Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

VAMPIR

Une passionnante chasse aux vampires pour 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans
Un jeu de Martin Kircher et Ingmar Hahnemann

Traduction française : Ange Heureux - Mise en page : François Haffner - Novembre 2008

Un jeu de la collection jeuxSOC

Contenu : 1 plateau de jeu avec le plan de la villa et trois espaces pour placer les cartes, 1 compteur de points de vie et ses 5 fiches, 9 plaques/fiches personnage, 24 cartes événements, 12 cartes cave (dos des cartes gris-noir), 3 cartes garde-robe, 5 petites cartes chauves-souris, 16 jetons (11 blancs et 5 en couleur), 2 pions zombie, 5 figurines, 2 dés, 1 jeton marron mur.

Quatre audacieux chasseurs de vampire s'introduisent dans une vieille et lugubre maison, afin d'y pourchasser le vivant et très redouté vampire Graf Grottenstein. A peine sont ils rentrés dans la maison que la porte se referme derrière eux, les empêchant de revenir en arrière !

Les chasseurs doivent désormais trouver les objets leur permettant de rester en vie. Grâce à ces objets, ils peuvent se battre contre le Vampire et ouvrir son caveau. Graf Grottenstein attend dans son cercueil. Les attaques sournoises du Vampire et de ses assistants (rats, chauves-souris, esprits, démons) vont rendre difficile l'accomplissement de leur mission. De plus, un autre danger menace cette bande de braves chasseurs : Si Graf Grottenstein tue l'un d'entre eux, ce dernier deviendra alors l'un de ses serviteurs et se battra contre ses propres camarades !

La chance et un bon sens tactique sont nécessaires pour arriver à battre Graf Grottenstein dans sa demeure.

Préparation du jeu

Au départ il faut désigner qui va jouer le rôle du vampire et qui va jouer les chasseurs. Ensuite, on place le plateau de jeu au centre de la table, avec les cases destinées à recevoir les cartes du côté des chasseurs. Un crayon et un bloc note sont également mis à disposition du Vampire.

Le plateau représente le plan des 3 niveaux de la demeure du vampire : la cave (lilas), le rez-de-chaussée (rouge) et l'étage (rose).

Chaque chasseur reçoit une fiche de personnage chasseur de vampire (à moins de 5 joueurs, un ou plusieurs joueurs jouent plusieurs chasseurs). Le joueur qui joue le Vampire reçoit la fiche personnage Vampire ainsi que celles de ses serviteurs. Les cartes chauves-souris sont posées sur les cases prévues à cet effet sur la fiche personnage du vampire.

À l'écart des chasseurs, le vampire lance les dés pour définir l'emplacement de ses 3 éléments caractéristiques, c'est-à-dire sa cape dans la cave, son dentier au rez-de-chaussée, ses ongles pointus à l'étage. Pour cela, le vampire lance les 2 dés pour chaque étage et note le résultat sur son bloc note (par exemple dentier: RdC 7). Le nombre indique la case (12 cases par étage sont numérotées) dans laquelle se trouve l'objet.

Les chasseurs mélangent et posent face cachées les cartes événement sur les cases du plateau ayant un bord rouge et un bord rose (en face du rez-de-chaussée et de l'étage). Le Vampire trie et pose les cartes cave face cachée sur les emplacements à bord rose (en face de la cave). Il les répartit stratégiquement comme il le souhaite, mais il ne pourra plus les regarder pendant le jeu. Deux marqueurs cadenas (jetons blancs) sont placés sur les 2 portes du caveau du vampire (pièce avec le cercueil dans la cave) et le marqueur cadenas lilas sur la porte blindée (case ronde en haut de l'escalier menant à la cave en bas à gauche du rez-de-chaussée). Ces portes sont ainsi en position fermée. Les autres jetons blancs restent sur le bord du jeu.

Le joueur vampire choisit sans les montrer 2 des 4 cartes cadenas et en pose une face cachée dans le caveau et l'autre à côté de la porte blindée.

On pose le marqueur mur marron sur la case de l'escalier muré (en haut à droite du rez-de-chaussée, qui relie le rez-de-chaussée à la cave).

Le joueur vampire gère le compteur de points de vie.

Au début du jeu, chaque personnage possède 40 points de vie. Pendant le jeu, ce nombre de points va souvent évoluer. Le décompte de points de vie de chacun sera tenu à jour sur le compteur de points de vie.

Les figurines des chasseurs de vampire sont placées sur leur position de départ dans le hall d'entrée sur les 4 cases marquées à l'entrée du rez-de-chaussée.

La figurine (noire) du vampire commence sur la case marquée à côté du cercueil.

Les chasseurs commencent le jeu.

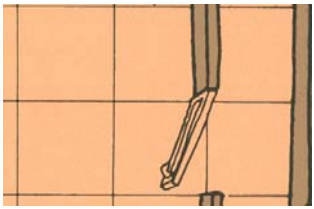
But du jeu

Il y a 2 équipes l'une contre l'autre : l'équipe des chasseurs contre celle du vampire. Les chasseurs ont pour mission de poursuivre le vampire jusqu'à son cercueil afin de lui planter un pieu dans le cœur. Le vampire doit, lui, chercher à l'éviter, en affaiblissant les chasseurs par des attaques, de façon à les empêcher de réaliser leur projet.

