

I - DÉMARRAGE RAPIDE

I.1 - INTRODUCTION

Heredity est un jeu coopératif de 1 à 4 joueurs où vous incarnez le destin d'une famille dans un univers Post Apocalyptique. Votre aventure se déroule sur 7 chapitres qui forment une campagne. Chaque chapitre est constitué d'un paquet de cartes (appelé Deck) comprenant tout ce qu'il faut pour le jouer : des cartes terrain qui forment le plateau, des personnages avec qui interagir, des équipements, des cartes narratives, etc.

Les conditions de victoire et de défaite de vos parties ne

sont pas figées, elles vous seront dévoilées en temps et en heure dans chaque chapitre que vous allez jouer.

Ce guide de démarrage rapide vous permet de découvrir le jeu tout en jouant une partie à l'aide du deck d'Introduction, un mini scénario spécialement créé pour l'occasion. C'est un bon moyen d'apprendre rapidement les règles générales. Suivez pas à pas les indications pour découvrir le jeu. Une fois ce guide lu, vous pourrez lire les règles complètes et attaquer le chapitre I de votre histoire.

I.2 - MISE EN PLACE

1. Récupérez le deck d'aventure "Introduction" et placez le sur la table.
2. Prenez le deck de base, toutes les cartes nécessaires à la mise en place doivent être prises dans ce deck.
3. Sur la première carte du deck d'aventure, appelée cache, figure les personnages devant être joué dans le cadre de ce scénario ainsi que la durée approximative du scénario. Pour cette introduction, vous jouerez Brick et Maeve. Dans le deck de base, récupérez les cartes 36, 37, 38 et 26, 27, 28 et placez les de sorte à former la fiche de personnage.
4. Placez 3 jetons Actions à proximité de chaque personnage (en respectant les couleurs).
5. Récupérez les cartes Karma (numéro 10 à 18) et placez les, sans les mélanger, face caché (numéro 10 sur le haut du paquet). Dans un scénario classique, vous devrez mélanger ce deck.
6. Donnez à chaque joueur une carte référence.
7. Placez les jetons Marqueur, Référence, Dégât, Hostile et les cubes Composants sur le côté du plateau.
8. Placez la carte Joueur en haut de la zone de jeu et placez le marqueur Temps au dessus de cette carte.
9. Sur la première carte du deck Aventure, appelée Cache, vous trouverez la première instruction à lire pour commencer le scénario. Dans le cadre du scénario d'Introduction, vous devez retourner la carte Cache . Lisez-la.

I.3 - CARTE TERRAIN

Lorsque vous récupérez une carte, vous devez la lire à haute voix et appliquez ses effets. La carte 50b commence par une section narrative (fond journal) qui vous décrit la situation. Ces séquences regorgent d'indices pour la suite. Ensuite, une section Instruction (fond noir) vous décrit les règles à appliquer. Ici, nous devons prendre la carte 52 (icône  52). C'est une carte terrain (icône ). Ces cartes doivent être placées au centre du plateau de jeu. C'est sur ces cartes que vos

personnages se déplaceront. Placez la figurine de Maeve sur la croix rouge et placez Brick sur la croix verte. Maintenant que la carte 52 a été appliqué, nous pouvons continuer d'appliquer les effets de la carte 50b. L'icône  indique que vous pouvez retourner cette carte. Effectivement, vous ne devez **JAMAIS** retourner une carte sans y avoir été invité expressément par l'icône . Retournez cette cache et remettez-la au dessus du deck Aventure pour vous en servir de Cache.

I.4 - LIGNE DE TEMPS

En haut du plateau de jeu se trouve la carte Joueur. Placez le marqueur Temps au dessus de cette carte. Vous venez de démarrer la Ligne de Temps. La section Événement (fond rouge), peut être lue mais ne sera appliquée que lorsque vous jouerez cette carte dans la Ligne de Temps. Justement, lorsque le jeu démarre, vous devez jouer la

carte de la Ligne de Temps située sous le marqueur Temps et appliquer les effets indiqués dans la section Événement (fond rouge). La carte Joueur indique que vous devez récupérer les jetons actions. C'est le premier tour, et les jetons sont déjà à côté de votre personnage. Vous pouvez maintenant les jouer.

