que vous le souhaitez. *Remarque : après cette Action, vous ne pouvez plus en effectuer d'autre pour ce tour.*

• **Livrer 1 CeuF que vous transportez.** Pour livrer 1 CeuF, vous devez en posséder un et être sur un Lieu. Si vous livrez un CeuF sans Prime, vous marquez 1 Point de Victoire. Prenez un jeton PV dans la réserve en récompense et remettez l'CeuF dans la réserve.

• *Toutefois, si vous livrez un CeuF et que vous remplissez les conditions de l'une des 4 Primes visibles dans la Ligne des Primes située en haut du plateau, ou bien d'une carte Prime secrète que vous avez en main, vous marquez plus de points ! Ne prenez pas de jeton PV. Remettez l'CeuF livré dans la réserve et placez la carte Prime sous la carte de votre Leader de sorte que seul le nombre de points soit visible. Si nécessaire, piochez une nouvelle carte Prime pour remplir la Ligne des Primes, qui doit toujours contenir 4 cartes. Remarque : vous ne pouvez obtenir qu'une Prime par CeuF, même si deux Primes du même type sont visibles.*



Terror Below

Bonus de livraison

Que vous livriez un Œuf avec ou sans Prime, vous recevez un Bonus en fonction du Lieu où vous le livrez. Peu importe combien de livraisons vous effectuez pendant un tour, vous ne recevez qu'un Bonus de livraison par tour. Les Bonus de livraison sont les suivants :

Magasin général : piochez une carte Objet.

Motel : gagnez 1 jeton PV.

Police d'État : piochez une carte Arme.

Bâtiment officiel : prenez une carte de la Ligne des Primes ou la carte au sommet de la pile de cartes Prime et placez-la face cachée près de votre carte Leader. Il s'agit dorénavant d'une Prime secrète. Si nécessaire, piochez alors une nouvelle carte Prime pour remplir la Ligne des Primes, qui doit toujours contenir 4 cartes.

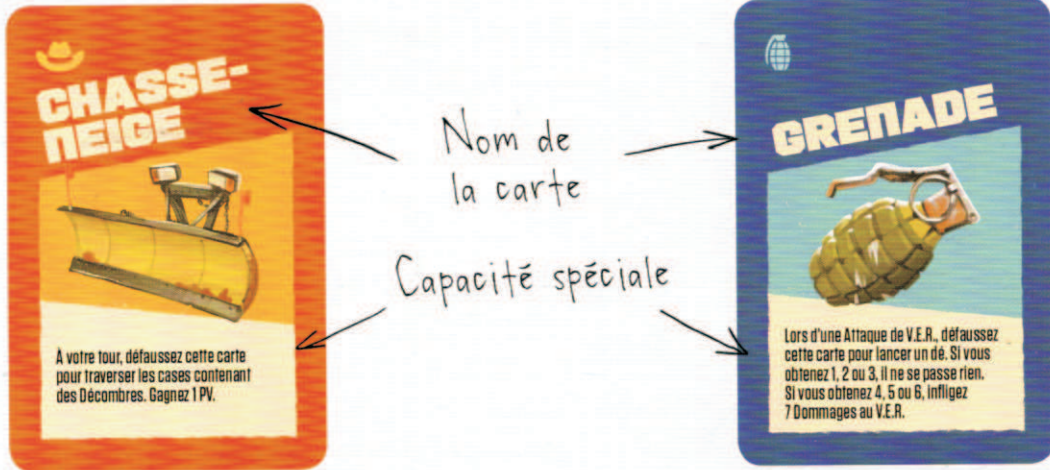
- Les cartes **Prime secrète** sont des Primes dont vous êtes le seul à pouvoir remplir les conditions. N'oubliez pas que, lorsque vous livrez un Œuf, vous pouvez obtenir une Prime d'une carte visible dans la Ligne des Primes ou d'une carte Prime secrète en votre possession.

Hôpital : ramenez à la vie un Personnage mort de votre Groupe. Retournez la carte face visible et placez-la sous la carte de votre Leader actuel.