Déplacements

On joue avec 2 dés. Le lancer indique le nombre maximal de cases que l'on **peut** parcourir. On peut tout utiliser ou ne pas bouger du tout. On peut avancer dans toutes les directions, mais pas en diagonal. On peut changer de direction pendant le déplacement. On ne peut pas traverser les murs, ni les portes fermées (celle ayant un marqueur cadenas - jeton blanc). Les personnages ne peuvent pas passer non plus par des cases déjà occupées par un autre personnage. Une fois que les 4 chasseurs ont joué, c'est au tour du vampire de jouer. Une fois l'ordre des joueurs fixé, il n'est plus possible d'en changer.

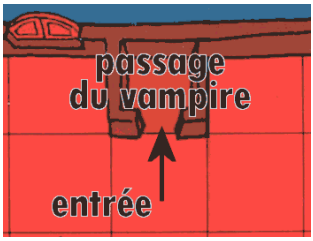
Explications des symboles



Ce symbole représente une porte. Tant qu'elle n'est pas fermée, elle ne constitue aucun obstacle aux personnages. (Typiquement, elles ne bloquent pas le déplacement des personnages).

Ce symbole représente une porte qui ne peut être passée que dans le sens de la flèche ("porte à sens unique"). Un coup ne peut être donné également que dans le sens de la flèche.

Ces symboles représentent un escalier qui relie 2 étages. Les cases escalier ont leur case correspondante dans l'autre étage; c'est-à-dire qu'elles sont représentées en double. La couleur de la case indique à quel étage la case appartient. A l'entrée de chaque escalier se trouve une porte (exception: l'escalier muré)



Ce symbole représente le **passage du vampire**, qui relie la cave au rez-de-chaussée. L'ouverture montre l'entrée.

Le passage du vampire ne peut être emprunté que par le vampire, ou qu'avec le pouvoir "pseudo-vampire".

Actions et cartes événement ou cave

Une fois qu'un chasseur a réalisé son déplacement, il peut :

- découvrir une carte événement
- prendre ou poser un objet
- fermer une porte
- utiliser l'un des objets qu'il transporte (par exemple : trousse de soins, contrepoison, échelle, flûte, etc...)

mais toujours **Déplacement puis action** !

Quand un chasseur s'arrête sur une case marquée d'un numéro et qu'il y a une carte événement sur la case correspondante, il doit la retourner.

Si il s'agit d'une carte représentant un objet ou un pouvoir, il peut la prendre ou la laisser sur la case. S'il ne prend pas la carte, elle reste face visible sur la case. Si c'est un piège, son effet est immédiat.

Les chasseurs peuvent aussi déposer leurs objets sur les cases événement, qu'un autre joueur pourra alors prendre. De fait, plusieurs cartes peuvent se trouver sur une même case événement.

Les cartes événements

Il y a des différences entre pièges, objets et pouvoirs.

Les **objets** sont : la trousse de soins, l'eau bénite, l'échelle, la dynamite, le contrepoison, la graisse, la torche, le plan, l'épée, la flûte, le marteau, le pieu, l'arc, le bouclier, le crucifix, la massue, l'ail et la francisque (qui compte pour 2 objets)

Chaque chasseur peut transporter au **maximum 3 objets**. En outre, certains objets ne peuvent être transportés que par certains chasseurs en fonction de leurs caractéristiques (bord de la carte de la couleur du chasseur), par exemple, seul le guerrier (rouge) peut transporter la hache (bord rouge).

Les cartes ayant la même couleur que les fiches personnages ne peuvent être transportés et utilisés que par ces personnages.

Sur certaines cartes se trouve l'information portée:1. Cela signifie que pour l'utiliser, le joueur portant cet objet doit se trouver sur la case adjacente (à 1 case) du joueur auquel il veut faire profiter de cet objet. (Par exemple soigner avec la trousse de soins).

Les informations sur les armes sont expliquées dans le chapitre sur les combats.

Les **pouvoirs** sont : le pseudo-Vampire, la formule magique de Zombie ainsi que la clef universelle.

Chaque chasseur peut posséder autant de pouvoirs qu'il le souhaite. L'utilisation des pouvoirs est indépendante des caractéristiques (couleur) des chasseurs.

Les **pièges** constituent les cartes événement restantes. Leurs effets sont décrits directement sur les cartes.

Les combats

Au lieu de se déplacer, un chasseur peut décider de tenter une action contre le Vampire. Pour cela il doit posséder une arme et ne pas avoir réalisé d'autres actions pendant ce tour.

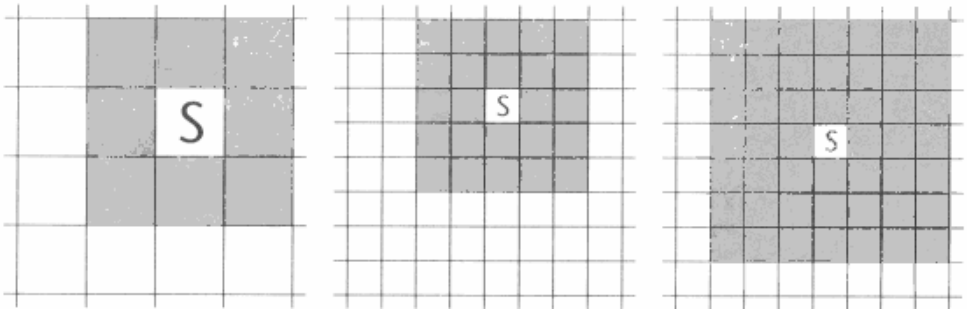
On différencie les armes d'attaque des armes de défense.

Les armes d'attaques sont : le crucifix, l'eau bénite, la graisse, l'épée, la massue, l'arc, la francisque, le marteau et le pieu.

L'arme de défense : le bouclier.

