

UTOPIE



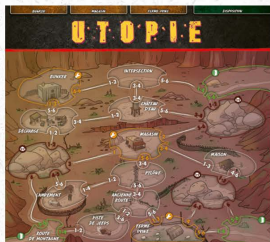
Mécanique : Katia Howatson et A. J. Porfirio **Illustrations :** K. Lynn Smith **Version française** Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi **Direction éditoriale :** Sébastien Rost **Chef de projet :** Nicolas Badoux

Maquette : Vincent Joassin **Traduction :** Matthieu Emont **Relecture :** Thomas Demongin

Une zone perdue au milieu de nulle part, envahie par les herbes folles et traversée exclusivement par des routes poussiéreuses. Ça ressemble à ça, une utopie ?

CONTENU



1 plateau Lieu



10 cartes Événement



5 cartes Disposition



12 cartes Ver des sables



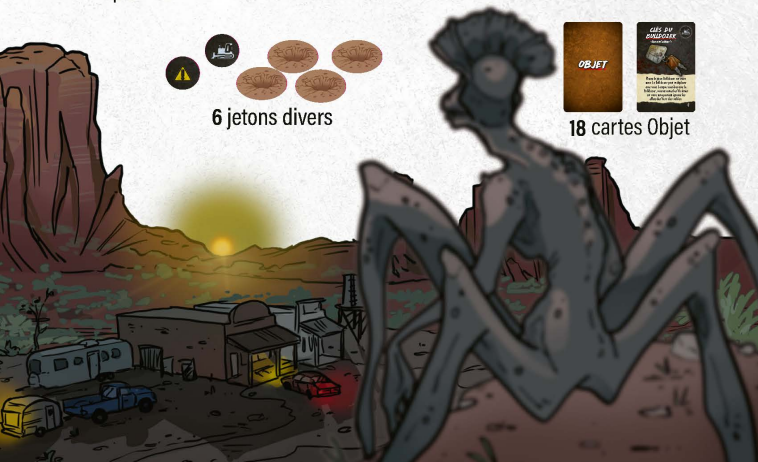
8 cartes Terreur



6 jetons divers



18 cartes Objet



MISE EN PLACE SPÉCIALE

* Mélangez les 12 cartes **Ver des sables** et formez le paquet **Ver des sables**.

RÈGLES SPÉCIALES

ATTAQUE DU VER DES SABLES !

À chaque tour, les **Vers des sables** percent la surface du sol et attaquent ! À la fin de la phase **Tueur**, piochez 2 cartes **Ver des sables** et suivez les instructions. Un **Ver des sables** inflige ★ à UNE cible sur la zone mentionnée selon la priorité suivante : **Victime** ► **Survivante** ► **Sbire** ► **Tueur**.

Après l'attaque, tous les **Vers des sables** s'enfouissent sous terre. Les **Vers des sables** NE sont PAS considérés comme des **Sbires** et ne peuvent pas être attaqués, ni tués, ni subir aucune autre interaction, à l'exception de l'usage de cartes **Réaction** et **Objet** pour limiter les ★ qu'ils pourraient infliger.

L'une des cartes **Ver des sables** vous demandera de mélanger la pile de défausse avec le paquet. Faites-le après que toutes les autres cartes **Ver des sables** ont été piochées.

EFFONDREMENTS



Certaines cartes **Terreur** ou **Événement** vous indiqueront que des zones ont subi un « Effondrement ». Dans ce cas, toute **Victime** présente sur la zone concernée est tuée. Vous et tout **Ennemi** sur la zone recevez ★, puis tout personnage restant panique jusqu'à quitter cette zone. Placez un jeton **Effondrement** sur la zone. Une zone avec un jeton **Effondrement** ne peut plus être traversée par QUICONQUE durant le reste de la partie.

ZONES ROCHER



Les zones **Rocher** sont des zones offrant une sécurité vis-à-vis des attaques des **Vers des sables**. Les effets de certaines cartes pourront y faire référence.