

À LIRE EN PREMIER



GUIDE D'AVENTURE

3.0



EXPLORATEURS, PRENEZ GARDE...

Je sens la terreur qui rampe dans chaque structure de notre monde. J'ai échoué. Des décennies de recherches occultes et des expéditions autour du monde m'ont permis d'entrevoir notre inconscient collectif, mais rien ne pouvait me préparer à cette atroce découverte de l'incroyable fragilité de notre existence.

Tout commença par la manifestation d'actes déments sans rapport entre eux : un meurtre et un sacrifice rituel. Mais à mesure que le temps s'écoulait, je devinais la main invisible de l'Horreur complotant dans les ombres. Nous avons essayé de lutter avec force détermination, mais au regard de l'évolution de la situation, nos efforts n'avaient finalement pas suffi. Ainsi, le rituel n'avait pas été arrêté à temps, et, plus tard dans la nuit, une sinistre météorite bleue avait traversé le ciel.

Après cet événement, de discrètes évolutions commencèrent à se faire sentir dans le comportement et la perception des gens, des changements psychologiques mettant en avant des réflexes de peur et d'isolation. La soudaine prise de conscience de la machination qui menaçait notre monde me donna la force nécessaire pour organiser l'expédition et suivre la route de la météorite vers son point d'impact, à travers des terres connues et jusque dans ce continent gelé et abandonné.

Machina Arcana est un jeu de plateau coopératif d'aventure dans un monde horrifique, pour 1 à 4 joueurs. La règle principale est de survivre. Les joueurs incarnent des explorateurs qui mènent une enquête dans un ancien complexe souterrain d'origine inconnue. Ils affrontent des monstres inspirés des travaux de H. P. Lovecraft dans un univers steampunk. Les explorateurs récupèrent de l'équipement, interagissent avec leur environnement et l'utilisent : ils se battent contre les monstres et plongent dans des éléments narratifs détaillés.

L'intégralité de l'histoire est découpée en scénarios représentant un jeu complet. Chaque scénario est constitué de chapitres, chacun ayant sa propre histoire et ses spécificités. Le but du jeu est d'avancer dans l'histoire et de parvenir au dénouement, le point culminant du scénario.

L'objectif principal de Machina Arcana est de mettre à disposition des joueurs un jeu d'horreur qui se renouvelle, les mécaniques de jeu permettent diverses approches stratégiques et la richesse de son univers rend le tout très cohérent. Le jeu est par défaut modulable : il n'y a pas de modification liée au nombre de joueurs. L'équipement évolue avec la progression dans l'histoire. Mais faites attention ! Si vous avancez trop lentement, l'Horreur risque de triompher et de tous vous dévorer.

Ce livret a été conçu pour vous aider à comprendre les mécanismes du jeu, il sera votre guide pour vos premiers pas dans le Mythe. Si vous avez joué à une précédente version de Machina Arcana, passez directement à la règle du jeu !

Écrit par Konstantinos Lekkas.
Copyright 2021. Adreama Games, Inc. USA. Tous droits réservés.

www.machinaarcana.com

EXPÉDITION SUR LE CONTINENT DE GLACE ABANDONNÉ

Nous allons bientôt apercevoir cette destination autant crainte qu'inévitable. J'ai parlé avec l'équipage et il semble que chacun d'entre nous a des flashes, des visions de là où nous nous rendons : parfois dans nos rêves, parfois lorsque notre esprit vagabonde et que nos yeux regardent au loin. Ce que nous craignons le plus est la possibilité que ces visions de la montagne soient correctes, qu'il n'y ait pas que de la neige et du grésil à y trouver. Il y a quelque chose qui nous attend en dessous, sous des couches de glace, des choses si affreuses que n'importe qui de sain d'esprit s'y confrontant serait pris de totale hystérie.

Le navire descend maintenant sous les nuages, pour révéler le paysage que nous connaissons déjà tous parfaitement.

«Il y a une raison à tout cela», murmurais-je en regardant ce panorama. «Il le faut». Je serrais les poings en commençant à planifier, j'avais tant étudié cet environnement étrangement familier. On pouvait voir à des kilomètres la balafre géante dans cette immense montagne glacée. Une des faces de la météorite avait éclaté et était maintenant une imposante crevasse noire, exposant ses obscures entrailles, une pyramide borgne murmurant ses menaces dans le vent glacial.





Notre dirigeable s'approchant, nous apercevions les restes d'une avalanche sous le point d'impact. Ce glissement avait révélé l'inhabituelle surface sombre de la montagne, que nous nous étions empressés d'inspecter avec nos longues-vues. Les contours singuliers et les égratignures externes ne trouvaient pas d'explication dans des théories sismiques. De plus, il y avait cette ouverture protubérante à sa base. Un portail ressemblant à la trappe d'un piège, en tous cas c'était notre analyse, mais nous en avons fait notre zone d'atterrissage et notre base opérationnelle.

Heureusement que nous n'avions ni trop réfléchi, ni fait le lien entre tous les signes, mais simplement effectué nos tâches, nous concentrant sur les petits détails pour nous garder occupés. Peut-être y avait-il un genre d'autohypnose pour gérer le stress, ou était-ce les liens qui nous connectaient à cette obscurité béante qui devenaient plus forts ?

Alors que la majorité de l'équipage commençait à monter le campement, quelques explorateurs se préparaient à partir en reconnaissance autour de la sombre entrée. Il y avait des restes inconnus enterrés sous la neige devant nous, je demandais alors aux hommes d'aider pour les déblayer.

EXEMPLE DE PARTIE

Dans ce chapitre, nous serons les spectateurs d'un exemple de partie à 2 joueurs qui présentera toutes les fonctions basiques et les mécanismes de Machina Arcana.

INTRODUCTION

Au début de la partie, les joueurs choisissent un Scénario à jouer, celui-ci indiquera quelles cartes mélanger ensemble pour créer les différentes pioches Objets, Monstres et Événements. Le Scénario retenu indiquera également dans quel ordre jouer les Chapitres, alors que les joueurs avancent vers la condition de victoire du Scénario et la conclusion de l'histoire. Un à quatre joueurs contrôleront les Explorateurs, qu'ils déplaceront sur les tuiles du plateau, interagiront avec les cases Action et se battront contre les Monstres contrôlés par une intelligence artificielle. Les joueurs remportent la partie s'ils parviennent à accomplir l'objectif du Dénouement du Scénario ; ils perdent la partie s'ils ne parviennent pas à accomplir cet objectif ou s'ils sont tous éliminés, la Santé de leur Explorateur ayant atteint zéro.

MISE EN PLACE

Josh et Mary se mettent d'accord pour jouer le Scénario *Horreur dans la Glace*, comportant l'icône ❄️. Ils mettent en place le Scénario en plaçant les cartes Chapitre face cachée sur la partie inférieure du tableau Chapitre, classées par ordre croissant, tout en mettant de côté la carte Chapitre 'Dénouement'. La carte Chapitre visible est celle comportant le titre et l'icône propre au Scénario. Ensuite, ils prennent toutes



les cartes Objet basiques (sans icône de Scénario), et les trient par type (Arme (👊), Tenue (👔), Artefact (💎) et Consommable (⚡)), ainsi que par Niveau d'Objet (1-3).

Puis, ils mélangent face cachée chacune de ces pioches Objets de Niveau 1 pour créer les 4 pioches Objets et les placent près du tableau Chapitre.

De même, les pioches Événements Exploration et Événements Horreur contiennent des cartes basiques (sans icône) et des cartes liées au Scénario (dans notre cas, l'icône ❄️).



DÉFAUSSE OBJETS



DÉFAUSSE
ÉVÉNEMENTS
EXPLORATION

DÉFAUSSE
ÉVÉNEMENTS
HORREUR

Ils mélangent toutes les cartes Événement Exploration basiques avec celles comportant l'icône ❄️ ; ils mélangent toutes les cartes Événement Horreur basiques avec celles comportant l'icône ❄️ et placent ces 2 pioches près du tableau Chapitre, en laissant de la place pour les défausses associées (les 4 types d'Objets utilisent la même défausse).

Enfin, ils placent les marqueurs Horreur près de la pioche Événements Horreur.

ICÔNES DE BASE



Attribut **Armure** : c'est le nombre à atteindre ou dépasser pour faire perdre 1 Santé à la cible d'une attaque physique.



Attribut **Volonté** : c'est le nombre à atteindre ou dépasser pour faire perdre 1 Santé à la cible d'une attaque magique.

Lorsque vous résolvez un Jet d'attaque, souvenez-vous de cette maxime : 'Égaler, c'est toucher !'.



Attribut **Essence** : il est dépensé pour certaines capacités ou des actions décisives au cours de la partie. Chaque point d'Essence peut être également dépensé pour ajouter 1 au Jet d'attaque d'un Explorateur, ou pour éviter de perdre 1 point de Santé.



Attribut **Santé** : il est utilisé pour suivre le nombre de Touches que l'Unité peut subir avant d'être détruite.



Attribut **Vigueur** : il est dépensé pour effectuer la plupart des actions durant la Phase Explorateurs (pour les Explorateurs) et la Phase Monstres (pour les Monstres).



Ensuite, chaque joueur choisit 1 Explorateur. Josh choisit *Hank Horden* et Mary choisit *Kim Richards* ; puis, ils prennent les profils et les cartes Explorateur correspondants, chacun 1 tableau Joueur, les marqueurs Explorateur correspondants (⊗, ⊕) 1 jeton Essence, 1 jeton Santé et 1 jeton Vigueur, qu'ils placent sur l'emplacement correspondant de leurs tableaux Joueur.