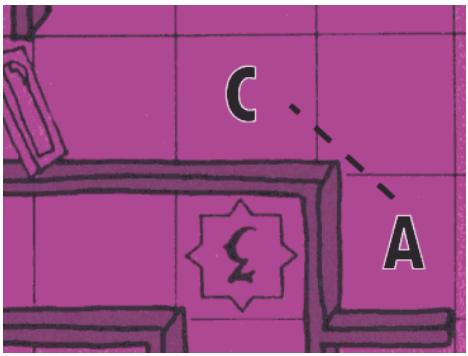
On ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois. Chaque carte indique pour chaque arme sa portée et sa force par le nombre de points de dommage qu'elle inflige.

La portée : le nombre indique le rayon de portée de l'arme (Portée : 1, Portée : 2, Portée : 3) centré sur le chasseur (S) :

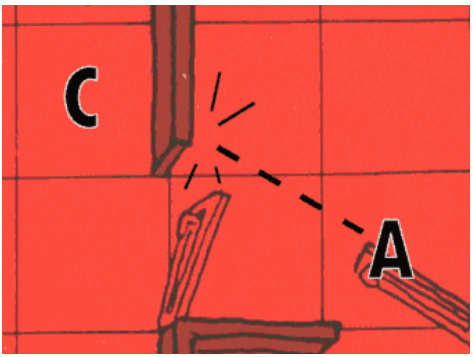


La ligne droite entre l'attaquant et l'attaqué ne doit pas être obstruée par une porte fermée. (illustration page suivante)

A = attaquant – C = cible :



La cible peut être atteinte



La cible ne peut pas être atteinte

Points de dommage :

a) arme d'attaque : le nombre de points de dommage est déterminé par un lancer de dé. En fonction de la puissance de l'arme un bonus peut être ajouté à la valeur du dé. Par exemple, le porteur de la francisque (1 dé+2) inflige un dommage de 6 points si le résultat du lancer de dé est 4. Ces 6 points sont retirés du capital de points du personnage.

b) arme de défense : Le bouclier retire des points au nombre de points de dommage infligés par une attaque. Par exemple, le bouclier "-1" permet à son détenteur de ne perdre que 3 points de vie, si l'attaque coûtait 4 points de dommage.

Chaque chasseur porte au minimum un poignard (dommages :1 dé+2) tout au long du jeu. Il ne compte pas comme un objet transporté.

Exemple de combat

Le vampire et le chasseur vert se retrouvent côte à côte dans 2 cases contiguës. Le chasseur dispose d'une épée (dommages =1 dé sans bonus ni malus), d'un bouclier -1 et du crucifix (voir la carte correspondante). C'est le tour de jeu du chasseur: il fait un 2 au dé - le Vampire perd 2 points de vie. C'est maintenant le tour de jeu du Vampire qui décide de se battre et fait un 4 au dé. Comme le chasseur a un bouclier -1, il ne perd que 3 points de vie. (Une attaque de vampire est toujours d'1 lancer de dé). Au lieu de se battre à nouveau avec l'épée, le chasseur décide de pointer le crucifix sous le nez du vampire. Il fait un 3 au dé. La tentative est ratée. Le Vampire attaque à nouveau et fait un 6 au dé. Le chasseur perd 5 points de vie, qui, au tour suivant, renonce au combat et prend la clef des champs.

Ouverture des portes fermées

On peut ouvrir les portes fermées de deux manières: les ouvrir ou les défoncer (voir les faire sauter, cf. dynamite)

1) On ne peut **ouvrir** que les portes fermées au début du jeu : les portes du caveau et la porte blindée.

Pour cela, on procède de la manière suivante : un personnage avec une clef se trouve dans la case juste à côté de la porte fermée et fait une tentative d'ouverture avec la clef (Action). Le vampire jette un œil sur la face cachée de la carte du cadenas. Si elle est de la même couleur que la clef essayée par le chasseur, la porte s'ouvre. Sinon elle reste fermée. Si le chasseur transporte une autre clef, il devra attendre **son prochain tour** pour l'essayer, il ne peut utiliser qu'une seule clef par tour.

La porte blindée, qui ferme l'accès à la cave, ne peut être ouverte que du côté cave. Il faut donc qu'un chasseur soit arrivé à pénétrer dans la cave pour pouvoir l'ouvrir.

2) **Défoncer** une porte revient à faire un combat avec la porte, qui bien sûr ne rend pas les coups. Chaque porte possède **40 points de vie**. Quand ses points de vie arrivent à 0, la porte est détruite. On retire alors le marqueur de cadenas de la porte. Dans le cas d'une porte à sens unique forcée, on pose dessus un marqueur noir : La porte est alors franchissable dans les 2 sens.

La porte blindée a un statut particulier : on ne peut ni la défoncer, ni la faire sauter (par exemple avec de la dynamite).

Règles particulières pour le joueur vampire

Le vampire n'est pas bloqué par les portes fermées, il les traverse comme n'importe quelle porte, de même pour les portes à sens unique que le vampire peut passer dans n'importe quel sens. Le vampire ne transporte aucun objet ni pouvoir. Pour profiter de toute sa force, le vampire doit d'abord rassembler les 3 éléments de sa garde-robe (cape, dentier et ongles):

Il doit se déplacer jusqu'à leur case ou une case voisine et s'y arrêter. Alors il peut mettre la carte représentant l'élément sur sa fiche personnage.

La **cape** lui permet de se transformer en chauve-souris cinq fois pendant le jeu. La chauve-souris lui permet de doubler le nombre de cases (c'est-à-dire un lancer de 4 dés). De plus, il peut alors passer à travers les cases contenant d'autres figurines. Par contre, il ne peut pas se battre à la fin de ce tour. A chaque fois qu'il se transforme en chauve-souris, le joueur doit enlever une de ses 5 cartes chauve-souris de sa fiche personnage.

