

# I - HEREDITY

## I.1 - IMPORTANT AVANT DE COMMENCER

---

Heredity est un jeu plein de surprise :

- Ne regardez pas les cartes avant d'y avoir été invité.
- Lorsque vous devez lire une carte, ne lisez que la face visible, ne la retournez pas sans y avoir été invité.

## I.2 - PRÉSENTATION

---

Dans Heredity, vous incarnez le destin d'une famille dans un univers Post Apocalyptique. Votre aventure coopérative se déroule sur 7 chapitres qui forment une campagne. Chaque chapitre est constitué d'un paquet de cartes 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.

## I.3 - MATÉRIEL

---

Détachez les jetons de la planche et rangez les dans la pochette fournie. Vous y trouverez :

- Jetons dégâts
- Jetons marqueurs
- Jetons références
- Jetons hostile
- 1 Marqueur de Temps
- 15 jetons Action
- 50 cubes Composants
- 1 deck Base
- 8 decks Aventure
- 4 figurines

## I.4 - APPRENTISSAGE DES RÈGLES

---

Pour apprendre les règles, il est fortement conseillé de commencer par lire le Guide de Démarrage. Ce guide décrit une partie que vous pouvez simuler avec un deck spécialement créé pour l'occasion : le deck Aventure - Introduction. Ce mini scénario comporte une partie courte qui n'entame pas réellement la campagne (mais il est nécessaire de le jouer, vous comprendrez à la fin). Le scénario d'introduction est très linéaire et les joueurs

n'auront pas énormément de liberté d'action, pas d'inquiétude, c'est spécifique à ce scénario. Attention, ce scénario d'introduction n'implique que 2 personnages au lieu de 4 habituellement. Dans le cadre d'un groupe à 4 joueurs, chaque personnage est géré exceptionnellement par 2 joueurs. Lorsque vous aurez terminé votre lecture du Guide de Démarrage, venez approfondir votre connaissance des règles en lisant ce livret.

## I.5 - 1 À 4 JOUEURS

---

Pour des raisons narratives fortes, il y aura toujours 4 personnages à jouer dans chaque scénario (sauf pour le scénario d'Introduction). Dans un groupe de 4 joueurs, chaque joueur pourra diriger un personnage. Dans un

groupe à 3 joueurs, 1 des personnages sera géré collectivement. À deux joueurs nous conseillons de jouer un personnage parent et un enfant chacun. Et en solo vous gèrerez les 4 personnages.

## I.6 - HISTOIRE

Le monde s'est effondré. Personne ne sait plus exactement comment ça a commencé. Mais le monde a sombré dans la guerre rapidement. Les pays ont abusé de leurs armes nucléaires. Tout est tombé en déclin. Les réseaux informatiques mondiaux ne fonctionnent plus. Et l'humanité, en partie exterminée, a régressé. Les survivants commencent doucement à reconstruire le nouveau monde, prendre un nouveau départ. Des

communautés, plus ou moins violentes, ont émergé. Djamal et Maeve ont connu le grand déclin dans leur jeunesse et ont fait le choix de vivre en autarcie. Leurs enfants, Selena, Brick et Swan, n'ont pas connu la guerre. Ils ont été élevés à l'écart des violences du monde extérieur. Vous incarnez cette famille, vivant dans une ferme en totale autarcie. (TODO plus de détail)

