

BUT DU JEU

Progresser dans les Chapitres, jusqu'à atteindre le Dénouement et résoudre sa condition de victoire.

Si le Chapitre est bloquant : la carte Chapitre indiquera comment progresser ou comment placer un jeton Sortie.

Si vous avez placé un jeton Sortie : chaque Explorateur doit sortir de la tuile pour passer au Chapitre suivant.

Dans tout autre cas : activez la case Chapitre afin de passer au Chapitre suivant.

1 PHASE EXPLORATEURS

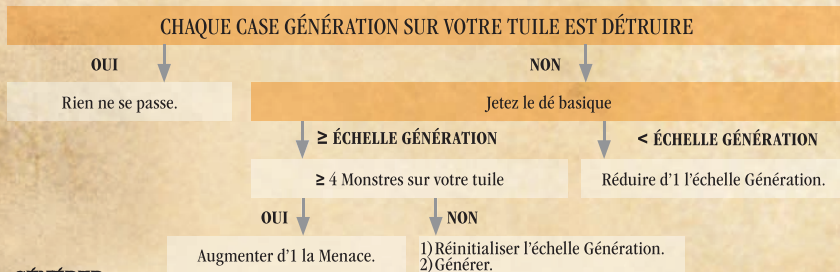
- Au début de cette Phase, remplacez tous les marqueurs Explorateur sur les tableaux Joueur correspondants.
- Réinitialisez la Vigueur de chaque Explorateur à la valeur maximale indiquée sur sa carte Explorateur.

ACTIONS D'EXPLORATEUR

Se déplacer	① par case	Déplacez-vous dans la direction de votre choix (<i>orthogonalement ou en diagonale</i>) vers une case adjacente libre et franchissable.
Utiliser Inventaire	③	Rangez tous vos Objets, équipez-vous d'autant d'Objets principaux que souhaité, puis améliorez et augmentez tous ceux que vous souhaitez. Donnez n'importe quel nombre d'Objets à des Explorateurs auxquels vous êtes adjacent.
Échanger	②	Vous pouvez donner et recevoir n'importe quel nombre d'objets d'1 Explorateur adjacent.
Sortir	②	Retirez votre profil du plateau, passez votre tour et vos jets à la Phase Génération.
Explorer	②	Piochez la tuile du dessus de la pioche Tuiles et positionnez-la contre l'Issue explorée avec son icône Orientation.
Jouer des capacités actives	COÛT	Vous pouvez jouer des capacités actives de : •votre carte Explorateur •vos Événements Exploration liés •vos cartes Consommable •vos Objets équipés •l'événement Exploration en cours •le Chapitre en cours
Ouvrir / Fermer Porte	②	Si une Porte est ouverte (<i>sans jeton</i>), fermez-la en plaçant un profil Porte fermée dessus. Si une Porte est fermée (<i>profil Porte fermée dessus</i>), ouvrez-la en retirant son profil.
Détruire Porte fermée	④	Remplacez le profil Porte fermée par un jeton Porte détruite.
Activer case Chapitre éteinte	③ 34	Si le Chapitre en cours n'est pas bloquant et s'il n'y a aucun jeton Sortie sur le plateau : 1) Retournez la carte Chapitre en cours et résolvez ses capacités «Arrivée». 2) Placez un jeton Détruit sur la case Chapitre.
Activer case Chapitre allumée	①	Si le Chapitre en cours n'est pas bloquant et s'il n'y a aucun jeton Sortie sur le plateau : 1) Retournez la carte Chapitre en cours et résolvez ses capacités «Arrivée». 2) Retournez le jeton Allumé sur sa face Détruit.
Sceller	③ 44	1) Réduire d'1 la Menace. 2) S'il y a une Unité dans cette case, elle est détruite. 3) Placez 2 jetons Détruit dans cette case. 4) Résolvez l'effet Allumer le Chapitre (placer un jeton Allumé dans la case Chapitre de votre tuile dont vous êtes le plus proche).
Activer Station de recharge	①	1) Jetez le dé Recharge ; les résultats possibles sont : regagner 1 Santé, regagner 1 Vigueur, ou Rien ne se passe. 2) Placez un jeton Détruit sur la case Station de recharge.

2 PHASE GÉNÉRATION

Lorsque vous jetez le dé durant la Phase Génération (*à résoudre pour chaque Explorateur*) :



GÉNÉRER

- Piochez 1 carte sur la pioche Monstres (*si elle est vide, mélangez la défausse Monstres ; si elle est également vide, augmentez d'1 la Menace et ignorez les étapes qui suivent*).
- Placez la carte Monstre le plus à droite de la File.
- Prenez connaissance de la Santé max de ce Monstre (*vous placerez 1 jeton Blessure pour chaque Santé perdue*).
- Placez le profil du monstre dans la case Génération la plus proche de vous (*si cette case est occupée, choisissez la case libre la plus proche de cette case Génération*).
- Résolvez chaque capacité «Arrivée» du monstre généré (*s'il en a*).