I.5 - LES JETONS ACTION ET LE DÉPLACEMENT

Les jetons Action vont vous permettre de faire des actions diverses. L'action la plus basique est le déplacement. Les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et par n'importe quel joueur. Par exemple, décidons que Maeve se déplace en première. Pour la faire se déplacer, prenez un de ses jetons Action et placez le sur un emplacement Action de sa feuille de personnage possédant l'icône . Vous pouvez maintenant déplacer Maeve de 3 cases maximum, de manière orthogonale. Déplacez la en ligne droite vers l'Est (le Nord est toujours le haut de la carte). Le fait de la faire se déplacer de 3 cases la fait sortir de la carte Terrain. Vous pouvez le faire seulement si une icône  est présente dans cette direction sur l'une des 3 cases de l'Est de la carte. Ici, nous avons le droit car la carte Terrain 52 possède bien une

icône  vers l'Est (même si Maeve ne passe pas dessus). Lorsque vous vous déplacez hors d'une carte terrain, vous pouvez prendre la carte associée (ici la carte 53) et continuer votre mouvement sur le terrain que vous révélez. Prenez donc la carte 53, c'est bien une carte terrain. Posez la à côté de l'autre Terrain (alignez les cartes et le dessin). Puis finissez le mouvement (3e case) de Maeve sur cette nouvelle carte. Brick souhaite maintenant rejoindre Maeve (mais Maeve aurait pu décider de continuer de jouer, c'est aux joueurs de se mettre d'accord). Il dépense lui aussi un jeton Action, qu'il place sur sa feuille de personnage (sur un emplacement ) , puis se déplace de 3 cases vers l'Est pour arriver devant la porte du cabanon (ligne verte).

I.6 - LES MURS, LES PORTES ET LES FENÊTRES

Les lignes noires d'une carte terrain représentent des murs. Ceux-ci ne peuvent pas être traversés lors d'un mouvement et bloquent la ligne de vue. Les lignes vertes sont des portes qui peuvent être franchies et qui ne bloquent pas la ligne de vue. Juste derrière la porte, il y a une icône  suivi de . Cela veut dire que si un personnage arrive sur cette case, il doit immédiatement (à cause de l'icône ) retourner cette carte (à cause de l'icône ). Brick décide de rentrer dans le cabanon. Il dépense à nouveau un jeton Action sur son deuxième emplacement de mouvement pour se déplacer à nouveau

de 3 cases. Il se déplace d'abord d'une case et arrive sur la case avec l'icône . Il retourne donc la carte terrain et replace les personnages à l'identique de l'autre côté. L'intérieur du cabanon est maintenant visible et Brick peut terminer son mouvement (il lui restait 2 cases). Il décide de se placer en haut à droite du cabanon (sur la case contenant une icône ). L'intérieur du cabanon a révélé une ligne bleue. Ces lignes sont des fenêtres. Elles ne peuvent pas être franchies lors des déplacements mais ne bloquent pas la ligne de vue.

I.7 - ACTION BASIQUE

Maeve décide de reprendre la main et joue un jeton Action pour se déplacer de 3 cases sur la case avec l'icône . Cette icône indique que le personnage peut effectuer une action "Regarder" pour prendre la carte correspondante. Maeve décide donc d'utiliser son dernier jeton Action pour faire une action "Regarder". Elle le place donc sur un emplacement d'action de sa feuille de personnage contenant l'icône  et peut prendre la carte 54. Maeve vient de trouver des appâts qui attireront la bête. La section Instruction décrit une nouvelle action possible "Jeter les appâts par la fenêtre" qui aura pour effet de retourner la carte. Pour cela Maeve doit se trouver sur la