Utiliser une Capacité spéciale

Chaque carte Véhicule a une Capacité qui doit être appliquée. Les Capacités des cartes de valeur élevée sont négatives, alors que celles des cartes de valeur moindre sont positives. Appliquez les instructions écrites sur la carte.





Cartes Objet et Arme

Lorsque vous ramassez votre troisième pion Décombres, vous devez immédiatement remettre les Décombres dans la réserve et piocher la carte du dessus de la pile de cartes Objet ou Arme. Les Objets et les Armes ne peuvent pas être utilisés pendant le tour où ils ont été obtenus ; cependant, les Vers attaquent toujours *entre* les tours. Cela signifie que, si un V.E.R. attaque immédiatement après la fin de votre tour, vous pouvez utiliser toute Arme acquise à votre tour contre ce V.E.R.

Les cartes Objet et Arme ne doivent être montrées aux autres joueurs que lorsque vous les utilisez. Veillez à lire chaque carte attentivement, car elle vous précisera quand et comment utiliser sa Capacité. Les cartes Objet offrent généralement des Capacités que vous pouvez utiliser à votre tour pour transgresser les règles, et elles vous feront souvent aussi gagner un PV à cette occasion. Les cartes Arme servent de leur côté généralement lors d'une Attaque de V.E.R. pour les chasser.

3. Compléter votre main à 3 cartes

Une fois votre tour terminé, piochez autant de cartes Véhicule que nécessaire pour en avoir 3 en main.

Lors d'une partie à 2 joueurs, **consultez les Modifications pour une partie à 2 joueurs** (page 17) qui ajoutent une 4^e phase pour donner plus de piquant à la partie!

Avant que le joueur suivant ne joue son tour, vérifiez si une Attaque de V.E.R. se produit.

Attaque de V.E.R.!

Dans le coin inférieur droit de chaque carte V.E.R. se trouve son nombre limite de cartes. Ce nombre indique combien de cartes Véhicule peuvent être jouées sous un V.E.R. avant qu'il n'attaque. S'il y a autant de cartes Véhicule sur un V.E.R. que le **nombre indiqué**, celui-ci attaque avant le tour du joueur suivant.

Pour résoudre une Attaque de V.E.R. :

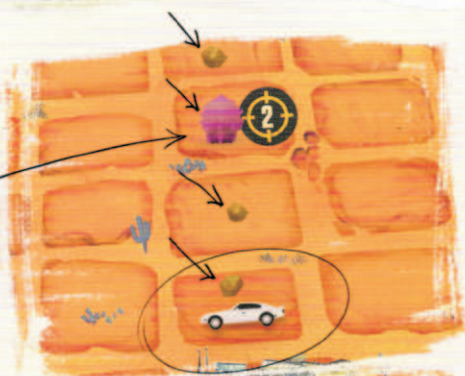
1. Vérifiez s'il y a des cartes posées face cachée sous le V.E.R.. Dans ce cas, retournez-les et résolvez-les comme vous le feriez pendant l'étape de Détournement d'attention. S'il y a plusieurs cartes, résolvez-les dans l'ordre où elles ont été jouées.
2. Placez un Œuf de la couleur du V.E.R. qui attaque sur la case où se trouve maintenant le jeton Cible. *S'il s'agit de la Reine, un pion Décombres est placé au centre, et un Œuf de chaque couleur est placé sur chaque case orthogonale, comme indiqué sur la carte.*
3. Puis posez un pion Décombres sur le plateau comme indiqué par chaque case ombrée de la carte. Si un pion Décombres se trouve déjà sur une case, ajoutez-en un. Souvenez-vous qu'une case peut contenir au maximum 2 pions Décombres.
4. Après la résolution de l'Attaque de V.E.R., défaissez la carte.

Exception : les Décombres et les Œufs ne peuvent jamais être placés sur un Lieu. Si un Œuf devait être placé sur un Lieu, résolvez tous les Décombres normalement, puis lancez les dés de coordonnées et posez l'Œuf sur la case correspondante. Si des Décombres devaient être placés sur un Lieu, ils sont ignorés.



