

TERRORSCAPE

ENNEMIS PUTRIDES

MATÉRIEL

- 2 personnages La Reine
- 12 personnages Zombie
- 1 personnage Ophelia
- 1 personnage Dylan
- 1 personnage Caleb
- 17 socles
- 2 plateaux Plan
- 1 fiche Tueur
- 3 fiches Survivant
- 3 cartes Aperçu des survivants
- 3 tuiles Statut des survivants
- 8 tuiles Effondrement
- 1 jeton Chambre des reliques
- 1 jeton Résistance
- 3 jetons Poison
- 3 jetons Encouragement
- 3 jetons Repère (pour le tueur)
- 13 cartes Capacité du tueur
- 7 cartes Objet
- 1 carte Règles spéciales
- 1 livret de règles
- 1 guide de survie
- 1 casier de rangement

NOUVEAU PLAN – LE TOMBEAU

Au moment où l'équipe de tournage pénètre dans ce complexe funéraire récemment découvert enfoui dans une montagne, la lumière de leurs torches se met à danser sur d'étranges peintures murales... Ces fresques semblent faire écho à une légende ancestrale, celle d'une épouvantable créature millénaire emprisonnée par son peuple dans les entrailles de la Terre...

Comment est-il possible que personne n'ait jamais entendu parler de cet endroit ? Quels secrets l'obscurité peut-elle bien renfermer ? Personne ne se doute alors que dans ces tunnels de pierre, une chose froide et affamée vient de se réveiller.

Lors de la mise en place, choisissez le plan avec lequel vous voulez jouer. Cette section présente les caractéristiques du plan «Tombeau», inclus dans cette extension.



Mise en place avec le plan «Tombeau» :

- Placez les survivants au niveau de la sortie principale (R3 «Vestibule» sur votre plan).
- Placez le tueur dans le lieu de la sortie cachée (G1 «Crypte» sur son plan).
- Si vous jouez avec la tueuse de cette boîte (la Reine) : donnez la carte **Règles spéciales** aux survivants.

Remarque : Sur ce plan, vous pouvez réparer la radio dans le lieu B1 («Cave»).

Couloirs instables

Pendant la mise en place, chaque camp mélange et empile un groupe de 4 tuiles Effondrement (R4, R5, G5 et G6) sur la case en marge du plan portant le symbole Effondrement (et non sur les lieux correspondants du plan).



Lorsque le tueur passe à un niveau supérieur, avant d'appliquer tout effet immédiat et de remélanger sa défausse, il mélange face cachée les tuiles Effondrement restantes dans sa pile et laisse les survivants en piocher 1 au hasard. Le lieu indiqué sur la tuile choisie s'effondre.

1. Retirez tous les jetons et sbires de cet emplacement (p. ex. les pièges de la Chasseresse, les zombies de la Reine, les jetons Obstacle, etc.). Si un survivant se trouve dans ce lieu, il subit 1 blessure, puis il doit [SE DÉPLACER] × 1 pour quitter immédiatement ce lieu. Si le tueur se trouve dans ce lieu (révélez-le s'il a effectué un [DÉPLACEMENT FURTIF]), il doit défausser toutes les cartes de sa main et [SE DÉPLACER] × 1 pour quitter immédiatement ce lieu.



2. Ensuite, chaque camp place la tuile Effondrement correspondante sur le lieu qui s'est effondré. Ce lieu ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie. Aucun personnage ne peut plus y entrer ou y effectuer d'actions.

Au fil de la partie, les quatre couloirs vont ainsi s'effondrer tour à tour, de manière aléatoire. Lorsque le tueur atteindra le niveau 5, tous les couloirs se seront effondrés et aucun autre effondrement n'aura lieu.

Peu de lieux

Contrairement aux autres plans, le Tombeau ne possède que 2 lieux que les survivants peuvent fouiller.