MANCHE

1 PHASE EXPLORATEURS → 2 PHASE GÉNÉRATION → 3 PHASE HORREUR → 4 PHASE MONSTRES

Les Explorateurs agissent dans l'ordre de leur choix pour résoudre leurs actions jusqu'à ne plus avoir de Vigueur ou qu'ils choisissent de mettre fin à leur tour.

Une fois qu'un Explorateur a fini son tour, passez sa Vigueur à 0 (*si elle ne l'est pas déjà*).

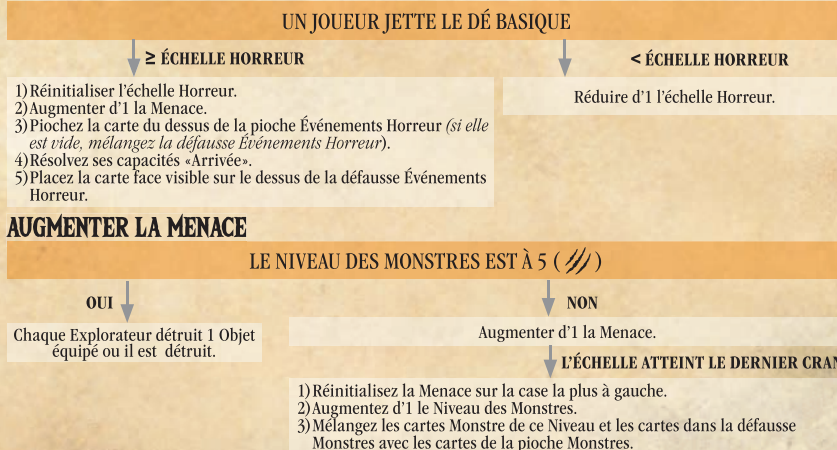
Activer un Levier	②	1) Attaque ③ contre chaque Unité dans une case Piège de votre tuile. 2) Placez un jeton Détruit sur la case Levier.
Activer une case Événement	③	1) Regagnez 1 Essence. 2) Piochez la carte du dessus de la pioche Événements Exploration. 3) Résolvez ses capacités «Arrivée». 4) Si c'est une carte Événement lié, placez-la à côté de votre carte Explorateur, sinon placez-la face visible sur la défausse Événements Exploration. 5) Placez un jeton Détruit dans la case Événement.
Activer un Coffre	③	1) Regagnez 1 Essence. 2) Piochez 2 cartes Objet du dessus de pioches Objets de votre choix. 3) Choisissez 1 carte parmi les 2, que vous détruisez ou que vous remplacez sur le sommet de sa pioche d'origine. 4) Conservez l'autre ou donnez-la à un Explorateur adjacent. 5) Vous pouvez vous équiper de cette carte en tant qu'Objet principal s'il correspond à votre classe : Costaud : Arme, Tireur : Tenue, Mystique : Artefact, Artisan : tout type 6) Placez un jeton Détruit sur le Coffre.
Activer un Établi	③	1) Piochez 3 cartes Objet du dessus de pioches Objets de votre choix. 2) Vous pouvez échanger n'importe quelles de ces cartes avec celles de votre Inventaire. 3) Choisissez-en 1 que vous conservez ou donnez à un Explorateur adjacent. 4) Détruisez n'importe lesquelles des cartes restantes, puis remplacez sur le sommet de leurs pioches d'origine, dans l'ordre de votre choix. 5) Résolvez l'effet <i>Utiliser Inventaire</i> . 6) Placez un jeton Détruit dans la case Établi.

UTILISEZ CES ÉLÉMENTS DE TUILE À VOTRE AVANTAGE :

Baril explosif	Type spécial d'Unité qui peut uniquement être attaqué. Si le résultat d'un Jet d'attaque contre un Baril explosif est au moins égal à 1 : 1) Attaque ③ contre chaque Unité adjacente à ce Baril explosif. 2) Placez un jeton Détruit sur le Baril explosif. Si une Unité est poussée ou tirée dans la case d'un Baril explosif, ce baril est considéré comme ayant reçu une Touche.
Fosse	Type spécial de case franchissable. Une Unité qui se déplace, est téléportée, poussée, ou tirée dans une Fosse est détruite. Un Monstre stupide ne se déplace jamais volontairement dans une Fosse.
Décombres	Case infranchissable qui bloque la ligne de vue.
Mur	Type de délimitation de case qui sépare deux cases et bloque la ligne de vue.