Terror Below

Si votre pion se trouve sur une case où des Décombres ou un Œuf sont placés, vous subissez une Attaque. Votre Leader risque de mourir, à moins que vous puissiez vaincre le V.E.R. ou utiliser un Objet pour vous défendre. *Remarque: si vous êtes sur un Lieu, vous ne pouvez ni chasser ni être attaqué par un V.E.R., sauf si le jeton Cible arrive exactement sur le Lieu.*



Dans cet exemple, comme des Décombres ont été posés sur la case où se trouve la voiture de Kevin, il est pris dans l'Attaque du Hurleur et doit Chasser le V.E.R.

Chasser un Ver

Si votre pion est pris dans une Attaque de V.E.R., vous pouvez l'attaquer avec toute Arme dont vous disposez. Suivez les instructions des cartes Arme ou Objet que vous possédez. Cependant, si vous échouez, votre Leader périt (consultez « Mort », page 16).

Plusieurs joueurs peuvent être pris dans la même Attaque de V.E.R. Dans ce cas, le joueur dont le tour vient de se terminer peut attaquer le V.E.R. en premier, puis le joueur suivant dans le sens horaire, etc.

Vaincre un Ver

Une carte V.E.R. indique le nombre de points de Santé du V.E.R. Si la somme des points de Dommages infligés au V.E.R. par tous les joueurs pris dans l'Attaque est supérieure ou égale à la Santé du V.E.R., vous avez vaincu le V.E.R. Tout joueur pris dans l'Attaque est sauvé. Les Décombres et les Œufs sont tout de même placés normalement.

Kevin chasse maintenant le V.E.R. La Santé du V.E.R. est de 7. Il joue sa carte Carabine de chasse, ce qui lui permet de lancer deux dés et d'infliger autant de Dommages que le meilleur des deux. Il obtient un 5. Il décide alors de jouer une seconde carte, un Revolver qui lui permet d'infliger 2 Dommages supplémentaires. Avec une valeur d'Attaque combinée de 7, Kevin vainc le V.E.R. Si une Prime de chasse correspondant à ce V.E.R. est visible, il peut immédiatement la prendre dans la Ligne des Primes. Dans le cas contraire, il gagne 1 jeton PV pour avoir abattu le V.E.R. Le Hurlleur est alors défaussé.

C'est le joueur qui donne le coup de grâce
qui reçoit tous les honneurs pour avoir vaincu le V.E.R. et qui prend 1 jeton PV.

Toutefois, si l'une des Primes de chasse de la Ligne des Primes correspond au type de V.E.R., ou si vous avez une Prime secrète applicable, ne prenez pas de jeton PV. Montrez plutôt cette Prime à tous les joueurs et glissez-la sous la carte de votre Leader de sorte que les points soient visibles. Si cette Prime provient de la Ligne des Primes, piochez une nouvelle carte Prime pour remplir la Ligne des Primes, qui doit toujours contenir 4 cartes. Remarque: vous ne pouvez obtenir qu'une Prime par chasse réussie, même si 2 Primes du même type sont visibles.

Mort

Si vous êtes pris dans une Attaque de V.E.R. et que celui-ci n'est pas vaincu, votre Leader est tué. Posez tous les Décombres et les Œufs que vous transportiez sur la case où vous vous trouvez. Si l'ajout de Décombres devait entraîner le dépassement de la limite de 2 pions par case, tout excédent est remis dans la réserve. Toute carte Objet ou Arme face visible à côté de votre Leader est également défaussée. Retirez ensuite votre pion du plateau.

Retournez votre Personnage sur sa face Décédé et mettez-le de côté. Choisissez un nouveau Leader parmi les membres restants de votre Groupe et posez-le au-dessus de vos Personnages restants. Vous commencerez votre prochain tour en plaçant votre pion sur un Lieu inoccupé de votre choix et vous jouerez votre tour normalement.

Fin de partie _____

La partie se termine immédiatement si un joueur atteint 20 Points de Victoire. Ce joueur est le vainqueur.

