



RÈGLES DU JEU

3.0

CONTRIBUTIONS

AUTEUR

Juraj Bilić

DIRECTION ARTISTIQUE

Aleksandra Bilić

ILLUSTRATIONS

Jakub Bazyluk, Karin Bogdanić, Nele Diel
Sebastian Giacobino, Stefan Koidl, Max Kostin
Igor Krstić, Marek Madej, Kristian Pavlin, Damir Podhraški

DESIGN DES TUILES

Black Scrolls Games

DESIGN GRAPHIQUE

Aleksandra Bilić

ÉCRITURE

Juraj Bilić, Curtis James Coffey, Paul Barrett
Andrew Lennon, Daniel Monan, Kristian Pavlin

RÈGLES DU JEU

Juraj Bilić, Danny Bartel, Frank Calcagno, Ulrich Thomas, Isabel Thomas

ÉDITION

Andrew Lennon, Mike Malley, Sofia Pavlin, David J Thomas

TRADUCTION FRANÇAISE

Raphaël Biolluz



AMBASSADEUR DU JEU

Jayce Fornstrom

Copyright 2021. Adreama Games, Inc. USA. All rights reserved.

www.machinaarcana.com

APERÇU DU JEU

Machina Arcana est un jeu de plateau horrifique dans un univers steampunk pour 1 à 4 joueurs incarnant des **Explorateurs**. Ceux-ci constituent un groupe de personnes suffisamment saines d'esprit pour résister à la vague de ténèbres, mais tout de même assez folles pour souhaiter l'affronter. Ils participent à une expédition périlleuse dans les profondeurs d'un ancien complexe souterrain d'origine inconnue.

Des Monstres, inspirés par le Mythe de Cthulhu, attendent les Explorateurs dans le but de les éviscérer et les dévorer sans aucune pitié.

L'action se passe sur des **tuiles** qui voient leur nombre croître à mesure que vous explorez la zone. Elles contiennent divers éléments et pièges qui créent une ambiance dramatique, alors que les Explorateurs fuient ou combattent.

Vous trouverez différents types d'**Objets**. Les concepts de steampunk apparaissent au travers de l'amélioration et du renforcement de votre matériel pour vous donner une chance au combat.

Durant son sinistre voyage, le groupe résoudra des **Événements** liés à l'exploration, mettra en place des effets permanents et résoudra des quêtes annexes pour rester en vie.

Les horreurs ne resteront pas tapies dans l'ombre à vous attendre, mais vous gêneront dans votre progression avec une multitude de plans retors.

L'histoire est découpée en **Scénarios**, chacun étant joué lors d'une partie, et comprenant des **Chapitres** à résoudre dans l'ordre afin d'atteindre le **Dénouement**, un combat final qui scellera votre destin.

Mais la partie ne se termine pas si vous mourez. En tant qu'Explorateur éliminé, vous prendrez le contrôle des Monstres, et votre nouvel objectif sera d'éliminer les Explorateurs survivants.

Il n'y a pas de meneur de jeu ni de condition spéciale liée au nombre de joueurs, et la durée de la partie et sa difficulté peuvent être modulées.

APERÇU D'UNE MANCHE

La partie est une succession de **Manches**. Chaque Manche est divisée en 4 Phases, résolues dans l'ordre suivant :

PHASE EXPLORATEURS

Les joueurs peuvent jouer dans n'importe quel ordre et utiliser leur **tour**, soit pour remporter la partie, soit pour survivre jusqu'à la prochaine Manche.

PHASE GÉNÉRATION

Pour chaque Explorateur en jeu, il y a l'éventualité qu'un Monstre soit **génééré**.

PHASE HORREUR

Il y a l'éventualité que le jeu **invoque** un de ses effroyables événements Horreur.

PHASE MONSTRES

Les Monstres jouent dans un ordre précis, basé sur la **File** qui se forme lorsque de nouveaux Monstres sont générés.

Plus de détails sur les Phases de jeu :
« Séquence de jeu » p11.



REMPORTER LA PARTIE

Si le Scénario propose un Dénouement, les joueurs doivent remplir ses conditions de victoire.

Si le Scénario ne propose pas de Dénouement, les joueurs doivent résoudre le Chapitre en remplissant son effet Passer au Chapitre suivant.

Les Explorateurs survivants se partagent la victoire et ceux éliminés restent dans l'obscurité pour toujours.

PERDRE LA PARTIE

L'élimination d'un Explorateur est définitive, ce qui signifie que lorsque le dernier Explorateur a été éliminé, la partie prend fin.

Si les joueurs atteignent le Dénouement et qu'ils remplissent la condition de défaite, ils perdent également la partie.



MATÉRIEL

CONTENU DE LA BOÎTE

CARTES



8 CARTES EXPLORATEUR



29 CARTES MONSTRE



32 CARTES BASIQUES
ÉVÉNEMENT EXPLORATION



32 CARTES BASIQUES
ÉVÉNEMENT HORREUR

DIVERS



20 SUPPORTS DE PROFIL BLANCS
29 SUPPORTS DE PROFIL NOIRS
1 RÈGLE DU JEU
1 GUIDE D'AVENTURE
4 AIDES DE JEU
1 SAC À DÉS

CARTES OBJET



51 CARTES ARME



40 CARTES TENUE



35 CARTES ARTEFACT



30 CARTES CONSOMMABLE

TUILES ET TABLEAUX



4 TABLEAUX JOUEUR



1 TABLEAU CHAPITRE



10 TUILES RECTO VERSO

DÉS



3 DÉ ATTAQUE HAUTE (D6)



3 DÉ ATTAQUE BASSE (D6)



1 DÉ RECHARGE (D6)



1 DÉ BASIQUE (D10)

JETONS ET PROFILS



8 PROFILS EXPLORATEUR



29 PROFILS MONSTRE



12 MARQUEURS EXPLORATEUR



4 MARQUEURS HORREUR

34 JETONS
DÉCOMPTE/BLESSURE

4 JETONS ESSENCE



4 JETONS VIGUEUR



4 JETONS SANTÉ

56 JETONS
DÉTRUIT/LUMIÈRE10 JETONS
PORTE DÉTRUITE12 PROFILS
PORTE FERMÉE2 JETONS
ENTRÉE/SORTIE1 JETON
NIVEAU DES MONSTRES3 JETONS MENACE/
GÉNÉRATION/HORREURSCÉNARIO I
(HORREUR DANS LA GLACE)

12 cartes Chapitre

11 cartes Événement Exploration

11 cartes Événement Horreur

1 tuile Dénouement

SCÉNARIO II
(LA STATUE DU DÉSEPOIR)

10 cartes Chapitre

6 cartes Événement Exploration

6 cartes Événement Horreur

1 tuile Dénouement

SCÉNARIO III
(LA BÊTE)

13 cartes Chapitre

11 cartes Événement Exploration

11 cartes Événement Horreur

1 tuile Dénouement



APERÇU DU MATÉRIEL

CARTE EXPLORATEUR



- 1 - Nom et classe de l'Explorateur
- 2 - Capacités (voir «Capacités» p23)
- 3 - Attributs (voir «Attributs» p12)
- 4 - Symbole de Scénario (optionnel)

CARTE MONSTRE



- 1 - Niveau et nom du Monstre
- 2 - Capacités (voir «Capacités» p23)
- 3 - Texte d'ambiance
- 4 - Attributs (voir «Attributs» p12)
- 5 - Symbole de Scénario (optionnel)

CARTE OBJET



- 1 - Niveau et nom de l'Objet
- 2 - Capacités (voir «Capacités» p23)
- 3 - Type de l'Objet (voir «Types d'Objets» p19)

Il existe 4 types de cartes Objet, chacun possédant sa propre pioche :

- Arme
- Tenue
- Artefact
- Consommable

- 4 - Emplacement Amélioration
- 5 - Emplacement Renforcement
- 6 - Attribut bonus une fois équipé
- 7 - Symbole de Scénario (optionnel)

CARTE CHAPITRE



- 1 - Titre
- 2 - Symbole de Scénario
- 3 - Histoire du Chapitre
- 4 - Échelle Génération (optionnel)
- 5 - Échelle Horreur (optionnel)
- 6 - Capacités de Chapitre

CARTE ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT EXPLORATION ÉVÉNEMENT HORREUR



- 1 - Titre
- 2 - Symbole de Scénario (optionnel)
- 3 - Texte d'ambiance de l'Événement
- 4 - Capacités de l'Événement

TABLEAU JOUEUR



- 1 - Emplacement de carte Explorateur
- 2 - Icône de marqueur Explorateur
- 3 - Échelle Essence
- 4 - Échelle Santé
- 5 - Échelle Vigueur

TUILES

- | | |
|--|--------------------------|
| 1 - Cases Issue avec icône Orientation | 7 - Case Action |
| 2 - Cases Issue | 8 - Case Génération |
| 3 - Mur | 9 - Case Décombres |
| 4 - Porte | 10 - Case Fosse |
| 5 - Case franchissable | 11 - Case Baril explosif |
| 6 - Case Piège | |

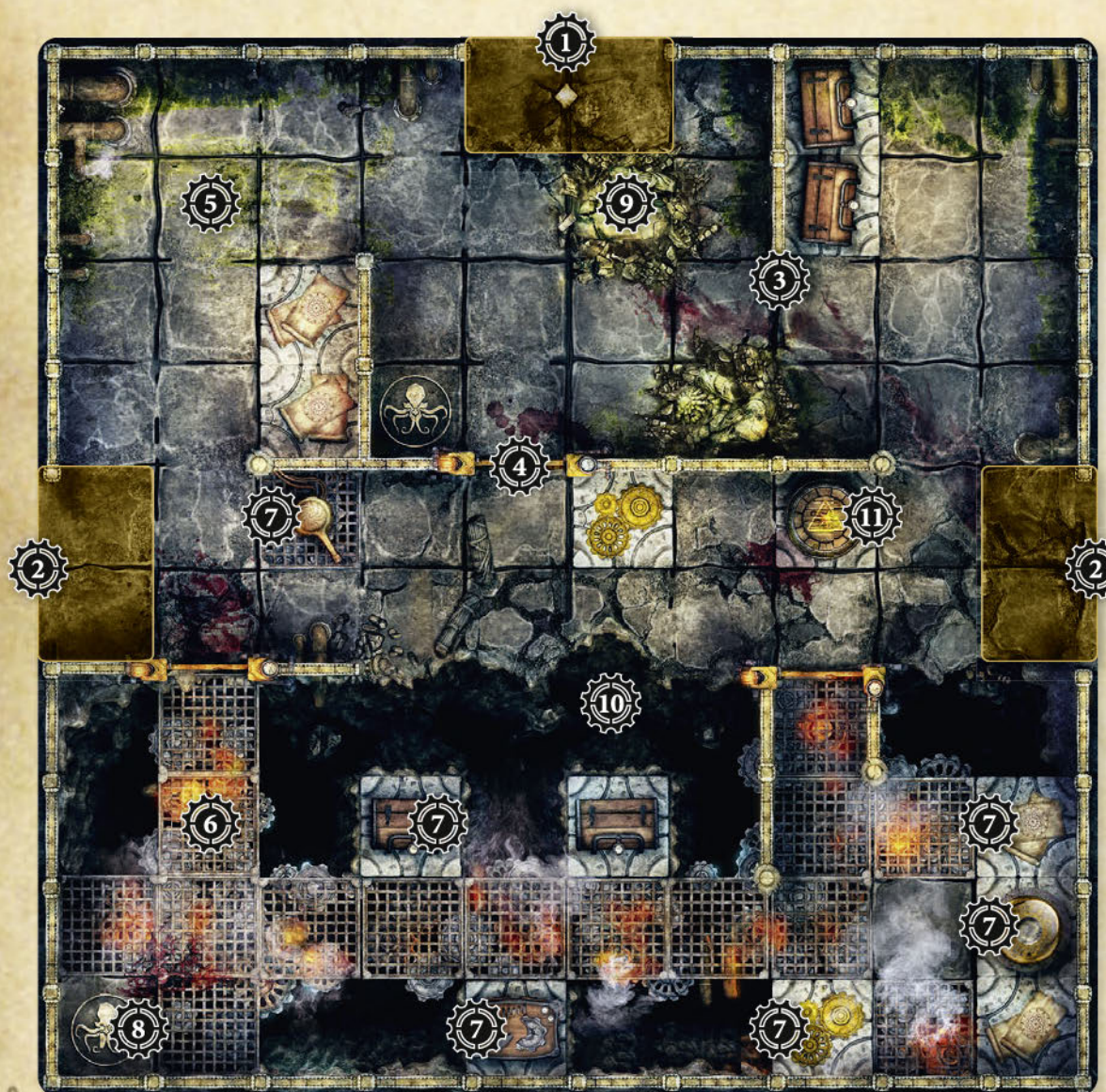


TABLEAU CHAPITRE



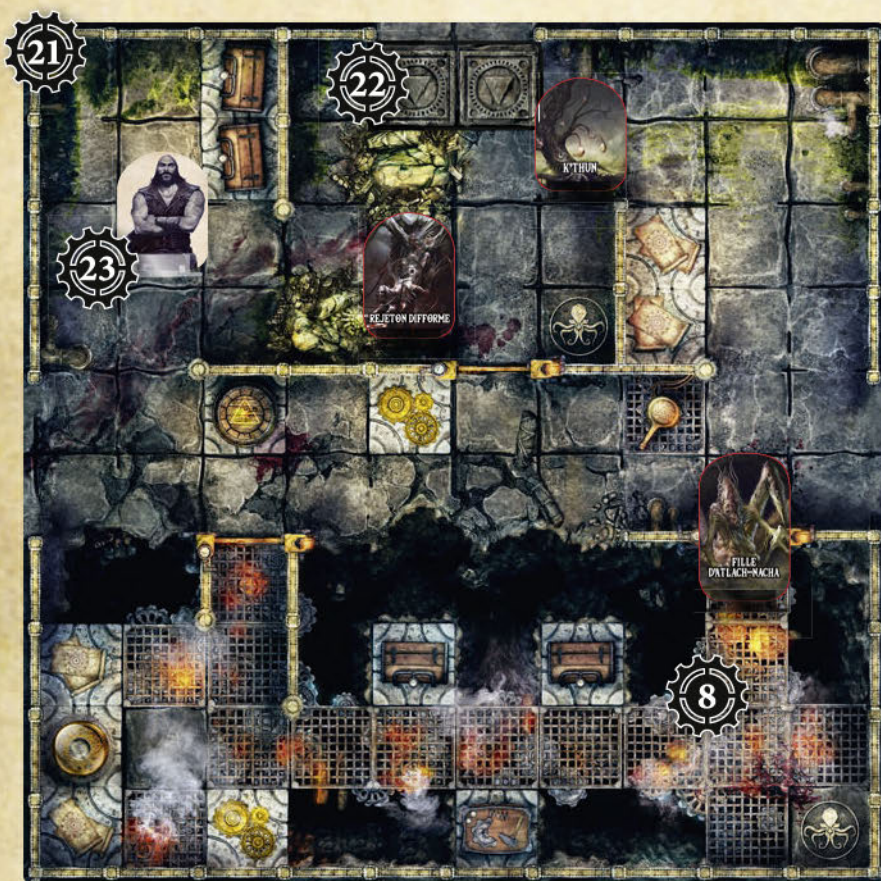
- 1 - Section supérieure - Illustration du Chapitre en cours (voir «Choisir un Scénario» p10)
- 2 - Section inférieure - Chapitre en cours (voir «Choisir un Scénario» p10)
- 3 - Échelle Génération du Chapitre en cours (voir «Phase Génération» p11)
- 4 - Échelle Horreur du Chapitre en cours (voir «Phase Horreur» p11)
- 5 - Échelle Menace (voir «Augmenter la Menace» p11)
- 6 - Dernier cran de l'échelle Menace (voir «Augmenter la Menace» p11)
- 7 - Échelle Niveau des Monstres



MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

ZONE DE JEU

1. TABLEAU CHAPITRE
2. CARTES CHAPITRE
3. PIOCHE ÉVÉNEMENTS EXPLORATION
4. ÉVÉNEMENT EXPLORATION EN COURS / DÉFAUSSE ÉVÉNEMENTS EXPLORATION
5. PIOCHE ÉVÉNEMENTS HORREUR
6. ÉVÉNEMENT HORREUR EN COURS/ DÉFAUSSE ÉVÉNEMENTS HORREUR
7. MARQUEURS HORREUR
8. PROFILS MONSTRE
9. DÉFAUSSE MONSTRES
10. PIOCHE MONSTRES
11. JETONS DÉCOMPTE/BLESSURE
12. DÉFAUSSE OBJETS
13. PIOCHES OBJETS
14. TABLEAU JOUEUR
15. CARTE EXPLORATEUR
16. MARQUEURS EXPLORATEUR
17. OBJETS RANGÉS
18. JETONS ATTRIBUT
19. OBJETS ÉQUIPÉS
20. FILE
21. TUILE EN JEU
22. JETON ENTRÉE
23. PROFIL EXPLORATEUR
24. DÉS
25. JETONS DÉTRUIT/LUMIÈRE
26. PROFILS PORTE FERMÉE
27. JETONS PORTE DÉTRUITE



CHOISIR UN SCÉNARIO

- 1) Choisissez 1 des Scénarios disponibles.
- 2) Triez les cartes Chapitre en plaçant la carte Scénario sur le dessus, suivie des autres cartes Chapitre en ordre numérique croissant.
- 3) S'il y a des cartes Chapitre Dénouement, mettez-les de côté (voir «Dénouement» p21).
- 4) Placez la pioche Scénario sur la case associée du tableau Chapitre.
- 5) Prenez les jetons Menace et Niveau Monstre et placez-les sur la case initiale du tableau Chapitre.
- 6) Ajoutez les cartes Événement, Objet, Monstre et Explorateur correspondant au Scénario choisi aux pioches basiques associées et mélangez face cachée chacune de ces pioches.

VARIANTE : PARTIE COURTE

Il peut être intéressant de faire une partie courte pour une première partie ou pour essayer des stratégies.

PARTIE TRÈS COURTE (MOINS D'1 HEURE) :

Jouez le Scénario 1 en utilisant uniquement les Chapitres 1, 2 et 4.

Lorsque le dernier Explorateur survivant sort du Chapitre 4, les Explorateurs remportent la partie.

PARTIE COURTE (MOINS DE 2 HEURES) :

Jouez le Scénario 1 en retirant les Chapitres 2 et 7.

Les Explorateurs remportent la partie dès que la condition de victoire est remplie.

VARIANTE : PARTIE FACILE

PARTIE FACILE :

Par défaut, le dé Basique est utilisé comme un dé 1-10, où «0» correspond à un 10. Pour une partie plus facile, considérez le «0» comme un 0.

PARTIE TRÈS FACILE :

Pour une partie très facile, ignorez la diminution de vos échelles lors de la Phase Génération et de la Phase Horreur.

CHOISIR LES EXPLORATEURS

- 1) Chaque joueur prend 1 tableau Joueur, puis choisit 1 Explorateur en prenant la carte et le profil correspondants.
- 2) Sur votre tableau Joueur, placez votre jeton Essence sur 0, puis les jetons Santé et Vigueur à leur maximum, valeur indiquée par votre carte Explorateur (voir «Attributs» p12).
- 3) Prenez les 3 marqueurs Explorateur correspondant au symbole de votre carte Explorateur et placez-les sur votre tableau Joueur (voir «Jetons Explorateur» p26).

CRÉER LES PIOCHES OBJETS

- 1) Prenez toutes les cartes Objet de Niveau 1, puis séparez-les et mélangez-les face cachée en 4 pioches différentes suivant leur type d'Objet : Arme (☙), Tenue (♠), Artefact (♦) et Consommable (*).
- 2) Mettez de côté les cartes Objet restantes (Niveaux 2 et 3). Elles seront ajoutées aux pioches correspondantes lorsqu'un Chapitre l'indiquera.

Bien qu'il y ait 4 pioches Objets, il n'y a qu'1 défausse Objets.

CRÉER LA PIOCHE MONSTRES

Mélangez face cachée toutes les cartes Monstre de Niveau 1. Mettez de côté les cartes Monstre restantes (Niveaux 2, 3 et 4).

Les cartes Monstre non utilisées sont ajoutées à la pioche Monstres durant la partie lorsque le Niveau des Monstres augmente.

PIOCHE TUILES ET TUILE DE DÉPART

- ♦ Si le Scénario choisi comporte une tuile Dénouement, mettez-la de côté (voir «Dénouement» p21)
- ♦ Créez la pioche Tuiles en prenant toutes les tuiles non liées à un Scénario (avec recto et verso) : mélangez-les, en en retournant certaines pour mélanger les faces.
- ♦ Prenez la tuile du dessous de la pioche Tuiles et placez-la dans la zone de jeu : c'est la tuile de départ du plateau.

PREMIER CHAPITRE

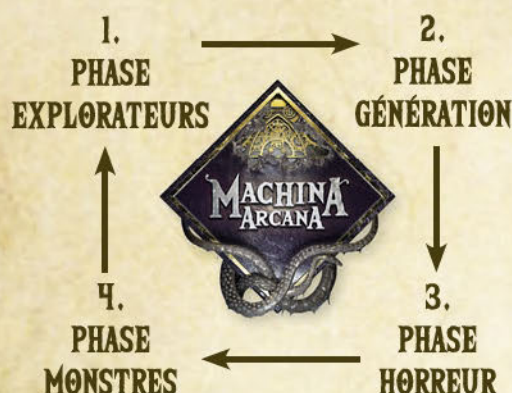
- 1) Retournez la première carte Chapitre de la pioche Scénario et placez-le sur la case de la partie supérieure du tableau Chapitre, elle illustre le contexte du Chapitre en cours.
- 2) Prenez les jetons Génération et Horreur et placez-les aux positions indiquées par la carte Chapitre sur leurs échelles respectives.
- 3) Lisez le texte du Chapitre et suivez ses instructions. La première carte du Chapitre vous indiquera de placer un jeton Entrée et les profils Explorateur sur le plateau (voir «Placer un jeton Entrée» p21).

Pour organiser le matériel, voir «Zone de jeu» p8 et l'image ci-dessous.



SÉQUENCE DE JEU

La partie est une succession de Manches. Chaque Manche est divisée en 4 Phases, résolues dans l'ordre suivant :



1. PHASE EXPLORATEURS

Au début de cette Phase, chaque Explorateur place son jeton Vigueur sur le maximum indiqué par sa carte Explorateur et ses marqueurs Explorateur sur son tableau Explorateur.

Les Explorateurs qui ont de la Vigueur doivent maintenant jouer leur tour pour cette Manche.

Au cours de chaque Manche, les joueurs (Explorateurs) jouent dans l'ordre de leur choix. Les joueurs essaient de jouer dans l'ordre qui leur est le plus avantageux. Chaque Explorateur complète son tour avant qu'un autre Explorateur ne puisse jouer le sien.

Durant son tour, un Explorateur peut effectuer plusieurs actions : se déplacer, utiliser les capacités actives de sa carte Explorateur, de Consommables et d'Objets dont il est équipé, utiliser la carte Événement Exploration détruite du dessus de la défausse, utiliser la carte Chapitre en cours, utiliser les cartes Événement Exploration lié qu'il possède, interagir avec la tuile du plateau où il se trouve, ou utiliser son Inventaire.

Effectuer des actions coûte de la Vigueur, un Explorateur peut continuer à en effectuer tant qu'il dispose d'assez de Vigueur. Lorsqu'un joueur décide de mettre fin à son tour, il place son jeton Vigueur sur la case 0 pour indiquer que son tour est fini.

2. PHASE GÉNÉRATION



Chaque Explorateur encore en jeu jette le dé Basique, à moins que toutes les cases Apparition aient été scellées (voir «*Sceller une case Apparition*» p18).

Si ce jet est **au moins égal** à la valeur actuelle de l'échelle Génération :

- 1) s'il y a au moins 4 Monstres sur la tuile de l'Explorateur (*Limite de génération*), augmentez d'1 cran la Menace et ignorez les étapes ci-dessous.
- 2) Réolvez l'effet *Générer* sur la tuile où se trouve l'Explorateur qui a jeté le dé.
- 3) Réinitialisez l'échelle Génération à la valeur indiquée par la carte Chapitre en cours.

Si ce jet est **inférieur** à la valeur actuelle de l'échelle Génération : baissez d'1 cran l'échelle Génération (voir «*Tableau Chapitre*» p7).

3. PHASE HORREUR



Au début de la Phase Horreur, placez tous les marqueurs Horreur près de la pioche Événements Horreur (voir «*Utiliser les marqueurs Horreur*» p27). Un joueur Explorateur jette le dé Basique.

Si ce jet est **au moins égal** à la valeur actuelle de l'échelle Horreur :

- 1) Réinitialisez l'échelle Horreur à la valeur indiquée par la carte Chapitre en cours.
- 2) Réolvez l'effet *Invoquer Événement Horreur* (voir «*Invoquer Événement Horreur*» p22).

Si ce jet est **inférieur** à la valeur actuelle de l'échelle Horreur : baissez d'1 cran l'échelle Horreur (voir «*Tableau Chapitre*» p7).

4. PHASE MONSTRES

FILE

Les Monstres jouent dans l'ordre défini par la File. Chaque nouveau Monstre généré est ajouté à la fin de la File. Si la File est vide, ignorez cette Phase.

Le 1^{er} Monstre de la File (le plus à gauche) joue son tour, puis le suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Monstres de la File aient joué leur tour (voir «*Comportement des Monstres*» p28).

EFFET : GÉNÉRER

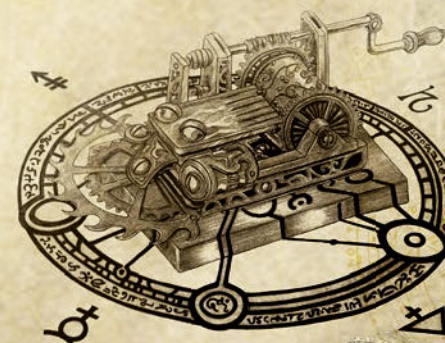
- 1) S'il n'y a pas de case Génération sur la tuile de l'Explorateur qui effectue le Jet de génération ou qui est actif, ignorez les étapes ci-dessous.
- 2) Piochez 1 carte de la pioche Monstres. Si cette pioche est vide, mélangez les cartes dans la défausse Monstres pour créer une nouvelle pioche Monstres. S'il n'y a malgré tout aucune carte Monstre disponible, augmentez d'1 cran la Menace et ignorez les étapes ci-dessous.
- 3) Placez la carte Monstre le plus à droite de la File.
- 4) Placez le profil Monstre dans la case Génération la plus proche sur la tuile de l'Explorateur qui effectue le Jet de génération ou qui est actif (voir «*Le plus proche*» p24).

EFFET : AUGMENTER LA MENACE

Augmentez d'1 cran la Menace (voir «*Tableau Chapitre*» p7). Si le jeton Menace atteint le dernier cran : augmentez d'1 le Niveau des Monstres, puis placez le jeton Menace sur le cran le plus à gauche.

Lorsque le Niveau des Monstres augmente, mélangez les cartes Monstre de ce Niveau et les cartes Monstre de la défausse Monstres dans la pioche Monstres.

Si le Niveau des Monstres est à 5 (///), au lieu d'augmenter la Menace, chaque Explorateur détruit 1 Objet dont il est équipé : s'il ne peut pas, il est lui-même détruit (voir «*Détruire un Explorateur*» p13).



UNITÉS

Il y a 2 types d'Unités dans le jeu : les Explorateurs et les Monstres. Chaque Unité possède une carte comportant tous les détails pour la gérer et un profil qui la représente. La principale zone de jeu de Machina Arcana est représentée par les tuiles du plateau où les Unités se déplacent et interagissent avec les cases et les autres Unités.

Pour tout ce qui concerne le déplacement, l'Attaque et le déclenchement de capacités, les Explorateurs et les Monstres suivent les mêmes règles (voir «Capacités» p23).

Certaines cases sont considérées comme des Unités : elles ne sont ni des Explorateurs, ni des Monstres.

ATTRIBUTS

Chaque Unité possède des attributs :

- son aptitude à bloquer différents types d'attaque (Armure et Volonté),
- le nombre de Blessures qu'elle peut subir avant d'être détruite (Santé),
- son aptitude à utiliser ses capacités (Vigueur),
- son aptitude à utiliser des pouvoirs spéciaux (Essence).

La Vigueur est restaurée au début de chaque Manche, au contraire de la Santé et de l'Essence qui demanderont d'être plus créatif pour les restaurer.

Le tableau Joueur d'un Explorateur permet de suivre l'état de chacun de ses attributs.

Les points d'attribut peuvent être dépensés, par exemple la Vigueur pour se déplacer. Un effet qui demande une dépense n'est jamais obligatoire, vous devrez donc délibérément dépenser certains attributs pour alimenter la Machina Arcana afin de déclencher l'effet désiré.

Un effet qui fait perdre des points dans un attribut est obligatoire. Par exemple, subir une Touche conduit à perdre de la Santé (voir «Attaquer» p14).

Tout effet qui empêche de perdre des points dans un attribut autorise à en dépenser gratuitement.



ARMURE

L'Armure représente l'aptitude à dévier les attaques physiques (voir «Attaquer» p14). Plus sa valeur est élevée, plus les chances de réussite sont élevées. L'Armure augmente en s'équipant d'Objets donnant un bonus d'Armure (voir «Effets d'Objet» p19) ou certaines capacités.



VOLONTÉ

La Volonté représente l'aptitude à dévier les attaques magiques (voir «Attaquer» p14). Plus sa valeur est élevée, plus les chances de réussite sont élevées. La Volonté augmente en s'équipant d'Objets donnant un bonus de Volonté (voir «Effets d'Objet» p19) ou certaines capacités.