## II - MISE EN PLACE

1. Récupérez le deck Aventure du scénario que vous voulez jouer et placez-le sur la table.
2. Prenez le deck Base, vous y trouverez les cartes de personnages, les cartes Karma et les cartes de référence. A partir de la mise en place du chapitre II, vous y trouverez aussi les objets accumulés aux précédents chapitres, les objets à créer et éventuellement des cartes Quêtes.
3. Regardez la première carte du deck Aventure, appelée cache. Elle indique quels personnages doivent être placés. Par exemple pour le deck Aventure - Introduction, vous devez placer Maeve (carte 36, 37, 38) et Brick (26, 27, 28). Prenez ces cartes dans le deck Base (cherchez le nom du personnage et prenez les 3 cartes associées à la couleur du personnage).
4. Placez 3 jetons Actions à proximité de chaque personnage (en respectant les couleurs).
5. Récupérez les cartes Karma (numéro 10 à 18 lorsque vous démarrez une nouvelle partie), mélangez les et formez le deck Karma, face cachée.
6. Donnez à chaque joueur une carte référence.
7. Placez les jetons (Marqueurs, Dégâts, Référence, Hostile) et les cubes Composants sur le côté du plateau.
8. Placez la carte Joueur en haut de la zone de jeu. C'est la ligne de temps. D'autres cartes viendront compléter cette ligne plus tard. Placez le marqueur de temps, qui indique quelle carte de la ligne de temps est en cours, au dessus de la carte Joueur.
9. Si vous avez joué d'autres scénarios avant (autres que le scénario d'Introduction), vous pouvez répartir les cartes objets à votre disposition entre les personnages ainsi que les composants.
10. Si vous avez récupéré des cartes Quêtes dans des scénarios précédents, ancrez-les à la carte Joueur.
11. Sur la première carte du deck Aventure, vous trouverez la première instruction à faire pour démarrer le scénario (prendre une carte ou retourner la carte Cache). Lisez la carte et appliquez ses effets.
12. Vous allez aussi récupérer une carte Terrain. Placez-la au centre de la table et placez vos personnages sur les emplacements (croix) indiqués en respectant les couleurs.
13. Commencez à jouer en appliquant les effets de la carte sous le marqueur Temps.

### III - PRINCIPE GÉNÉRAL

Il n'y a pas de notion de tour dans Heredity, la partie est dirigée par la Ligne de Temps, qui est une rangée de carte en haut du plateau de jeu. Chaque carte décrit des événements qui arrivent les uns après les autres et qui influencent les actions que vous pouvez réaliser. Une fois qu'une carte est résolue, on passe à la suivante et ainsi de suite jusqu'à terminer la rangée d'événement. Puis, on revient au début de la ligne et on continue. L'une des cartes les plus importantes (et aussi la seule en début de partie) de la Ligne de Temps est la carte Joueur qui précise de récupérer les jetons Action et de les jouer. Ces jetons permettent aux joueurs de faire exécuter des actions à leurs personnages (se déplacer, interagir, utiliser un objet...). Il n'y pas d'ordre de jeu, un joueur peut faire une action puis un autre peut enchaîner puis le premier joueur peut à nouveau faire une action. Chaque action a

une incidence sur le déroulement du scénario comme par exemple :

- Explorer le terrain, se qui révélera progressivement le terrain de jeu sur lequel peuvent se déplacer les figurines.
- Discuter avec un individu rencontré au détours d'un chemin
- Actionner un mécanisme mystérieux
- Utiliser un objet pour ouvrir de nouveaux passages...

Une fois la carte Joueur résolue (toutes les actions ont été jouées ou les joueurs souhaitent passer), vous passez à la prochaine carte dans la Ligne de Temps et vous la résolvez. Puis à un moment, vous reviendrez à la carte Joueur qui vous permettra à nouveau de faire des actions. Les prochains chapitres de ces règles décrivent en détail chaque élément du jeu.