Cependant, si tout votre Groupe se fait tuer, vous êtes éliminé de la partie. Tous les autres joueurs jouent un dernier tour et, s'il reste des joueurs en vie, celui qui a le plus de PV gagne! En cas d'égalité, la victoire est attribuée au joueur qui a obtenu le plus de Primes. Et s'il y a toujours égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

Modifications pour une partie à _____

2 JOUEURS

Pour permettre une expérience à 2 joueurs plus dynamique, entre les tours de chaque joueur, ajoutez une carte Véhicule sous un V.E.R. choisi aléatoirement. Ce Détournement d'attention supplémentaire peut provoquer l'Attaque d'un V.E.R. ou perturber le plan bien huilé d'un joueur. Une 4^e phase est ajoutée à chaque tour.

4. Détourner aléatoirement l'attention d'un V.E.R.

Une fois votre tour habituel terminé, et avant de résoudre les Attaques de V.E.R., lancez 1 dé. La zone Terreur contient 3 paires de nombres qui indiquent quel V.E.R. est concerné par le lancer (1-2, 3-4, 5-6).



Piochez une carte Véhicule et posez-la face visible sous le V.E.R. concerné. Appliquez immédiatement les flèches de Détournement d'attention situées en bas de la carte piochée. Ignorez toutes les autres informations de la carte.

Remarque: un tel Détournement d'attention peut être placé sur un V.E.R. qui a déjà atteint son nombre limite de cartes. C'est le seul cas où cette exception se produit.

MISE EN PLACE AVANCÉE

Tuiles Lieu

Les tuiles Lieu sont prévues pour permettre une mise en place variable, une fois que vous vous serez familiarisé avec les règles de base. Mélangez les tuiles et placez-les aléatoirement sur les cases de départ 🎲. Si vous n'avez vraiment peur de rien, vous pouvez même lancer les dés de coordonnées pour chaque tuile Lieu et essayer une mise en place complètement aléatoire.



Mise en place avancée des Vers

Lorsque vous maîtrisez la mise en place de base, vous pouvez aussi choisir d'ignorer les cartes de départ et créer une mise en place aléatoire en piochant des cartes directement dans la pile de cartes V.E.R. : piochez 4 V.E.R. pour une partie à 2 joueurs, 5 à 3 joueurs, 6 à 4 joueurs et 7 à 5 joueurs. Il est toutefois recommandé de bien avoir au moins 1 Œuf de chaque couleur au début de la partie.

FACE CANYON DU PLATEAU

Au dos du plateau, une géographie légèrement différente est proposée, avec un nouvel élément, le Canyon. Cette face peut être utilisée quel que soit le nombre de joueurs, mais elle est recommandée pour les parties à 4 ou 5 joueurs, car elle offre plus d'espace aux joueurs.

Règles spéciales

Aucun pion Joueur, jeton Cible ou pion Décombres ne peut se trouver sur une case Canyon. Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une case Canyon. Lors de l'application des flèches de Détournement d'attention pour le déplacement du V.E.R., ignorez toute case Canyon et déplacez le jeton Cible jusqu'à atteindre la première case de désert. Si des Décombres devaient être placés sur une case Canyon, ils sont ignorés.

Sauter par-dessus le Canyon

Oui, vous pouvez sauter par-dessus le Canyon! Pour 1 Action, déplacez votre pion en ligne droite, jusqu'à atteindre la première case de désert. Selon le nombre de cases sautées, vous devrez payer un coût et échouerez peut-être.

Terror Below



Pour sauter par-dessus une seule case Canyon, défaussez une carte Véhicule de votre main. Si vous atterrissez sur des Décombres, placez-les immédiatement sur votre carte Leader.

Pour sauter par-dessus plusieurs cases Canyon, défaussez une carte Véhicule de valeur 6 ou 7 de votre main et lancez un dé. Que vous réussissiez ou non, gagnez immédiatement 1 jeton PV pour votre témérité. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, votre Leader se tue. Posez tous les Décombres et les Œufs que vous transportiez sur la case où vous deviez atterrir. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous atterrissez sans problème. Si vous atterrissez sur des Décombres, placez-les immédiatement sur votre carte Leader.