ESSENCE

L'Essence représente l'énergie magique d'un Explorateur. Les Explorateurs utilisent l'échelle Essence de leur tableau Joueur pour indiquer l'Essence en leur possession. Chaque Explorateur débute la partie sans Essence (0).

Un Explorateur regagne de l'Essence :

- ♦ en activant une case Événement (voir «Case Événement» p18),
- ♦ en activant un Coffre (voir «Coffres» p18),
- ♦ en détruisant un Monstre durant son tour (voir «Détruire un Monstre» p13),
- ♦ en utilisant une capacité qui en fait regagner.

Un Explorateur peut dépenser son Essence pour :

- ♦ éviter de dépenser ou perdre de la Santé (taux 1:1),
- ♦ améliorer ses Jets d'attaque (voir «Attaquer» p14) et tout autre Jet d'attaque durant son tour, après le jet (taux 1:1),
- ♦ déclencher des capacités utilisant de l'Essence (voir «Capacités actives» p23),
- ♦ sceller une case Génération (voir «Sceller une case Génération» p17),
- ♦ allumer une case Chapitre éteinte (voir «Case Chapitre» p18).

Lorsqu'un Explorateur dépense de l'Essence, les autres peuvent contribuer avec leur propre Essence.



SANTÉ

La Santé représente les Touches qu'une Unité peut subir avant d'être détruite (voir «Détruire un Monstre/ un Explorateur» p13). Les Explorateurs utilisent l'échelle Santé de leur tableau Joueur pour indiquer leur Santé actuelle. Les Monstres utilisent les jetons Blessure pour indiquer leur quantité de Santé perdue.

Une Unité qui subit une Touche perd 1 Santé. Une Unité qui n'est pas à sa Santé max est dite Blessée. Lorsqu'une Unité perd ou dépense son dernier point de Santé, elle est détruite.

Il est possible de regagner de la Santé grâce à certaines capacités.



VIGUEUR

La Vigueur est utilisée par une Unité durant son tour pour se déplacer et utiliser des capacités (voir «Capacités» p23). Les Explorateurs utilisent l'échelle Vigueur de leur tableau Joueur pour organiser leur tour. Les Monstres stupides n'utilisent pas de Vigueur, c'est leur comportement déterministe qui prévaut (voir «Comportement des Monstres» p28).

VALEURS D'UN ATTRIBUT

Les attributs ne peuvent pas descendre en dessous de 0 ni dépasser 9. La Santé, la Vigueur et l'Essence d'une Unité, ne peuvent pas dépasser leur valeur maximale (valeur de départ de sa carte, modifiée par certains effets de jeu).

CONCEPT : CONTRIBUER

L'Explorateur qui dépense de l'Essence est appelé l'Explorateur actif.

Si l'Explorateur actif cible une case (par exemple pour activer une case Chapitre ou sceller une case Génération) cette case est considérée comme étant la case cible, sinon c'est la case de l'Explorateur actif qui est la case cible.

Les Explorateurs qui sont au moins adjacents à la case cible, à l'Explorateur actif ou à un autre Explorateur actif, peuvent contribuer en dépensant leur Essence pour aider l'Explorateur actif.

L'Explorateur actif peut ne dépenser aucune Essence si les Explorateurs qui contribuent fournissent suffisamment d'Essence.



EXPLORATEURS

Les joueurs sont représentés par les Explorateurs, chacun contrôle les décisions et les actions de son personnage durant la partie.

Chaque Explorateur possède son propre Inventaire : une série de cartes qu'il utilise pour obtenir des capacités supplémentaires (voir «Effets d'Objet» p19).

Il peut également utiliser les capacités de ses cartes Événement lié (voir «Événement lié» p22).

Un Explorateur peut utiliser les capacités actives :

- ♦ de sa carte Explorateur,
- ♦ de ses Consommables et les Objets dont il est équipé,
- ♦ de l'Événement Exploration en cours,
- ♦ du Chapitre en cours,
- ♦ de ses cartes Événement lié (voir «Événement lié» p22),
- ♦ en interagissant avec la tuile où il se trouve (voir «Tuiles» p16-18),
- ♦ des effets d'Objet : Utiliser l'Inventaire, Échanger avec un Explorateur (voir «Effets d'Objet» p19).

Lorsqu'un Explorateur est placé sur une tuile, résolvez d'abord les capacités Chapitre, puis les capacités «Arrivée» (voir «Capacités Arrivée» p23).



MARQUEURS EXPLORATEUR

Chaque Explorateur possède 3 marqueurs Explorateur pour représenter ses effets continus.



Chaque Explorateur possède un symbole propre. Prenez les 3 marqueurs Explorateur portant le même symbole et placez-les sur votre tableau Joueur. Ils vous serviront à indiquer vos effets continus (voir «Effets continus» p26).

Au début de la Phase Explorateurs, placez tous les marqueurs Explorateur sur leur tableau Joueur associé.

DÉTRUIRE UN EXPLORATEUR

Si la Santé d'un Explorateur atteint 0, il est détruit et son propriétaire est éliminé (voir «Gestion des Monstres» p28) :

- 1) Retirez du jeu son profil, sa carte Explorateur et ses marqueurs Explorateur.
- 2) Mélangez son Inventaire et placez-le dans la défausse Objets.
- 3) Retirez du jeu ses cartes Événement lié.
- 4) S'il s'agit du dernier Explorateur en jeu, la partie est perdue.

MONSTRES

Les Monstres sont des créatures hostiles dont le but est de gêner et détruire les Explorateurs.

Un Monstre ne possède pas d'Inventaire.

Les actions des Monstres sont déterministes : elles suivent une série de règles simples. Cependant, les joueurs dont l'Explorateur a été détruit prennent le contrôle des Monstres, qui deviennent plus intelligents, ce qui rend le jeu plus difficile pour les Explorateurs survivants (voir «Comportement des Monstres» p28).

Un Monstre peut utiliser les capacités actives :

- ♦ de sa carte Monstre,
- ♦ de l'Événement Horreur en cours,
- ♦ en interagissant avec la tuile où il se trouve (voir «Éléments des tuiles» p17).

Lorsqu'un nouveau Monstre est généré, résolvez ses capacités «Arrivée» (voir «Capacités Arrivée» p23).

DÉTRUIRE UN MONSTRE

Si la Santé d'un Monstre atteint 0, il est détruit.

Si le Niveau du Monstre détruit est inférieur au Niveau des Monstres actuel sur le tableau Chapitre et que ce n'est pas un Monstre de Niveau 4 : retirez du jeu son profil et sa carte Monstre.

Sinon, placez sa carte Monstre sur le dessus de la défausse Monstres et mettez son profil de côté.

Chaque fois qu'un Explorateur détruit un Monstre durant son tour, cet Explorateur gagne 1 Essence.

BANNIR

Bannir un Monstre ne fait pas gagner d'Essence (voir «Défilement» p16 et «Placer un jeton Sortie» p21).

Si le Niveau du Monstre banni est inférieur au Niveau des Monstres actuel sur le tableau Chapitre et que ce n'est pas un Monstre de Niveau 4 : retirez du jeu son profil et sa carte Monstre.

Sinon, placez sa carte Monstre sur le dessus de la défausse Monstres et mettez son profil de côté.

Un Monstre banni n'est pas détruit, ceci ne déclenche pas les effets conditionnels Tuer.



EFFETS D'UNITÉ

ATTAQUER

L'Unité attaquante résout un effet Attaque : elle effectue un Jet d'attaque et, suivant la défense de sa cible, peut infliger une Touche.

Lorsqu'une Unité subit une Touche, elle perd 1 Santé ; si cette réduction la conduit à avoir 0 Santé, elle est détruite (voir «Détruire un Explorateur / un Monstre» p13) elle est considérée comme étant détruite par l'Unité attaquante.

Les cibles d'une Attaque et toute Unité affectée par une Attaque de zone sont des Défenseurs (voir «Cibler» p24).

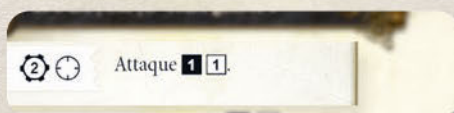
Chaque Attaque indique le nombre de dés Attaque haute et Attaque basse à utiliser pour le Jet d'attaque (en utilisant les D6 spécifiques).

EXEMPLE D'ATTAQUE

Pour illustrer la mécanique de l'attaque, voici une mise en situation. Les Explorateurs affrontent un Monstre horrible et mortel : un Mi-Go.



Un Héros est équipé d'un Objet possédant la capacité suivante :



Ainsi, pour résoudre cette attaque, il jette 2 dés : 1 dé Attaque haute et 1 dé Attaque basse. Voici son résultat :



Le Mi-Go, possédant une Armure de 3, subit de justesse une Touche et perd donc 1 Santé. Si c'est la première fois que le Mi-Go perd de la Santé, il reste en jeu, mais s'il avait déjà perdu de la Santé, le Mi-Go serait détruit et son attaquant invoquerait un Événement Exploration (à cause de la capacité du Mi-Go).



Statistique des dés Attaque basse (□) :

0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2



Statistique des dés Attaque haute (■) :

0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

- 1) L'attaquant jette le nombre de dés spécifié et fait la somme des valeurs obtenues, c'est la valeur du Jet d'attaque.
- 2) Ajoutez à cette valeur tout effet actif qui augmente le Jet d'attaque et toute Essence dépensée pour cela (voir «Essence» p12).
- 3) Soustrayez de cette valeur tout effet qui réduit le Jet d'attaque.
- 4) Si le résultat final du Jet d'attaque est inférieur à l'attribut Défense de la cible, ignorez les étapes suivantes.
- 5) L'attaquant inflige une Touche à sa cible.
- 6) Le Défenseur subit une Touche.
- 7) Le Défenseur perd 1 Santé.

Il y a 2 types d'attaque : **physique** (appelée Attaque) et **magique** (appelée Attaque magique) :

- l'attribut Défense contre une Attaque physique est l'Armure,
- l'attribut Défense contre une Attaque magique est la Volonté.

Un effet qui augmente les Jets d'attaque magique affecte également tout Jet d'attaque physique, qui devient magique (du fait de cette augmentation).



Cet Objet permet à l'Arme qu'il renforce de faire des Attaques magiques.

Si une Attaque affecte plus d'1 Unité (comme l'effet Déclencher ou un Baril explosif), ne faites qu'1 Jet d'attaque et appliquez ce résultat à chaque cible.

ÉTHÉRÉ

Si une Unité possède l'effet Éthéré, elle ne peut pas être ciblée par d'autres Unités, sauf si un effet le leur permet.

Une Unité Éthérée peut être attaquée indirectement par une Attaque de zone (par exemple, un Baril explosif) ou une capacité qui ne cible pas (par exemple, une attaque affectant toutes les unités adjacentes).

Jouer des capacités (comme se déplacer, attaquer ou se défendre) ne supprime pas l'effet Éthéré.

Les Monstres ignorent tout Explorateur qui ne peut pas être ciblé, ils ne se déplacent pas vers lui.

TRAVERSER UNE UNITÉ ÉTHÉRÉE

Une Unité peut se déplacer à travers une Unité Éthérée et une Unité Éthérée peut se déplacer à travers toute Unité (voir «Effet Traverser» p16).

Une Unité Éthérée est considérée comme un Obstacle (voir «Obstacle» p24) et aucune Unité ne peut terminer son déplacement dans la même case qu'une Unité Éthérée.

INTERVERTIR

Lorsque vous résolvez cet effet, intervertissez la position des profils sur le plateau de l'Unité active et sa cible.

CONTRÔLER

Lorsque c'est le tour d'un Monstre contrôlé de jouer, l'Explorateur qui le contrôle peut attaquer avec ce Monstre et utiliser les capacités de ce Monstre (il peut attaquer d'autres Monstres).

Cet effet remplace le tour du Monstre via la Gestion des Monstres (voir «Gestion des Monstres» p28).

TUER

Lorsqu'un Explorateur détruit un Monstre ou un autre Explorateur en jeu, cette Unité est considérée comme étant tuée (même indirectement, par exemple en la poussant dans une Fosse).



TÉLÉPORTER

Lorsqu'une Unité est téléportée, elle choisit une case d'arrivée franchissable qui se trouve dans la Portée indiquée, elle ignore les Obstacles (voir «Obstacles» p24) et les éléments bloquants (voir «Éléments bloquants» p24) pour rejoindre sa case de destination.



Si l'Unité est téléportée vers une case spécifique, c'est toujours la case non détruite de ce type la plus proche sur sa tuile qui est concernée (voir «Le plus proche» p24).



Si la case de destination ciblée n'est pas libre ou est infranchissable, choisissez la case libre et franchissable la plus proche de la case ciblée.

Téléporter n'est pas un déplacement. Une Unité Immobile peut être téléportée.

POUSSER / TIRER

Une Unité peut être poussée ou tirée par l'Unité active ou par l'effet d'une case, ce n'est pas un déplacement. Si la case qui s'active n'est pas spécifiée, la case où se trouve l'Unité active est considérée comme étant la case où l'effet pousser/tirer a lieu.



Si l'Unité ciblée est orthogonale à la case activée, elle est déplacée en ligne droite, sinon elle est déplacée en diagonale ; ceci est vérifié à chaque case dans laquelle l'unité est poussée ou tirée. En suivant ces règles, si l'Unité est poussée ou tirée dans une case Fosse, elle est détruite (voir «Fosse» p17).

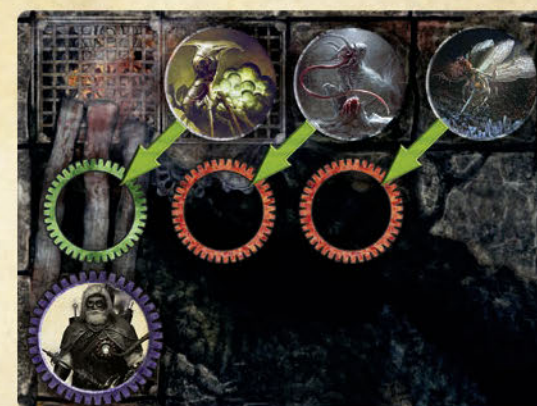
Si l'Unité est poussée ou tirée dans une case comportant un Levier, activez ce Levier (voir «Lever» p17).

Un Baril explosif est considéré comme subissant une Touche lorsqu'une Unité est poussée ou tirée dans sa case (voir «Baril explosif» p17).

Une Unité Immobile ne peut être ni poussée, ni tirée.



Exemple d'effet Pousser



Exemple d'effet Tirer



TUILES

Les Unités se déplacent et activent leurs capacités en étant sur les tuiles du plateau. Chaque tuile est une grille de 10x10 cases comportant jusqu'à 4 Issues possibles sur chaque face.

Une Issue non explorée est considérée comme étant un Mur.

Une des Issues comporte une icône Orientation, utilisée lorsque la tuile est explorée afin de la lier à l'Issue de la tuile depuis laquelle l'exploration est effectuée.

