

TERRORSCAPE

INSTINCTS SAUVAGES

MATÉRIEL

- 2 personnages Chasseresse
- 2 personnages Loup-garou
- 2 socles transparents
- 2 plateaux Plan
- 2 fiches Tueur
- 8 jetons Piège de la Chasseresse
- 4 coffres
- 1 jeton Valise
- 26 cartes Capacité
- 4 cartes Objet
- 1 carte Règles spéciales
- 1 livret de règles
- 1 casier de rangement

NOUVEAU PLAN – LA CABANE



Près d'une ancienne carrière se dressent une cabane en bois et sa dépendance, connues pour avoir autrefois servi de gîte aux touristes de passage, qui venaient pêcher et randonner dans ce lieu pittoresque. Au-dehors, on trouve encore des bûches parfaitement empilées, les restes d'un feu de camp, et même quelques tentes montées au bord du lac attendant. N'importe quel voyageur tomberait sous le charme.

Mais à l'intérieur, la scène est effroyable. Les lits et les canapés sont complètement éventrés, des animaux empaillés ornent les murs, et le sol est jonché d'objets divers : une guitare au manche cassé, des livres en pagaille, des pots de fleurs brisés... Depuis quelque temps, des gens du coin croient apercevoir des silhouettes à demi humaines rôder dans les bois. Certains affirment même avoir entendu un loup solitaire hurler à la lune. Depuis, cette cabane et sa dépendance ont la réputation d'être hantées...

Lors de la mise en place, choisissez le plan avec lequel vous voulez jouer (manoir du jeu de base, cabane ci-dessus, etc.). Cette section présente les caractéristiques du plan « Cabane », inclus dans cette extension.

Mise en place avec le plan « Cabane » :

- Placez les survivants au niveau de la sortie principale (R1 « Réception » sur vos plans).
- Placez le tueur dans le lieu de la sortie cachée (B5 « Pinède » sur vos plans).
- Si vous jouez avec les tueurs de cette boîte (le Loup-garou ou la Chasseresse) : donnez la carte **Règles spéciales** aux survivants, du côté correspondant.

Remarque : Sur ce plan, vous pouvez réparer la radio dans le lieu B3 (« Rive du lac »).

La Valise



Valise à l'endroit



Valise à l'envers

À la fin de la mise en place des survivants, placez le jeton Valise à l'endroit dans le lieu R4 («Chambre 102»).



Au début du tour des survivants, vérifiez que le jeton Valise est bien à l'endroit. Si ce n'est pas le cas, retournez-le. Puis, pendant le tour, si vous vous trouvez dans ce lieu avec le jeton Valise encore à l'endroit, vous pouvez effectuer l'**action supplémentaire** suivante : piochez 1 carte du paquet Découverte, puis retournez le jeton Valise.



Piochez 1 carte.
Placez ⚠, si besoin.

Passage du tueur

La ligne pointillée entre les lieux R5 («Chambre 101») et G2 («Sentier forestier») représente le passage secret du tueur.



Lorsque le tueur [SE DÉPLACE] ou effectue un [DÉPLACEMENT FURTIF], ces 2 lieux sont considérés comme étant adjacents. (Remarque: Cela s'applique uniquement aux actions [SE DÉPLACER] et [DÉPLACEMENT FURTIF]. Dans tous les autres cas, ces lieux ne sont pas considérés comme étant adjacents, en particulier lorsqu'une capacité affecte la portée d'une action, p. ex. « [EFFRAIEZ] » sur la carte **Cri du Spectre**.)



Rappel: Les survivants aussi ont des passages secrets! Sur ce plan, ils relient R5/B2 et G3/B1. Reportez-vous aux règles de base pour leur fonctionnement.



TUEUR – LE LOUP-GAROU

Mise en place spéciale :

- Pendant la mise en place des survivants, mélangez les cartes Objet présentant un coffre sur leur verso pour former le paquet **Objets spéciaux**.
- Placez ensuite 1 coffre dans chacun des lieux suivants : la sortie cachée, ☉, 📖 et 🗡 (soit B5, G3, R5 et B4 sur le plan «Cabane»).



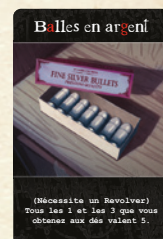
Déroulement de la partie :

- Pendant le tour des survivants, si l'un d'eux se trouve dans un lieu contenant un coffre, il peut effectuer l'**action supplémentaire** indiquée sur la carte **Règles spéciales** du Loup-garou : piocher 1 carte du paquet **Objets spéciaux**, puis retirer le coffre du jeu.