Le **dentier** et les **ongles** permettent au vampire de se battre. Avant d'avoir récupéré ces 2 éléments, il lui est impossible de se battre. Une fois qu'il les a récupérés, ses coups font 1 dé de dommage pour une portée de 1 case.

Pendant le combat, le vampire a l'avantage de pouvoir se déplacer **puis** d'attaquer. Il peut donc **se déplacer et attaquer** dans le même tour (sauf si il est chauve-souris).

Le vampire peut revenir à son cercueil à tout moment pour régénérer ses points de vie. Pour cela, il doit ramener sa figurine sur l'une des 2 cases du cercueil et avertir les autres joueurs qu'il est couché dans le cercueil. Il récupère alors 5 points de vie par tour.

Seul le vampire peut aller sur l'une des 2 cases du cercueil !

Il ne peut quitter le cercueil que lorsqu'il a récupéré à nouveau ses 40 points de vie.

Tant que le vampire est allongé dans le cercueil, il est inattaquable, sauf si les chasseurs de vampire sont en possession du marteau et du pieu. Dans ce cas, ils sont à même de le tuer et donc de gagner :

Pour cela le chasseur qui détient les deux objets doit venir sur l'une des cases contiguës au cercueil et "doit planter le pieu dans le cœur du vampire **au prochain tour**". Le vampire ne peut pas se défendre contre cela !

Règle particulière dans la cave

Quand le vampire se trouve dans la cave lors d'un combat, les points de dommage qu'il inflige à son adversaire sont également ajoutés à son décompte de points de vie.

Exemple : Le vampire se bat contre un chasseur armé d'un bouclier "-1". Le vampire fait 4 au dé. Le chasseur perd 3 points de vie et on ajoute ces 3 points au décompte de points de vie du vampire.

Règle particulière dans le caveau

Par tour de jeu où au moins un chasseur se trouve dans le caveau du vampire (pièce où se trouve le cercueil) alors que le vampire ne s'y trouve pas, ce dernier perd 3 points de vie.

Il perd 3 points de vie par tour tant qu'il n'est pas dans son caveau ou jusqu'à ce que le chasseur quitte le caveau.

Les serviteurs

Dès qu'un chasseur meurt, il se transforme en serviteur au prochain tour.

Le chasseur devient alors un **assistant du vampire**. Le joueur du vampire choisit si le joueur de ce chasseur continue à participer au jeu et joue le serviteur, ou s'il joue lui-même ce serviteur.

Les objets et pouvoirs détenus par le chasseur mort sont placés sur la fiche personnage du serviteur de la couleur correspondante. Le serviteur commence avec **12 points de vie**. Il conserve les objets/pouvoir qu'avait le chasseur, mais il doit rendre visible les cartes objets.

Les serviteurs ne peuvent pas utiliser les clefs, ni les autres pouvoirs, même si ils les transportent.

Lors de combats contre un serviteur, les chasseurs ont le même avantage que le vampire contre les chasseurs : ils peuvent se déplacer ET combattre ! Mais toutefois aucune autre action n'est possible dans le même tour.

Les pièges n'ont aucun effet sur les serviteurs.

Dès qu'un serviteur meure, tous les objets qu'il transportait sont laissés sur la case où il se trouvait. La case est repérée par un marqueur de la couleur du serviteur. Les chasseurs peuvent aller jusqu'à cette case et emporter les objets qui s'y trouvent.

Sur cette case aucun autre objet ne peut y être déposé.

Le poison

Le joueur qui retourne cette carte, perd à partir de ce moment 2 points de vie par tour jusqu'à ce qu'on lui administre le contrepoison. Il continue ses déplacements normalement.

Les zombies :