SE DÉPLACER

À moins que l'Unité ne soit Immobile, elle peut dépenser 1 Vigueur pour se déplacer dans n'importe quelle **direction** vers une case adjacente (orthogonalement ou en diagonale) libre et franchissable (voir «Adjacence» p24).

Une Unité ne peut se déplacer ni à travers un Obstacle (voir «Obstacles» p24), ni à travers un élément bloquant (voir «Éléments bloquants» p24).

Un effet qui empêche une Unité de se déplacer n'empêche pas de la pousser, la tirer ou la téléporter.



EFFETS «TRAVERSER»

Certaines capacités permettent de se déplacer à travers un Obstacle ou un élément bloquant pour atteindre une case libre franchissable.



Exemple : Avec cet Objet, vous dépensez 1 Vigueur pour vous déplacer dans une case Fosse et 1 Vigueur pour vous déplacer dans une case autre qu'une Fosse ; vous déplacer d'une case Fosse vers une autre case Fosse est gratuit. Vous ne pouvez malgré tout pas terminer votre tour en étant dans une case Fosse, et même si vous êtes équipé de cet Objet, vous êtes détruit si vous êtes téléporté, poussé ou tiré dans une case Fosse.

EXPLORER 2

Lorsqu'un Explorateur se situe sur une Issue inexplorée (qui n'est connectée à aucune tuile) qui ne contient ni jeton Entrée, ni jeton Sortie, il peut explorer en dépensant 2 Vigueur.

Pour résoudre l'exploration, piochez 1 tuile et placez-la de manière à ce que son Issue comportant l'icône Orientation soit adjacente à l'Issue où se situe l'Explorateur actif.

Si placer une nouvelle tuile fait dépasser la taille maximum du plateau (2x2 tuiles), résolvez un Défilement avant de placer cette tuile.



Exemple de placement - Étape 1



Exemple de placement - Étape 2

DÉFILEMENT

Lorsque vous résolvez un Défilement, détruisez des tuiles déjà en jeu afin d'avoir au maximum un plateau de 2x2 tuiles. Une tuile comportant au moins 1 Explorateur ne peut pas être détruite.

Tout Monstre se trouvant sur une tuile détruite est banni (voir «Bannir un Monstre» p13).

Lorsque vous détruisez une tuile, retournez-la et placez-la sous la pioche Tuiles.



Exemple de défilement - Étape 1



Exemple de défilement - Étape 2

SORTIR

Un Explorateur situé dans une case comportant un jeton Sortie dépense 2 Vigueur pour prendre la Sortie (voir «Placer un jeton Sortie» p21). Retirez du plateau le profil de l'Explorateur, passez son tour et ignorez tout effet le concernant (ignorez son jet à la Phase Génération).

ÉLÉMENTS DE TUILE



MUR

Le Mur est un type de délimitation de case qui est infranchissable et qui bloque la ligne de vue (LDV).



PORTE

La Porte est un type de délimitation de case située entre 2 Murs adjacents ; il faut se trouver dans une des cases délimitées par la Porte pour interagir avec elle. Par défaut, une Porte est ouverte.

Une Porte ouverte ou détruite est franchissable et ne bloque pas la LDV.

Une Porte fermée est une Porte sur laquelle se trouve un profil Porte fermée, elle agit comme un Mur.



Une Unité adjacente à une Porte fermée peut dépenser 4 Vigueur pour la détruire. Lorsqu'une Porte fermée est détruite, remplacez son profil par un jeton Porte détruite. Aucune Unité ne peut activer une Porte comportant un jeton Porte détruite.



EFFET : OUVRIER/FERMER

Un Explorateur adjacent (voir «Adjacence» p24) à une Porte **ouverte** peut dépenser 2 Vigueur pour résoudre l'effet **Fermer** et placer dessus un profil Porte fermée.

Un Explorateur adjacent à une Porte **fermée** peut dépenser 2 Vigueur pour résoudre l'effet **Ouvrir** et retirer son profil Porte fermée.

Un Monstre stupide peut uniquement dépenser 4 Vigueur pour détruire une Porte fermée (voir «Monstres stupides» p28).

Un Monstre comploteur peut dépenser 3 Vigueur pour ouvrir ou fermer une Porte. Il peut également dépenser 4 Vigueur pour détruire une Porte ouverte ou fermée (voir «Monstres comploteurs» p28).



CASE FRANCHISSABLE

Une case franchissable ne bloque pas la LDV, les Unités peuvent la traverser et s'y arrêter.



CASE PIÈGE

Une case Piège est une case franchissable spéciale : lorsqu'un effet **Déclencher** est résolu sur une tuile, chaque Unité présente dans une case Piège de cette tuile subit une Attaque **3** par l'Unité active (voir «Déclencher» p18).



DÉCOMBRES

Une case de Décombres est infranchissable et bloque la LDV. Toute case ou zone non identifiable est considérée comme une case Décombres.



FOSSE

Une Fosse est une case franchissable spéciale : toute Unité qui se déplace, est poussée, tirée, ou téléportée dans une Fosse est détruite. Un Monstre stupide ne se déplace jamais volontairement dans une Fosse (voir «Monstres stupides» p28). Un effet qui permet à une Unité de traverser des cases Fosse l'empêche d'être détruite lorsqu'elle effectue un tel déplacement, mais elle reste soumise aux autres effets des cases Fosse.



BARIL EXPLOSIF

Un Baril explosif est un Obstacle, il ne bloque pas la LDV.

Il compte comme un type spécial d'Unité qui peut uniquement être attaqué (voir «Attaquer» p14).

Le résultat d'un Jet d'attaque contre un Baril explosif doit être d'au moins 1 pour infliger une Touche.

Si un Baril explosif subit une Touche :

- 1) Effectuez 1 Jet d'attaque **3** contre chaque Unité adjacente à ce Baril explosif.
- 2) Placez 1 jeton Détruit dans la case de ce Baril explosif.

Si une Unité est poussée ou tirée dans la case d'un Baril explosif, ce baril est considéré comme ayant subi une Touche.



CASE GÉNÉRATION

Une case Génération est une case franchissable.

Lorsque l'effet **Générer** est résolu (par exemple, durant la Phase Génération), placez le profil de ce Monstre sur la case Génération la plus proche sur la tuile de votre Explorateur (voir «Générer» p11).

EFFET : SCELLER

Un Explorateur dépense 3 Vigueur et 4 Essence pour sceller une case Génération à laquelle il est adjacent (voir «Contribuer» p12).

Lorsqu'une case Génération est scellée :

- 1) Réduisez de 1 la Menace (pour un minimum de 1).
- 2) Toute Unité qui se trouve sur cette case scellée est détruite.
- 3) Placez 2 jetons Détruit dans cette case Génération (afin de la différencier des autres cases).
- 4) Résolvez l'effet **Allumer le Chapitre**.

Une case Génération scellée est considérée comme un Obstacle.



CASE ACTION

Toute case Action peut être activée. Une case Action est un Obstacle (voir «Obstacles» p24).

Une fois la case Action activée, elle est détruite (placer dedans un jeton Détruit).



LEVIER

Un Explorateur active un Levier en dépensant 2 Vigueur pour résoudre l'effet *Déclencher*.

Un Monstre comploteur active un Levier en dépensant 3 Vigueur (voir «Monstres comploteurs» p28).

Un Levier est également activé lorsqu'une Unité est poussée ou tirée dans sa case.

EFFET : DÉCLENCHER

Effectuer un Jet d'attaque **3** contre chaque Unité se trouvant dans une case Piège sur la tuile de l'Unité active. S'il n'y a pas d'Unité active (par exemple en invoquant un Événement Horreur), l'attaque cible toutes les tuiles.



STATION DE RECHARGE

Un Explorateur active une Station de recharge adjacente en dépensant 1 Vigueur pour résoudre l'effet *Recharger*.

EFFET : RECHARGER

Jetez le dé Recharge : le résultat peut être soit regagner 1 Santé, soit regagner 1 Vigueur, soit ne rien gagner.



ÉTABLI

Un Explorateur active un Établi adjacent en dépensant 3 Vigueur pour résoudre l'effet *Utiliser Établi* (voir «Utiliser Établi» p20).



COFFRE

Les Coffres sont la source principale d'Objets et fournissent également de l'Essence.

Un Explorateur active un Coffre adjacent en dépensant 3 Vigueur pour résoudre l'effet *Gagner Objet* (voir «Gagner Objet» p20) et regagne 1 Essence.



CASE ÉVÉNEMENT

Une case Événement redonne de l'Essence et permet de résoudre l'un des nombreux Événements bénéfiques de la pioche Événements Exploration, chacun

ayant sa propre histoire et ses propres effets.

Un Explorateur active une case Événement adjacente en dépensant 3 Vigueur pour résoudre l'effet *Invoquer Événement Exploration* («Invoquer Événement Exploration» p22) et regagne 1 Essence.



CASE CHAPITRE

Une case Chapitre est généralement utilisée pour passer au Chapitre suivant. Elle peut être dans 3 états : **Éteint** (pas de jeton dans la case),

Allumé (jeton Lumière dans la case), ou **Détruit** (jeton Détruit dans la case).

Allumer une case Chapitre (par exemple en scellant une case Génération) réduit substantiellement son coût d'activation.

Lorsqu'un Explorateur active une case Chapitre adjacente :

- ♦ Pour une case Chapitre **Éteint**, l'Explorateur actif dépense 3 Vigueur + 3 Essence (voir «Contribuer» p12). Placez un jeton Détruit dans cette case, puis résolvez les étapes ci-dessous.

- ♦ Pour une case Chapitre **Allumé**, l'Explorateur actif dépense 3 Vigueur. Retournez le jeton Allumé sur sa face Détruit, puis résolvez les étapes ci-dessous.

- 1) S'il y a un jeton Sortie sur le plateau ou que le Chapitre en cours est bloquant (voir «Chapitre bloquant» p21), ignorez les étapes suivantes.
- 2) Passez au Chapitre suivant en retournant la carte Chapitre actuelle (voir «Tableau Chapitre» p7).
- 3) Résolvez les capacités «Arrivée» et réinitialisez l'échelle Génération et l'échelle Horreur.

EFFET : ALLUMER LE CHAPITRE



L'effet *Allumer le Chapitre* est résolu en scellant une case Génération, ou par une capacité qui le permet.

Lorsqu'un Explorateur résout l'effet *Allumer le Chapitre*, placez un jeton Allumé dans la case Chapitre sans jeton.

L'Explorateur ne peut choisir que la case Chapitre la plus proche sur sa tuile (voir «Le plus proche» p24).

DÉTRUIRE UNE CASE

Lorsqu'une case est détruite, placez un jeton Détruit dans cette case.

Si la case détruite était une case Génération, placez 2 jetons Détruit dans cette case. S'il y a une Unité dans la case Génération lorsque cette case est détruite, détruisez cette Unité.

Une case détruite est un Obstacle, elle ne bloque pas la LDV. Il n'est pas possible d'interagir avec une case détruite.

RAVIVER UNE CASE

Lorsqu'une case est ravivée (par exemple par la capacité d'une carte), retirez tous les jetons Détruit présents dans cette case.

CONSIDÉRER UNE CASE

Une case peut être considérée comme étant d'un autre type de case (elle perd ses propriétés initiales).

Les cases *Amas de corps* sont considérées comme des cases *Décombres*.

Une case peut être considérée comme ayant également les propriétés d'autres types de case.

Vous pouvez considérer les Coffres comme étant également des Barils explosifs.

OBJETS

Les Explorateurs peuvent obtenir des Objets durant la partie et peuvent s'en équiper, les améliorer et les renforcer en les assemblant avec d'autres Objets. Ils peuvent également se les échanger.

Un Explorateur possède toutes les capacités actives des Consommables dans son Inventaire et tous les Objets dont il est équipé.

Le possesseur de l'Objet est la cible par défaut des capacités actives d'un Objet de ses capacités «Arrivée» ne requérant pas de cible valide.

Lorsqu'un Objet est équipé, ses capacités «Arrivée» sont immédiatement résolues (voir «Capacité Arrivée» p23).

OBJET PRINCIPAL

Un Objet principal est un Objet équipé le plus bas d'un assemblage (il n'améliore pas d'Objet équipé).



RENFORCER UNE ARME OU UNE TENUE

Un Renforcement est un type spécial d'Objet qui peut être combiné avec une Tenue de buste ou une Arme ayant l'icône Renforcement correspondante. Le Renforcement doit être équipé pour être utilisable.

EFFETS D'OBJET

ÉQUIPER OBJET PRINCIPAL

Un Explorateur peut s'équiper au maximum d'1 Objet principal de chaque type, à l'exception des Armes pour lesquelles il peut s'équiper de 2 Armes à une main (des Armes avec l'icône «1 main»).

Vous pouvez d'abord ranger 1 Objet principal du même type avant de vous équiper d'un nouvel Objet principal.

Lorsqu'un Objet principal est équipé, ses capacités «Arrivée» sont immédiatement résolues (voir «Capacités Arrivée» p23).

AMÉLIORER

Un Objet équipé peut être amélioré via l'emplacement vertical Amélioration avec un autre Objet du même type portant l'icône Amélioration correspondante. NB : une Tenue pour buste ne peut pas être améliorée avec une autre Tenue pour buste.

Vous pouvez d'abord ranger 1 Amélioration du même type d'Objet avant d'améliorer cet Objet.

Une Amélioration peut elle-même être améliorée tant que les icônes Amélioration le permettent (exception faite du buste). Considérez l'Amélioration comme étant équipée, et après avoir été placée, résolvez ses capacités «Arrivée».

RENFORCER

Un Objet équipé peut être renforcé via l'emplacement horizontal Renforcement avec un autre Objet portant l'icône Renforcement correspondante.

Vous pouvez d'abord ranger 1 Renforcement du même type d'Objet avant de renforcer cet Objet.

Considérez le Renforcement comme étant équipé, et après avoir été placé, résolvez ses capacités «Arrivée».

Un Renforcement n'affecte que l'Objet qu'il renforce, sauf indication contraire dans son texte.

Un Renforcement est identifié par l'icône à gauche, il ne peut pas être un Objet principal.

AMÉLIORATION

REVOLVER PERFORMANT
Attaque [3]
Après que vous avez attaqué avec une Arme renforcée : résolvez de 2 l'Armure, ainsi que la Volonté du Défenseur [2].

TELEPORTABILIS
Téléportez la cible dans une case adjacente.
Attaque magique [3].

OBJET PRINCIPAL ARME

ROTOPÈDE
Donnez 1 Objet de votre Inventaire à un Explorateur, puis cet Explorateur peut l'activer de même avec vous.
Retirez 1 jeton Porte détruite.

OBJET PRINCIPAL ARTEFACT

RENFORCEMENT

LUNETTE DE PRÉCISION
Cet Arme peut cibler à travers les Obstacles.

OBJETS NON ÉQUIPÉS / RANGÉS

AMÉLIORATION

PLIEUR DE RÉALITÉ
Téléportez-vous à 1 case de distance.