La Santé et la Vigueur sont placées sur la valeur indiquée par la carte Explorateur, alors que l'Essence est placée sur 0.

Puis, les joueurs placent tous les jetons à portée et trient les cartes Monstre et leurs profils par Niveau de Monstre, ils mélangent face cachée toutes les cartes Monstre de Niveau 1 pour créer la pioche Monstres et placent les profils Monstre sur les supports en plastique. Placez-les près du tableau Chapitre, en laissant de la place pour la défausse Monstres et la File.

Après avoir retourné la 1^{re} carte Chapitre au sommet du tableau Chapitre, ils placent les jetons Chapitre (⊗) (échelle Génération à gauche et échelle Horreur à droite) aux crans indiqués par cette carte (*Chapitre 1 - «L'Entrée»*).



PIOCHE MONSTRES

FILE



Ensuite, ils placent le jeton Menace (partie haute du tableau Chapitre) sur l'emplacement le plus à gauche et le Niveau des Monstres sur le chiffre «1».

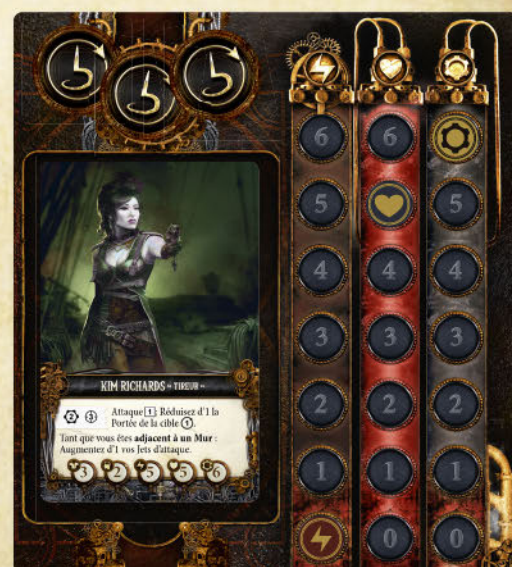
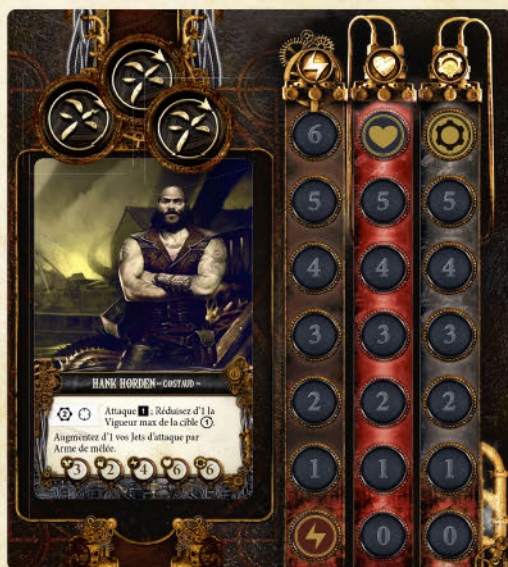
Certains Scénarios incluent une tuile Dénouement prévue pour la conclusion du Scénario, c'est le cas pour *Horreur dans la Glace*. Prenez toutes les tuiles Dénouement (même celles d'autres Scénarios) mettez de côté celle spécifique à *Horreur dans la Glace* près de la carte Chapitre Dénouement et rangez toutes les autres tuiles Dénouement dans la boîte. Josh et Mary mélangent les tuiles restantes pour former la pioche Tuiles, en en retournant certaines au hasard. Enfin, les joueurs piochent la tuile du dessous de la pioche Tuiles et la placent au centre de la table pour créer le plateau.

Une fois la tuile placée, les joueurs retournent la carte Chapitre visible et la placent dans la partie supérieure du tableau Chapitre. Puis, ils suivent les instructions de la nouvelle carte Chapitre visible (1- *L'Entrée*) et résolvent sa capacité «Arrivée» (🌀), qui est de placer un jeton Entrée sur l'icône Orientation de la tuile, indiquée par l'icône (◆).

Placez les dés à portée.

Les Explorateurs sont placés dans la case comportant le jeton Entrée ou sur une case adjacente, la partie peut commencer. (Conseil : Vous pouvez même placer les Explorateurs chacun adjacent à la case comportant le jeton Entrée, ce qui aurait pour effet de permettre à Kim et Hank de gagner chacun 1 déplacement gratuit !)

Les joueurs commencent au Chapitre 1 et auront besoin de remplir les conditions de chaque Chapitre, en avançant dans l'histoire en accomplissant les Chapitres jusqu'à atteindre la dernière entrée ; et alors seulement les Explorateurs auront réuni assez d'indices pour comprendre comment ils peuvent contrecarrer le mal qui se cache ici.

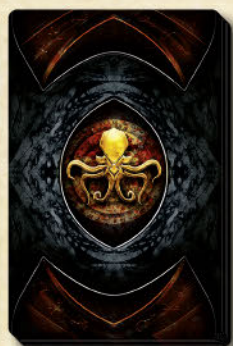


INVENTAIRE DE
L'EXPLORATEUR

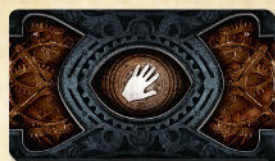
INVENTAIRE DE
L'EXPLORATEUR



DÉFAUSSE MONSTRES



FILE ▶



DÉFAUSSE OBJETS



JETONS BLESSURE/
DÉCOMPTE



DÉS ATTAQUE HAUTE



DÉS ATTAQUE BASSE



DÉ BASIQUE



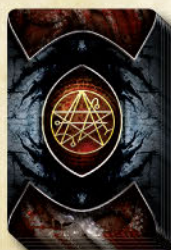
DÉ RECHARGE



JETONS DÉTRUIT/ALLUMÉ



DÉFAUSSE
ÉVÉNEMENTS
EXPLORATION



DÉFAUSSE
ÉVÉNEMENTS
HORREUR



JETONS HORREUR



PROFILS PORTE FERMÉE



JETONS PORTE DÉTRUITE



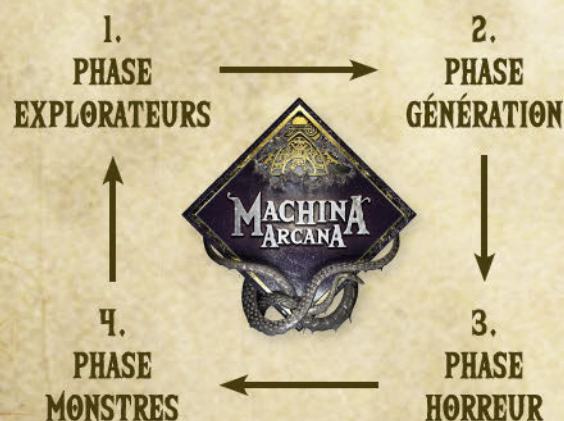
JETON ENTRÉE/SORTIE

MANCHE 1

PHASES DE JEU

Le jeu n'est pas limité en nombre de Manches. Chaque round est découpé en 4 Phases que les joueurs résolvent dans cet ordre :

- ♦ La **Phase Explorateurs**, durant laquelle les joueurs activent leurs Explorateurs et utilisent leurs capacités, jusqu'à ce que tous les Explorateurs aient passé ou aient épuisé leur Vigueur,
- ♦ La **Phase Génération**, durant laquelle les joueurs effectuent des jets de dés pour déterminer si de nouveaux Monstres apparaissent et s'ajoutent à la File,
- ♦ La **Phase Horreur**, durant laquelle les joueurs effectuent des jets de dés pour déterminer si un Événement Horreur est invoqué,
- ♦ La **Phase Monstres**, durant laquelle les Monstres de la File s'activent.



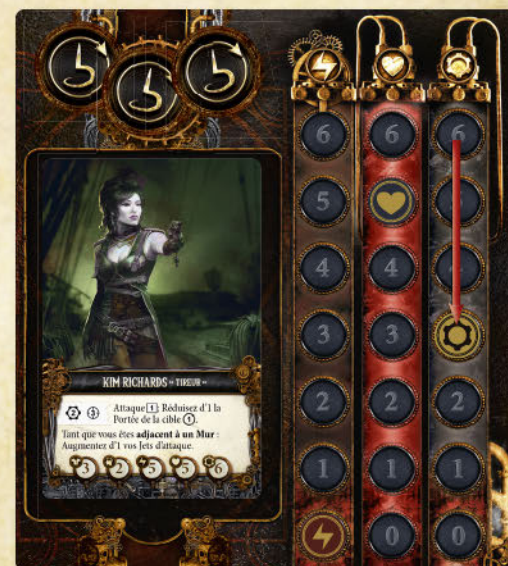
PHASE EXPLORATEURS

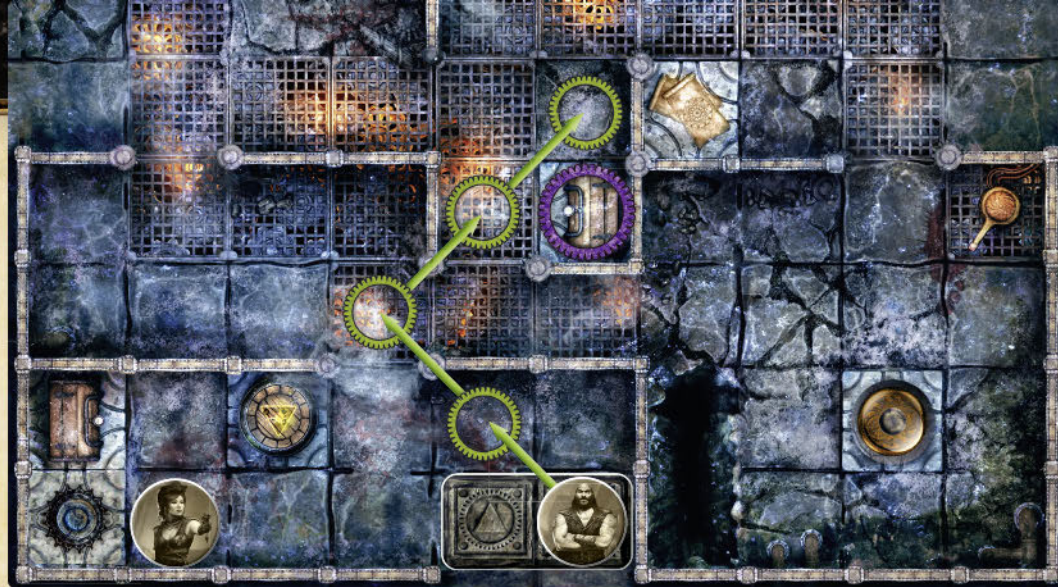
La partie commence avec la Phase Explorateurs. Les joueurs décident que Mary joue en premier. Mary déplace son Explorateur de 3 cases, en dépensant 1 Vigueur par case, elle termine son déplacement en étant adjacente à la case Événement identifiée en violet ci-dessus.