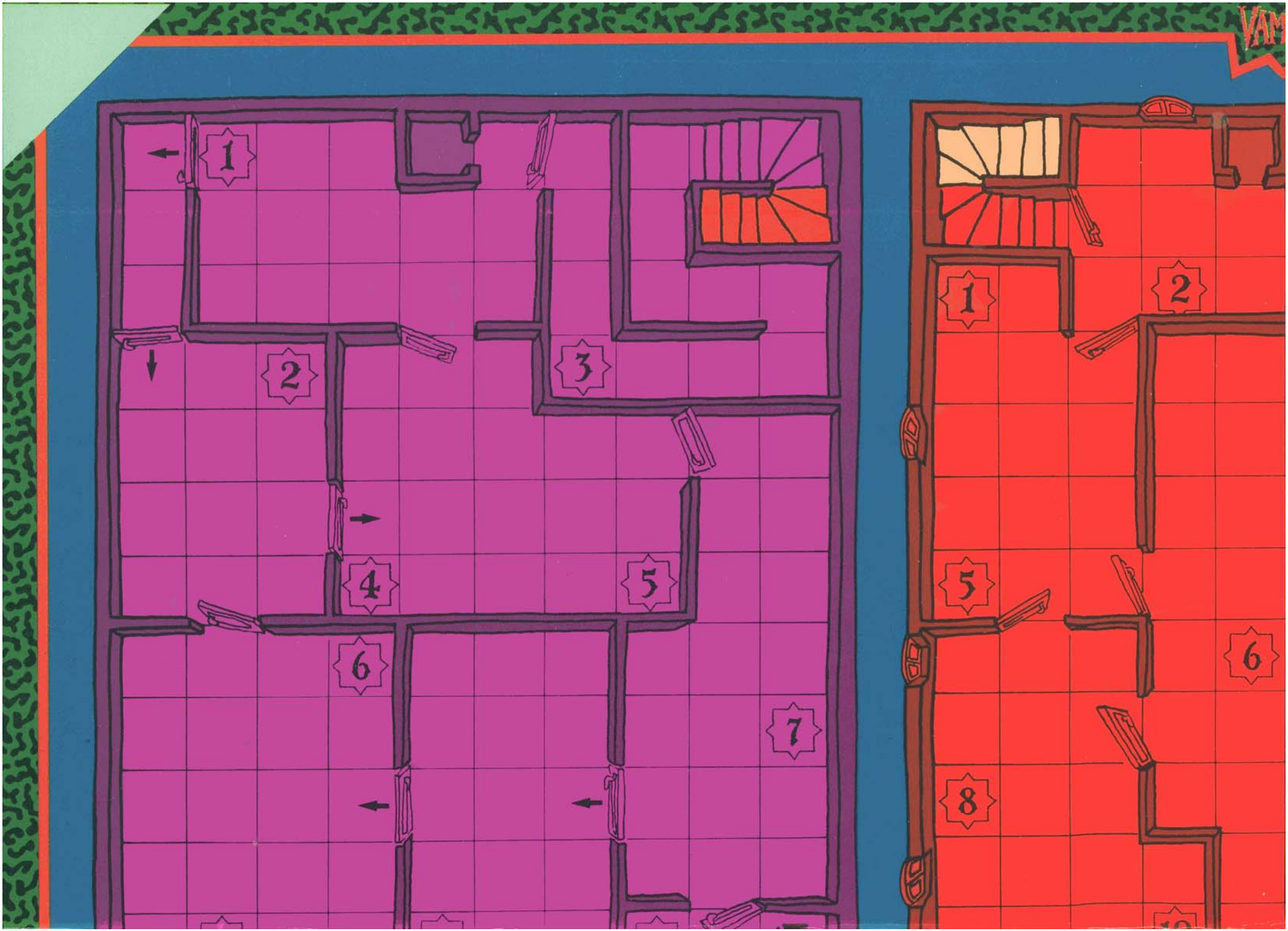
Le joueur qui lance l'incantation de la formule magique place 2 zombies sur les cases de son choix. Une case sur lequel trouve un zombie ne peut plus être traversée. Exception : Le vampire transformé en chauve souris peut voler par-dessus. Si le chasseur qui a invoqué les zombies meurt, alors les zombies disparaissent et leurs pions sont retiré du plateau.