AÉROCAPE
Vous pouvez vous déplacer à travers les Obstacles.

BOITES CLOUTÉES
Lors de chaque Événement Horreur : déplacez-vous jusqu'à 1 case.

OBJET PRINCIPAL TENUE

CONSUMMABLES (NON ÉQUIPÉS)

EXEMPLE D'INVENTAIRE

RENFORCEMENT

HOLSTER EN CUIR
Équipez-vous d'1 Arme à distance principale.
Améliorez l'Objet ou Renforcez l'Objet sur une Arme à distance équipée.
Lorsque vous prenez une carte Arme avec Gagner l'Objet : regagnez 1 Vigor.

TYPES D'OBJET

Il y a 4 types d'Objets principaux, chacun ayant sa pioche : Tenue, Arme, Artefact et Consommable.



TENUE

Une Tenue est un Objet associé au buste, aux jambes, ou à la tête. Une Tenue doit être équipée pour profiter de ses propriétés, en général elle augmente l'Armure et la Volonté.

Une Tenue liée au buste est reconnaissable à l'icône Renforcement sur la droite de la carte. Une Tenue liée à la tête est reconnaissable à l'icône Amélioration au bas de la carte. Une Tenue liée aux jambes est reconnaissable à l'icône Amélioration en haut de la carte.



ARME

Une Arme permet aux Explorateurs d'attaquer d'autres Unités (voir «Attaquer» p14). Une Arme doit être équipée pour être utilisée. Certaines Armes augmentent l'Armure ou la Volonté lorsqu'elles sont équipées.



ARTEFACT

Un Artefact est un Objet conférant des pouvoirs magiques, un atout supplémentaire pour les Explorateurs. Un Artefact doit être équipé pour être utilisé. Certains Artefacts augmentent la Volonté lorsqu'ils sont équipés.



CONSOMMABLE

Un Consommable est utilisable sans avoir à s'en équiper, il n'est jamais considéré comme étant en jeu. Après avoir été utilisé, un Consommable est détruit.

EXEMPLES DE COMBINAISONS IMPOSSIBLES



RANGER OBJET (📁)

Certains effets vous demandent de ranger un Objet : un Objet précis, ou celui de votre choix (Objet principal, Amélioration, ou Renforcement).

Pour ranger un Objet, placez-le, ainsi que ses Améliorations et Renforcements, dans votre Inventaire, inclinés à 90° pour indiquer cet état.

GAGNER OBJET

Lorsque vous résolvez l'effet *Gagner Objet* :

- Piochez 2 cartes Objet sur le dessus des pioches Objets de votre choix (vous pouvez choisir la même pioche Objet 2 fois et vous pouvez regarder la première avant de choisir dans quelle pioche prendre la deuxième).
- Choisissez 1 de ces 2 cartes : soit vous la détruisez, soit vous la reposez sur le dessus de sa pioche d'origine.
- Gardez l'autre carte ou donnez-la à un Explorateur adjacent. Considérez cet Objet comme un *Objet gagné*.
- Vous pouvez résoudre l'effet *Équiper Objet principal* sur cet Objet s'il correspond au type lié à votre classe d'Explorateur :

CLASSE	TYPE D'OBJET
Tireur	Tenue
Costaud	Arme
Mystique	Artefact
Artisan	tout type

MÉLANGER PIOCHE OBJETS

Mélanguez séparément chaque pioche Objets.

Les cartes de la défausse Objets ne sont jamais mélangées dans leurs pioches d'origine.

UTILISER ÉTABLI

Lorsque vous résolvez l'effet *Utiliser Établi* :

- 1) Piochez 3 cartes Objet sur le dessus des pioches Objets de votre choix (vous pouvez choisir la même pioche Objet plusieurs fois et vous pouvez regarder la carte piochée avant de choisir dans quelle pioche prendre la suivante).
- 2) Vous pouvez échanger les cartes piochées avec celles de votre Inventaire (équipées ou non).
- 3) Choisissez 1 carte que vous gardez ou que vous donnez à un Explorateur adjacent
- 4) Détruisez n'importe lesquelles des cartes restantes, puis placez celles non détruites sur le dessus de leur pioches d'origine dans l'ordre de votre choix, le cas échéant.
- 5) Résolvez l'effet *Utiliser Inventaire*.

2 ÉCHANGER

Dépensez 2 Vigueur pour débiter un échange avec 1 Explorateur auquel vous êtes adjacent. Vous pouvez donner et recevoir n'importe quel nombre d'Objets.

Tout Objet échangé qui était équipé devient rangé.

3 UTILISER INVENTAIRE

À part les Consommables, tout Objet doit être équipé avant de pouvoir utiliser ses capacités et effets.

Dépensez 3 Vigueur pour résoudre l'effet *Utiliser Inventaire*. Au lieu d'utiliser votre propre Inventaire, vous pouvez utiliser celui d'1 Explorateur auquel vous êtes adjacent.

Lorsque vous résolvez l'effet *Utiliser Inventaire* :

- 1) Rangez tous vos Objets.
- 2) Équipez-vous de n'importe quel nombre d'Objets principaux.
- 3) Améliorez et renforcez n'importe quel nombre d'Objets dont vous êtes équipés.
- 4) Donnez n'importe quel nombre d'Objets aux Explorateurs adjacents au vôtre.

EXEMPLE POUR L'EFFET GAGNER OBJET



Kim dépense 3 Vigueur pour activer un Coffre adjacent. Elle regagne 1 Essence et résout l'effet *Gagner Objet*.



Kim garde la Tenue «Plieur de réalité».



Elle est de la classe Tireur et peut donc immédiatement s'équiper avec en tant que Tenue principale (en utilisant l'effet *Équiper Objet principal* avec un Objet gagné, sans dépenser de Vigueur).



Si elle choisit de s'équiper du «Plieur de réalité» grâce à l'effet *Gagner Objet*, l'Objet «Bottes cloutées» (Tenue principale) doit être rangé (ainsi que ses Améliorations et Renforcements).

Elle peut toujours dépenser 3 Vigueur pour résoudre l'effet *Utiliser Inventaire* lui permettant de s'équiper de n'importe quel nombre d'Objets principaux, puis d'améliorer et renforcer n'importe quel nombre d'Objets équipés.

CHAPITRE

Progresser est directement lié au développement de l'histoire à travers ses Chapitres. En avançant dans les Chapitres, les Explorateurs s'approchent de leur salut temporaire ou de leur perte. Ils doivent progresser à travers les Chapitres, jusqu'à résoudre l'effet *Victoire* (voir «*Victoire*» p21), ou si le Scénario l'indique, affronter le Dénouement (voir «*Dénouement*» p21).

Les Explorateurs possèdent toutes les capacités actives du Chapitre en cours. L'Explorateur actif est par défaut la cible des capacités actives du Chapitre.

Lorsqu'un nouveau Chapitre est révélé, résolvez ses capacités «*Arrivée*» (voir «*Capacités Arrivée*» p23) et réinitialisez l'échelle Génération et l'échelle Horreur.

Si l'échelle Génération est désactivée ou qu'elle n'est pas indiquée par la carte Chapitre, ignorez la Phase Génération.

Si l'échelle Horreur est désactivée ou qu'elle n'est pas indiquée par la carte Chapitre, ignorez la Phase Horreur.

CHAPITRE BLOQUANT

Certains Chapitres comportent l'icône Blocage qui empêche de passer au Chapitre suivant en activant une case Chapitre (voir «*Case Chapitre*» p18).



Une des capacités d'un tel Chapitre indique comment passer au Chapitre suivant ou comment placer un jeton Sortie (voir «*Placer un jeton Sortie*» p21).

EFFETS DE CHAPITRE

PLACER UN JETON ENTRÉE

- 1) Prenez la tuile du dessus de la pioche Tuiles et placez-la dans la zone de jeu (ignorez ceci si vous effectuez la 'Mise en place').
- 2) Placez un jeton Entrée sur l'icône Orientation de cette tuile en le faisant pointer vers l'intérieur (ignorez cette étape si la tuile est la première du Scénario).
- 3) Placez les Explorateurs dans des cases libres adjacentes au jeton Entrée ou sur le jeton Entrée.
- 4) Résolvez les capacités «*Arrivée*» de leurs cartes Explorateur et de leurs Objets équipés.

PLACER UN JETON SORTIE

Lorsqu'un nouveau Chapitre possédant un effet *Placer le jeton Sortie* est révélé, l'Explorateur actif choisit où il place le jeton Sortie, sur une Issue inexplorée du plateau qui ne contient pas déjà de jeton Entrée, en le faisant pointer vers l'extérieur.

Lorsque le dernier Explorateur survivant prend la Sortie :

- 1) Bannissez chaque Monstre sur le plateau.
- 2) Mélangez et placez sous la pioche Tuiles les tuiles du plateau.
- 3) Retournez la carte Chapitre en cours et résolvez les capacités «*Arrivée*» du nouveau Chapitre révélé (voir «*Capacités Arrivée*» p23).

AJOUTER UN NIVEAU D'OBJETS

Lorsqu'un effet de Chapitre indique d'ajouter les Objets d'un Niveau précis, prenez toutes les cartes Objet de ce Niveau et mélangez-les dans les pioches correspondantes.

DÉBUTER UNE NOUVELLE MANCHE

Certains Chapitres possèdent une capacité «*Arrivée*» nommée *Débuter une nouvelle Manche* : elle sert d'entracte. Une fois cet effet résolu, débutez une nouvelle Manche à la Phase Explorateurs. Les Explorateurs retrouvent leur Vigueur maximale, et les marqueurs Horreur et Explorateur retournent dans leurs réserves respectives.

DÉBUTER LE DÉNOUEMENT

Certains Scénarios utilisent une tuile spécifique au Dénouement.

- 1) Mettez en jeu la tuile Dénouement spécifique au Scénario.
- 2) Placez les Explorateurs dans des cases libres adjacentes aux illustrations de jeton Entrée ou sur les illustrations de jeton Entrée.
- 3) Placez la carte Dénouement du Scénario à côté de la tuile Dénouement et réalisez sa Mise en place.
- 4) Lisez les conditions de victoire et de défaite, ainsi que les spécificités indiquées.

Les Explorateurs survivants partagent victoire et défaite. Leur équipe remplit la condition de victoire même si certains d'entre eux sont éliminés durant le Dénouement. Si la condition de défaite est remplie, tout est perdu et les Explorateurs éliminés auparavant sont invités à rire de manière sinistre alors qu'ils s'abattent sur les Explorateurs encore en jeu.

VICTOIRE

Lorsqu'un effet *Victoire* est résolu, retournez la carte Chapitre en cours. La partie prend fin : tous les Explorateurs encore en jeu remportent la partie.

VARIANTE : MODE CAMPAGNE

Si des Explorateurs survivent au Scénario, ils peuvent en commencer un autre. Après avoir terminé le Scénario, chaque Explorateur qui n'a pas été détruit :

- ♦ décide quels Objets et Événements Exploration lié il conserve,
- ♦ ajoute la valeur des cartes conservées de cette façon pour calculer sa *Menace Campagne* :

OBJET			ÉVÉNEMENT LIÉ
NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1	2	3	2

Après la mise en place du nouveau Scénario :

- 1) Chaque Explorateur résout l'effet *Utiliser Inventaire*.
- 2) Chaque Explorateur positionne son échelle Essence à 0 et son échelle Santé au maximum.
- 3) Résolvez toutes les capacités «*Arrivée*» du nouveau Chapitre.
- 4) Augmentez la Menace d'autant que la *Menace Campagne* la plus élevée parmi les Explorateurs.

ÉVÉNEMENTS

Les cartes Événement peuvent grandement influencer sur le déroulement de la partie.

La carte Événement du dessus d'une défausse est l'événement en cours.

Les capacités passives des cartes Événement en cours influencent la partie de manière continue, et affectent toutes les Unités du plateau.

Lorsqu'un nouvel Événement est révélé, résolvez ses capacités «Arrivée» (voir «Capacités Arrivée» p23).

Il y a 2 types d'Événements : les Événements Exploration et les Événements Horreur.

ÉVÉNEMENTS EXPLORATION



Seuls les Explorateurs peuvent utiliser les Événements Exploration. Pour cela, un Explorateur peut soit dépenser 3 Vigueur pour activer une case Événement adjacente (voir «Case Événement» p18), soit résoudre un effet *Invoquer Événement Exploration* ou un effet *Ré-invoquer Événement Exploration* (voir «Invoquer Événement Exploration» p22).

Les Explorateurs possèdent toutes les capacités actives de l'Événement Exploration en cours. L'Explorateur actif est la cible par défaut des capacités actives et «Arrivée» de l'Événement.

ÉVÉNEMENT LIÉ



Certains Événements Exploration possèdent une icône Lien. L'Explorateur actif prend cette carte

Événement et la place à côté de sa carte Explorateur. Les capacités de cet Événement sont traitées comme si elles faisaient partie de sa carte Explorateur.

ÉVÉNEMENTS HORREUR



Durant la Phase Horreur, un Explorateur jette le dé Basique (D10).

Si le résultat est au moins égal à l'échelle Horreur, révélez 1 carte Événement Horreur (voir «Phase Horreur» p11).

Chaque Monstre en jeu possède toutes les capacités actives de l'Événement Horreur en cours.

EFFETS D'ÉVÉNEMENT

INVOQUER ÉVÉNEMENT EXPLORATION

Lorsque vous résolvez l'effet *Invoquer Événement Exploration* :

- 1) Piochez une carte de la pioche Événements Exploration. Si cette pioche est vide, mélangez sa défausse pour en recréer une.
- 2) Résolvez les capacités «Arrivée» de cette carte (voir «Capacités Arrivée» p23).
- 3) Si c'est un Événement lié, l'Explorateur actif la prend (voir «Événements liés» p22), sinon placez-la face visible sur le dessus de la défausse Événements Exploration.

INVOQUER ÉVÉNEMENT HORREUR

Lorsque vous résolvez l'effet *Invoquer Événement Horreur* :

- 1) Augmentez d'1 la Menace (voir «Augmenter la Menace» p11).
- 2) Piochez une carte de la pioche Événements Horreur. Si cette pioche est vide, mélangez sa défausse pour en recréer une.
- 3) Résolvez les capacités «Arrivée» de cette carte (voir «Capacités Arrivée» p23).
- 4) Placez cette carte face visible sur le dessus de la défausse Événements Horreur.

RE-INVOQUER ÉVÉNEMENT EXPLORATION

Lorsque vous résolvez l'effet *Ré-invoquer Événement Exploration* : résolvez les capacités «Arrivée» de l'Événement Exploration en cours.

RE-INVOQUER ÉVÉNEMENT HORREUR

Lorsque vous résolvez l'effet *Ré-invoquer Événement Horreur* : résolvez les capacités «Arrivée» de l'Événement Horreur en cours.

MÉLANGER PIOCHE ÉVÉNEMENTS

Lorsque vous mélangez une pioche Événements, (Exploration ou Horreur), mélangez les cartes encore dans la pioche avec celles de la défausse correspondante.