I.8 - LES OBJETS

Il reste un jeton Action à Brick qu'il décide d'utiliser pour réaliser l'action Interaction (icône ) située dans sa case. Il déplace donc son dernier jeton sur un emplacement d'action contenant cette icône puis prend la carte 55. Brick vient d'obtenir le fusil. Un personnage peut stocker dans son sac jusqu'à 3 objets avec l'icône  à droite de

I.9 - FIN DU TOUR

Brick et Maeve n'ayant plus de jetons Action décident d'un commun accord qu'ils ont terminé d'appliquer la carte Joueur de la Ligne de Temps (ils auraient pu décider ça même s'il leur avait resté des jetons). Quand une carte de la Ligne de Temps a été complètement appliqué, le marqueur Temps doit être déplacé sur la prochaine carte de la Ligne. Comme il n'y a pas encore d'autres cartes dans la Ligne, le marqueur Temps revient au début de la Ligne de Temps et la carte Joueur peut être appliquée à

I.10 - LES PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

Les appâts ont attiré un renard. La section Instruction indique de placer le renard. Pour cela, récupérez le jeton Renard et mettez lui un socle. Puis placez le comme indiqué (en bas à droite du terrain 53). Ensuite, on vous indique d'ancrer la carte dans la Ligne de Temps . Vous devez donc placer cette carte de sorte à ce que les ancrs colorées (ici bleues) correspondent avec une autre carte de la Ligne de Temps. Vous devez donc rechercher une carte ayant une ancre de la bonne couleur libre. Votre recherche doit commencer par la carte indiquée par le marqueur Temps puis, si celle ci ne possède pas d'ancres

carte terrain 53b et sur la case indiquée par le schéma (elle se trouve donc déjà au bon endroit). Par contre pour faire l'action, elle doit dépenser un jeton Action sur un emplacement action contenant l'icône . Elle n'a plus de jeton pour le moment et elle décide donc d'attendre. La carte 54 est posée à proximité de la carte Terrain pour se rappeler qu'une nouvelle action est possible à cet endroit. Vous pouvez aussi mettre un jeton référence "1" sur la case de l'action et un autre jeton référence "1" sur la carte de l'action. Ces jetons permettent de se rappeler encore plus facilement qu'une action est disponible à cet endroit.

sa feuille de personnage. Brick place donc le fusil à droite de la carte "tête" (mais il aurait pu le positionner à droite de n'importe quelle carte de sa feuille de personnage). Ce fusil offre un nouvel emplacement d'action permettant de l'utiliser. Toutefois, Brick n'a plus de jeton Action à dépenser et doit donc s'arrêter là.

nouveau. La section "Événement" indique de récupérer les jetons. Brick et Maeve déplacent donc leurs jetons Action au dessus de leur feuille de personnage et ceux-ci peuvent à nouveau être dépensés pour faire des actions. Maeve décide donc de dépenser un jeton pour jeter les appâts par la fenêtre ce qui lui permet de retourner la carte 54 et de la lire. On nous indique de prendre la carte 56 et de ranger la carte 54 dans la boîte (icône ).

libres de la bonne couleur, continuez votre recherche avec la prochaine carte à droite et ainsi de suite. Actuellement, le marqueur Temps est situé au dessus de la carte Joueur et celle ci possède bien une ancre bleue libre. La carte du Renard est donc placée à droite de la carte Joueur. L'encart représentant le Renard indique son nom (Renard enragé), sa vie (2), sa défense (5) et son intelligence artificielle lorsque vous activerez le Renard dans la Ligne de Temps. N'oubliez pas de consulter l'effet "SPECIAL" qui peut avoir une incidence avant même que le renard ne soit activé dans la Ligne de Temps.