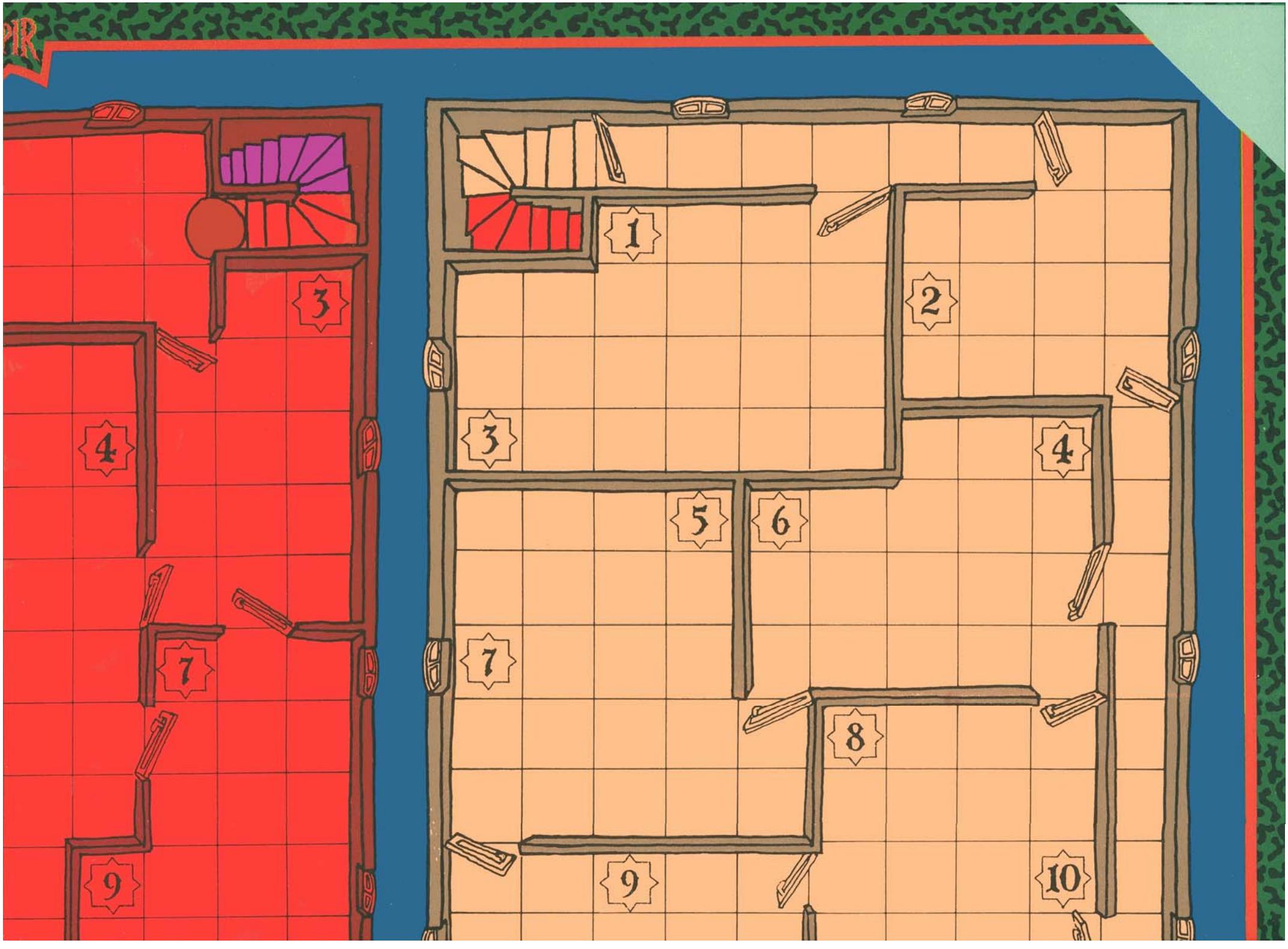
La dynamite et la torche

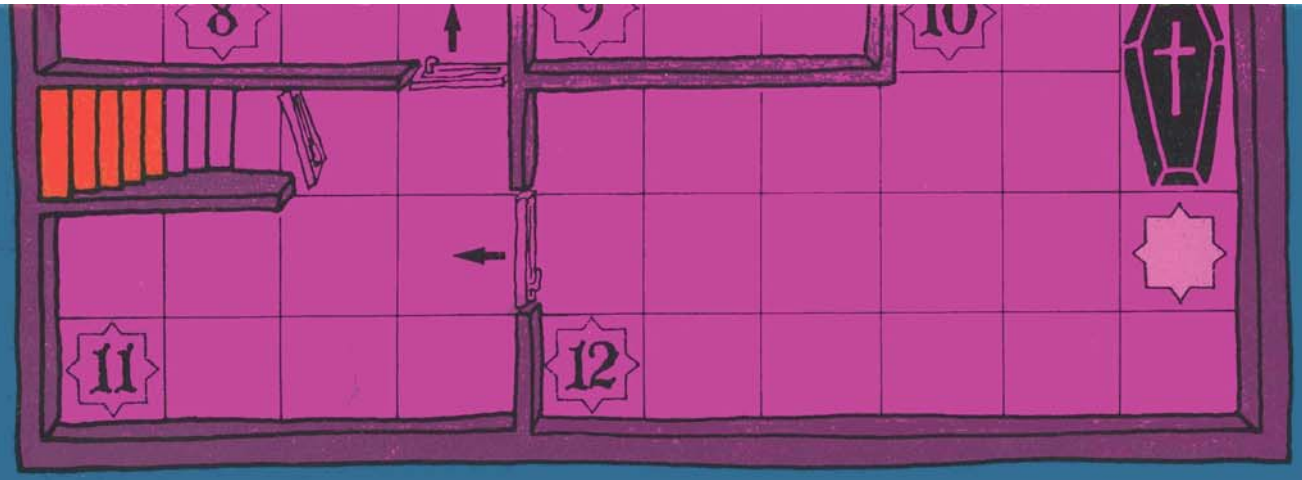
Si on possède de la dynamite et la torche, on peut faire sauter les portes fermées. On peut également libérer les portes murées. Dans les deux cas, on procède de la manière suivante : Le chasseur qui a avec lui la dynamite et la torche, se place sur une case contiguë à la porte ou au marqueur mur et dépose ces 2 cartes. Il montre ainsi qu'il allume la dynamite. Au prochain tour, il doit quitter immédiatement la pièce, car juste à la fin de son tour la charge explose: il lance le dé pour voir si l'explosion a réussi :

Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6 la porte est ouverte, respectivement le marqueur mur est enlevé du jeu. Toutes les personnes se trouvant dans la pièce au moment de l'explosion, perdent 4 points de vie.

Si l'explosion rate, tout reste comme avant, les personnes dans la pièce ne subissent aucun dommage.