CAPACITÉS

Seules les cartes effectivement en jeu influencent la partie avec leurs capacités.

Concernant les Événements, l'Événement Exploration en cours et l'Événement Horreur en cours sont considérés comme étant en jeu.

Concernant les Objets dans les Inventaires, seuls ceux équipés sont considérés comme étant en jeu.

Un Consommable n'est pas en jeu, mais ses capacités peuvent être jouées par son possesseur depuis son Inventaire.

Un Explorateur possède les capacités de sa carte Explorateur, ainsi que des Objets dont il est équipé. Les cartes Événement et Chapitre n'ont pas de possesseur défini.

L'élément effectif d'une capacité qui influence la partie est appelé un effet (voir «Effets» p26).

TYPES DE CAPACITÉ

Il y a 3 types de capacités : active, passive et «Arrivée».

CAPACITÉS ACTIVES

L'Unité active dépense le coût d'activation d'une de ses capacités pour l'utiliser.

Le coût d'activation peut être :

- dépenser Vigueur (⚡), Essence (⚡), ou Santé (♥),
- détruire la carte après avoir utilisé sa capacité (⊗),
- un autre coût ou condition indiqués sur la carte.

La plupart des capacités actives nécessitent une cible valide, telle qu'une Unité ou une case que cette capacité va affecter (voir «Cibler» p24).



Une capacité active ne requérant pas de cible valide affecte par défaut l'Unité active.



La première capacité affecte la cible, mais la seconde affecte le possesseur de cette carte.

Les capacités actives sont résolues une par une : résolvez tous les effets d'une capacité active jouée avant d'en résoudre une autre.

Si une capacité nécessite de dépenser de la Vigueur, elle ne peut être jouée que durant le tour de son possesseur.

CONCEPT : JOUER EN DEHORS DE VOTRE TOUR

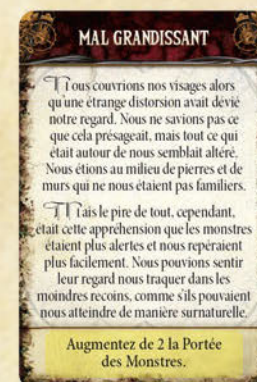
Entre chaque action d'une Unité, tout joueur peut jouer une capacité active ne nécessitant pas de dépenser de la Vigueur.

Ces capacités peuvent être utilisées entre les actions d'autres Explorateurs et des Monstres, et entre les tours des Explorateurs et des Monstres.

Elles ne peuvent pas être utilisées pour interrompre une autre action (par exemple entre un jet de dés et l'application de son résultat, entre la destruction d'un Monstre et la résolution de son effet, ou entre l'accomplissement d'un Chapitre et les capacités «Arrivée» du nouveau Chapitre).

CAPACITÉS PASSIVES

Les capacités passives ne nécessitent pas d'Unité active, car elles n'ont pas de coût, elles influent sur le jeu de manière continue tant que la carte est en jeu.



CAPACITÉS ARRIVÉE

Les capacités «Arrivée» sont résolues une seule fois, lorsque la carte entre en jeu.

Elles sont repérées par l'icône (S).



Suivant le type de carte, l'entrée en jeu ne se fait pas de la même façon, leur condition «Arrivée» condition et l'Unité active changent :

TYPE DE CARTE	CONDITION «ARRIVÉE»	CIBLE PAR DÉFAUT
Explorateur	L'Explorateur est placé sur une tuile	L'Explorateur placé
Objet	Un Objet est équipé	Le possesseur de l'Objet
Monstre	À la génération du Monstre	Le Monstre qui apparaît
Événement	À la révélation de la carte	L'Explorateur qui a invoqué l'Événement
Exploration	Événement Exploration	Exploration (ou l'a ré-invoqué)
Événement	À la révélation de la carte	Indiqué par le texte de la carte
Horreur	Événement Horreur	
Chapitre	À la révélation de la carte Chapitre	Indiqué par le texte de la carte

CIBLER

LIGNE DE VUE

Le concept de ligne de vue (LDV) est utilisé pour déterminer des cibles valides. La LDV est une ligne imaginaire tracée entre le centre de la case de la source et le centre de la case de la cible. Si la LDV traverse un élément bloquant, la cible n'est pas valide.

Si la LDV touche le coin d'un Mur, ou l'angle d'une case d'un élément bloquant, la LDV est valide.

ADJACENCE

Toute case qui est à côté de l'Unité active et dans sa LDV est considérée comme lui étant adjacente.

Un Mur ou une Porte est adjacent à une Unité s'il délimite la case où l'Unité se trouve.



Si les 2 Portes sont ouvertes, Lorrai est adjacente à Hank, Phillip et la case Chapitre. Elle peut fermer la Porte à laquelle elle est adjacente, mais pas celle adjacente à Phillip. Si au moins une des Portes est ouverte, Lorrai est adjacente à Phillip.

Si Kim possédait la capacité active : **2 2** Fermer la Porte ciblée, elle pourrait fermer n'importe laquelle des 2 Portes, considérant qu'elle peut cibler au moins 1 case adjacente à chacune de ces Portes..

OBSTACLES

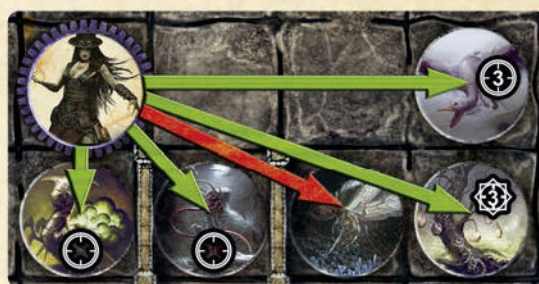
Un Obstacle est une case infranchissable qui ne bloque pas la LDV.

Un Obstacle est : une Unité, une case Action, une case détruite, ou un Baril explosif.

ÉLÉMENTS BLOQUANTS

Un élément bloquant est un Mur, une case Décombres, ou une Porte fermée.

Un élément bloquant bloque la LDV.



LE PLUS PROCHE

En fonction de l'effet, utilisez le type de case/l'Unité la plus proche de votre position sur votre tuile. Comptez les cases directement en ignorant les Fosses, les Obstacles et les éléments bloquants.

Pour l'explication détaillée du choix de l'Explorateur le plus proche par les Monstres pour se déplacer, voir «Déplacement des Monstres», p28.

TÉLÉPORTER ♦ SE DÉPLACER ♦ GÉNÉRER

Si la case est occupée, l'Explorateur choisit la case libre la plus proche de cette case.



CIBLER UNE TUILE

Une capacité peut cibler soit son possesseur, soit l'unité active. Si elle n'indique pas de cible, son périmètre d'action est la tuile où se trouve la source de cette capacité.

Une capacité ayant un possesseur est une capacité active ou «Arrivée» d'un Objet ou d'une Unité.



Exemple de ciblage de tuile par l'Unité active : Lorrai peut choisir tout Explorateur sur sa tuile pour lui faire regagner 1 Santé.



Exemple d'Artefact dont la capacité passive affecte les Explorateurs. Si vous êtes équipés de cet Objet, les Explorateurs sur votre tuile peuvent cibler les Unités Éthérées. Cette capacité ne nécessite pas d'avoir une Unité active (elle est passive), mais elle a un possesseur (l'Explorateur qui en est équipé).

Une capacité ayant une Unité active est une capacité «Arrivée» de carte Événement Exploration, une capacité de carte Chapitre, ou d'Événement en cours.

Attaque magique [3] contre chaque Monstre.

Exemple d'Événement Exploration ayant une capacité «Arrivée». Lorsque vous activez cet Événement, vous attaquez tous les Monstres sur votre tuile. Cette capacité possède une Unité active (l'Explorateur qui joue l'Événement Exploration).

Attaque magique [1 2] contre chaque Explorateur ; Attaque magique [2] contre chaque Explorateur.

La carte Événement Horreur Tremblements possède une capacité «Arrivée» et ne cible donc pas une tuile (il n'y a pas d'Unité active et pas de possesseur). Tous les Explorateurs sur tout le plateau seront attaqués 2 fois.

ADJACENCE ENTRE TUILES

Une capacité qui n'a pas de cible définie cible la tuile de sa source si elle a un possesseur ou une Unité active.

La seule exception à cette règle concerne les capacités qui affectent les Unités adjacentes. Si votre Explorateur se situe dans la case Issue d'une tuile, vous affectez également les Unités adjacentes situées dans les cases Issue de la tuile connectée à votre case Issue.



CIBLAGE DE MÊLÉE

⌚ Pour cibler en Mêlée, la cible doit être soit l'Unité active, soit une Unité qui lui est adjacente.

CIBLAGE À DISTANCE

Il y a 2 types de ciblage à distance :

- ⊗ La cible doit être à Portée **X**, sans Obstacle dans la LDV.
- ⊗ La cible doit être à Portée **X**, en ignorant tout Obstacle traversé par la LDV.

La Portée **X** représente le nombre de cases à traverser pour rejoindre la case où se trouve la cible en ignorant tout Obstacle. Un effet altérant la Portée d'une Unité n'affecte que les capacités actives effectuant un ciblage à distance.

Une Unité peut se cibler elle-même avec un ciblage à distance.

Si l'Arme possède une capacité active à distance produisant un effet *Attaque*, cette Arme est considérée comme une «Arme à distance». Si l'Arme possède une capacité active de mêlée produisant un effet *Attaque*, cette Arme est considérée comme une «Arme de mêlée».

CIBLAGE DOUBLE

Certaines capacités actives nécessitent de spécifier 2 cibles (la même cible peut être choisie 2 fois).



Placez des marqueurs Explorateur en fonction du nombre de fois où la capacité active a été jouée, sans se baser sur le nombre d'effets continus résolus. La première capacité active de cet Objet affectera ses cibles (pas l'Unité active, ni toutes les unités !).

CIBLES MULTIPLES

Si un effet affecte plusieurs Unités ou cases, il affecte chacune des Unités et cases spécifiées.

Le dernier
se restera
cette prison
onds de cet
ion résonna,
l que nos âmes
le temps que
et des ombres
aussi vite que
ins l'abîme.

- ⊗ La Menace passe à 5.
- ⊗ Chaque Explorateur résout Gagner Objet.
- ⊗ Chaque Explorateur se déplace jusqu'à 1 case.

Lorsque cette carte arrive en jeu, chaque Explorateur résout l'effet *Gagner Objet* et chaque Explorateur se déplace de 0 ou 1 case.

EXEMPLES D'UNITÉS AFFECTÉES :

VOUS JOUEZ CETTE CAPACITÉ :	QUI EST ATTAQUÉ ?
⊗ Attaque [2].	Vous vous attaquez vous-même .
⊗ ⌚ Attaque [2].	Vous attaquez une cible valide, ici avec un ciblage de mêlée. <i>Vous ne pouvez pas cibler une Unité Éthérée avec cette capacité, sauf si un effet vous le permet. D'autres exemples dans ce tableau peuvent être utilisés pour attaquer des Unités Éthérées.</i>
⊗ Attaque [2] contre le Monstre le plus proche.	Vous attaquez le Monstre le plus proche sur votre tuile. <i>Pour déterminer le plus proche, comptez les cases directement, en ignorant tout Mur, Fosse, Unité et case infranchissable.</i>
⊗ Attaque [2] contre chaque Monstre.	Vous attaquez chaque Monstre présent sur votre tuile. <i>Ne faites qu'1 Jet d'attaque, son résultat final est appliqué à chaque Défenseur.</i>
⊗ Attaque [2] contre 1 Monstre.	Vous choisissez d'attaquer 1 des Monstres présents sur votre tuile.
⊗ Attaque [2] contre 1 Monstre du plateau.	Vous choisissez d'attaquer 1 des Monstres présents sur le plateau.

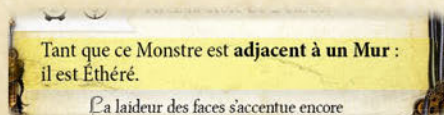
VOUS JOUEZ CETTE CAPACITÉ :	QUI EST DÉPLACÉ ?
⊗ Déplacez-vous jusqu'à 2 cases.	Vous vous déplacez jusqu'à 2 cases (0, 1 ou 2 cases).
⊗ ⌚ La cible se déplace jusqu'à 2 cases.	La cible à laquelle vous êtes adjacent se déplace jusqu'à 2 cases (c'est elle qui choisit son déplacement). <i>Si cette cible est un Monstre stupide, il se déplace jusqu'à 2 cases en direction de l'Explorateur le plus proche du plateau (voir «Déplacement des Monstres», p28).</i>
⊗ ⌚ Déplacez la cible jusqu'à 2 cases.	Vous déplacez la cible à laquelle vous êtes adjacent jusqu'à 2 cases (c'est vous qui choisissez son déplacement).
⊗ Chaque Monstre se déplace jusqu'à 2 cases.	Chaque Monstre sur votre tuile se déplace jusqu'à 2 cases en direction de l'Explorateur dont il est le plus proche. <i>Cas d'un Événement Horreur : ⌚ Chaque Monstre se déplace jusqu'à 2 cases. Chaque Monstre présent sur le plateau se déplace jusqu'à 2 cases en direction de l'Explorateur dont il est le plus proche (il n'y a pas de possesseur de l'effet ou d'Unité active, donc l'effet ne se limite pas à une tuile précise).</i>
⊗ Chaque Explorateur se déplace jusqu'à 2 cases.	Chaque Explorateur sur votre tuile se déplace jusqu'à 2 cases.
⊗ Déplacez chaque Monstre jusqu'à 2 cases.	Vous déplacez chaque Monstre présent sur votre tuile jusqu'à 2 cases.

EXEMPLE DE CAPACITÉ (AVANCÉE) :	COMMENT LA JOUER
⊗ ⌚ 1 Monstre adjacent à la case Événement ciblée perd 1 Santé.	Pour jouer cette capacité, vous devez dépenser 3 Vigueur et cibler une case Événement adjacente. Lorsque cette capacité est résolue, choisissez 1 Monstre adjacent à la case Événement ciblée. Ce Monstre perd 1 Santé.
⊗ ⌚ Détruire 1 Levier adjacent Bannissez le Monstre ciblé.	Pour jouer cette capacité, vous devez dépenser 2 Vigueur, détruire 1 Levier auquel vous êtes adjacent et cibler 1 Monstre auquel vous êtes adjacent. Lorsque cette capacité est résolue, bannissez le Monstre ciblé (voir «Bannir», p13).

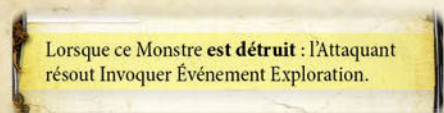
EFFETS

EFFETS CONDITIONNELS

Ce peut être un effet continu actif tant que sa condition est remplie. Un effet alternatif peut être listé avec la clause «sinon».



Ce peut être un effet qui se résout chaque fois qu'une condition est déclenchée.