3 PHASE HORREUR

Au début de la Phase Horreur, remplacez chaque marqueur Horreur près de la pioche Événements Horreur, puis :



4 PHASE MONSTRES

Les Monstres jouent leur tour en suivant l'ordre de la File.

Chaque Monstre résout son tour pour effectuer des actions jusqu'à ne plus avoir de Vigueur, ou qu'il ne puisse plus faire en sorte de se rapprocher de l'Explorateur dont il est le plus proche.

EXPLORATEUR LE PLUS PROCHE

Pour déterminer l'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 dans les cases comptées (*une Unité Immobile est considérée comme une case Décombres*).

Si au moins 2 Explorateurs sont à équidistance, la cible sera :

- celui ayant la Santé la plus basse,
- s'il y a encore égalité, les joueurs décident qui sera la cible parmi les Explorateurs à égalité.

MONSTRES STUPIDES (<i>joués dans cet ordre de priorité</i>) ET COMPOSITEURS		
Jouer des capacités actives	COÛT	Un Monstre peut jouer des capacités actives de : - ses Événements Horreur liés - l'événement Horreur en cours - sa carte Monstre
Détruire Porte fermée	4	Remplacez le profil Porte fermée par un jeton Porte détruite.
Se déplacer	1 par case	Déplacez-vous dans la direction de votre choix (<i>orthogonalement ou en diagonale</i>) vers une case adjacente libre et franchissable.

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

MONSTRES COMPOSITEURS (<i>capacités supplémentaires</i>)		
Se déplacer	1 par case	Déplacez-vous dans la direction de votre choix (<i>orthogonalement ou en diagonale</i>) vers une case adjacente libre et franchissable.
Ouvrir / Fermer Porte	3	Si une Porte est ouverte (<i>sans jeton</i>), fermez-la en plaçant un profil Porte fermée dessus. Si une Porte est fermée (<i>profil Porte fermée dessus</i>), ouvrez-la en retirant son profil.
Détruire Porte	4	Un Monstre compositeur peut détruire les Portes ouvertes ou fermées.
Activer un Levier	3	1) Attaque 3 contre chaque Unité dans une case Piège de votre tuile. 2) Placez un jeton Détruit sur la case Levier.

DÉTRUIRE UN MONSTRE

Si la Santé du Monstre est réduite à 0 ou qu'il se trouve dans une case Fosse, il est détruit :

- Résolvez chacune de ses capacités «Lorsque ce Monstre est détruit».
- Si le Monstre est détruit durant le tour d'un Explorateur, cet Explorateur regagne 1 Essence.

Si le Niveau de ce Monstre est inférieur au Niveau des Monstres actuel et que ce n'est pas un Monstre de Niveau 4 :

- retirez du jeu sa carte Monstre et son profil ;

sinon :

- placez sa carte Monstre face visible sur la défausse Monstres,
- mettez son profil de côté.

MONSTRE BANNI

Un Monstre banni est traité comme un Monstre détruit, avec les exceptions suivantes :

- les Explorateurs ne regagnent pas d'Essence,
- un Monstre banni n'est pas considéré comme détruit,
- bannir un Monstre ne déclenche pas ses capacités «Lorsque ce Monstre est détruit».

ESSENCE ⚡

Regagnez de l'Essence en :

- en activant une case Événement ou un Coffre,
- en détruisant un Monstre durant votre tour,
- en utilisant une capacité qui en fait regagner.

Utilisation de l'Essence :

- dépensez 1 Essence au lieu de perdre 1 Santé (*ceci fonctionne également pour le coût des capacités actives*),
- après votre Jet d'attaque, ou tout autre Jet d'attaque durant votre tour, vous pouvez augmenter d'1 ce Jet pour chaque Essence dépensée,
- jouer des capacités activées avec de l'Essence,
- sceller une case Génération,
- activer une case Chapitre éteinte,
- en tant qu'Explorateur contributeur.

CONTRIBUER

Lorsque vous dépensez de l'Essence, d'autres Explorateurs peuvent contribuer en dépensant leur Essence.

Un Explorateur contributeur adjacent à vous, à un autre Explorateur contributeur, ou à la case cible, peut contribuer.

(*par exemple pour sceller une case Génération, ou activer une case Chapitre éteinte*).

Vous n'êtes pas tenu de dépenser de votre Essence.

Ceci fonctionne également pour le coût de vos capacités actives, vos Jets d'attaque et tout autre Jet d'attaque durant votre tour.

