

## MATÉRIEL DE JEU

### 8 cartes

- 1 carte Champion
- 6 cartes Action
- 1 carte de référence

### 1 figurine de champion

### 1 figurine de pierre tombale

### Ce feuillet

## CRÉDITS

Basé sur le concept original  
de Jochen Eisenhuth

### Conception de Rotilda:

Argyris Pougouras

### Développement du jeu:

Argyris Pougouras, Nick Niotis

**Tests du jeu:** Konstantinos Lekkas,  
Dimitrios Minos et les testeurs du *Dracon*  
*Rules Design Studio*

**Direction artistique:** Arnaud Marchand

**Illustrations:** Johannes Helgeson,  
Arnaud Marchand, Jaya Ply

### Conception graphique & PAO:

Panagiota Tsalalidi, Arnaud Marchand

### Direction de projet et de la marque:

Helena Tzioti, Konstantinos Lekkas

Besoin d'aide? Contactez-nous à: [support@mythicgames.net](mailto:support@mythicgames.net)

### TRADUCTION

**Direction de la localisation:**

Anne Vétillard

**Traduction:** Mathieu Rivero, Anne Vétillard

**Relecture:** Ben Clapperton, Maillys Lejosro

### VENTES & COMMUNICATION

**Direction de la communauté:**

Sam Healey

**Gestion de la communication:**

David Hannoun

**Adjoint pour les réseaux sociaux:**

Chaz Elliott

**Production de la bande-annonce:**

Fabien Delarue

**Expertise des ventes:**

Anna Mentzelopoulou

**Direction des ventes & du**

**marketing:** Helena Tzioti

### SERVICE APRÈS-VENTE

**Direction du service après-vente:**

Marco Cervone

**Service après-vente:** Chris Marras,

Amanda Smith

### PRODUCTION

**Direction de la production:**

Erwann Le Torrivellec

**Éditeurs:** Léonidas Vesperini, Benoît Vogt



# Rotilda

La Déterrée



## L'histoire de Rotilda

Les blagues de Rotilda étaient à mourir de rire. Mais avant de devenir célèbre, elle n'était qu'une simple halfeline vivant dans un comté reculé. Tout commença par un défi. En compagnie de deux amis, elle devait traverser un effrayant cimetière. Leur pays avait toujours été épargné les maux affligeant Fabulosa. C'est pour cette raison que le cimetière leur paraissait bien moins dangereux et sinistre. Le trio passa les portes et aperçut la silhouette bossue d'un nécromancien, un fugitif venu d'une région lointaine. Fatigué d'être sans cesse poursuivi, il jura de laisser partir les halfelins indemnes s'ils parvenaient à lui raconter une bonne blague. Hélas, deux des trois imprudents ne parvinrent pas à faire rire le nécromancien, qui les récompensa par une morte soudaine et horrible.

Rotilda, elle, excellait en matière de plaisanteries. Le nécromancien fut si heureux qu'il demanda à Rotilda de rester avec lui pour l'éternité, la transformant en un facétieux zombi !

La vie de Rotilda s'en trouva bouleversée, et elle commença à se produire en spectacle dans les tavernes avec son ami nécromancien, dans une tournée éternelle de tous les royaumes connus !



## Règle spéciale

**Pierre tombale:** Rotilda utilise une figurine de pierre tombale. Immédiatement après son déploiement, et immédiatement après chaque action effectuée par Rotilda durant votre tour, placez sa pierre tombale sur une case libre adjacente à sa figurine, si possible ne contenant pas de piège. La pierre tombale occupe la case et est considérée comme un **obstacle** par les ennemis.

## Mots-clés

**Obstacle:** les obstacles sont des éléments de jeu que les champions ne peuvent pas traverser lors d'un mouvement, ou d'un déplacement qui les affecte, comme les statues et les champions ennemis.

**Double:** après avoir *appliqué les dommages de l'attaque*, infligez une nouvelle fois ce nombre de dommages à la cible.

**Peur X:** le joueur contrôlant le champion qui subit l'effet de Peur doit le déplacer de X cases en ligne droite tout en l'éloignant de la source de la peur. Si le champion ne peut pas parcourir la totalité des cases indiquée, il doit s'éloigner du plus grand nombre de cases possible.

**Étourdissement:** le joueur contrôlant un champion Étourdi doit choisir une carte appartenant à ce champion dans sa main et la défausser, ou révéler sa main pour montrer qu'il ne possède aucune carte appartenant à ce champion.