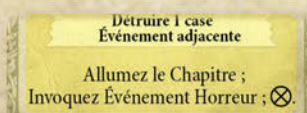


Lorsque vous jouez une capacité active, il peut y avoir un effet qui sera résolu en étant basé sur une condition spécifique.



S'il y a un Monstre blessé sur la tuile du K'thun, chaque Monstre présent sur sa tuile est soigné, sinon le K'thun attaque chaque Explorateur présent sur sa tuile.

En plus des coûts spécifiques, les capacités actives peuvent avoir des conditions qui doivent être remplies.



Dans cet exemple, Détruire 1 case Événement adjacente n'est pas une condition, mais un coût pour jouer la capacité active. Pour jouer cette capacité active vous devez détruire une case Événement adjacente. Ce coût ne peut pas être le résultat d'un autre effet qui détruit une case Événement adjacente.

CONDITION DÉCOMPTÉE (YX)

Parfois, une condition nécessite d'être déclenchée plusieurs fois afin de résoudre un effet spécifique :



L'Explorateur qui invoque cette carte Événement Exploration lié la place à côté de son tableau Joueur. Chaque fois que l'Explorateur détruit une Unité, placez 1 jeton Décompte sur cette carte. Lorsque le 3^e jeton Décompte est placé, l'effet Allumer le Chapitre est résolu, réduisez de 2 la Menace et détruisez cette carte.

Parfois, une capacité active nécessite d'être jouée plusieurs fois pour résoudre un effet spécifique :



Chaque fois que la capacité active «Dépenser 1 Santé» est jouée, placez 1 jeton Décompte sur la carte Chapitre. Lorsque le 4^e jeton Décompte est placé, l'effet Passer au Chapitre suivant est activé.

Rappel : vous pouvez toujours dépenser 1 Essence au lieu de dépenser 1 Santé (même pour le coût d'une capacité active).

Chaque fois que la condition est déclenchée ou la capacité active jouée, placez 1 jeton Décompte sur la carte qui comporte la condition décomptée.

Dès que le nombre de jetons Décompte atteint la valeur de décompte, retirez tous les jetons Décompte et résolvez l'effet de la condition décomptée.

EFFETS CONTINUS (X) (X)

La plupart des capacités actives et «Arrivée» sont résolues immédiatement lorsqu'elles sont jouées.

Un effet continu joué par une Unité active continue à influencer ses cibles, même après sa résolution. Il dure jusqu'au prochain tour de l'Unité active : il est identifié par l'icône (X) signifiant «cette Manche».

La valeur (x) indique le nombre maximum de fois où cet effet peut se cumuler.

Exemple : la capacité de l'Arme Pistolet Ébulli-sang :



Lorsque l'Explorateur touche sa cible avec cette Arme, ses Jets d'attaque suivants sont améliorés. Cet effet peut être cumulé jusqu'à 2 fois et dure jusqu'au début de la prochaine Phase Explorateurs.

Rappel : Comme seule l'Unité équipée d'un Objet possède ses capacités, cette capacité se déclenchera pour chaque attaque de cet Explorateur uniquement, et il en profitera pour toutes ses attaques, pas seulement celles du Pistolet Ébulli-sang.

UTILISER LES MARQUEURS EXPLORATEUR

Un Explorateur utilise ses marqueurs Explorateur pour indiquer ses effets continus sur la partie (voir «Marqueurs Explorateur» p13).

Au début de la Phase Explorateurs, remplacez tous les marqueurs Explorateur sur leur tableau Joueur correspondant (ces effets continus prennent fin).

Avant de résoudre un effet continu :

- 1) S'il n'y a plus de marqueur Explorateur disponible ou que la valeur maximum de cumul d'un effet a été atteinte, ignorez l'étape suivante.
- 2) Placez 1 marqueur Explorateur sur la carte activée pour indiquer cette activation et résolvez l'effet continu.

Si la carte comportant votre marqueur Explorateur est détruite, ses effets continus n'influent plus sur leurs cibles et le marqueur Explorateur est remplacé sur votre plateau Joueur.

CARTE DÉTRUITE COMPORTANT DES MARQUEURS EXPLORATEUR

Certains Consommables et Événements liés possèdent un effet continu ainsi qu'une icône Détruit (soit en tant que coût, soit en tant qu'effet).

Lorsque vous résolvez ce type d'effet continu en détruisant un Consommable ou un Événement lié :

- ♦ ne placez pas la carte dans la défausse concernée avant d'avoir remplacé votre marqueur Explorateur sur votre tableau Joueur,
- ♦ vous ne pouvez plus jouer de capacité fournie par cette carte,
- ♦ vous ne pouvez pas détruire cette carte à nouveau pour satisfaire d'autres effets,
- ♦ si c'est un Événement lié, il n'est plus considéré comme étant en jeu (ses capacités passives n'influent plus sur la partie).



UTILISER LES MARQUEURS HORREUR

L'Horreur possède ses propres marqueurs pour représenter les effets continus des Monstres et des Événements Horreur.

Au début de la Phase Horreur, remplacez tous les marqueurs Horreur à côté de la pioche Événements Horreur (ces effets continus prennent fin).

Avant de résoudre un effet continu de Monstre et d'Événement Horreur :

- 1) S'il n'y a plus de marqueur Horreur disponible, ignorez l'étape suivante.
- 2) Placez 1 marqueur Horreur sur la carte active et résolvez l'effet continu.

Si la carte comportant le marqueur Horreur est détruite, ses effets continus n'influent plus sur leurs cibles et le marqueur Horreur est remplacé à côté de la pioche Événements Horreur.



RETIRER UN MARQUEUR EXPLORATEUR/HORREUR DE LA CARTE

Un effet conditionnel peut être déclenché par le fait de retirer un marqueur Explorateur/Horreur de la carte.



Au début de la Phase Explorateurs, s'il y a 1 marqueur Explorateur sur votre Pendentif Stygien : remplacez-le sur votre tableau Joueur et regagnez 1 Essence, puis détruisez le Pendentif Stygien.

Une capacité active peut avoir un coût indiquant de retirer le marqueur Explorateur/Horreur de la carte.



S'il y a un marqueur Explorateur sur votre Scie circulaire, vous pouvez jouer sa 2^e capacité active à tout moment (même hors de votre tour) dont le coût est de remplacer le marqueur Explorateur sur votre tableau Joueur. Une fois cette capacité résolue, attaquez 1 Unité adjacente.

EFFETS MULTIPLES

Une capacité peut donner lieu à la résolution de plusieurs effets. Dans ce cas, résolvez-les dans l'ordre dans lequel ils sont écrits dans le texte.



Immédiatement après l'Attaque (quel que soit le résultat), résolvez l'effet continu qui affecte la cible de cette capacité active (il peut se cumuler jusqu'à 2 fois).

JET D'EFFET

Parfois, lorsqu'un effet est résolu, un joueur doit jeter le dé Basique, et, suivant le résultat, l'effet est résolu ou non. Si la clause 'sinon' est présente, un effet alternatif sera résolu si le résultat du jet est inférieur à la valeur attendue.

✕ - Jetez le dé Basique, et si le Jet d'effet est au moins égal à ✕, résolvez cet effet.

EFFETS COMMUNS

Certains effets ne sont pas spécifiques à un type de carte et peuvent être utilisés dans des contextes différents.

Un effet indiquant «ce Monstre» se réfère au Monstre sur la carte duquel la capacité est présente.

DÉTRUIRE (✕)

Un certain nombre d'éléments du jeu peuvent être détruits :

- ♦ une case (voir «Détruire une case» p18),
 - ♦ un Monstre (voir «Détruire un Monstre» p13),
 - ♦ un Explorateur (voir «Détruire un Explorateur» p13),
 - ♦ un Objet :
- 1) Si l'Objet est équipé, rangez-le (voir «Ranger l'Objet» p19).
 - 2) Remplacez les marqueurs Explorateur qui sont dessus sur le tableau Joueur correspondant.
 - 3) Placez l'Objet sur la défausse Objets.
- ♦ un Événement lié : placez l'Événement sur le dessus de la défausse Événements Exploration.

PRENDRE

Lorsque vous résolvez l'effet Prendre, cherchez dans la pioche correspondante pour prendre une carte. Puis, mélangez cette pioche.

PRENDRE DES MONSTRES SPÉCIFIQUES

Lorsque vous résolvez l'effet Prendre pour prendre des Monstres spécifiques, cherchez dans les emplacements suivants :

- ♦ la pioche Monstres (mélangez-la ensuite),
- ♦ la défausse Monstres,
- ♦ les Monstres retirés du jeu,
- ♦ les Monstres pas encore ajoutés à la partie.

COMPORTEMENT DES MONSTRES

Si aucun Explorateur n'a été détruit, les actions des Monstres sont déterministes et sont résolues par n'importe quel joueur (voir «*Monstres stupides*» ci-dessous).

Sinon, les joueurs éliminés s'occupent des Monstres (voir «*Monstres comploteurs*» ci-dessous).

MONSTRES COMPLOTEURS

Lors du tour des Monstres, les joueurs éliminés gèrent les Monstres. Ils agissent comme un esprit de ruche qui contrôle chacune de leurs actions.

Les Monstres peuvent se déplacer, utiliser leurs capacités ou interagir avec la tuile Plateau en :

- ouvrir ou fermer une Porte en dépensant 3 Vigueur (voir «*Ouvrir/fermer une Porte*» p17),
- détruire une Porte en dépensant 4 Vigueur,
- Activer un piège en dépensant 3 Vigueur (voir «*Activer un piège*» p17).

MONSTRES STUPIDES

Tant qu'aucun Explorateur n'a été détruit, les Monstres sont gérés en tant que Monstres stupides.

Lors de son tour, un Monstre stupide utilise ses capacités si possible, sinon il se déplace vers l'Explorateur dont il est le plus proche. Utiliser ses capacités actives est prioritaire sur le déplacement. Il fait ceci jusqu'à ce qu'il ait épuisé toute sa Vigueur ou qu'il ne puisse plus utiliser de capacité, ou qu'il ne puisse plus se déplacer parce qu'il est bloqué.

Sauf indication contraire, un Monstre prend pour cible, pour ses capacités et son déplacement, l'Explorateur dont il est le plus proche.

Si au moins 2 Explorateurs sont à équidistance, le Monstre cible en priorité l'Explorateur possédant la Santé la plus basse, si ces Explorateurs ont autant de Santé l'un que l'autre, le joueur qui joue le Monstre choisit lequel de ces Explorateurs est ciblé.

Un Monstre stupide fera en sorte de détruire toute Porte fermée en dépensant 4 Vigueur pour continuer son chemin vers l'Explorateur le plus proche.

Après avoir joué une capacité active ou s'être déplacé en dépensant 1 Vigueur, le Monstre essaie à nouveau de jouer 1 de ses capacités actives, puis essaie de se déplacer vers l'Explorateur dont il est le plus proche.

JOUER DES CAPACITÉS ACTIVES

Un Monstre essaie en priorité de jouer les capacités actives de l'Événement Horreur en cours, puis les capacités actives dans l'ordre dans lequel elles sont listées sur sa carte Unité. Sauf indication contraire un Monstre ne cible que les Explorateurs.

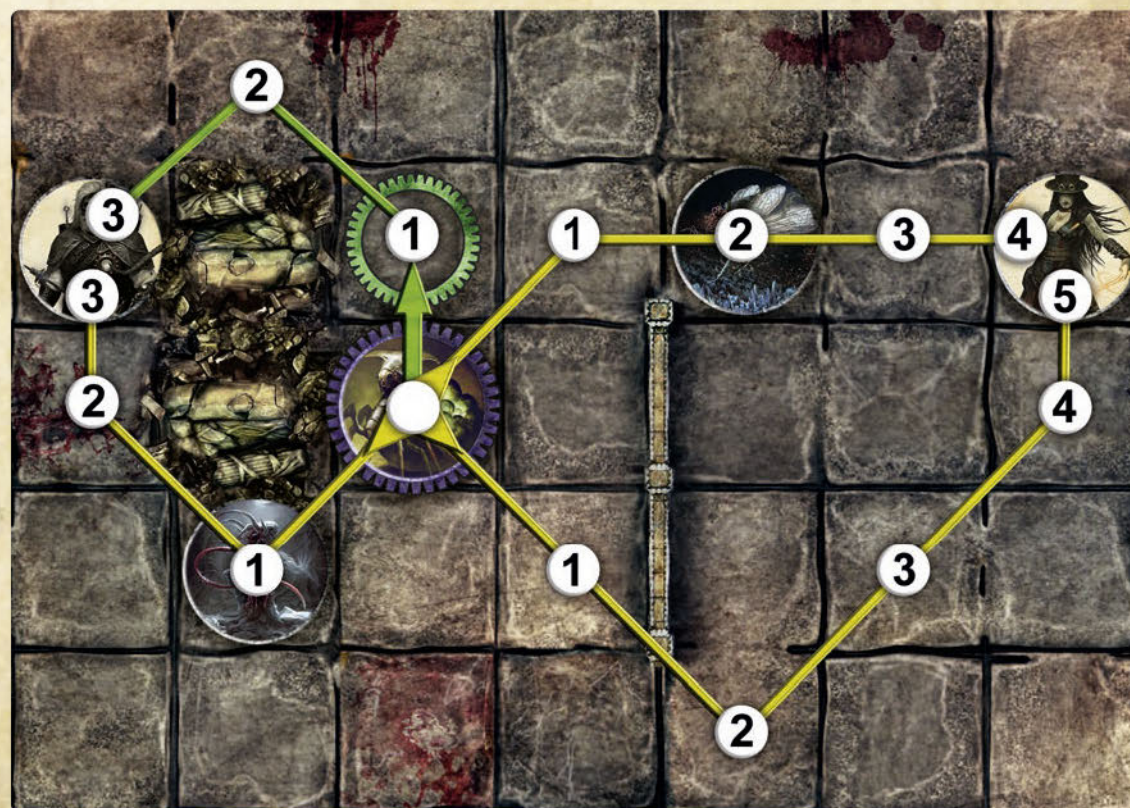
DÉPLACEMENT DES MONSTRES

Si un Monstre ne peut pas jouer de capacité active et qu'il n'est pas adjacent à au moins un Explorateur, il se déplace vers l'Explorateur dont il est le plus proche. Si un Monstre est bloqué par d'autres Monstres et qu'il ne peut pas faire en sorte de se rapprocher d'un Explorateur, son tour prend fin.