### IV - LA FEUILLE DE PERSONNAGE

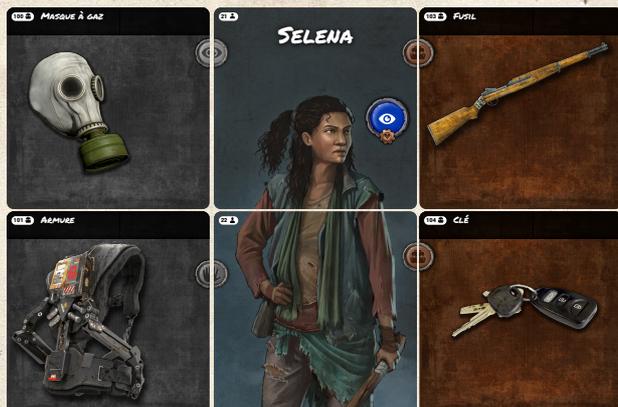
#### IV.1 - LES CARTES DE PERSONNAGES

Les cartes personnages représentent votre personnage en trois parties : la carte "Tête", la carte "Tronc" et la carte "Pied". Sur chacune de ces cartes sont affichés des emplacements pour les jetons d'action qui vous permettront de résoudre des actions correspondantes aux icônes affichées. Par exemple, la carte "Tête" vous permettra de réaliser des actions de type "Regarder" et "Discuter" alors que la carte "Pied" sera réservé pour les actions de déplacements.



## IV.2 - L'ÉQUIPEMENT

A droite des cartes personnages, vous pourrez porter jusqu'à 3 objets avec l'icône . A gauche de ces cartes vous pourrez équiper 1 objet de type "Tête" , un objet de type "Tronc"  et un objet de type "Pied" . Consultez le chapitre sur l'équipement pour en savoir d'avantage. L'ensemble de ces cartes constitue votre feuille de personnage (à ne pas confondre avec les cartes Personnages qui n'indiquent que les cartes "Tête", "Tronc" et "Pied"). Les objets ainsi placés font partie de votre inventaire.



## IV.3 - LES JETONS ACTION

### Utilisation des jetons Action

Chaque personnage possède 3 jetons Actions. Ces jetons peuvent être utilisés pour réaliser des actions. Lorsque vous souhaitez réaliser une action, vous devez déplacer un de ces jetons sur un emplacement Action libre (sans aucun jeton Action ou jeton dégât) puis résoudre l'effet de l'action. Une action doit être résolue de manière atomique, c'est à dire que lorsqu'un joueur joue une action, tous les joueurs doivent attendre la résolution complète de cette action. Une fois que cette action est terminée, n'importe quel joueur peut entreprendre une nouvelle action. Il n'y a donc pas de tour ou d'ordre de jeu, les joueurs dépensent leurs jetons Action dans l'ordre qu'ils souhaitent. Ainsi Laurent peut entreprendre l'action Explorer. Ensuite, Elise peut décider de faire l'action Regarder. Puis Laurent peut décider de jouer à nouveau en faisant une action d'attaque. Il existe 2 types d'action : les actions directes et les actions indirectes.

### Les actions directes

Elles possèdent un emplacement d'Action et un effet. Déplacez y un jeton Action pour réaliser l'effet. Vous trouverez ces actions sur certaines cartes Objets (l'objet doit être dans votre inventaire) ou encore des cartes narratives spéciales.