1
2
3
4
5
6
7
1
2
5
6
8


3
4
7
9
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10


8
9
10
11
12

10
11

1

2

3

4

1

2

5

6

7

8

5

6

9

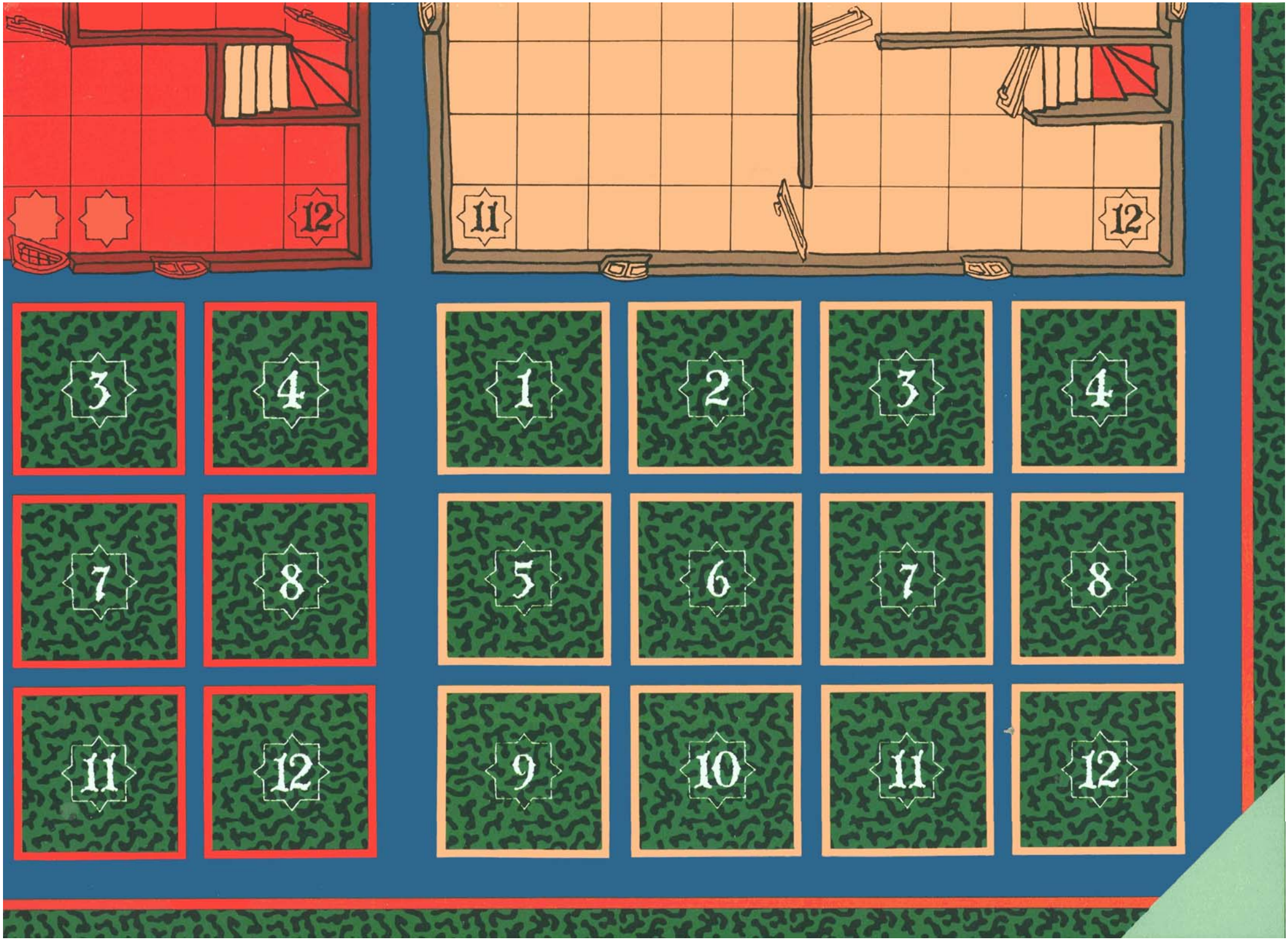
10

11

12

9

10


12
11
12
3
4
1
2
3
4
7
8
5
6
7
8
11
12
9
10
11
12

Cartes à dos foncé

TROUSSE DE SOINS "A"
Permet de guérir pour 2 points de dommage

BOUCLIER
Effet :
– 1 point de dommage à chaque combat

FRANCISQUE
Portée : 1
Dommages : 1d+2
(compte pour 2 objets)

CHAUVES-SOURIS
40 chauves-souris avec chacune 1 PV. Tu as 5 coups pour les abattre. Chaque survivante te coûte 1PV.

AIL
Le vampire ne peut attaquer le porteur d'ail que si il fait d'abord un 3, 4, 5 ou 6 au dé.

RATS
35n PV
Les rats t'infligent 2PV par tour. Les rats deviennent inoffensifs si un joueur joue de la flûte dans la même salle.

FANTÔME
Un fantôme t'attaque ! Tant que tu es dans la cave, il t'inflige 2 points de dommage par tour.

POISON
Tu es empoisonné ! Seul le contrepoison peut te sauver. En attendant, tu perds 2 PV par tour...

FORMULE MAGIQUE
En l'invoquant, 2 zombies apparaissent sur 2 cases de ton choix (billot blanc). Ils ne peuvent ni être attaqués ni être tués. Ils se déplacent d'une case par tour.

ACIDE
L'acide réduit tous tes coups (même le bouclier). Tu as un malus de 2 sur chaque coup donné.

PORTES FERMÉES
Soudain toutes les portes de ce type sont fermées (cadenas). Seule possibilité : les détruire !
Chaque porte a 40PV
hé, hé, hé

PIEU
Portée : 1

Cartes à dos clair (1/3)

PSEUDO-VAMPIRE
Avec ce pouvoir, un chasseur peut emprunter une fois le passage du vampire.

ÉCHELLE
Portée : 1

MARTEAU
Le fameux marteau

ÉPÉE
Portée : 1
Dommages : 1dé

ÉPÉE
Portée : 1
Dommages : 1dé

CHAUSSE-TRAPPE
Tu tombes dans une fosse et perds (2dés + 2) PV. Tu ne peux plus te déplacer jusqu'à ce que tu aies une échelle.

DÉMON
Un démon t'a envouté. Ta figurine sera déplacée les 4 prochains tours par le vampire, qui peut aussi lui faire réaliser toutes les actions...

TORCHE

PORTES FERMÉES
Soudain toutes les portes de ce type sont fermées (cadenas). Seule possibilité : les détruire !
Chaque porte a 40PV
Attention à toi !

BOUCLIER
Effet :
– 2 points de dommage à chaque combat

CRUCIFIX
Portée : 2
Au lieu de te déplacer ou d'attaquer, tu peux essayer de contrôler le vampire. Avec 1 ou 2 au dé, tu déplaces le vampire aux prochains tours sauf s'il se transforme en chauve-souris.

EAU BÉNITE
Portée : 2
L'eau bénite inflige un dommage de 1 dé + 6 au vampire.
Une seule utilisation.