Puis, Mary décide d'activer la case Événement à laquelle elle est adjacente. Elle dépense le coût d'activation qui est 3 Vigueur, pioche la carte du dessus de la pioche Événements Exploration, résout toutes ses capacités «Arrivée» et la place sur la défausse Événements Exploration, elle devient l'Événement Exploration en cours (en général, pour l'effet *Invoquer Événement Exploration*). Activer une case Événement fait également regagner 1 Essence, Mary augmente donc d'1 cran l'échelle Essence de son tableau Joueur.

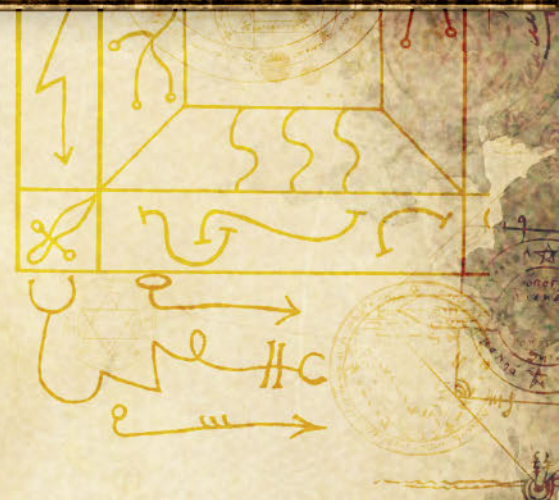
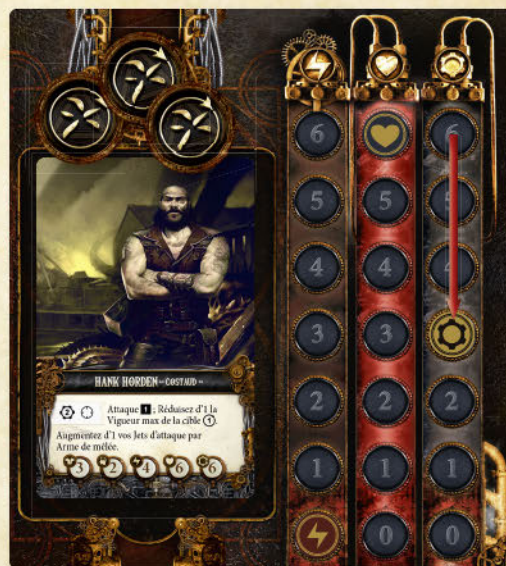
Elle a révélé l'événement Exploration *Une petite pause*, qui octroie une capacité passive aux Explorateurs : jusqu'à ce que cette carte soit recouverte, toute activation d'un Coffre ou d'un Événement coûte 1 Vigueur de moins. Mary place un jeton Détruit dans la case Événement pour indiquer qu'elle a été utilisée et qu'elle n'est plus utilisable.

Comme Mary ne dispose pas d'autre capacité à utiliser et plus de Vigueur, son tour prend fin et Josh commence le sien.





Josh déplace son Explorateur en diagonale en dépensant 1 Vigueur par case, comme Mary l'a fait, il termine son déplacement adjacent à un Coffre. Il choisit d'activer le Coffre, et grâce à la capacité passive de l'Événement Exploration en cours, il ne dépense que 2 Vigueur au lieu de 3. Activer un Coffre fait regagner 1 Essence, Josh augmente donc d'1 cran l'échelle Essence de son tableau Joueur. Puis, il résout l'effet *Gagner Objet* : il pioche 2 cartes Objet des pioches Objets de son choix (il peut le faire dans la même pioche).



Josh cherche à être mieux armé pour la suite, il choisit donc de piocher 2 cartes Arme. Il obtient la carte *Javelot lesté* et la carte *Karambit tranchant* : il choisit de conserver le *Javelot lesté*. Il peut maintenant choisir de placer la carte qu'il ne conserve pas soit sur la pioche correspondant à son type, soit dans la défausse Objets, laquelle il décide de détruire en la mettant dans la défausse Objets.

Normalement, il devrait ranger le nouvel Objet dans son Inventaire en le plaçant à la verticale pour indiquer que cet Objet n'est pas équipé (il devrait dépenser 3 Vigueur pour s'équiper de cet Objet) ; cependant, comme *Hank Horden* appartient à la classe **Costaud**, il peut s'en équiper immédiatement en tant qu'Objet principal, le plaçant à l'horizontale contre son tableau Joueur (chaque classe peut s'équiper d'un type particulier d'Objet en tant que bonus durant la résolution de l'effet *Gagner Objet*). Ensuite, Josh place un jeton Détruit sur le Coffre pour indiquer qu'il a été utilisé et qu'il n'est plus utilisable.

Josh ne possède plus qu'1 Vigueur, il l'utilise pour se déplacer d'1 case. Comme les deux Explorateurs ont terminé leurs actions, la Phase Explorateurs prend fin.



PHASE GÉNÉRATION

Chaque Explorateur doit maintenant effectuer un Jet de génération pour déterminer si un Monstre apparaît.

Josh effectue son jet en premier, il utilise le dé Basique (0 vaut 10) et obtient un 3, ce qui est inférieur à l'échelle Génération qui est actuellement à 7, comme indiqué sur le tableau Chapitre. Il baisse donc d'1 cran l'échelle Apparition qui passe à 6. Mary effectue son jet et obtient un 2, elle réduit donc également d'1 cran l'échelle Apparition, qui passe à 5. Les Explorateurs ont été chanceux pour cette fois, aucun Monstre n'est apparu.



PHASE HORREUR

Quel que soit le nombre d'Explorateurs, un seul Jet d'horreur est effectué : les joueurs choisissent parmi eux qui effectuent le Jet d'horreur. Mary effectue le Jet d'horreur et obtient un 5, ce qui est au moins égal à l'échelle Horreur : ceci déclenche un effet *Invoquer Événement Horreur*, ce qui augmente d'1 cran la Menace.

Après avoir augmenté d'1 cran la Menace, Mary pioche 1 carte sur le dessus de la pioche Événements Horreur et la place sur le dessus de la défausse Événements Horreur, ce qui en fait l'Événement Horreur en cours.



La carte piochée est *Couloirs piégés*, qui possède un effet conditionnel : celui-ci indique que dès qu'un Explorateur est adjacent à un Baril explosif, ce baril est considéré comme Touché ; Mary remplit cette condition, elle déclenche donc une Attaque physique contre toutes les cases adjacentes et effectue un Jet d'attaque de 3 dés noirs.





MANCHE 2

PHASE EXPLORATEURS

Mary effectue le Jet d'attaque dont la somme donne un résultat de 6, ce qui est bien plus que l'attribut Armure de Kim : elle perd donc 1 Santé et place un jeton Détruit sur le Baril explosif pour indiquer qu'il ne peut plus être Touché pour le reste de la partie.

Un Baril explosif peut également être attaqué par des Explorateurs ingénieux afin de s'en servir comme embuscade contre des Monstres regroupés !

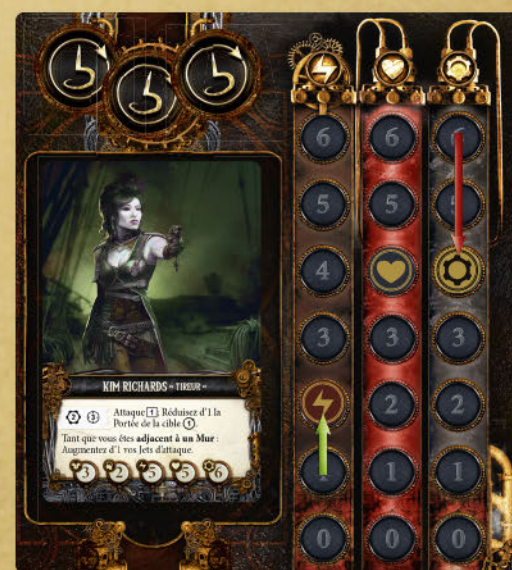
PHASE MONSTRES

C'est maintenant au tour des Monstres d'agir, mais comme il n'y a encore aucun Monstre en jeu, rien ne se passe. La Phase Monstres prend fin et la 1^{re} Manche se termine.

Chaque Explorateur place son jeton Vigueur à son maximum (la valeur indiquée par sa carte Explorateur) et la partie continue.