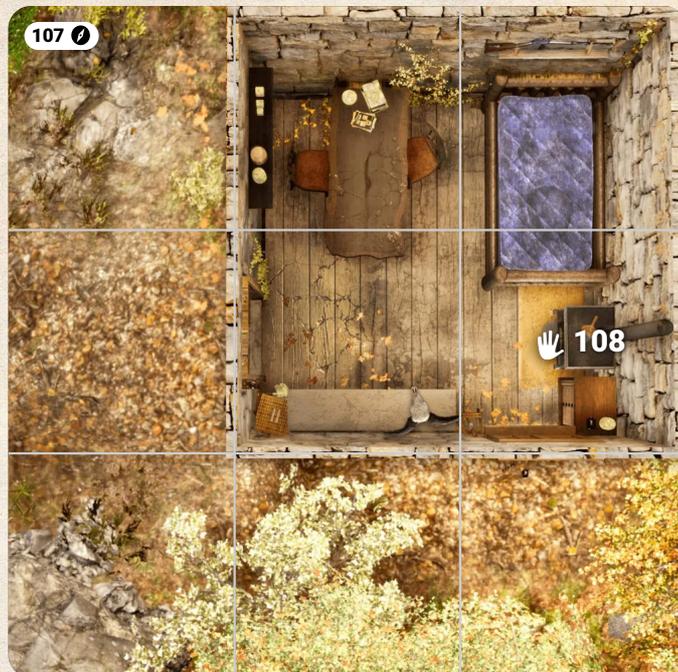
## Les actions indirectes

Elles sont indiquées par une icône sur les cartes. Vous devez alors déplacer un jeton Action sur un emplacement d'action de votre feuille de Personnage possédant cette icône (généralement une carte Personnage mais parfois aussi des objets) pour réaliser l'effet. Ci-contre, une carte terrain permet à un personnage se trouvant sur la case avec l'icône  de dépenser un jeton Action sur un emplacement Action contenant  (carte "tronc" par exemple) pour pouvoir fouiller cette zone et prendre la carte 108. La carte 108 est une carte narrative qui révèle elle aussi une nouvelle action possible au centre du terrain. Vous pouvez vous déplacer au centre (action déplacement, voir Interagir avec le terrain) et réaliser une nouvelle action "Interaction" en déplaçant un deuxième jeton Action sur un emplacement vide contenant l'icône . Dans notre cas, les deux jetons Action ont été placé sur la carte "Tronc". Mais ils auraient aussi pu être placé sur un objet si celui ci contient des emplacements d'Action avec l'icône .



## Récupération des jetons Action

Lorsque tous vos jetons Action ont été utilisé, vous ne pouvez plus faire d'actions jusqu'à ce qu'une carte (généralement la Carte Joueur) vous indique de récupérer vos jetons Action.



**108** 

Une commode est présente dans la pièce. Malheureusement elle est fermée. Nul doute que le document que nous devons retrouver est à l'intérieur... Alors que nous nous demandons comment l'ouvrir, un rat nous file entre les pieds. Nous remarquons qu'il tient entre ses dents une petite clé argentée. Le rat disparaît sous un autre meuble.

 **ATTRAPER LE RAT** 

107

**100** 

**CARTE JOUEUR**

- Récupérez les jetons Action
- Dépensez les

## Jetons Action et carte retournée/défaussée

Lorsqu'un jeton Action est placé sur une carte et que cette carte doit être retournée, retournez la carte et placez le jeton au centre de la carte pour indiquer qu'il n'est toujours

pas disponible. Dans le cas où la carte doit être défaussée, déplacez votre jeton au centre d'une de vos cartes personnages.

## V - LES DÉGÂTS

### V.1 - SUBIR DES DÉGÂTS

Lorsque vous subissez des dégâts (au cours d'un combat ou si une carte l'indique. Par exemple : Subissez 3 ✖), récupérez autant de jetons Dégâts que nécessaire. Vous devez maintenant placer ces jetons sur des emplacements d'action de votre feuille personnage (cartes personnage ou objet) qui possèdent une icône de cœur ♥ (voir ci-contre). Les autres emplacements ne peuvent pas recevoir de jetons Dégâts (ci-contre, la carte Outil ne peut pas recevoir de jeton dégât). Vous pouvez placer un jeton dégât sur un emplacement occupé par un jeton Action. Dans ce cas, placez le jeton dégât et remplacez le jeton Action par dessus le dégât. Les emplacements d'action recouverts par un dégât ne peuvent plus être utilisés.



## V.2 - BLESSURE GRAVE

Lorsque tous les emplacements d'une carte Personnage sont remplis, vous pouvez décider (ce n'est donc pas obligatoire) de retourner cette carte sur sa face b. Défaussez alors les dégâts de cette carte. Cela a pour effet de révéler un nouvel emplacement d'Action qui peut lui aussi être recouvert s'il vous reste éventuellement des jetons dégâts à placer. Votre personnage a maintenant une blessure grave, ce qui réduit ses actions et ce qui peut avoir un effet sur le scénario. Cette carte ne pourra plus être retournée sur sa face saine (sauf effet spécial d'une carte). Un Personnage peut subir jusqu'à 3 blessures graves (si toutes ses cartes Personnage sont retournées). Si votre personnage a 3 blessures graves, que tous les emplacements d'Action pouvant recevoir des jetons Dégâts sont remplis et qu'il vous reste des jetons dégâts à attribuer, défaussez-les. Votre personnage est très mal en point et ne peut pratiquement plus faire d'action (il peut tout de même faire des actions sur les emplacements d'Action qui ne possèdent pas d'icône

cœur et qui donc sont libres). Il n'y a pas de mort définitive. A moins que le scénario ne vous indique le contraire, il est encore temps de venir en aide à votre Personnage et de le soigner.