Cartes à dos clair (2/3)

TROUSSE DE SOINS "B"
Portée : 1
Permet de guérir pour 2 x 2 dés de points de sommage. Ces points peuvent être partagés entre 2 personnes (chacun 2 dés)

ARC
Portée : 1
Dommages : 1 dé – 2

DYNAMITE
Avec dynamite et torche, on peut faire sauter les portes et escaliers murés, sauf la porte blindée. Les cartes doivent être posées sur la case. Au tour suivant, avec 3 à 6 au dé, la dynamite saute. Quiconque est alors dans la pièce perd 4 PV.

MASSUE
Portée : 1
Dommages : 1 dé + 1

GRAISSE
Avec cette graisse, il est possible de réparer les armes endommagées par l'acide.

CONTREPOISON
Portée : 1
Arrête l'effet du poison mais n'annule pas les dommages déjà subis.

FLÛTE
Tu peux dompter les rats avec la flûte, mais ils ne se battront pas pour toi !

CARTE
Tu peux retourner 3 cartes du rdc ou de l'étage.

DENTIER

CAPE

GRIFFES

Cartes à dos clair (3/3)

CLEF JAUNE
Les clefs ne comptent pas comme objet.

CADENAS JAUNE

CLEF VERTE
Les clefs ne comptent pas comme objet.

CADENAS VERT

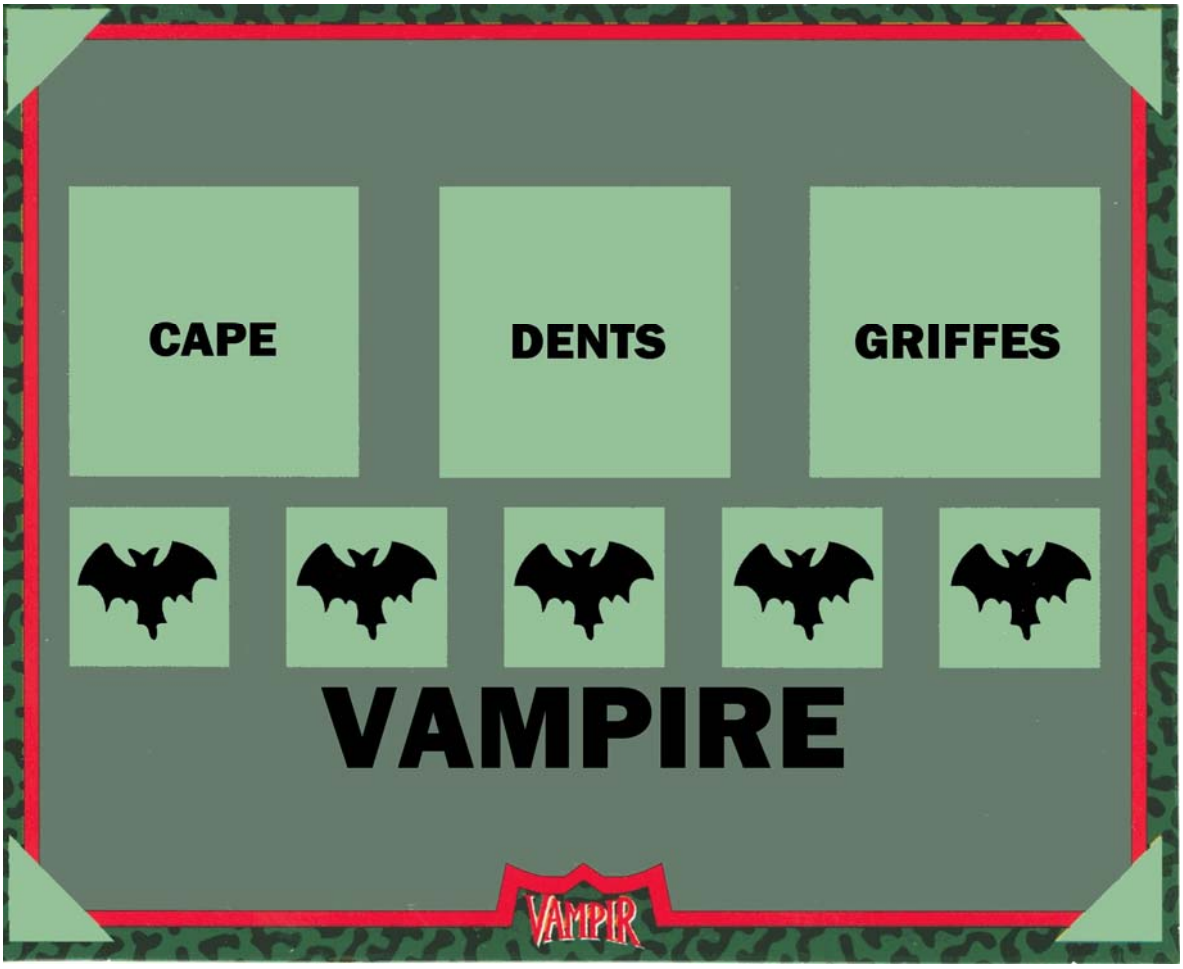
CLEF BLEUE
Les clefs ne comptent pas comme objet.

CADENAS BLEU

CLEF ROUGE
Les clefs ne comptent pas comme objet.

CADENAS ROUGE

Compteur de points de vie, pions, jetons, marqueurs et dés



CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

CHASSEUR COMBATTANT

CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

SERVITEUR

CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

CHASSEUR
PROFESSEUR

CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

SERVITEUR

CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

CHASSEUR
SPÉCIALISTE EN PIÈGES

CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

SERVITEUR

CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

CHASSEUR POLYVALENT

CLEFS ET POUVOIRS

OBJET I

OBJET II

OBJET III

SERVITEUR