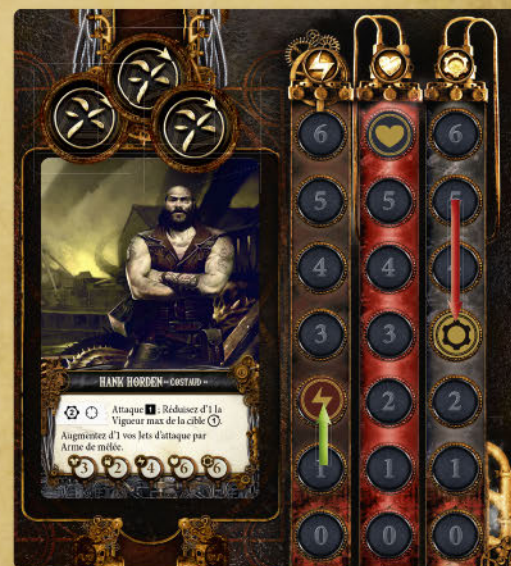
Les joueurs décident que Mary joue à nouveau en premier. Elle active le Coffre adjacent en dépensant 2 Vigueur au lieu de 3, puisque l'Événement Exploration en cours n'a pas encore changé. Elle regagne 1 Essence et résout l'effet Gagner Objet. Elle choisit le type d'Objet Tenue, qui correspond à celui que sa classe de personnage permet d'équiper gratuitement : elle pioche 2 cartes Tenue. Elle choisit de garder la Veste glissante, qui augmente Armure et Volonté d'autant que le nombre d'icônes correspondantes présentes sur la carte une fois équipée.

Elle s'équipe gratuitement de cet Objet (grâce au bonus de sa classe Tiroeur). Elle possède maintenant 4 Armure et 3 Volonté et elle place un jeton Détruit sur le Coffre. Enfin, elle dépense ses 4 Vigueur restantes pour se déplacer vers Hank.



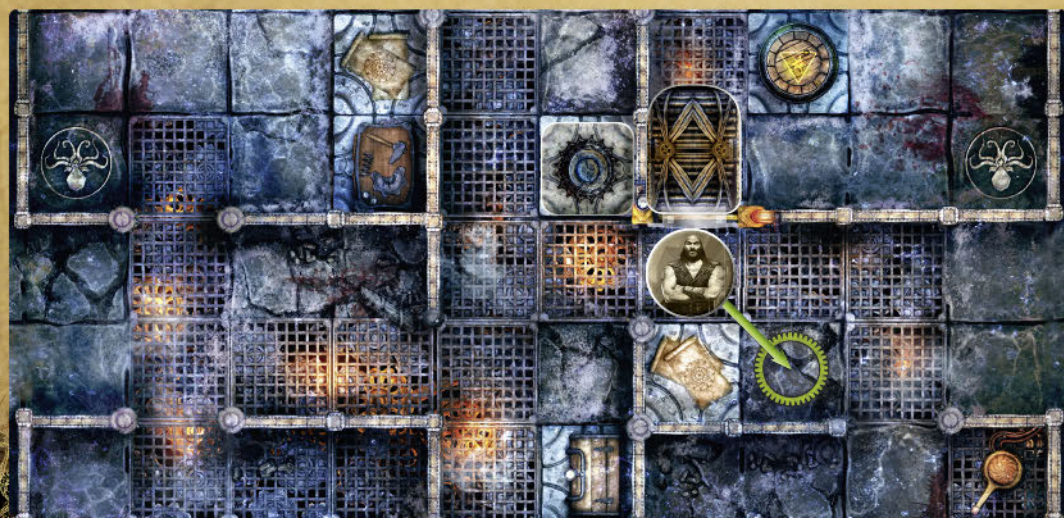


C'est au tour de Josh, qui dépense 1 Vigueur pour se déplacer entre 2 cases Événement. Il dépense 2 Vigueur pour activer une case Événement (la carte Événement Exploration en cours n'a pas encore changé), il regagne 1 Essence et place 1 jeton Détruit dans cette case Événement. Il pioche la carte Événement Exploration *Habitudes*. Comme il s'agit d'un Événement Exploration lié, indiqué par l'icône (🔗), Josh le place près de son tableau Joueur : *Hank* obtient une capacité passive et une capacité active.



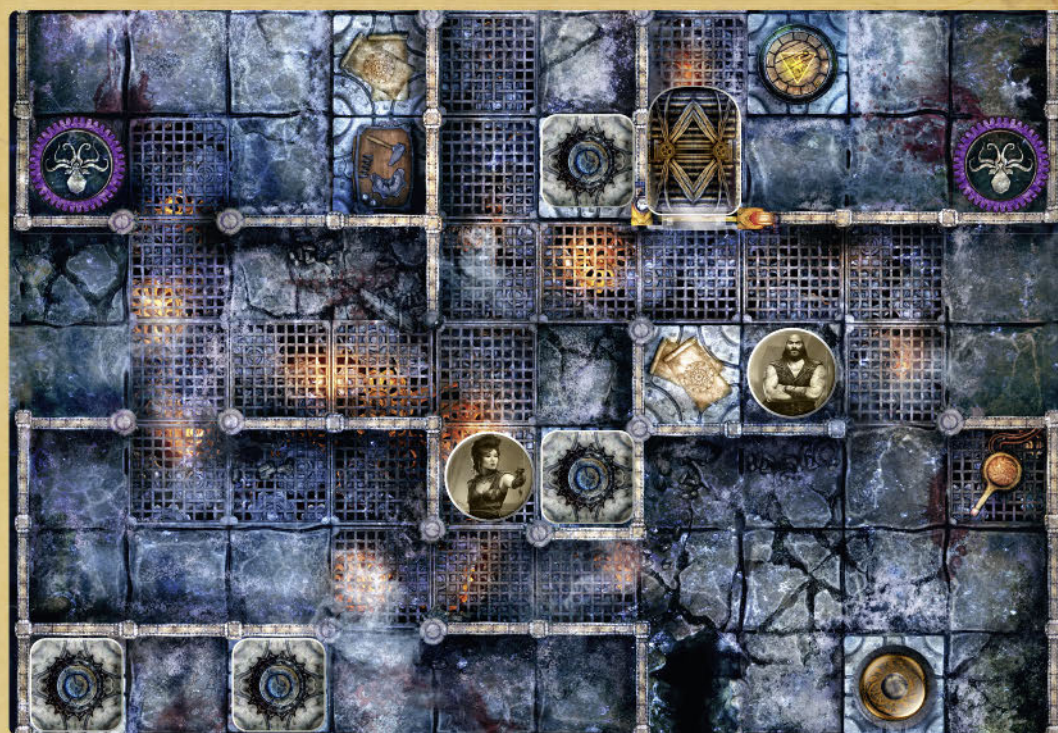
Josh décide de fermer la Porte, il dépense donc 2 Vigueur et place un profil Porte fermée sur la tuile. Enfin, il dépense sa dernière Vigueur pour se déplacer d'1 case.

La Phase Explorateurs prend fin.



PHASE GÉNÉRATION

Josh décide d'effectuer son Jet de génération en premier et obtient un 5, autant que la valeur actuelle de l'échelle Génération. Josh résout donc l'effet *Générer* et réinitialise l'échelle Génération à la valeur initiale définie par la carte Chapitre (7).



Pour générer un nouveau Monstre, Josh pioche la carte du dessus de la pioche Monstres et révèle une *Bête lunaire*. Josh place la carte de la *Bête lunaire* en jeu dans la File et place son profil sur la tuile de son Explorateur, dans la case Génération dont il est le plus proche. Mary effectue ensuite son Jet de génération et génère également un Monstre, un *Sarall*. Elle le place à la fin de la File et effectue les mêmes actions que Josh, en choisissant la case Génération toute à gauche de sa tuile, cette case étant la plus proche de *Kim* sur sa tuile.





PHASE HORREUR

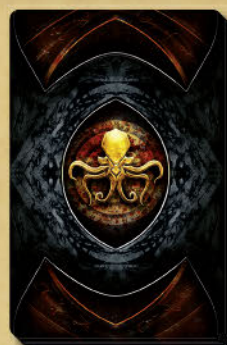
Un des joueurs effectue maintenant le Jet d'horreur et obtient un 1, ce qui évite un événement déplaisant. Puisqu'ils n'ont pas invoqué d'Événement Horreur, ils baissent d'1 cran l'échelle Horreur, la ramenant à 3.

