



TERROR BELOW

# UN NARGASSE V.E.R., ÇA VA...

## QUI VOLE UN ŒUF, FÂCHE UN VER !

**LES EXPÉRIENCES DU GOUVERNEMENT SONT ALLÉES BEAUCOUP TROP LOIN, VOILÀ QUE D'ÉNORMES VERS DE SABLE SORTENT DU SOL ET SÈMENT LA DÉSOLATION SUR LEUR PASSAGE. LE CÔTÉ POSITIF, C'EST QUE LEURS ŒUFS SE VENDENT TRÈS CHER.**

**P**our votre bande de paysans isolés dans le désert du Nevada, l'arrivée de vers géants transgéniques est autant une source de terreur que de revenus. Bien sûr, au début vous étiez prêt à porter plainte contre le gouvernement et lutter bec et ongle pour sauver le monde de cette désolation, mais entre-temps vous avez vu les liasses de billets que les scientifiques sont prêt à généreusement distribuer aux courageux qui leur ramèneront des échantillons. Alors qu'à cela ne tienne, prenant votre courage à deux mains, vous vous sentez prêt à amasser une petite fortune et si vous parvenez à tuer quelques vers au passage, tant mieux.

### ÉVITEZ LES ESPACES V.E.R

Au début d'une partie de **TERROR BELOW**, les vers (V.E.R pour Virus Exterminateur Rampant) ont déjà commencé à causer quelques dégâts. À chaque fois que l'un d'eux attaque, il quitte le plateau en projetant des débris dans une vaste zone, définie par son type. Mais surtout, il laisse derrière lui un bel œuf coloré que les joueurs s'efforcent de récupérer pour le ramener dans l'un des lieux autour du désert. Le premier à ainsi cumuler vingt points gagne la partie.





À chaque tour, un joueur choisit l'une des trois cartes qu'il a en main et l'assigne à l'un des trois vers actuellement présents sur le plateau. La carte sélectionnée donne un certain nombre d'actions au joueur et lui permet de déplacer le V.E.R. La plupart des cartes ont de plus un petit effet supplémentaire plus ou moins positif selon le nombre d'actions qu'elles rapportent. Attention cependant, à la fin du tour d'un joueur, si le seuil de cartes assignées à une même créature a été atteint, celle-ci lance une attaque.

## NON, ARRAKIS, CE N'EST PAS ICI

Les actions vont principalement être employées pour se déplacer et enlever les débris qui se trouvent sur le chemin. Impossible de se déplacer sur une case ravagée par un V.E.R. sans y faire un peu de ménage au préalable, ce qui rend d'autant plus difficile l'accès aux précieux œufs et pose le risque de se trouver coincé au mauvais moment dans la zone d'attaque d'une créature se préparant à attaquer. Au moins, à force de soulever des débris, on finit par trouver des choses utiles. Tous les trois débris enlevés, on pioche un objet dont les utilités varient énormément, mais c'est ainsi qu'on peut notamment piocher des armes qui permettront de se protéger des créatures.

## MANGÉ PAR LES VERS

Lorsqu'un joueur se trouve dans la zone d'attaque d'un V.E.R. au mauvais moment, il doit le combattre. Combattre une créature n'est pas aisé, car presque toutes les armes dépendent d'une composante aléatoire. Il est cependant possible de volontairement se mettre à plusieurs dans la zone d'attaque d'un ver pour augmenter ses chances. Celui qui porte le dernier coup gagnera



quelques points, en plus de l'œuf qu'il sera toujours possible d'aller récupérer. Néanmoins, si le combat est perdu, chaque joueur y ayant participé meurt, tout simplement. Heureusement, chacun possède trois personnages. Les faire intervenir fait perdre une action et si les trois meurent, le joueur est éliminé.

## VERS DE RAGE

Juste après avoir exécuté ses mouvements, le joueur doit déplacer une créature comme c'est indiqué par la carte qu'il lui a assignée. Ce mouvement permet d'éloigner la créature de soi ou de la placer de manière à ce que son œuf soit plus simple à récupérer après son attaque. Si un joueur qui se pensait en sécurité venait à mourir suite au déplacement de la créature, c'est bien sûr un malencontreux accident.

**TERROR BELOW**, inspiré du cultissime film *Tremors*, est assez complet. Simple et chaotique, il est suffisamment bien pensé pour nécessiter un peu de planification et de stratégie, mais reste un jeu bon enfant dans lequel on prend plaisir à se faire des crasses et à prendre des risques insensés pour la beauté du geste. Notons aussi la présence d'une variante solo. ● N.



## FICHE JEU

Un jeu de : Mike Elliot ●  
 Illustrateur : Eric Hibbeler ●  
 Éditeur : Renegade ● De 1 à 5  
 joueurs ● À partir de 10 ans ●  
 Durée : de 45 à 60 mn