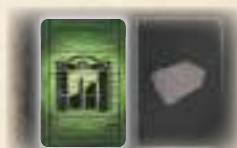
Reliques

Pendant la mise en place des survivants, mélangez les 5 cartes Relique (leur dos est vert avec le symbole de la Chambre des reliques) pour former la pioche Reliques. Placez ensuite cette pioche face cachée sur l'emplacement correspondant de votre plateau, puis placez le jeton Chambre des reliques à l'endroit dans le lieu R6.

Jeton Chambre des reliques :



à l'envers à l'endroit



Pendant le tour des survivants, si le jeton Chambre des reliques est à l'endroit, n'importe quel survivant dans ce lieu peut effectuer l'action supplémentaire suivante : prenez 1 carte dans la pioche Reliques. Ensuite, ce joueur retourne le jeton.

Au début du tour des survivants, si le jeton Chambre des reliques est à l'envers, remettez-le à l'endroit.



SURVIVANTE – OPHELIA

Sa capacité «Paroles encourageantes» peut cibler n'importe quel survivant (y compris Ophelia elle-même). Retirez tous les jetons de la tuile Statut de la cible, puis placez 1 jeton Encouragement sur sa fiche Survivant, si elle n'en possède pas déjà un. Le tueur ne doit pas voir ce jeton. Les survivants ne sont pas obligés de dire au tueur si Ophelia a utilisé sa capacité ou non.

Lorsqu'un survivant qui possède un jeton Encouragement est [EFFRAYÉ], il peut montrer ce jeton au tueur pour ignorer 1. Retirez le jeton après l'avoir utilisé.

Lorsqu'un survivant qui possède un jeton Encouragement se défend lors d'une rencontre, il peut montrer ce jeton au tueur pour gagner +1 de défense. Ce jeton n'est pas considéré comme une arme. Retirez le jeton après l'avoir utilisé.



SURVIVANT – CALEB

Lorsque Caleb, en utilisant l'action supplémentaire de son Médaillon, défausse la première carte du paquet Recherche, cela ne génère pas de.

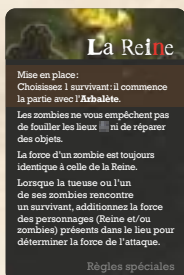




TUEUSE – LA REINE

Mise en place spéciale :

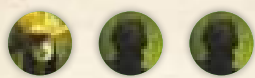
- La Reine traque les survivants avec l'aide de son armée de zombies. Lors de la mise en place, chaque camp place 2 zombies dans le lieu de départ de la Reine et 4 zombies à côté du plan.
- Si vous décidez de jouer avec la Reine, les survivants commencent avec la carte Objet **Arbalète**. Choisissez dès le début de la partie quel survivant possédera l'**Arbalète**.



Pendant la partie :

- Les zombies sont les sbires de la Reine. Un zombie n'est pas considéré comme un doublon de la tueuse, mais il peut **[SE DÉPLACER]** et **[RECHERCHER]** comme elle grâce aux cartes Capacité et aux pouvoirs de la Reine. Ainsi, les actions **[SE DÉPLACER]** et **[RECHERCHER]** des zombies peuvent également être entravées par des effets spéciaux affectant la tueuse.
- La force d'un zombie est toujours identique à celle de la Reine.
- Lorsque la Reine ou un zombie rencontre un survivant, la force de l'attaque correspond à la somme des forces présentes dans le lieu (celle de la Reine et/ou de tous les zombies).

- Par exemple, si la Reine rencontre un survivant alors qu'elle est accompagnée de 2 zombies, la tueuse attaque avec une force de $2 + 2 + 2 = 6$ (à condition qu'aucun effet en jeu ne vienne modifier cette valeur).



$$2 + 2 + 2 = 6 \text{ (valeur de force totale)}$$

- Si 2 zombies rencontrent un survivant, la tueuse, à travers eux, attaque avec une force de $2 + 2 = 4$ (à condition qu'aucun effet en jeu ne vienne modifier cette valeur).



$$2 + 2 = 4 \text{ (valeur de force totale)}$$

- La Reine peut faire apparaître de nouveaux zombies grâce à ses capacités. Toutefois, **s'il y a déjà 6 zombies sur le plan, elle ne peut pas en faire apparaître d'autres**. Il peut y avoir plusieurs zombies dans un même lieu.
- La Reine peut mobiliser sa horde. Lorsqu'elle **[SE DÉPLACE]**, elle peut également **[DÉPLACER]** autant de zombies qu'elle le souhaite, en les entraînant depuis et vers le même lieu qu'elle.