PHASE MONSTRES

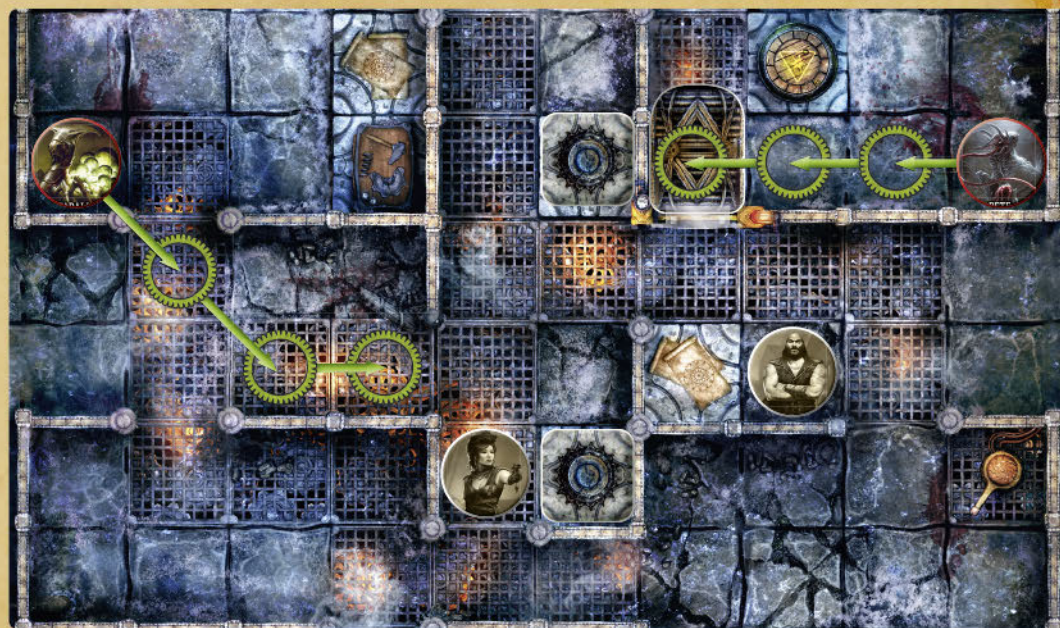
C'est maintenant au tour des Monstres d'agir. Vous pouvez remarquer qu'ils ont des attributs, comme les Explorateurs, ils jouent de la même façon. Notez que les Monstre n'ont pas d'Essence.

Les joueurs activent le premier Monstre dans la File, la *Bête lunaire*. Il possède 5 Vigueur et la dépense pour se rapprocher des Explorateurs afin de pouvoir utiliser ses capacités. Cependant, même si la *Bête lunaire* possède une capacité utilisable à distance, elle n'a de ligne de vue (LDV) sur aucun Explorateur à cause du Mur et de la Porte fermée, des éléments bloquants. Donc, elle continue à se déplacer en dépensant 3 Vigueur pour devenir adjacente à la Porte fermée. Comme il ne lui reste que 2 Vigueur, elle n'a pas assez pour détruire la Porte, la *Bête lunaire* termine donc son tour.

C'est au tour du *Sarall*, il dépense 3 Vigueur pour devenir adjacente à *Kim* en suivant le chemin le plus court possible. Comme il n'a plus assez de Vigueur pour utiliser sa capacité d'attaque, son tour prend fin. Il n'y a plus de Monstre à activer dans la File, la Manche se termine et c'est à nouveau aux Explorateurs de jouer.



FILE ▶



MANCHE 3

PHASE EXPLORATEURS

Mary joue *Kim* en premier et décide d'utiliser la capacité active de sa carte Explorateur : dépenser 2 Vigueur pour effectuer une attaque de Portée 3 avec 1 dé blanc contre une cible. Elle n'a pas le mot-clé « magique » : c'est une attaque physique, résolue contre l'Armure du *Sarall*.

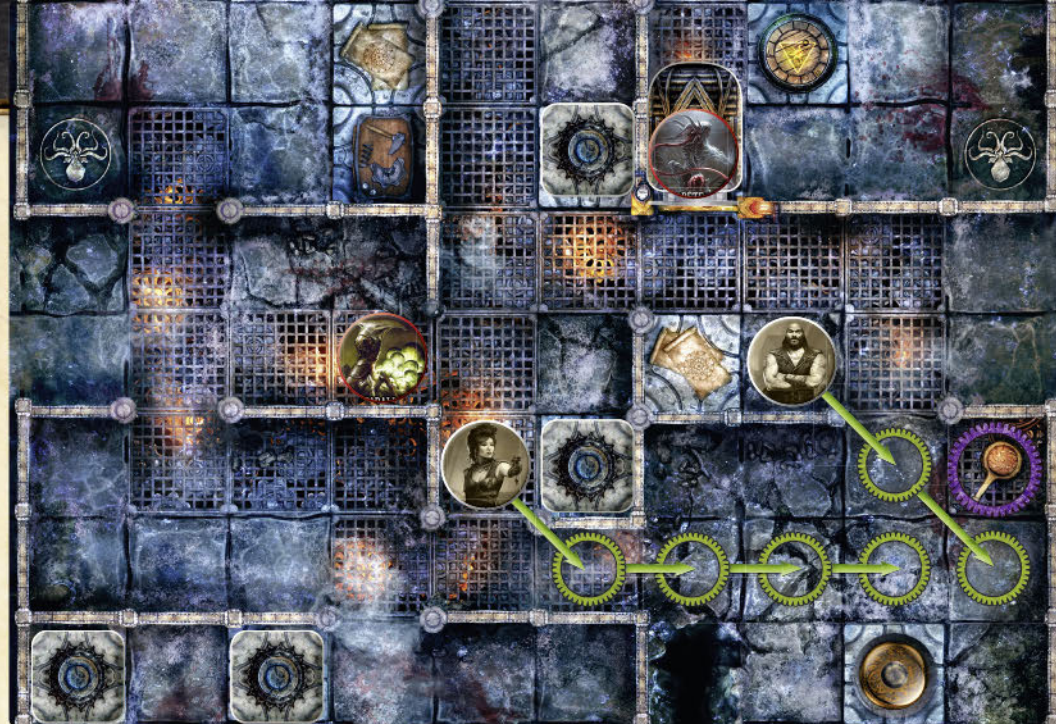
Mary effectue son Jet d'attaque et obtient un 2 : c'est inférieur à l'Armure du *Sarall* (3). Mais, *Kim* possède également une capacité passive qui augmente d'1 ses Jets d'attaque si elle est adjacente à un Mur. C'est le cas, elle ajoute 1 à son Jet d'attaque qui parvient donc à Toucher le *Sarall*. Mary place 1 jeton Blessure sur la carte du *Sarall* pour indiquer qu'il a reçu 1 Touche.

Peu importe le résultat de l'attaque, cette capacité possède également un effet continu qui réduit d'1 la Portée de la cible jusqu'à la fin de la Manche, Mary doit donc placer 1 de ses marqueurs Explorateur sur la carte de *Kim* pour indiquer ceci (le *Sarall* n'a pas de capacité à distance, l'effet continu de la capacité de *Kim* ne changera rien ici).

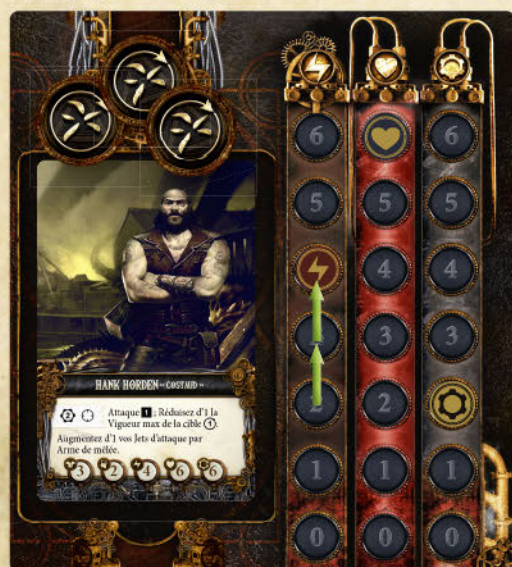
Puis, Mary dépense ses 4 Vigueur restantes pour déplacer et éloigner *Kim* du *Sarall*.

Josh déplace *Hank* de façon à le rendre adjacent à la case Chapitre et au Levier. Il décide d'activer le Levier en dépensant 2 Vigueur et en plaçant un jeton Détruit dans la case du Levier. Lorsque le Levier est activé, chaque Unité présente dans une case Piège de la tuile où se trouve *Hank* subit un Jet d'attaque de 3 dés noirs.

Comme la *Bête lunaire* et le *Sarall* sont situés dans des cases Piège, Josh effectue 1 Jet d'attaque, qui compte pour tous les Monstres. Il obtient un résultat au moins égal à l'Armure de chacun des Monstres.



Comme ces Monstres n'ont chacun plus qu'1 Santé, ils sont tous les deux détruits : leurs profils sont retirés du plateau et leurs cartes sont placées dans la défausse Monstres. *Hank* reçoit triomphalement 1 Essence pour chacun Monstre qu'il a détruits.



Notez que, même si la *Bête lunaire* possède l'effet continu Éthéré tant qu'elle est contre un Mur (elle ne peut donc pas être ciblée), elle est tout de même affectée pas les effets qui ne ciblent pas, tels que l'effet *Déclencher*. Le *Sarall* possède un effet conditionnel qui lui permet d'attaquer les Unités auxquelles il est adjacent lorsqu'il est détruit, mais heureusement, *Kim* s'était éloignée et se trouve donc hors de portée de cet effet.

Josh décide de passer, il n'utilise pas sa Vigueur restante et met fin à son tour.



PHASE GÉNÉRATION

Josh effectue son Jet de génération et obtient un 3, il baisse donc d'1 cran l'échelle Génération.

Mary obtient un 0, qui compte pour un 10, elle échoue et pioche donc une carte Monstre, un *Buopoth*, elle le place dans la case Génération la plus proche de *Kim*. Puis, elle réinitialise l'échelle Apparition du tableau Chapitre à la valeur donnée par le carte Chapitre.

Le *Buopoth* active sa capacité «Arrivée» et se déplace de 2 cases en direction de l'Explorateur dont il est le plus proche.