- Le paquet Objets spéciaux contient 3 cartes **Dague en argent** et 1 carte **Balles en argent**. Ces objets occupent des emplacements dans votre inventaire au même titre que les autres objets. Ils sont très efficaces pour vous défendre contre le Loup-garou.

Balles en argent :

- Les balles en argent transforment tous les 1 et 3 obtenus avec les dés Défense en 5. Par exemple, si vous utilisez des balles en argent, les dés ci-dessous donnent un résultat de 15 au lieu de 5 :



Ouïe surdéveloppée :

- Si plusieurs lieux avec ⚠ peuvent être considérés comme «le plus proche», le Loup-garou choisit vers lequel il souhaite [SE DÉPLACER].
- S'il y a un ⚠ dans le lieu actuel du Loup-garou, ce dernier ne peut pas [SE DÉPLACER].
- Si un jeton Pétard est en jeu, le lieu actuel du Loup-garou est le lieu avec ⚠ le plus proche de lui : il ne peut donc pas [SE DÉPLACER].





TUEUSE – LA CHASSEUSE

Mise en place spéciale :

- Pendant la mise en place des survivants, placez 1 jeton Piège indéterminé dans chaque lieu et .



- Pendant la mise en place de la tueuse, placez 1 jeton Piège identifié dans chaque lieu et . Ne révélez pas où vous avez posé quel piège.

Déroulement de la partie :

- À chaque fois qu'un survivant [SE DÉPLACE] dans un lieu avec un piège, les survivants doivent immédiatement indiquer à la Chasseuse que ce piège a été déclenché. Celle-ci révèle alors de quel type de piège il s'agit, puis l'effet du piège est appliqué (voir ci-contre).
- Ensuite, les deux camps retirent du jeu le jeton Piège concerné.

Types de pièges de la Chasseuse :



Filet (× 2) :

Un survivant qui marche dans ce piège est immobilisé pour le reste du tour. Couchez son personnage pour l'indiquer. Au début de son tour suivant, redressez-le : ce survivant peut de nouveau [SE DÉPLACER].



Crâne (× 1) :

Un survivant qui marche dans ce piège est effrayé.



Piège à ours (× 1) :

Un survivant qui marche dans ce piège subit 1 blessure.

VARIANTE – LA VALISE



Vous pouvez aussi utiliser la Valise sur d'autres plans, et la placer dans n'importe quel lieu. Par exemple, sur le plan «Manoir», vous pouvez la placer dans le lieu R4 («Bureau»). Notez que cette variante facilite les choses pour les survivants.

Marcher sur un piège :

- Pendant son tour, un survivant peut [SE DÉPLACER] de 2 lieux au maximum. Ainsi, s'il marche sur un piège à ours ou sur un crâne dans le premier lieu vers lequel il s'est déplacé, il peut, après application de l'effet du piège, continuer à avancer. En revanche, s'il marche sur un filet dans le premier lieu, il ne peut pas continuer à [SE DÉPLACER]. Si William effectue l'action Sprint, le filet l'arrête également et il doit placer 1 à l'endroit où il s'est arrêté.
- Les pièges empêchent d'utiliser des capacités ou des cartes Objet (p. ex. l'Adrenaline) pour continuer à [SE DÉPLACER].
- Les pièges se déclenchent également lorsque les survivants marchent dessus en tentant de fuir après une rencontre.
- Un survivant ayant fait une rencontre alors qu'il était immobilisé par un filet ne peut pas fuir : il se redressera seulement au début de son prochain tour.

Piste :

- Le survivant ciblé doit déterminer le trajet le plus court entre la Chasseuse et lui, puis lui indiquer à combien de lieux d'elle il se trouve.



Pose de pièges :

- La Chasseuse peut réinitialiser tous ses pièges en les plaçant où elle le souhaite (1 piège par lieu maximum). Les survivants ne savent alors plus où sont disposés les pièges. Si la Chasseuse pose un piège dans un lieu où se trouvent un ou plusieurs survivants, il n'est pas activé immédiatement. Les pièges se déclenchent uniquement lorsqu'un survivant [SE DÉPLACER] dans leur lieu.



CRÉDITS

Concept et développement : Jeffrey CCH

Gestion de production et livrets de règles : 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)

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

© 2023 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.