## V.3 - ACTION : SOIGNER

Vous pouvez vous soigner ou soigner un personnage adjacent (les 8 cases autour). Faites une action "Interaction" 🖐️ en déplaçant un jeton Action vers un emplacement d'action valide de votre feuille de personnage avec une icône 🖐️. Supprimez un jeton dégât

d'une carte Personnage du personnage que vous soignez, l'emplacement d'action soigné devient immédiatement disponible. Note : "soigner" un dégât sur un objet fonctionne différemment (voir Réparer un objet).

## VI - LE DECK AVENTURE

Le deck Aventure est constitué de l'ensemble des cartes nécessaires au scénario. Chaque scénario a son propre deck Aventure. Au fur et à mesure de vos actions, vous allez lire des cartes qui vont vous indiquer le déroulement de votre aventure et quelles cartes vous devez prendre ou manipuler.

## VI.1 - MANIPULER LES CARTES

---

Les cartes sont référencées par un numéro situé en haut à gauche. Le verso d'une carte est référencé avec le même numéro suivi de 'b'. Par exemple le verso de la carte 100 se nomme 100b. Certaines fois des effets feront référence aux deux faces de la carte. Ainsi 100(b) fait référence à la carte 100 mais aussi à la carte 100b. L'effet s'appliquera donc si la carte est sur sa face recto ou sa face verso. Sans les parenthèses, l'effet ne s'appliquerait que à la face 100b.

### Prendre une carte

 **100** vous indique de prendre la carte 100. Pour prendre une carte, recherchez le numéro indiqué dans le deck Aventure en éventant les cartes sans trop les regarder (servez vous du cache pour ne pas vous spoiler). Les numéros sont en haut à gauche. Prenez la carte correspondante et lisez la à haute voix pour en appliquez les effets (voir Sections et types de carte ci après). Ne retournez jamais une carte sans y avoir été invité ! Si la carte n'est pas disponible dans le deck Aventure c'est que vous l'avez déjà consultée. Si cela vous arrive fréquemment, n'hésitez pas à utiliser des jetons pour indiquer les actions que vous avez réalisées sur le plateau en les recouvrant d'un marqueur.

### Retourner une carte

Lorsqu'une carte vous indique  **100**, vous devez retourner la carte indiquée (ici 100) et appliquer les effets. Si l'icône n'est pas suivi d'un numéro (), retournez la carte que vous êtes en train de lire. Si la carte que vous devez retourner n'est pas visible sur le plateau de jeu,

prenez-la depuis le deck Aventure et retournez-la immédiatement. Si des jetons sont sur la carte, remplacez-les au centre de la carte une fois celle-ci retournée.

### Défausser une carte

Lorsqu'une carte vous indique  100, vous devez défausser la carte indiquée dans la défausse du deck dont elle est issue. Si l'icône n'est pas suivi d'un numéro (), défaussez la carte que vous êtes en train de lire. Si vous défaussez un objet : celui ci retourne dans le deck Création (voir phase de camp). Dans certains scénarios vous aurez à créer un deck Événements. La défausse de ce deck est alors constituée à côté du deck. Lorsqu'un événement est défaussé, placez-le dans la défausse de ce deck. Si des jetons Action sont sur la carte au moment de la défausse, déplacez ces jetons au centre de vos cartes personnages pour indiquer qu'ils ne sont toujours pas disponibles.