PHASE HORREUR

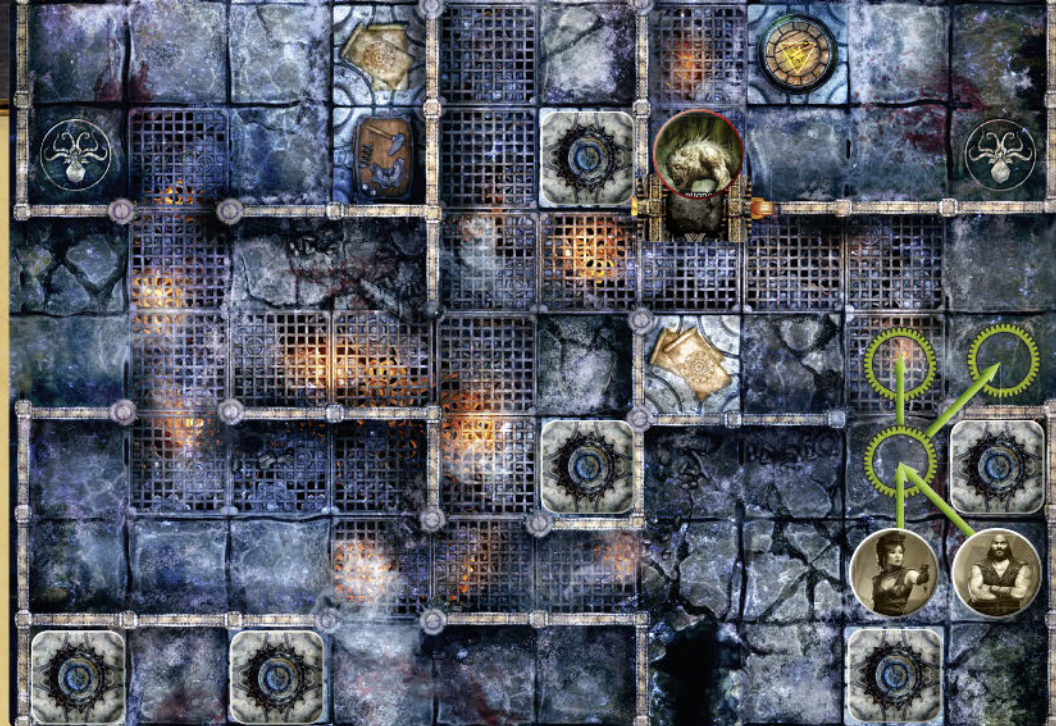
Les joueurs échouent chacun au Jet d'horreur, Ils augmentent donc d'1 cran la Menace et piochent une carte Événement Horreur. Celle-ci devient la carte Événement Horreur en cours alors qu'elle recouvre la précédente, chaque Monstre acquiert la capacité *Souffle abominable* qui leur permet de dépenser 3 Vigueur pour effectuer une Attaque magique avec 2 dés noirs contre 1 Explorateur à Portée 3.



PHASE MONSTRES

Le *Buopoth* se déplace d'une case de façon à se retrouver adjacent orthogonalement à la Porte (étant une délimitation de case, ce n'est pas possible d'interagir avec en diagonale, il faut être dans une des cases délimitées par la Porte pour interagir avec elle).

Ouvrir une Porte nécessite de dépenser 2 Vigueur pour les Explorateurs, mais comme le *Buopoth* suit les règles des Monstres stupides, il peut uniquement détruire la Porte et doit donc dépenser 4 Vigueur. Le profil Porte fermée est donc retiré du plateau et remplacé par un jeton Porte détruite.



MANCHE 4

PHASE EXPLORATEURS

Au début de cette Phase, le marqueur Explorateur de *Kim* est replacé sur son tableau Joueur pour indiquer que l'effet de son attaque spéciale n'est plus en cours.

Hank joue en premier, il dépense 3 Vigueur et 3 Essence pour activer la case Chapitre. Puisque *Kim* est adjacente soit à *Hank*, soit à la case Chapitre, un des Explorateurs ou les deux peuvent participer à la dépense d'Essence demandée. *Hank* dépense 2 Essence et *Kim* en dépense 1 en tant qu'Explorateur contributeur.

Ils placent un jeton Détruit dans la case Chapitre activée et *Hank* retourne la carte Chapitre en cours dans la partie supérieure du tableau Chapitre, ils passent au nouveau Chapitre. Ils modifient l'échelle Génération et l'échelle Horreur pour les faire correspondre aux valeurs du nouveau Chapitre.



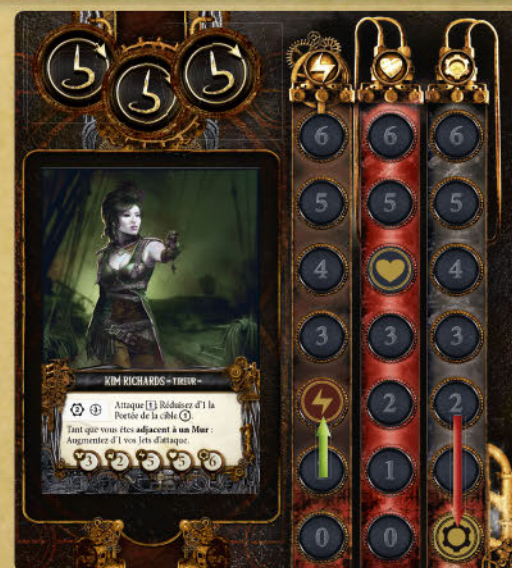
Ce nouveau Chapitre possède une capacité «Arrivée», *Hank* et *Kim* décident d'en profiter et se déplacent de 2 cases en direction de l'Issue de cette tuile. Puis la partie continue.



Hank possède encore 3 Vigueur. Il en dépense 2 pour explorer une nouvelle tuile. Les joueurs piochent donc une nouvelle tuile, qu'ils placent en faisant en sorte que son icône Orientation soit adjacente à Hank. Il dépense sa dernière Vigueur pour se déplacer sur la nouvelle tuile, pénétrant un peu plus dans le labyrinthe.

UNE PETITE PAUSE
 C'est que ce bien était profond, l'hérison d'un crépuscule perpétuel, nous devions conserver nos routines quotidiennes. Nous montions le camp, nous marquaient, et nous parvenions même parfois à trouver un précieux moment de repos permettant d'apaiser nos âmes fatiguées.
 Ces petites pauses étaient plus efficaces que nous ne l'aurions imaginé : nos corps se régénèrent et nos âmes calmes repartaient de l'avant avec une détermination qui n'avait jamais paru si forte.
 Les Explorateurs activent les Coffres et les cases Événement en dépensant 1 Vigueur de moins.

Kim se déplace pour se retrouver adjacente au Coffre sur la nouvelle tuile et dépense 2 Vigueur pour l'activer (avec l'effet de l'événement Exploration en cours) elle regagne 1 Essence et place un jeton Détruit sur le Coffre. Elle choisit de piocher 2 cartes de la pioche Tenues et obtient *Caligamuris* et *Holster en cuir*.



Lorsqu'un Explorateur active un Coffre, il peut s'équiper de la carte qu'il garde en tant qu'objet principal si elle est du type précisé par la capacité liée à sa classe. S'il est déjà équipé d'un Objet principal, il peut d'abord le retirer (et retirer également ses Améliorations et ses Renforcements).

Une action Améliorer/Renforcer n'étant pas comprise dans l'effet *Gagner Objet*, Kim range la carte *Caligamuris* dans son Inventaire et place la carte *Holster en cuir* sur la pioche Tenues pour un usage ultérieur.

CONSEIL : La classe de Kim étant Tirer, elle pourrait immédiatement s'équiper du *Caligamuris* en tant que Tenue principale, mais elle serait forcée de ranger son Gilet de plongeur.



PHASE GÉNÉRATION

Chacun des joueurs a échoué à son Jet de génération, Kim génère un K'Thun et Hank un Mi-Go. Si Hank était resté sur la tuile précédente, le Mi-Go aurait été généré dessus. Mais dans la situation actuelle, ils génèrent les Monstres sur la case Génération dont ils sont le plus proche sur la nouvelle tuile.

Le K'Thun est généré en premier et est placé dans la case Génération la plus proche de Kim sur sa tuile. Puis, le Mi-Go est généré dans la même case Génération. Comme cette case est occupée, les joueurs choisissent une des cases franchissables adjacentes au K'Thun pour placer le Mi-Go.

PHASE HORREUR

Pour le meilleur ou pour le pire, le Jet d'horreur effectué ne déclenche pas l'effet *Invoker Événement Horreur*, il baissent donc d'1 cran l'échelle Horreur.

PHASE MONSTRES

Avec 3 Monstres sur le plateau, de nombreuses choses sont à gérer. Le Buopoth est le premier Monstre à jouer, étant le premier de la File. Le Buopoth dépense 1 Vigueur pour se rapprocher de Hank : il devrait normalement dépenser plus de Vigueur, puisque sa seule capacité active étant une Attaque de mêlée, il devrait chercher à être adjacent à un Explorateur



pour l'attaquer. Mais comme les Monstres privilégient l'Événement Horreur, il en profite pour utiliser la capacité *Souffle abominable*.

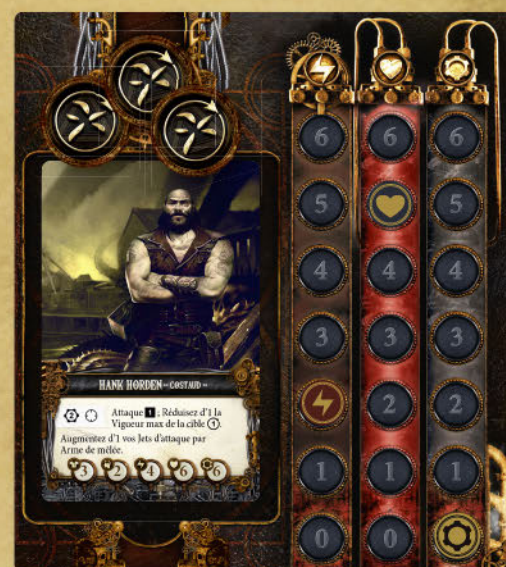
Le Buopoth obtient 2 à son Jet d'attaque, égalant la Volonté de Hank (c'est une Attaque magique), Hank subit une Touche et perd donc 1 Santé. Comme le Buopoth n'a plus assez de Vigueur pour utiliser d'autres capacités, il dépense sa Vigueur restante pour se déplacer en direction de Hank.