EXPLORATEUR LE PLUS PROCHE

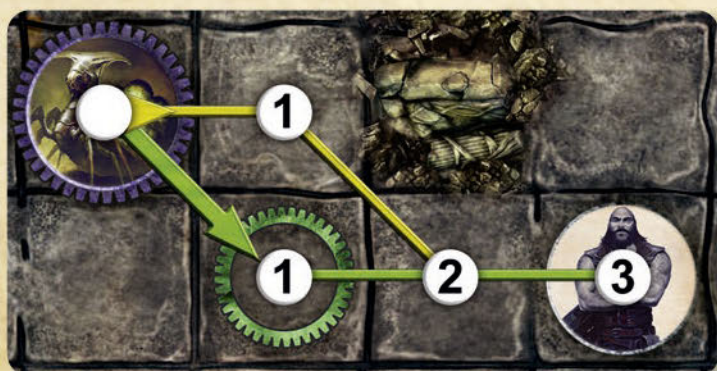
Comptez le nombre de cases séparant le Monstre de chaque Explorateur qui peut être ciblé sur le plateau, en évitant les cases infranchissables, mais en ignorant les Portes fermées et les Unités sur les cases comptées, les Unités Immobiles étant considérées comme des cases Décombres dans ce cas.

Pour une description détaillée du déplacement d'une Unité, voir «*Se déplacer*» p16.



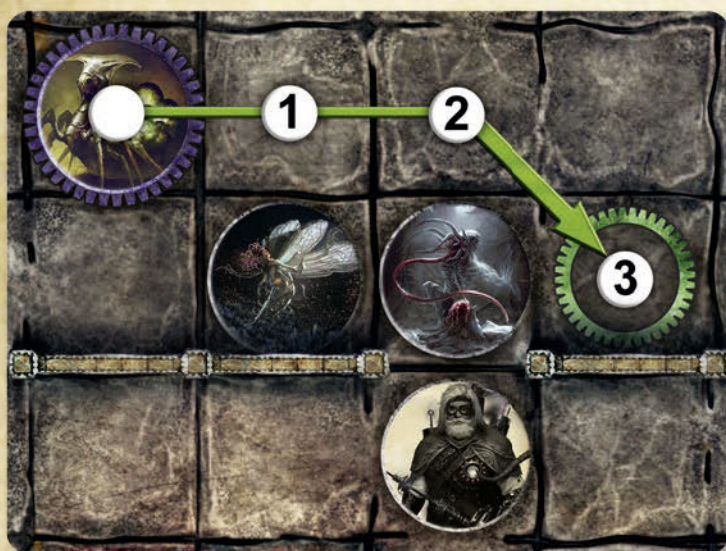
Exemple : Le Monstre ignore l'Explorateur éloigné et choisit le chemin du haut parce qu'il y a moins d'Unités sur ce chemin.

Un Monstre choisit en priorité une case depuis laquelle il a le moins d'éléments bloquants dans sa LDV et se placera autant que possible dans une case orthogonale à l'Explorateur ciblé.



Si une autre Unité bloque le chemin du Monstre, il se déplacera de manière à contourner l'Unité bloquante, tant qu'il ne s'éloigne pas de sa cible (en nombre de cases).

Le tour du Monstre prend fin si une autre Unité bloque son chemin et que le Monstre ne peut pas se déplacer pour se rapprocher de sa cible.

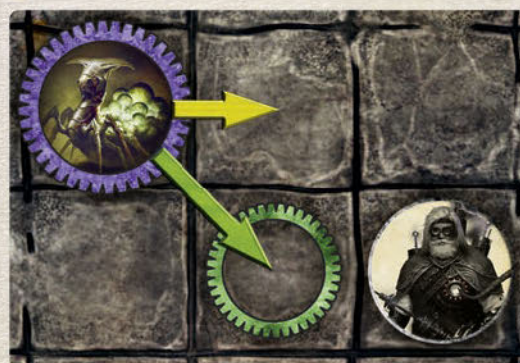


Le Monstre doit dépenser 3 Vigueur pour rejoindre sa destination.

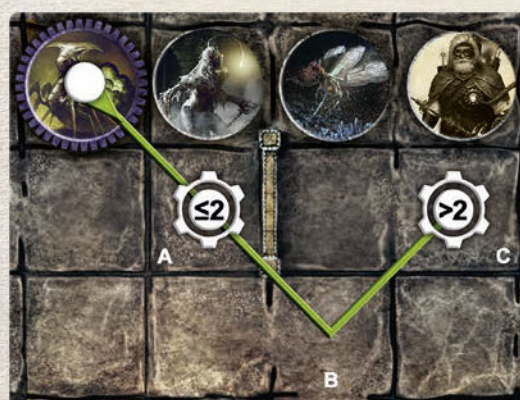
Le Monstre essaie de se retrouver adjacent à une Porte fermée s'il doit la traverser, même s'il n'a pas assez de Vigueur pour la détruire.

Rappel : Les Explorateurs prennent les décisions en cas de situation équivoque. C'est particulièrement important pour le comportement des Monstres stupides, utilisez-le donc à votre avantage.

EXEMPLES SUPPLÉMENTAIRES DE DÉPLACEMENT DES MONSTRES :



La case orthogonale est prioritaire.

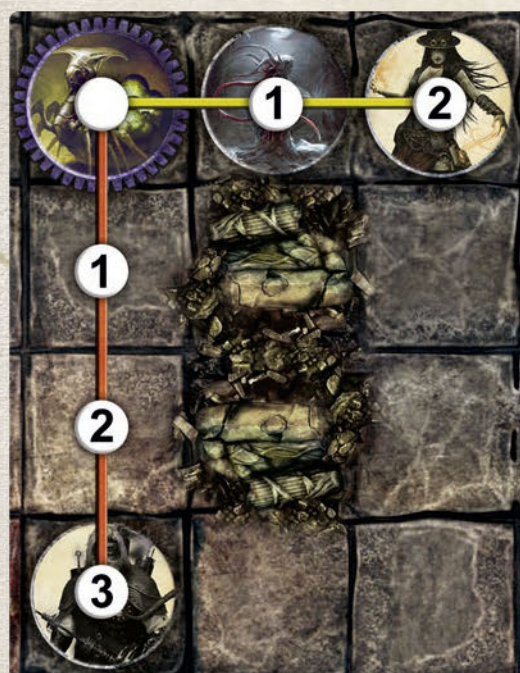


La destination d'un Monstre dépend de la Vigueur dont il dispose.

Le Monstre ira dans la case A s'il lui reste 1 ou 2 Vigueur.

Le Monstre ira dans la case C s'il lui reste au moins 3 Vigueur.

Dans le cas où le Monstre possède exactement 2 Vigueur : une fois qu'il s'est déplacé dans la case A, son déplacement prend fin parce que les cases A et B sont à équidistance de l'Explorateur, il ne peut pas se rapprocher plus et son déplacement prend donc fin.



À moins qu'il soit à Portée pour utiliser une capacité active, tout Explorateur plus éloigné que l'Explorateur ciblé est ignoré.

Le Monstre (Sarall) aurait besoin de 5 Vigueur pour contourner les Décombres et atteindre l'Explorateur le plus proche (Lorrai).

Dans cet exemple, le Monstre qui se déplace est le Sarall, il possède 4 Vigueur. Si on échangeait le Sarall avec un Buopoth (qui possède 5 Vigueur), le Buopoth se déplacerait d'1 case (pour commencer son déplacement de contournement des Décombres) mais juste après, Phillip deviendrait l'Explorateur le plus proche, le Buopoth changerait alors de cible, sa nouvelle cible étant Phillip.

TABLE DES MATIÈRES

APERÇU DU JEU 3

APERÇU D'UNE MANCHE 3

Remporter la partie 3

Perdre la partie 3

MATÉRIEL 4

CONTENU DE LA BOITE 4

APERÇU DU MATÉRIEL 6

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE 8

ZONE DE JEU 8

CHOISIR UN SCÉNARIO 10

VARIANTE :

PARTIE COURTE 10

VARIANTE :

PARTIE FACILE 11

CHOISIR LES EXPLORATEURS 10

CRÉER LES PIOCHES OBJETS 10

CRÉER LA PIOCHE MONSTRES 10

PIOCHE TUILES ET TUILE DE DÉPART 10

PREMIER CHAPITRE 10

SÉQUENCE DE JEU 11

PHASE EXPLORATEURS 11

PHASE GÉNÉRATION 11

PHASE HORREUR 11

PHASE MONSTRE 11

File 11

EFFET :

GÉNÉRER 11

EFFET :

AUGMENTER LA MENACE 11

UNITÉS 12

ATTRIBUTS 12

Armure 12

Volonté 12

Santé 12

Vigueur 12

Essence 12

CONCEPT :

CONTRIBUER 12

EXPLORATEURS 13

Marqueurs Explorateur 13

Détruire un Explorateur 13

MONSTRES 13

Détruire un Monstre 13

Bannir 13

EFFETS D'UNITÉ 14

Attaquer 14

Éthéré 14

Intervertir 14

Contrôler 14

Tuer 14

Téléporter 15

Pousser / Tirer 15

TUILES 16

SE DÉPLACER 16

Effets Traverser 16

EXPLORER 16

Défilement 16

SORTIR 17

ÉLÉMENTS DE TUILE 17

Mur 17

Porte 17

EFFET :

OUVRIR/FERMER 17

Case franchissable 17

Case Piège 17

Décombres 17

Fosse 17

Baril explosif 17

Case Génération 17

EFFET :

SCELLER 17

CASE ACTION 18

Levier 18

EFFET :

DÉCLENCHER 18

Station de recharge 18

EFFET :

RECHARGER 18

Établi 18

Coffre 18

Case Événement 18

Case Chapitre 18

EFFET :

ALLUMER LE CHAPITRE 18

DÉTRUIRE UNE CASE 18

RAVIVER UNE CASE 18

CONSIDÉRER UNE CASE 18

OBJETS 19

TYPES D'OBJET 19

Tenue 19

Arme 19

Artefact 19

Consommable 19

Renforcer une Arme ou une Tenue 19

EFFETS D'OBJET 19

Équiper Objet principal 19

Améliorer 19

Renforcer 19

Ranger Objet 20

Gagner Objet 20

Mélanger pioche Objets 20

Utiliser Établi 20

Échanger 20

Utiliser Inventaire 20

CHAPITRE	21
CHAPITRE BLOQUANT	21
EFFETS DE CHAPITRE	21
Placer un jeton Entrée	21
Placer un jeton Sortie	21
Ajouter un Niveau d'Objets	21
Débuter une nouvelle Manche	21
Débuter le Dénouement	21
Victoire	21
VARIANTE :	
MODE CAMPAGNE	21
ÉVÉNEMENTS	22
ÉVÉNEMENTS EXPLORATION	22
Événement lié	22
ÉVÉNEMENT HORREUR	22
EFFETS D'ÉVÉNEMENT	22
invoquer Événement Exploration	22
invoquer Événement Horreur	22
Ré-invoquer Événement Exploration	22
Ré-invoquer Événement Horreur	22
Mélanger pioche Événements	22
CAPACITÉS	23
TYPES DE CAPACITÉ	23
Capacités actives	23
Capacités passives	23
Capacités Arrivée	23
CONCEPT :	
JOUER EN DEHORS DE VOTRE TOUR	23
CIBLER	24
Ligne de vue	24
Adjacence	24
Obstacles	24
Éléments bloquants	24
Le plus proche	24
Cibler une tuile	24

Ciblage de mêlée	25
Ciblage à distance	25
Ciblage double	25
Cibles multiples	25
EFFETS	26
EFFETS CONDITIONNELS	26
Condition décomptée	26
EFFETS CONTINUS	26
Utiliser les marqueurs Explorateur	26
Utiliser les marqueurs Horreur	27
EFFETS MULTIPLES	27
JET D'EFFET	27
EFFETS COMMUNS	27
Détruire	27
Prendre	27

COMPORTEMENT DES MONSTRES 28

MONSTRES COMPOSITEURS	28
MONSTRES STUPIDES	28
Jouer des capacités actives	28
Déplacement des Monstres	28
Explorateur le plus proche	28



MANCHE (P3)

PHASE EXPLORATEURS

PHASE APPARITION

PHASE HORREUR

PHASE MONSTRES

ATTRIBUTS (P12)

 ARMURE

 VOLONTÉ

 SANTÉ

 VIGUEUR

 ESSENCE

TYPES D'OBJET (P19)

 ARME

 TENUE

 ARTEFACT

 CONSOMMABLE

 RENFORCER ARME/TENUE

MISE EN PLACE (P8)

CHOISISSEZ UN SCÉNARIO

CHOISISSEZ LES EXPLORATEURS

PRÉPAREZ LES PIOCHES OBJETS

PRÉPAREZ LES PIOCHES MONSTRES

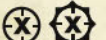
PRÉPAREZ LES PIOCHES TUILES ET LA TUILE DE DÉPART

DÉBUTEZ LE 1^{ER} CHAPITRE

ICÔNES DE CAPACITÉS

 EFFET CONTINU (P26)

 CIBLAGE DE MÊLÉE (P25)

 CIBLAGE À DISTANCE (P25)

 JET D'EFFET (P27)

 CONDITION DÉCOMPTÉE (P26)

 RANGER OBJET (P20)

 DÉTRUIRE (P27)

 ATTAQUE HAUTE (P14)

 ATTAQUE BASSE (P14)

TYPES DE CAPACITÉ

COÛT	EFFET(S)	CAPACITÉ ACTIVE (P23)
	EFFET(S)	CAPACITÉ PASSIVE (P23)
	EFFET(S)	CAPACITÉ «ARRIVÉE» (P23)

EFFETS DE JEU

Ajouter un Niveau d'Objets (p21)	Mélanger pioche Événements (p22)
Allumer le Chapitre (p18)	Mélanger pioche Objets (p20)
Améliorer (p19)	Ouvrir / Fermer (p17)
Attaquer (p14)	Placer un jeton Entré/Sortie (p21)
Augmenter la Menace (p11)	Pousser / Tirer (p15)
Bannir (p13)	Prendre (p27)
Considérer la case (p18)	Ranger Objet (p19)
Contrôler (p14)	Recharger (p18)
Débuter le Dénouement (p21)	Raviver une case (p18)
Débuter une nouvelle Manche (p21)	Réinitialiser l'échelle (p11)
Déclencher (p18)	Renforcer (p19)
Détruire (p27)	Ré-invoquer Événement Exploration (p22)
S'équiper (p19)	Ré-invoquer Événement Horreur (p22)
Échanger (p20)	Sceller (p17)
Éthéré (p14)	Se déplacer / Traverser (p16)
Explorer (p16)	Téléporter (p15)
Gagner Objet (p20)	Sortir (p17)
Générer (p11)	Tuer (p14)
Intervertir (p14)	Utiliser Établi (p20)
Invoquer Événement Exploration (p22)	Utiliser Inventaire (p20)
Invoquer Événement Horreur (p22)	Victoire (p21)
Ligne de vue / LDV (p24)	

ÉLÉMENTS DE TUILE (P17,P18)



COFFRE

CASE
ÉVÉNEMENT
Cases Action

STATION DE
RECHARGE



PORTE



MUR



CASE
FRANCHISSABLE



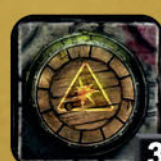
FOSSE



DÉCOMBRES



CASE
GÉNÉRATION



BARIL
EXPLOSIF



CASE
PIÈGE



LEVIER



CASE
CHAPITRE



ÉTABLI