I.11 - L'ATTAQUE

Le renard ayant pointé son nez, Brick décide de passer à l'action. Pour cela, il compte utiliser son fusil. Si l'on regarde l'effet de son action, le fusil fait 3 dégâts (3 ✖) à une portée de 3 (➡ 3). La portée se calcule comme le déplacement, de manière orthogonale. Ensuite, il faut savoir si l'ennemi est dans la ligne de vue : vous devez pouvoir tracer une ligne depuis un des angles de la case de l'attaquant vers un des angles de la case de l'attaqué sans que cette ligne ne soit interrompue par un mur (ligne noire). Les fenêtres (ligne bleue) ainsi que les autres personnages (comme Maeve) ne bloquent pas la ligne de vue. Brick est à moins de 3 cases du Renard et la ligne de vue est bonne, donc l'attaque touchera la cible. Il décide donc d'essayer. Il dépense un jeton Action sur

l'emplacement action du fusil. Le fusil fait 3 dégâts de base. Une attaque est toujours suivie d'un tirage d'une carte du Deck Karma. Nous tirons une carte du deck Karma, la retournons et obtenons -1. L'attaque fait maintenant 2 dégâts. Ensuite, la défense de l'ennemi doit être retranchée. La défense représente à la fois la résistance (armure) et les facultés d'esquive (agilité) de l'ennemi. Le renard étant très agile et à l'affût, il possède une défense de 5. Notre attaque passe donc à -3 et ne fait donc pas de dégât (le renard a réussi à esquiver). Toutefois, l'intelligence artificielle du renard indique un effet SPECIAL : une fois une attaque résolue, nous devons retourner la carte du renard.

I.12 - CHANGEMENT DE TERRAIN

Nous apprenons que le renard est en fuite et la section Instruction nous demande de retourner la carte Terrain 52. Regardez toujours bien une carte Terrain qui se retourne, elle peut avoir de nouvelles actions disponibles. C'est le cas ici : les traces du renard peuvent être suivies pour explorer une nouvelle zone. Ensuite la section Instruction vous indique de "bruler" la carte (icône 🔥). Cela veut dire que vous devez ranger cette carte dans la boîte : elle ne servira plus. Rangez aussi le jeton renard, vu qu'il n'est plus dans la Ligne de Temps. Maeve décide de se lancer à la poursuite du renard. Elle dépense 1 jeton Action pour se déplacer de 3 cases vers l'Ouest. Puis Brick lui suggère

que ce soit lui qui révèle le terrain vu qu'il possède un fusil, juste au cas où. Il dépense alors 2 jeton d'action sur des emplacements 🎯. Cela lui octroie un déplacement possible de 6 cases. C'est ce qu'on appelle le Sprint : le personnage peut alors dépenser ces points de mouvement comme s'il faisait une seule action (voir plus de détail dans les règles). Un personnage peut toujours traverser un autre personnage allié ou neutre du moment qu'il ne termine pas son mouvement dessus. Brick passe donc sur la case de Maeve sans problème puis termine son mouvement en révélant la carte 57 (nouvelle carte Terrain).

I.13 - LES COMPOSANTS

Cette carte Terrain indique 🧩 2. Cela veut dire que vous devez placer 2 cubes composants sur cette case. Les composants sont la monnaie du jeu et vous serviront dans diverses situations ainsi que pour améliorer et créer des objets entre 2 scénarios. Il est donc toujours utile de les ramasser. Pour cela, vous devrez effectuer une action 🖐 sur la case où se trouvent les composants pour tous les ramasser. Il ne semble pas y avoir de danger immédiat, Maeve dépense donc son dernier jeton Action pour se déplacer à nouveau de 3 cases sur une des cases

adjacentes aux composants. Les joueurs décident de terminer le tour. La carte Joueur étant à nouveau seule dans la Ligne de Temps, le marqueur Temps revient immédiatement dessus et tout le monde peut récupérer ses jetons Action et les jouer à nouveau. Brick utilise un jeton Action pour se déplacer sur les composants (il n'utilise donc que 2 points de mouvement au lieu de 3). Puis il dépense un jeton Action sur un emplacement 🖐 pour ramasser les composants. Il les place sur sa feuille de personnage.