Le *K'Thun* agit ensuite, il dépense 1 Vigueur pour utiliser sa capacité active puisqu'il n'a pas assez de Vigueur pour activer le *Souffle abominable*. La capacité du *K'Thun* ne précise pas de Portée, elle affecte donc toute la tuile où il se trouve. Comme il n'y a aucun Monstre Blessé sur sa tuile, le *K'thun* attaque à la fois *Kim* et *Hank* (ils se trouvent sur la tuile du *K'thun*). Il effectue un seul Jet d'attaque, appliquant le résultat à chaque Explorateur.

Il obtient un 1, les Explorateurs s'en sortent donc indemnes, ayant chacun une Volonté plus élevée (*Hank* a 2 et *Kim* 3, grâce à sa Tenue équipée).

Enfin, le *Mi-Go* agit : comme il est à équidistance de chacun des Explorateurs il attaque *Kim* puisqu'elle possède la Santé la plus basse, il utilise la capacité *Souffle abominable*, étant à Portée et ayant suffisamment de Vigueur.

Kim perd 1 Santé car elle subit un Jet d'attaque qui est au moins égal à sa Volonté (souvenez-vous : Égaler, c'est toucher !). La Vigueur restant au *Mi-Go* ne lui permet pas d'attaquer à nouveau, il se déplace donc vers *Kim* puisqu'elle possède la Santé la plus basse, puis son tour prend fin. Il est temps que les Explorateurs contre-attaquent !



MANCHE 5

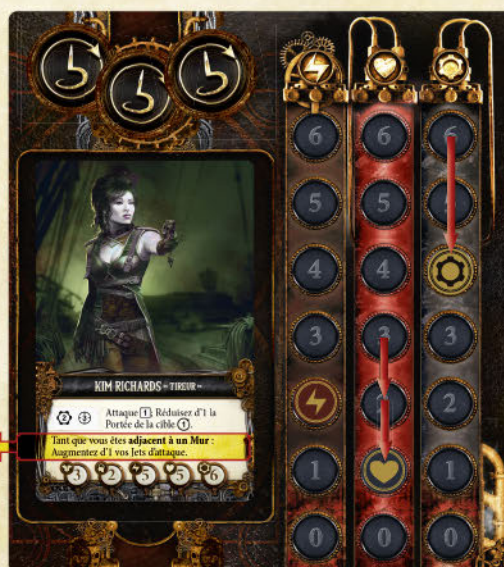
PHASE EXPLORATEURS

Les joueurs s'accordent pour tenter de faire progresser l'histoire en remplissant les prérequis qui ont été révélés lorsqu'ils ont retourné la carte Chapitre : *Kim* utilise 2 fois la capacité active du 2^e Chapitre en dépensant 1 Santé pour chaque activation et place 2 jetons Décompte sur la carte Chapitre.



Elle ne possède plus qu'1 Santé, elle va donc tenter de blesser le *Mi-Go* en dépensant 2 Vigueur pour utiliser sa capacité active d'Explorateur.

Comme elle est adjacente à un Mur, elle ajoute 1 à son Jet d'attaque, transformant le 2 qu'elle obtient en 3, infligeant 1 Touche au *Mi-Go*.



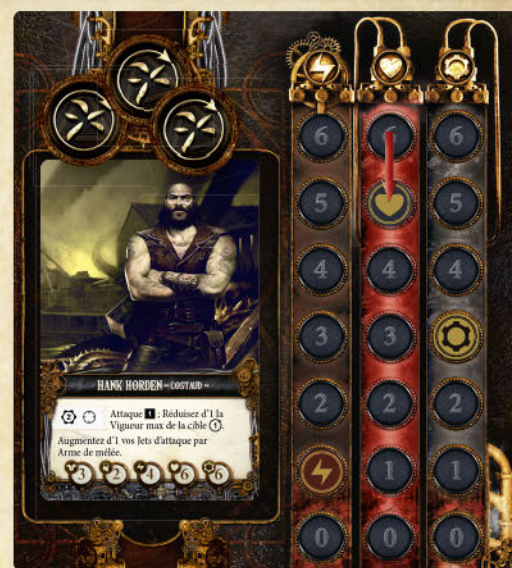
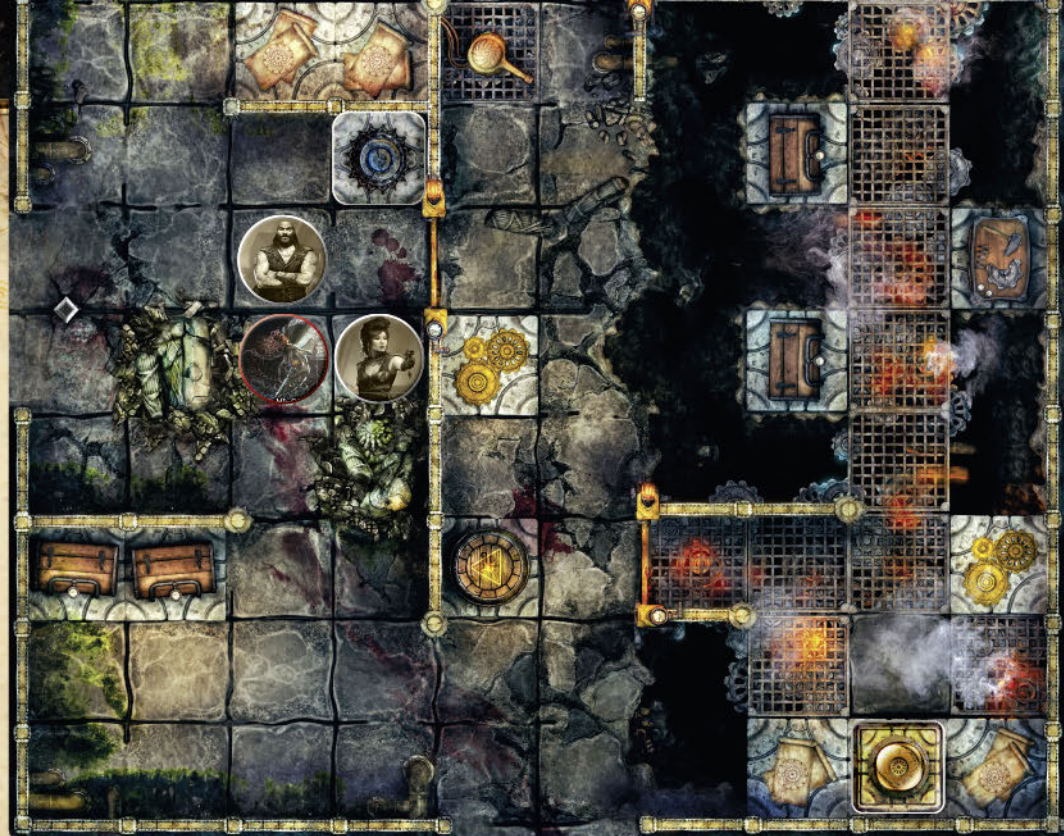
Lorsqu'un Monstre perd de la Santé, placez un jeton Blessure sur sa carte, à moins que le Monstre ne soit détruit par l'attaque.

Sa chance ne pouvant être éternelle, elle va compter sur *Hank* pour la suite. Elle dépense 3 Vigueur pour résoudre l'effet *Utiliser Inventaire*. Elle peut maintenant librement améliorer son *Gilet de plongée* avec le *Caligamuris*, ce qui lui permet d'ajouter toutes les icônes Attribut présentes sur chacune des cartes, ce qui augmente son total en Armure et en Volonté. Et elle peut maintenant utiliser toutes les capacités présentes sur ces cartes.

Elle dépense sa dernière Vigueur pour se déplacer d'1 case.



+1



C'est à *Hank* de jouer. Il choisit de dépenser 1 Santé pour utiliser la 1^{ère} capacité active de la carte Chapitre, lui permettant de se placer dans une case adjacente au *Mi-Go*. Il dépense 3 Vigueur pour résoudre l'effet *Sceller*. Comme *Hank* est adjacent à *Kim* et à la case Génération, ils peuvent partager leurs ressources, *Kim* contribue aux 4 Essence nécessaires pour cette action.

Hank décide maintenant d'utiliser son *Javelot lesté* pour attaquer le *Mi-Go*. Il peut soit dépenser 2 Vigueur pour effectuer un Jet d'attaque de 3 dés blancs, auquel il ajoute 1 grâce à sa capacité d'Explorateur, soit utiliser la 2^e capacité qui est une attaque à distance, plus forte, mais ceci l'obligerait à ranger le *Javelot lesté* dans son Inventaire.



+1



Il choisit au final la 2^e capacité et dépense 2 Vigueur, range l'Objet, puis jette 2 dés blancs et 2 dés noirs.

Malheureusement, son Jet d'attaque est un échec : il obtient un 2, ce qui est inférieur à l'Armure du *Mi-Go* (3).

Hank dépense 1 Essence pour ajouter 1 à son Jet d'attaque, ce qui permet de détruire le *Mi-Go* et regagner 1 Essence. Lorsque le *Mi-Go* est détruit, sa capacité passive qui fait résoudre l'effet *Invoker Événement Exploration* se déclenche.