MODE SOLO

Votre main bandée agrippe le métal rouillé de votre véhicule et vous vous relevez lentement. Le sol tremble à nouveau, mais vous assurez cette fois vos appuis sur le béton défoncé. L'angle tordu du bâtiment se découpe dans le soleil couchant, qui disparaît soudain derrière une explosion de sable et de roche. Les yeux plissés sous la protection de vos doigts écartés, vous observez la force destructrice s'élevant au-dessus du désert.

Le V.E.R. hideux émet un cri strident qui vous retourne l'estomac. Sa myriade de membres s'agite par vagues. De ses mandibules, remuant autour de sa sombre gueule ouverte sur une rangée de crocs effilés comme des pieux, s'écoule une salive rose. Vous vous préparez et prenez une inspiration profonde. Cette fois-ci, c'est pour votre pomme.

Seul dans le désert avec ces créatures, vous allez devoir chasser ou être chassé. Le jeu en solo est une course contre la montre dans laquelle vous devez mener votre mission à bon terme avant que les Vers n'aient causé suffisamment de dégâts pour que l'armée déclenche une évacuation.

BUT DU JEU

Choisissez un scénario et réalisez l'objectif avant que 15 Attaques de V.E.R. aient été effectuées ou que votre groupe ait été éliminé.

À chaque résolution d'une Attaque de V.E.R., la carte V.E.R. est défaussée normalement. Cependant, lorsque la défausse contient 15 cartes V.E.R., la partie s'arrête immédiatement et vous perdez. (Les cartes des Vers de départ ne comptent pas dans ces 15 cartes.)



X 15

MISE EN PLACE

Mettez en place le plateau de jeu pour une partie à 2 joueurs, comme décrit dans la section Mise en place de la page 4. Vous pouvez choisir d'utiliser la face Canyon ou la face Désert du plateau.

Les modifications suivantes sont nécessaires :

1. Vous n'avez besoin que d'un Groupe de Personnages, puisqu'il n'y a qu'un joueur.
2. Retirez les 3 cartes Reine de la pile des cartes V.E.R. et remettez-les dans la boîte. Mélangez ensuite la pile de cartes V.E.R.
3. Retirez toutes les cartes « Pas en Solo » (🚫) des piles de cartes Personnage, Objet et Arme.

Posez ensuite votre pion sur le Lieu où vous voulez commencer et choisissez un scénario (voir Scénarios solo).

RÈGLES DIFFÉRENTES POUR LE JEU SOLO

Il existe trois principales règles différentes par rapport au jeu habituel. Ces règles spéciales sont également détaillées pour rappel sur la carte Aide de jeu - Mode Solo.

Tour de Terreur

La modification la plus importante est le tour de Terreur. Les Vers ont maintenant leur propre tour, qui a lieu après chacun de vos tours. Comme pour les règles habituelles, si un V.E.R. atteint son nombre limite de cartes (même avant le lancer de dés), une Attaque est immédiatement effectuée ET la carte V.E.R. est immédiatement remplacée par une nouvelle carte.

Un tour de Terreur est divisé en 2 étapes:

1. Lancer le dé bleu.

Lancez le dé de coordonnées bleu. La zone Terreur contient 3 paires de nombres qui indiquent quel V.E.R. est concerné par le lancer (1-2, 3-4, 5-6). Piochez une carte Véhicule et posez-la face visible sous le V.E.R. concerné. Appliquez immédiatement les flèches de Détournement d'attention situées en bas de la carte piochée. Ignorez toutes les autres informations de la carte.



2. Lancer le dé rouge et effectuer une Attaque.

Lancez le dé de coordonnées rouge et déterminez, de la même manière, le V.E.R. concerné par le lancer. Ce V.E.R. attaque immédiatement, quel que soit le nombre de cartes présentes sous celui-ci.

Lieux

Dans la version Solo, les Lieux peuvent être détruits par les Attaques de V.E.R. et des Décombres sont toujours posés sur les Lieux lors d'une Attaque de V.E.R. De ce fait, les Lieux ne sont plus protégés contre les Attaques de V.E.R., et vous devez donc toujours essayer de combattre le V.E.R. si vous êtes pris dans son Attaque.