I.14 - ACTIONS COMBINÉES

Maeve décide de dépenser un jeton Action pour se déplacer de 3 cases sur la case du buisson où semble s'être enfui le renard. Puis elle décide de dépenser un autre jeton Action pour faire l'action "Regarder" sur la case où elle se trouve, ce qui lui permet de prendre la carte 58. Un Bunker a été découvert. La section Instruction demande de retourner la carte terrain. Notez que les composants ne sont plus inscrits sur la carte car effectivement si une carte terrain est retournée, tous les effets doivent s'appliquer et donc si des composants apparaissent, il faut les ajouter. Enfin, une nouvelle action est disponible. "Ouvrir la porte du bunker" est une action combinée, cela veut dire qu'elle nécessite plusieurs

I.15 - LES DÉGÂTS

Oups, les personnages viennent de tomber dans un bunker. Ils subissent chacun 5 dégâts (5 ✖). Chaque joueur doit alors répartir 5 marqueurs dégâts sur des emplacements d'action de leur feuille de personnage avec une icône 🩹. Les emplacements ainsi recouverts ne pourront plus être utilisés tant qu'ils ne sont pas soignés. Brick décide de conserver ses 2 emplacements 🖐. Il place 2 dégâts sur la carte "Pied" et 2 dégâts sur la carte "Tête". Quand 2 dégâts ont été posés sur une carte de personnage, le joueur peut décider de la retourner. Brick retourne alors la carte "Tête" (il défusse alors les jetons dégâts présents) et place son dernier jeton dégât sur l'emplacement qui vient d'apparaître. Brick a donc une blessure grave à la tête. Chaque carte ainsi retournée représente une blessure grave et un personnage peut donc avoir au maximum 3 blessures graves. Les cartes en blessure grave ne peuvent pas être retournées sur leur face saine avant la fin du scénario. Une blessure grave handicape donc le personnage sévèrement. Maeve décide

I.16 - LE SOIN

Pour soigner un dégât, vous pouvez faire une action 🖐 (il vous faut donc un emplacement d'action libre avec cette icône). Vous pouvez aussi soigner un allié sur une case adjacente (Les 8 cases autour de votre case, diagonales incluses donc). Le renard est bien trop agile pour pouvoir être tué d'un coup de fusil (défense 5 alors que le fusil ne fait que 3 dégâts). Vous devez trouver du matériel pour vous aider. Brick ayant déjà le fusil, c'est Maeve qui doit trouver une arme. Seulement elle ne peut pas se déplacer.

personnages pour être réalisée. Deux personnages doivent se déplacer sur les cases indiquées et dépenser ensemble un jeton d'action sur un emplacement d'action comportant l'icône indiquée (ici 🖐). Brick décide d'utiliser son dernier jeton pour venir se placer à côté de Maeve afin de l'aider à ouvrir le bunker. Malheureusement, il ne lui reste maintenant plus de jeton et, bien que Maeve dispose d'encore un jeton, les joueurs décident de terminer le tour. La carte Joueur est alors appliquée à nouveau et tout le monde reprend ses jetons. Brick et Maeve dépensent alors un jeton Action sur un emplacement 🖐 pour ouvrir la porte du bunker. Ils peuvent alors retourner la carte 58.

de mettre 2 jetons sur les emplacements de la carte "tête", 2 jetons sur la carte "Pied", de retourner cette carte et de placer le dernier jeton dégât dessus. Elle a donc une blessure grave aux pieds mais conserve ses 2 actions 🖐. Une fois les dégâts attribués, la section Instruction demande de prendre la carte terrain 59 et d'y placer les personnages comme indiqués (placez Maeve en haut à droite et Brick juste à côté). Cette carte Terrain n'est pas reliée aux autres terrains. Formez donc une nouvelle zone en la plaçant à part. N'oubliez pas d'ajouter 2 composants dans le bunker comme indiqué par la carte. Ensuite, la carte 60 est tirée. Cette carte doit être ancrée dans la Ligne de Temps. Placez la donc à droite de la carte Joueur. De plus, 2 jetons marqueurs doivent être ajoutés sur cette carte. Ignorez la section Événement (rouge) pour le moment. Enfin, le renard refait son apparition. La carte 61 doit être ancrée dans la Ligne de Temps (à droite de la carte 60 vu que la carte Joueur n'a plus d'ancre disponible). La carte 58 peut alors être rangée 🔥.