### Brûler une carte

Lorsqu'une carte vous indique  100, vous devez ranger la carte indiquée dans la boîte du deck Aventure dont elle est issue. Si l'icône n'est pas suivi d'un numéro (), rangez la carte que vous êtes en train de lire. Cette carte n'a plus d'impact pour la suite. Il est très important de bien appliquer les effets : ne confondez pas  (défausse) et  (brûler). Si des jetons Action sont sur la carte au moment de la ranger, déplacez ces jetons au centre de vos cartes personnages pour indiquer qu'ils ne sont toujours pas disponibles.

## VI.2 - SECTIONS ET TYPES DE CARTE

---

Les cartes que vous allez lire ont des types différents. Certaines cartes vont construire le plateau de jeu à explorer, d'autres sont des objets à équiper et d'autres encore sont des cartes narratives avec différentes sections. Voici les différents types de cartes et sections et la manière de les utiliser. Une icône à côté du numéro de la carte vous indique son type.

## Cartes objets (icône 📦)



Cette carte représente un objet. Consultez la section "Équipement" pour plus de détail.

## Cartes terrain (icône 🗺️)



Cette carte représente un terrain sur lequel vont pouvoir se déplacer vos personnages. Ces cartes forment le plateau de jeu. Voir "Interagir avec le terrain" pour plus de détail.

## Cartes Narratives (icône 📄)

Les autres cartes sont des cartes narratives ayant des effets variés. Elles sont constituées de différentes sections détaillées ci après.

112 

Ceci est une section Narrative

Ceci est une section Instruction



Ceci est une section Action

100



Ceci est une section Personnage Non Joueur

113 

Ceci est une question. Avez-vous compris ?

Oui, super, continuez de lire.

Non ? Bon reprenez un peu plus haut.

Ceci est une section Événement.

## Section narrative

100 

### Selena

Je suis tranquillement en train de lire les règles quand soudain une étrange sensation me parcourt l'échine...

Une sensation de présence, juste derrière moi.

Je me retourne doucement mais au moment où mon regard quitte les règles, je perds le fil.

Cette section fait avancer l'histoire et regorge d'indices pour la suite de votre aventure. N'hésitez pas à ajouter un peu de théâtralité lors de votre lecture, mettez le ton et imitez les voix. Ça ne fera que renforcer l'immersion. Si un nom est précisé au début de cette carte, c'est au joueur contrôlant ce personnage de lire la carte. Certains scénarios sont orientés enquête, n'hésitez pas à prendre des notes.

## Section instruction

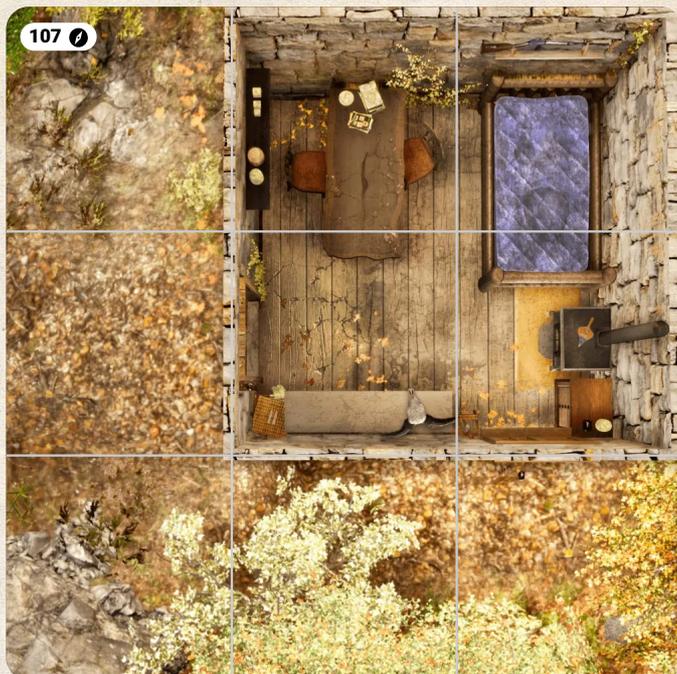
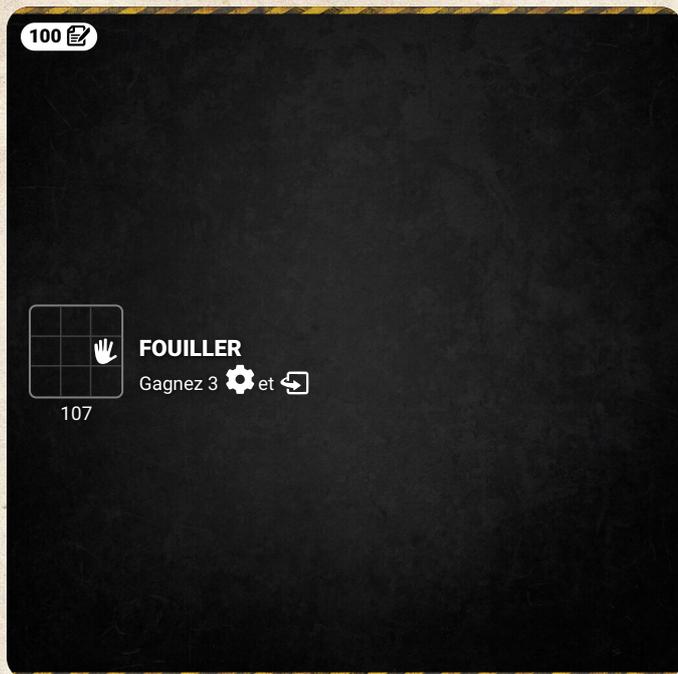
100 

