



Cette extension utilise un nouveau type de cartes Chapitre, appelées *Chapitres Éternité*. Elles sont reconnaissables à l'icône *Chapitre Éternité*.

Échelles Horreur et Génération

Dans les Chapitres normaux, vous jetez les dés pour Générer et pour Invoker les événements Horreur. Dans les *Chapitres Éternité*, les procédures deviennent les suivantes.

Au début de la Phase Génération :

- 1) Annulez tous les effets Génération qui influencent actuellement le jeu.
- 2) Résolvez tous les effets Génération dont la valeur est égale à l'échelle Génération.

Au début de la Phase Horreur :

- 1) Annulez tous les effets Horreur qui influencent actuellement le jeu.
- 2) Résolvez tous les effets Horreur dont la valeur est égale à l'échelle Horreur.

À la fin de la Manche :

- si l'échelle Horreur n'est pas à 1, réduisez-la d'1,
- si l'échelle Génération n'est pas à 1, réduisez-la d'1.

Caveaux

En plus de jouer sur les tuiles normales, les cartes *Chapitre Éternité* vous permettent de jouer sur des tuiles prédéfinies appelées Caveaux. Un Caveau est soit connecté à une Issue d'une tuile, soit à une Issue d'un Caveau, mais un Caveau peut aussi être placé totalement à part.

Normalement, lorsque vous passez au Chapitre suivant, vous retournez la carte Chapitre en cours et vous la placez dans la partie haute du tableau Chapitre. Dans le cas où la carte Chapitre révèle un Caveau lorsqu'elle est retournée, ce Caveau est ajouté au plateau.

S'il n'y a aucune tuile et aucun Caveau en jeu au moment où Caveau doit être placé : placez-le en guise de plateau. **Si non**, en fonction de l'icône que porte le Caveau :



ICÔNE ORIENTATION DE TUILE :
Connectez ce Caveau à une Issue inexplorée d'une tuile du plateau.



ICÔNE ORIENTATION DE CAVEAU :
Connectez ce Caveau à l'icône Orientation correspondante d'un Caveau déjà en jeu.

Cibler une tuile

Un Caveau est considéré comme faisant partie de toute tuile à laquelle il est connecté. Lorsque vous déterminez quelle tuile est ciblée, tous les Caveaux connectés entre eux sont considérés comme étant un unique et même Caveau.

Défilement

Un Caveau pouvant contenir jusqu'à 5x4 cases, il est considéré comme comptant pour la **moitié** lorsqu'il s'agit de déterminer la taille du plateau (2x2 tuiles). Une tuile peut donc se voir ajouter 2 Caveaux avant de devoir faire défiler le plateau.

Vous pouvez utiliser l'Issue inexplorée de certains Caveaux pour étendre le plateau en explorant normalement.

Tout effet qui empêche les Explorateurs d'explorer de nouvelles tuiles les empêche également d'explorer depuis un Caveau déjà en jeu.

rien, ou plutôt à ce que nous avions reçu.

sensation tactile de puissance avait surgi
profond de chacun de nous, nous donnant
nouvelle force, une perception étonnante,
une terrible sensation de manque. Alors
nos corps se tordaient encore plus, envoyant
une partie de notre équipement loin de nos
sides, nos os se fendant pour se ressouder,
tout un terme à leur rétro de toute symétrie.
Nous avions fait peu de cas, du fait de l'absence de
mais nous avions pu développer une étrange
avec le réceptacle de cette splendide cathédrale.
Il semblait que la contamination nous adaptait,
en fait, et ne faisant plus qu'un, nous faisons nous
monter totalement à son insaisissable débouché.

que l'Explorateur détruit au moins 1 Objet,
le regagne 1 Essence par Objet détruit.

Détruire les parties de l'ennemi, la prochaine
Événements Horreur.

Aucun Explorateur n'est affecté par les
cases Piège actives, ni par les Attaques
de Barils explosifs.

1: Chaque Explorateur Génère ;
Réinitialisez l'échelle Génération.

2: Lorsqu'un Explorateur subit
une Touche : il perd 2 Santé
au lieu d'1.

3: Lorsqu'un Explorateur subit
une Touche : il perd 3 Santé
au lieu d'1.

Au début de la Phase Génération, si l'échelle Génération est à 1 :
chaque Explorateur Génère 1 Monstre, puis l'échelle
Génération est réinitialisée.

Au début de la Phase Horreur, si l'échelle Horreur est à 2 :
chaque fois qu'un Explorateur subit une Touche, il perd 2 Santé
au lieu d'1. Cet effet reste en jeu jusqu'à la prochaine Phase
Horreur.

Au début de la Phase Horreur, si l'échelle Horreur est à 1 : chaque
fois qu'un Explorateur subit une Touche, il perd 3 Santé au lieu
d'1. Cet effet reste en jeu indéfiniment et sera résolu à chaque
Manche (l'échelle Horreur ne se réinitialise pas).

Charges

Lorsqu'une carte entre en jeu, ou que vous prenez ou gagnez un Objet comportant un certain nombre de Charges, placez autant de jetons Décompte qu'indiqué sur cette carte.

Ces Charges restent sur la carte, peu importe si l'Objet est équipé ou rangé, ainsi que s'il change de contrôleur.

Lorsqu'une telle carte est détruite ou bannie, défaussez tout jeton Décompte qui se trouve dessus.



POINTS IMPORTANTS

invoquer un Événement Horreur augmente d'1 la Menace.

Lorsque vous devez Générer un Monstre ou placer une Unité sur une case infranchissable (comme une case Action), choisissez la case franchissable libre la plus proche de cette case.

Lorsqu'une case est considérée comme un jeton Sortie, cette case devient franchissable (elle n'est plus un Obstacle et toute Unité peut être placée dessus). Vous devez toujours dépenser 2 Vigueur pour prendre la Sortie.

Lorsque vous débutez le Dénouement, prenez les cartes Dénouement et placez-les près du plateau pour pouvoir vous y référer facilement. Le tableau Chapitre doit montrer l'illustration et le texte narratif du Dénouement.

Lorsque le dernier Explorateur survivant prend la Sortie :

- 1) Bannissez chaque Monstre sur le plateau (tuiles et Caveaux).
- 2) Les Caveaux en jeu sont placés sur la partie haute du tableau Chapitre.
- 3) Les tuiles qui étaient en jeu sont mélangées et placées sous la pioche Tuiles.
- 4) Retournez la carte Chapitre en cours et résolvez les capacités «Arrivée» du nouveau Chapitre révélé. Si c'est un Caveau, placez-le dans la zone de jeu. Si le Caveau est placé seul, placez les Explorateurs dans des cases libres adjacentes à l'illustration du jeton Entrée ou sur cette illustration.