Brick va donc la soigner. Brick dépense un jeton Action sur un emplacement 🖐 pour enlever un dégât sur la carte "Pied" de Maeve. Maeve dépense un jeton pour se déplacer sur la case contenant une action 🖐 puis elle dépense son dernier jeton pour interagir et prendre la carte 62. Parfait ! Maeve vient de trouver une planche avec des clous. Elle décide de placer cet objet à droite de sa carte "Corps". Les joueurs décident de passer. La carte Joueur est terminée.

I.17 - LE TEMPS PASSE

Le marqueur Temps est déplacé sur la prochaine carte à droite de la carte Joueur et on applique la section Événement (fond rouge). Cela a pour impact de supprimer un jeton de la carte (il en reste 1, lorsqu'il n'y aura plus de jeton, on pourra aussi appliquer l'effet ). Le marqueur Temps se déplace sur la carte suivante : le Renard. Le Renard se déplace de 3 cases ( 3). Quand ça n'est pas précisé, il se déplace vers la cible la plus proche et, en cas d'égalité, les joueurs choisissent. Les Personnages Non Joueurs (PNJ) se déplacent du strict minimum. Le Renard se déplace donc d'une case vers la droite pour être adjacent à Maeve (par la diagonale). Puis le renard fait

I.18 - COMBAT

Bien, il est temps d'en finir. Pour passer la défense du renard, les joueurs décident de faire une attaque combinée. Tout comme les actions combinées, elles nécessitent une synchronisation des joueurs. Brick est à portée d'attaque avec son fusil, Maeve est au contact. Ils dépensent tous les deux un jeton Action pour faire une attaque combinée. Brick place son jeton sur l'action de son fusil et Maeve place le sien sur l'action de sa planche à clous. Lors d'une attaque combinée, les dégâts sont cumulés avant de tirer une carte Karma. Dans notre cas, cela fait un total de 6 dégâts (3 du fusil, 3 de la planche).

I.19 - LE TEMPS PRESSE

Un nouveau jeton marqueur est enlevé de la carte 60. Comme c'était le dernier jeton, l'effet est appliqué pleinement et on doit retourner la carte. Le plafond vient de s'écrouler ! Retournez la carte du bunker en replaçant tout à l'identique (renard et composants compris). Regardez bien, un nouveau composant doit aussi être ajouté. On prend maintenant la carte 65, qui doit être ancrée : placez-la à droite du renard. On y ajoute 3 marqueurs. Puis la carte 60b est rangée (). Il y a un trou dans la Ligne de Temps, toutes les cartes de la Ligne de Temps se déplace pour combler le trou et donc le renard vient s'ancrer à droite de la carte Joueur. Le marqueur

une attaque faisant 2 dégâts à une portée de 1. Une portée de 1 signifie une attaque sur une case adjacente. La portée est bonne. Le Renard tire donc une carte Karma. La carte indique 0 et ne modifie donc pas les dégâts. Maeve n'ayant pas de défense à retrancher, le renard lui inflige donc 2 points de dégâts. Maeve place un jeton dégât sur sa carte "Corps" et un sur sa carte "Pied". Elle replace les jetons Action par dessus les dégâts, une fois ceux-ci posés. Le renard a terminé. Le marqueur Temps revient donc au début de la Ligne de Temps et la carte Joueur est à nouveau appliquée.

Les joueurs tirent alors une carte Karma et obtiennent 0. Le renard ayant une défense de 5, ils lui font donc 1 point de dégât. Un jeton dégât est ajouté sur la carte du renard. Brick dépense ensuite un jeton pour soigner un dégât sur sa carte "Pied" puis un autre jeton pour se déplacer sur la case avec une action  : il va falloir penser à sortir rapidement de ce bunker ! Maeve dépense un jeton pour se soigner le dégât de sa carte "Corps" et un autre jeton pour se soigner un dégât de la carte "Pied". Fin du tour ! Le marqueur Temps est déplacé sur la carte à droite.