Si 2 Décombres se trouvent sur un Lieu, celui-ci est immédiatement détruit. Si un jeton Cible se trouve sur un Lieu lors de l'Attaque du Ver correspondant, le Lieu est immédiatement détruit. Pour détruire un Lieu, retirez tous les Décombres de ce Lieu, ainsi que la tuile Lieu.

Un Lieu détruit ne peut plus recevoir de livraisons. Pendant le reste de la partie, toute carte Prime de la Ligne des Primes correspondant à un Lieu détruit est défaussée et la Ligne est remplie de nouvelles Primes.

UN seul Œuf par case

Si plusieurs Œufs se trouvent sur la même case, quelle qu'en soit la raison, défaussez tous les Œufs de cette case. Vous pouvez cependant toujours transporter plusieurs Œufs.

SCÉNARIOS SOLO

URGENCE (Difficulté 🧠🧠🧠)

« Mais vous êtes folle ? Vous avez vu ce qui se passe dehors ? Personne ne va aller se promener dans le désert pour jouer les cowboys, à courir après ces trucs ! » Will ferma les volets des fenêtres latérales, et renversa presque un présentoir de bonbons en retournant derrière le comptoir.

Il défroissa sa chemise en flanelle et observa la femme étrange en costume strict, qui parcourait calmement du regard l'intérieur de sa boutique comme si elle n'était pas au courant que des vers géants avaient surgi des sables du désert pour éradiquer l'humanité.

« Mon employeur a à cœur de se procurer quelques spécimens. Même si vous ne vous sentez pas de m'aider dans mes recherches, j'aurais besoin de m'approvisionner chez vous. » Selia savait que l'armée allait bientôt interdire tout accès à la zone ; et cette discussion superflue la retardait. Elle n'avait pas le temps de marchander. Elle sortit de sa poche de poitrine une grosse liasse de billets qui tomba à côté de la caisse enregistreuse en faisant cliqueter les pièces qu'elle contenait. « Ceci devrait suffire. Votre participation aux recherches entraînerait une compensation bien plus conséquente. »

Surpris, Will contempla l'argent, dont le montant s'élevait dans les milliers. Le coucher de soleil à travers la vitrine donnait à son regard avide une teinte rose. « Oui, m'dame ! » bafouilla-t-il. « Qu'est-ce qu'on attend ? »

Objectif

Obtenir des Primes et marquer des points. Gagnez 20 points de n'importe quelle manière, avant que votre délai ne soit expiré.

Règles spéciales : vous perdez aussi si 3 Lieux ou plus sont détruits.

LIVRAISON SPÉCIALE (Difficulté 🧠🧠🧠)

« Ces œufs sont notre porte de sortie ! » Pam arma son fusil à pompe et cligna de l'œil à Merl du haut de la fenêtre du conducteur d'un semi-remorqué abandonné. « Une source sûre m'a informée que les hommes en noir du gouvernement nous paieront un bon prix pour des omelettes d'œufs de Ver bien frais. Ou alors ils en

feront des œufs à la coque, va savoir. L'idée, c'est qu'on doit les récupérer, et pas qu'un ou deux. Il nous les faut tous. »

Merl rajusta sa casquette et cracha. Le filet de bave grésilla sur la route fissurée du désert. « En fait, Pam, je ne suis pas trop sûr... »

« Allez, monte, Merl. » grogna Pam en faisant vrombir le moteur. Un nuage gris éructa du tuyau d'échappement chromé, au-dessus de leur tête. « C'est parti pour la chasse aux œufs. »

Objectif

Obtenir une Prime de livraison dans 4 des 5 Lieux.

Règles spéciales : après avoir obtenu une Prime pour un Lieu, défaussez toutes les Primes pour ce Lieu de la Ligne des Primes, ainsi que celles que vous piocherez jusqu'à la fin de la partie. (Vous noterez qu'il sera parfois nécessaire de chasser des Vers pour libérer de la place sur la Ligne des Primes. Une mallette suspecte pourrait s'avérer très utile.)

EXTERMINATION TOTALE (Difficulté ☠☠☠)

Elle avait des cals aux articulations et même ces cals étaient calleux. Alan se demandait toujours pourquoi les mains de Natasha étaient aussi abîmées, mais il n'avait jamais osé poser la question. Il observa ses propres doigts, pales et tremblants, qui tenaient un pistolet pour la première fois.