ATTAQUER

Pour les **Attaques normales**, l'attribut Défense est l'Armure. Pour les **Attaques magiques**, l'attribut Défense est la Volonté.

- Jetez tous les dés ■ et □ indiqués par la capacité et faites la somme de leurs valeurs.
- Ajoutez à ce résultat tout effet actif ou Essence dépensée qui augmente le Jet d'attaque.
- Retirez de ce résultat tout effet actif qui réduit le Jet d'attaque.
- Si le résultat final est **au moins égal** à l'attribut Défense :
 - l'Attaquant inflige une Touche
 - le Défenseur subit une Touche
 - le Défenseur perd 1 Santé

Si l'Attaque affecte plus d'1 Unité (*comme Déclencher, ou un Baril explosif*), faites un seul Jet d'attaque, son résultat est appliqué à chaque Défenseur.

POUSSER ➡ TIRER

Si l'Unité ciblée est orthogonale à la case active, elle se déplace en ligne droite, sinon, en diagonale.

Un Baril explosif est considéré comme touché si une Unité est poussée ou tirée dans sa case.

Si une Unité est poussée ou tirée dans la case d'un Levier, activez ce Levier.

Si une Unité est poussée ou tirée dans une Fosse, cette Unité est détruite.

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

ÉTHÉRÉ

Une Unité Éthérée ne peut pas être ciblée par d'autres Unités, à moins qu'un effet ne leur permette de le faire.

Une Unité Éthérée peut être attaquée indirectement en utilisant les cases Piège, les Barils explosifs, ou toute capacité qui ne cible pas directement (*par exemple une Attaque qui affecte chaque Unité adjacente*).

Les Monstres ignorent tout Explorateur qui ne peut pas être ciblé et ne se déplacent pas vers eux.

Toute Unité peut se déplacer à travers une Unité Éthérée, une Unité Éthérée peut se déplacer à travers toute autre Unité.

Une Unité Éthérée est toujours considérée comme un Obstacle.

TÉLÉPORTER

Lorsque vous téléportez une Unité, ignorez tout élément bloquant et tout Obstacle pour lui faire rejoindre la case franchissable de destination.

Lorsque vous téléportez une Unité vers une case précise, utilisez la case du type indiqué la plus proche sur votre tuile. Si la destination est occupée ou infranchissable, choisissez la case franchissable libre la plus proche.

INTERVERTIR

Échangez votre position avec celle de l'Unité ciblée (*les profils sur la tuile*).

CONTRÔLER

Lorsque vous contrôlez un Monstre, lors de son tour considérez-le comme un Monstre compositeur, vous contrôlez chacune de ses actions. Vous contrôlez ses déplacements et ses capacités actives (*vous pouvez le déplacer dans une Fosse, ou le faire attaquer d'autres Monstres*).

	FRANCHISSABLE vous pouvez vous y déplacer et cibler à travers avec ☒ et ☚	OBSTACLE Vous pouvez cibler à travers uniquement avec ☚	BLOQUE LA LIGNE DE VUE
case franchissable (<i>incluant cases Piège et Fosse</i>)	✓	✗	✗
Unité* (<i>Explorateur, Monstre</i>)	✗	✓	✗
élément bloquant (Mur, Porte fermée, Décombres)	✗	✗	✓
case Action (<i>case Événement, Coffre, Établi, Station de recharge, Levier, case Chapitre</i>)	✗	✓	✗
case Génération (<i>sans jeton dessus</i>)	✓	✗	✗
Baril explosif	✗	✓	✗
case détruite	✗	✓	✗

* Les règles spécifiques au ciblage des Unités Éthérées s'appliquent.

☒ ciblage de mêlée (<i>attaquer l'Unité/case adjacente</i>)	☒ détruire l'Objet/Unité/Événement lié
☒ ciblage à distance (<i>à Portée ✗, bloqué par les Obstacles</i>)	■ dé Attaque haute
☚ ciblage à distance (<i>à Portée ✗, ignore les Obstacles</i>)	□ dé Attaque basse
⚠ Jet d'effet (<i>jetez le dé Basique, si ≥✗ résoudre l'effet</i>)	➡ capacité «Arrivée»
📦 condition décomptée (<i>chaque fois que la condition est déclenchée, placez 1 jeton Décompte sur la carte ; si le nombre de jetons =Y résoudre l'effet</i>)	⊗ résolvez l'effet continu (<i>signifie "cette Manche"; placez le marqueur sur la carte activée; cumulable jusqu'à ✗ fois</i>)
🏠 ranger l'Objet	⊖ retirez le marqueur de cette carte (<i>l'effet continu prend fin</i>)