Maintenant qu'il a été allumé, activer cette case Chapitre ne coûte plus qu'1 Vigueur au lieu de 3 Vigueur et 3 Essence. Et les Monstres ne peuvent plus apparaître dans la case Apparition scellée !

Josh pioche *Cœur à cœur*, qui possède un effet «Arrivée» permettant de faire regagner 2 Santé à 1 Explorateur. La carte *Cœur à cœur* est placée sur le dessus de la défausse Événements Exploration et devient le nouvel Événement Exploration en cours. Cette carte n'ayant aucune capacité active ou passive, les Explorateurs feraient bien d'en obtenir une autre rapidement ! Les joueurs choisissent de faire bénéficier *Hank* des 2 Santé, comme il n'a aucune Tenue améliorant ses attributs.

Hank pense qu'il serait bon de sacrifier cette Santé pour faire progresser l'histoire : *Hank* dépense 2 Santé et place 2 jetons Décompte sur la carte Chapitre.



Comme la carte Chapitre indique que le 4^e jeton Décompte placé déclenche l'effet *Passer au Chapitre suivant*, les Explorateurs peuvent maintenant passer au Chapitre 3 !

Les joueurs retournent la carte Chapitre, réinitialisent l'échelle Génération et l'échelle Horreur, puis ils résolvent la capacité «Arrivée» de la nouvelle carte Chapitre, qui ajoute les Objets de Niveau 2 aux pioches Objets. Les joueurs mélangent les Objets de Niveau 2 dans les pioches correspondant à leur type. Puis la partie continue normalement.

Hank dépense sa dernière Vigueur pour se déplacer en direction de la case Chapitre, puis la Phase Explorateurs prend fin.



LA FIN ?

Comment se termine l'histoire de *Kim* et *Hank* ? Victoire ou désespoir ?

Maintenant que vous avez pris connaissance des mécanismes principaux de *Machina Arcana*, vous pouvez choisir de continuer leur aventure ou de débiter la vôtre ! Les plans des Anciens Dieux ne seront pas menacés par vos efforts dans les deux cas – en tous cas pas à votre premier essai.

Vous êtes maintenant prêt à lire la règle du jeu. Ses pages vous présenteront en détail toutes les étapes à suivre pour jouer à *Machina Arcana*, ainsi que les éléments supplémentaires énoncés ci-dessous :

- ♦ Fosses, Établis et Stations de recharge,
- ♦ mécaniques pour pousser/tirer,
- ♦ toutes les capacités et effets disponibles,
- ♦ comment ajuster la difficulté,
- ♦ et bien d'autres informations !

ET MAINTENANT, PLACE À DE NOUVELLES AVENTURES DANS LA MACHINA ARCANA !



BANDE SONORE

*Immergez-vous avec une
ambiance sonore.*

<https://bit.ly/3hqSkDG>



GROUPE FACEBOOK

*Rejoignez-nous pour discuter et
échanger de nouvelles idées.*

facebook.com/groups/MachinaArcanaGroup



BASE DE DONNÉES DES COMPOSANTS

*Vue d'ensemble complète des cartes et
des composants de Machina Arcana.*

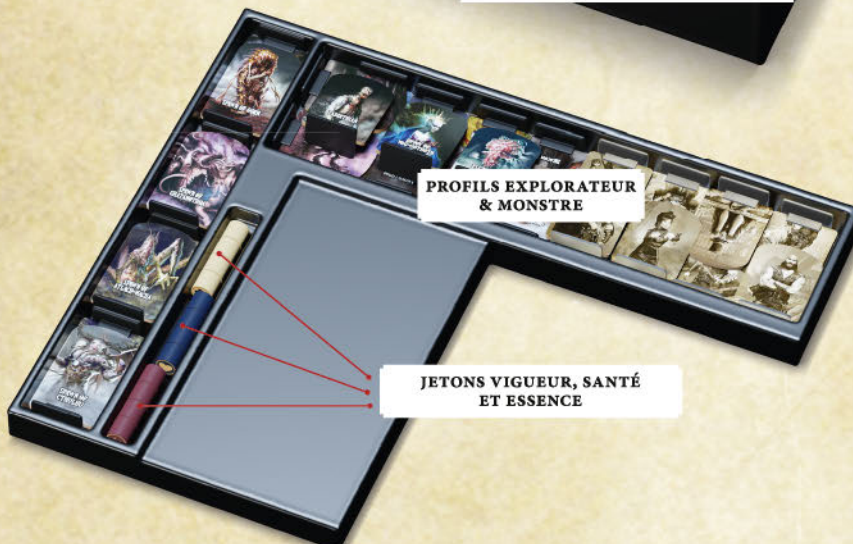
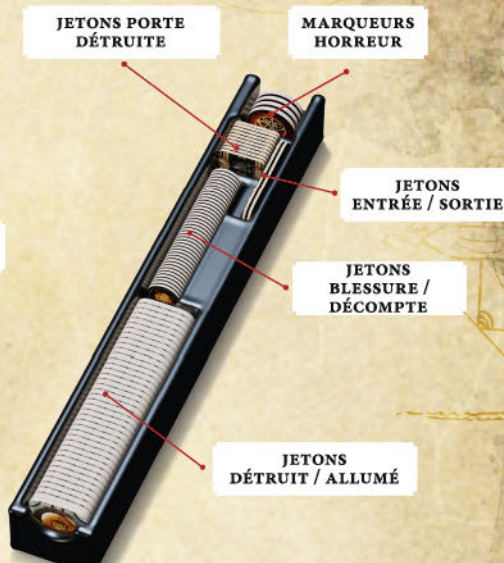
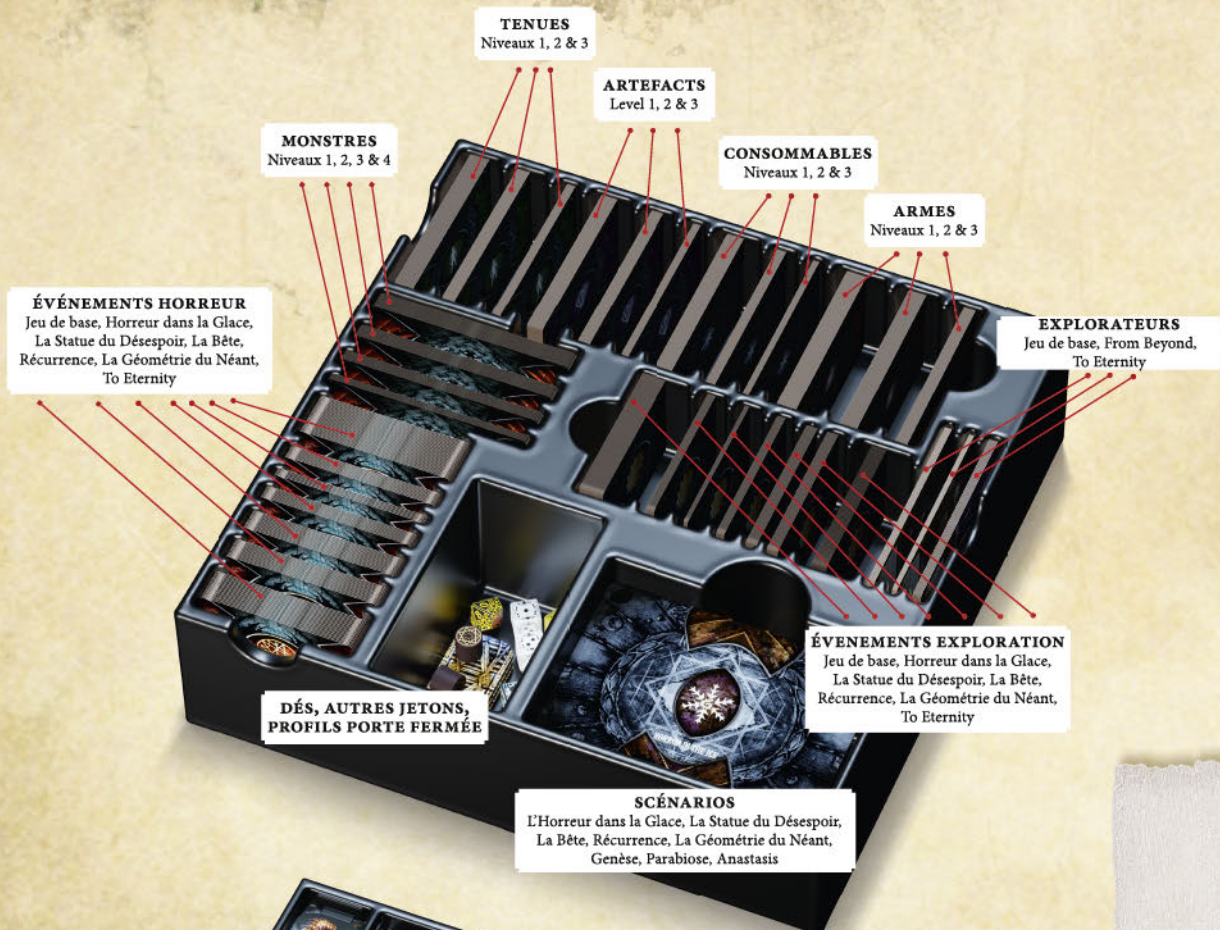
<http://machinaarcana.com/cards.html>



CHAÎNE YOUTUBE OFFICIELLE

*Vous trouverez ici des vidéos
utiles, des parties de jeu et des
trucs et astuces pour jouer.*

[https://www.youtube.com/
MachinaArcanaGame](https://www.youtube.com/MachinaArcanaGame)



RANGER LA BOÎTE