- Lorsqu'un joueur fait apparaître, déplace ou retire un zombie du plateau, il doit immédiatement indiquer au camp adverse d'en faire autant sur son plan.
- Les survivants peuvent utiliser l'**Arbalète** autant de fois qu'ils le souhaitent. Elle permet une **action spéciale** : éliminer jusqu'à 2 zombies dans le lieu de son possesseur ou répartir entre son lieu et/ou un ou plusieurs lieux adjacents.

Règle importante concernant les zombies :

Les zombies **n'empêchent pas** les survivants de **[RECHERCHER]** ni de réparer des objets.

Nouveau terme : [EMPOISONNER]

- Lorsque la Reine **[EMPOISONNE]** un survivant, elle place 1 jeton Poison sur la tuile Statut de sa cible (s'il n'y en a pas déjà un).



- S'il y a déjà un jeton Poison sur sa tuile, la cible subit 1 blessure.



- Le jeton Poison reste sur la tuile du survivant jusqu'à ce que celui-ci soit **[SOIGNÉ]**. Lorsqu'un survivant est **[SOIGNÉ]**, il peut retirer le jeton Poison de sa tuile Statut **ET** retourner celle-ci sur son côté non blessé. Un survivant non blessé peut également se faire **[SOIGNER]** simplement pour retirer son jeton Poison.

Domination :

- Cette carte permet d'effectuer l'action **[DÉTECTER]** dans un seul lieu et non dans toute une zone de couleur. Si la Reine détecte un ou plusieurs survivants, elle sait alors exactement dans quel lieu ils se trouvent. Elle choisit l'un d'entre eux et le **[DÉPLACE]** $\times 0-2$.



- Le survivant ainsi déplacé reste concerné par les règles de déplacement habituelles (comme être bloqué par un jeton Obstacle).
- La carte **Domination** permet notamment de **[DÉPLACER]** un survivant pour l'éloigner de la sortie, afin de l'empêcher de s'échapper.

CRÉDITS

Concept et développement : Jeffrey CCH

Gestion de production et livrets : Isaac Chan

Assistance de production et édition : Alex Chan

Conception produit : Herman Ying

Direction artistique : Roxy Dai

Illustration de la boîte et des personnages : Samuel Horowitz (jeu de base et premières extensions),
Megan Wong (pour cette extension)

Conception graphique : Amanda Phelps (cartes Objet), Domingo Pino (cartes Capacité), Arepko (Plan),
The Geek Artist (Manoir), Herman Ying (graphismes divers)

Graphisme du titre : Cold Castle Studios

Design 3D : Gino Lai

Gestion de campagne : Zoe W.

Design marketing : Roxy Dai, Claudia Lau

Relecture des règles : Emanuela et Robert Pratt

IELLO pour la version française

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

Relecture : Juliette Chastel, Maëva Debieu Rosas

Graphisme : Claire Wach

Remerciements :

Kenneth YWN,

Daniel Giaquinto de Milan,

Domenico «Pepita» Fumagalli de Milan,

l'équipe de Tabletop,

Christoffer Alexander Damsø,

Florence Lee



icemakesgames.com



@icemakes



@ice_makes



@Ice Makes



@ice_makes

© 2025 Ice Makes. Tous droits réservés.
Aucun élément de ce jeu ne peut être
reproduit sans autorisation préalable.



iello.fr

SUIVEZ-NOUS SUR :



© 2026 IELLO SAS.