

1 Préparation de la partie

- Choisir un scénario (p16 et plus), qui définit la mise en place, condition de victoire et règles spéciales.
- Les règles spéciales du scénario prédominent toujours sur les règles standard.
- Les cartes d'avantage de l'humain peuvent être jouées au moment indiqué puis défaussées. Elles ne seront pas repiochées en cours de partie.
- Les objets sont intimement liés à son possesseur : pas de transmission, perte si mort, ...

2 Déroulement de la partie

On joue des tours tant que les conditions de victoire ne sont pas remplies. Un tour se déroule comme suit.

2.1 Phase d'initiative [joueur Humain]

- Lancer un D6 par humain en vie.
- Associer chaque dé à un humain \Rightarrow indique les caractères du perso jusqu'au prochain tour et les dons actifs pour le frère rédempteur.
- Une ligne annulée vaut DPT 0, CBT 0, DEF 3.
- Une ligne annulée empêche l'utilisation des dons, talents et objets (sauf « Sceptre de commandement »)

2.2 Phase d'action des Humains

- Chaque personnage est activé successivement et complètement.
- Lors de son activation, un perso peut :
 - soit ne rien faire
 - soit se déplacer puis combattre
 - soit combattre puis se déplacer

2.3 Phase de Menace [joueur Démon]

- Lancer **3D6** (ou plus si une action/carte le permet).
- Répartir les dés dans les cases « destinées » à sa convenance, en respectant la condition marquée.
- Les cases à texte **rouge** ne peuvent être sélectionnées qu'une seule fois par tour. Pas de condition sur les **noires**.

- Les cartes d'événements peuvent être conservées sans limite et jouées suivant leur texte, puis défaussées.
- Les effets sont résolus.
- Faire entrer des bestioles sur une ou plusieurs tuiles :
 - Coût de 1PM/troglo, 5PM pour un démon (cf. scénario pour ses caractères)
 - La tuile doit être vide d'humain et comporter au moins une issue non explorée.
 - Respecter la règle d'encombrement des couloirs.

2.4 Phase d'action du démon

Idem que pour les actions des humains, mais ne peut pas faire d'exploration.

3 Actions

3.1 Déplacement

- Le déplacement est facultatif.
- Aller sur une tuile adjacente coûte 1 DPT.
- On doit respecter 2 règles :
 1. **Règle d'encombrement des couloirs** : pas plus de 3 combattants de son camp/tuile.
 2. **Règle de blocage** : on peut quitter une tuile seulement si nb de combattants de son camp \geq nb de combattants du camp adverse.

3.2 Exploration

Un déplacement peut être fait vers une issue inexplorée (1 DPT). On suit alors cette procédure :

- L'humain pioche la 1^{re} tuile et la donne au démon.
- Le démon la place dans le sens qu'il veut, du moment qu'elle soit accessible.
- L'humain est placé sur la nouvelle tuile.
- Les effets de la tuile se déclenchent s'il y a lieu, cf. détail au dos du livret de règle.
- L'humain peut continuer ses déplacements.
- **Cul de sac** : s'il ne reste aucune issue non explorée, la dernière tuile est défaussée et on en pioche une nouvelle à la place.

3.3 Combat

- L'attaquant indique qui sera la cible.
- Les troglo comptent pour une seule et même cible.
- Lance autant de dés que son score de Combat (CBT).
- **La DEF de la cible, même avec bonus, ne peut jamais dépasser 6.**
- Si $Dé \geq DEF$ de la cible \Rightarrow 1 touche.
- Le joueur touché répartit les touches. Pour chacune :
 - Si troglo \Rightarrow 1 troglo mort (1PV).
 - Si Démon, 1 marqueur de blessure sur sa carte, jusqu'à atteindre son nombre de PV (puis mort).
 - Si humain, 1 ligne est annulée. Si elles sont toutes annulées \Rightarrow mort.

4 Talents

Les combattants peuvent avoir des traits ou talents.

Insaisissable : ignore la **règle de blocage**.

Frénétique : relance 1x les dés qui n'ont pas touché.

Garde du corps : peut prendre les touches d'attaque faites sur un allié de la même tuile à sa place.

Imposant :

- Empêche les adversaires de quitter la tuile (sauf sur la tuile « Trou dans le sol »).
- Annule le talent « Insaisissable » \Rightarrow La règle normale de blocage s'applique alors.

Sanctifié :

- Utilisable lors de la phase d'initiative, **après le placement des dés**.
- Désigne un combattant.
- Celui-ci gagne un bonus de +1DPT ou +2CBT, jusqu'à la fin de la prochaine phase d'action.
- Si la ligne d'action du combattant était annulée, elle est immédiatement guérie.
- **Ne peut être utilisé qu'une fois par scénario.**

5 Handicaps & Experts

Une section « Handicap » (équilibre entre 2 joueurs) et une autre « Scénarios pour joueurs expérimentés » (introduit une mise en place différente) sont présentes en p15.