Natasha mit un calibre .45 patiné dans sa ceinture et porta la carabine semi-automatique à son épaule, où l'arme trouva sa place comme deux amants s'enlacent. « Fait chaud, aujourd'hui. Et la température va encore monter. »

Elle jeta un œil à son demi-frère débraillé dans sa blouse couverte d'argile et avec son chignon en bataille. Décevant, comme d'habitude, mais elle n'avait pas vraiment le choix. « Les hommes en noir demandent qu'on leur ramène des échantillons de ces créatures pour les soumettre à des essais. Morts ou vifs. On va prendre ta voiture. Nous pourrons nous servir de tes pots pour transporter les bouts de Ver. »

Un éclair passa dans ses yeux lorsqu'elle entendit un hurlement au loin. Son biceps bronzé se contracta comme un serpent qui avale sa proie. Elle parla d'une voix gutturale et basse.

« La chasse est ouverte. »

Terror Below

Objectif

Obtenir une Prime de chasse pour 3 types différents de V.E.R. Lorsqu'une Prime est obtenue, prenez le décor 2D de V.E.R. correspondant comme trophée.

Règles spéciales: après avoir obtenu un décor 2D pour un type de V.E.R. spécifique, défaissez toutes les Primes de ce type de la Ligne des Primes, ainsi que celles que vous piocherez jusqu'à la fin de la partie. Les Primes « N'importe quel V.E.R. » vous permettent de chasser n'importe quel type de V.E.R., assurez-vous donc bien de prendre le bon décor 2D de V.E.R. après avoir obtenu la Prime.

DIFFICULTÉ ACCRUE

En plus du niveau de difficulté indiqué pour chaque scénario, en tant que chasseur de V.E.R. courageux, vous voudrez peut-être relever des défis plus corsés en utilisant les variantes avancées suivantes. Si vous réussissez, vous obtiendrez un meilleur score.

1. Pendant la mise en place, mélangez les Reines avec les autres cartes V.E.R.
2. Pendant la mise en place, remettez jusqu'à 2 membres de votre Groupe dans la boîte.

SCORE

Si vous arrivez à bout des scénarios proposés dans la version Solo de *Terror Below*, il est important que vous enregistriez vos victoires. Inscrivez la date, le scénario et votre score, qui est calculé de la manière suivante.

- Comptez tous les PV marqués pendant la partie (Primes obtenues et PV bonus).
- Marquez 1 PV supplémentaire pour toute Attaque de V.E.R. manquante pour arriver à 15.
- Marquez 3 PV si vous avez mélangé les Reines dans la pile de cartes V.E.R.
- Marquez 3 PV pour chaque membre du Groupe que vous n'avez pas emmené au départ.
- Marquez 1 PV si vous avez terminé la partie avec une carte Chapeau sur la tête.

Annexe

Cas particuliers :

Déplacement du jeton Cible

Les flèches de Détournement d'attention sont toujours appliquées de la gauche vers la droite. Si un Détournement d'attention devait entraîner le déplacement du jeton Cible hors des limites du plateau, ignorez cette flèche et continuez la résolution. Si une Capacité déplace le jeton Cible et qu'il existe plusieurs possibilités quant à la direction de déplacement du jeton, c'est toujours le joueur dont c'est le tour qui choisit la direction.

Attaque d'un Lieu

Les Lieux sont généralement protégés contre les Attaques de V.E.R., sauf lorsque le jeton Cible attaque directement le Lieu. Si le jeton Cible attaque un Lieu, tous les joueurs qui se trouvent dans ce Lieu doivent combattre le V.E.R. ou mourir (voir carte Personnage « Rebecca »).

Les Œufs sont toujours placés; pas les Décombres

Il est impossible de poser des Œufs ou des Décombres sur un Lieu. Lorsqu'un V.E.R. attaque un Lieu, ou qu'une Reine attaque près du bord du plateau, il est possible qu'un Œuf n'ait pas d'emplacement valide. Dans ce cas, il vous suffit de lancer les 2 dés et de poser l'Œuf aux coordonnées obtenues (relancez les dés si le résultat entraîne le placement de l'Œuf sur un Lieu). Le V.E.R. n'attaque pas la case où l'Œuf est posé. Le nombre d'Œufs présents sur une case n'est pas limité.