Temps est placé entre la carte Joueur et la carte renard pour indiquer qu'il va ensuite se déplacer sur la carte renard.

Le marqueur Temps est déplacé sur le renard et celui ci agit : il ne se déplace pas car il est déjà au contact de Maeve. Il l'attaque, révèle une carte Karma qui indique -1 et lui fait donc 1 point de dégât. Maeve place ce dégât sur un emplacement de sa carte "Pied". Le marqueur Temps est déplacé sur la carte suivante : on enlève un marqueur (). Puis le marqueur Temps revient sur la carte Joueur.

I.20 - MORT D'UN PNJ

Maeve et Brick refont une attaque combinée en dépensant chacun un jeton action sur les actions de leurs armes. Ils tirent une carte Karma qui indique +1. Ils font donc 2 dégâts au renard (3(fusil) + 3(planche) + 1(karma) - 5(défense) = 2). Le nombre de dégâts sur la carte du renard est supérieur à sa vie. Le renard est donc éliminé : son jeton est supprimé de la carte Terrain et on applique l'effet indiqué à côté de l'icône  : on retourne la carte. Le renard vient de mourir et un nouvel objet est tombé du mur. Brick le récupère. Cet exosquelette est un objet à équiper. Il doit être placé à gauche de la carte personnage

I.21 - ACTIONS MULTIPLES

Bien, il faut maintenant trouver un moyen de s'enfuir. Maeve utilise une action  pour soigner un dégât sur la carte "Tête" de Brick. Brick utilise un jeton pour faire l'action "Regarder" de sa case. Il tire alors la carte 64. Celle ci indique de mettre 3 marqueurs sur cette carte. L'entrée du bunker est bouchée. Une nouvelle action est disponible : "déblayer". Cette action doit être réalisée sur la case où se trouve Brick et seul le personnage avec l'exosquelette peut l'effectuer. Ça tombe bien ! Brick utilise donc son dernier jeton pour faire une action . Il décide de placer

I.22 - FIN

Maeve décide d'utiliser un jeton pour se déplacer sur les 2 composants et un jeton pour les ramasser (action ). Elle les place sur sa feuille de personnage.

Brick utilise un jeton pour déblayer à nouveau. Puis un deuxième jeton pour encore déblayer. Cette fois il n'y a plus de jetons sur la carte et on peut appliquer l'effet complet, à savoir de retourner la carte.

Bravo ! Le bunker est ouvert et les personnages peuvent sortir ! Ils peuvent maintenant démarrer la phase de

possédant la même icône (ici ). Un personnage ne peut donc porter qu'un seul objet de type "Tête", "Corps" et "Pied". Cet objet lui offre aussi une nouvelle action possible de type  et une défense de 1 (à retrancher lorsqu'il se fait attaquer). De plus l'emplacement action de cet objet lui permet de dépenser des dégâts dessus (icône ). Attention toutefois, lorsque tous les emplacements action d'un objet sont recouvert par des dégâts, les effets de l'objet ne sont plus appliqués (plus de Défense 1 dans ce cas).

son jeton sur l'emplacement  de son exosquelette (mais techniquement il aurait pu aussi placer ce jeton sur un emplacement de sa carte "Corps"). On enlève un jeton de la carte "Déblayer". Comme il reste encore deux jetons, on ne peut pas encore appliquer son effet complet. Maeve utilise son dernier jeton pour se soigner le pied. Le Marqueur Temps est déplacé, on enlève un jeton sur la carte 65. Il ne reste plus que 1 tour avant que tout s'écroule ! Puis la carte Joueur est appliquée à nouveau.

camps. Pendant cette phase, les composants peuvent être dépensés pour améliorer les objets ou en créer de nouveaux, les blessures sont soignées et les équipements librement redistribués.

Vous pouvez maintenant approfondir votre connaissance des règles en lisant le livret de règles. Puis commencez votre aventure avec le scénario I de la campagne.

Bonne aventure !