Si des Décombres ne peuvent pas être placés, ils sont ignorés.

Explications de quelques cartes :



Bottes : lorsque vous jouez une carte Bottes, vous pouvez également jouer une autre carte Véhicule de votre main. Cependant, n'appliquez pas la Capacité spéciale de cette carte et ne l'ajoutez pas pour Détourner l'attention d'un V.E.R. Vous bénéficiez simplement du nombre de Points d'Action supplémentaires et vous défaussez la carte. *Remarque :* vous ne pouvez pas jouer une carte de valeur 7 pour recevoir le bonus supplémentaire.

Terror Below



Vélo: une carte Vélo vous permet de jouer une autre carte pour Détourner l'attention d'un V.E.R., face cachée. Cette carte peut être placée sous n'importe quel V.E.R. qui n'a pas atteint sa limite. Plus tard, lorsque le V.E.R. attaque, toute carte face cachée est révélée, et les flèches de Détournement d'attention sont appliquées. Si plusieurs cartes sont face cachée, révéléz-les dans leur ordre de pose.



Moto: une carte Moto provoque le déplacement de tous les jetons Cible de 1 case vers vous. Si le jeton Cible peut être approché de vous de plusieurs manières, vous pouvez choisir la direction dans laquelle il se déplace.



Chapeaux: les Chapeaux sont des Bonus spéciaux, permanents et chics, que vous pouvez acquérir dans la pile de cartes Objet. Ils sont posés face visible à côté de votre Leader et peuvent être utilisés à chaque tour, une fois posés. Les Chapeaux sont toujours défaussés lorsque votre Leader meurt (ou si un joueur les dézingue avec un Revolver). Votre Leader ne peut porter qu'un Chapeau à la fois. Vous pouvez remplacer un Chapeau porté par votre Leader en le défaussant et en en jouant un autre de votre main.

Crédits

Auteur: Mike Elliott
Développeur: T.C. Petty III
Illustrateur: Eric Hibbeler
Graphiste: Cold Castle Studios
Rédacteur: Travis D. Hill
Infographiste: Cold Castle Studios

RENEGADE GAME STUDIOS

Président et éditeur: Scott Gaeta
Contrôleuse de gestion: Robyn Gaeta
Directrice des opérations: Leisha Cummins
Directrice commerciale et marketing:
Sara Erickson
Directrice de la création: Anita Osburn
Responsable du développement:
Dan Bojanowski
Responsable marketing adjointe: Danni Loe
Service clients: Jenni Kingma

RENEGADE FRANCE

Chef de Projet: Simon Gervasi
Traduction: Julien Griffon
Relecture: Dimitri Pawlowski
Maquette: Stéphanie Lairer



REMERCIEMENTS


L'auteur souhaite remercier le Puget Sound Playtest Group, qui est un groupe d'auteurs basés à Seattle qui s'entraident pour tester et régler les jeux des uns et des autres afin de leur faire atteindre un niveau présentable. J'aimerais remercier *Uncle's Games*, à Bellevue, de mettre à disposition l'espace où se réunit et joue le groupe et, enfin, je souhaite remercier l'équipe de développement de Renegade pour la quantité incroyable d'efforts qu'ils ont mis à rethématiser le jeu et à ajouter des éléments mécaniques et thématiques qui ont considérablement amélioré le jeu d'origine.

Renegade Game Studios souhaite remercier Rob et E. B. Singer, Steve et Spencer Doughty, Jeff, Charlie, Austin et Brad, Dan Halstad, Anna Hewitt, Darrell et Lesley Louder, Kevin Bacon et Matthew Titelbaum.

© 2019 Renegade Game Studios. All rights reserved.



Édition française © 2019 Origames. Tous Droits Réservés.

 /PlayRGSFrance

www.renegade-france.fr SAV : SAV@renegade-france.fr