- Continuez de lire les règles.
- Lancez une partie avec le deck Aventure - Introduction.
- Enfin, appelez 3 amis pour lancer la campagne OU jouez seul.

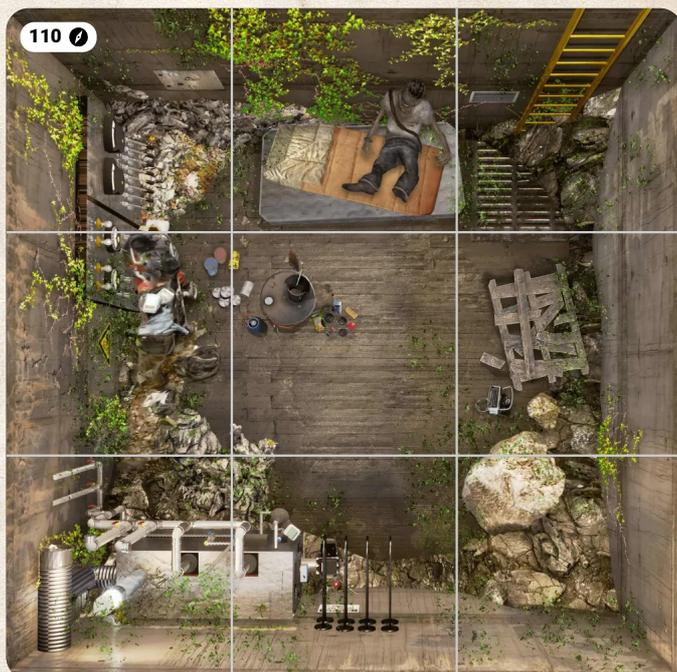
Cette section vous indique quoi faire en terme de jeu. Vous devez exécuter tout ce que vous dit cette section. Par exemple, on peut vous demander de retourner une carte, de subir des dégâts ou encore de prendre une autre carte. Parfois un effet alternatif est proposé avec le mot clé "OU". Vous **devez** essayer d'appliquer l'effet principal. Si vous **ne pouvez pas** l'appliquer, alors appliquez l'effet alternatif. Dans l'exemple ci-contre, vous **devez** appeler 3 amis pour jouer avec vous. Mais si vous n'avez pas 3 amis disponibles alors vous pouvez jouer seul.

## Section action

Cette section définit une nouvelle action disponible sur le terrain. La grille représente une carte, référencée par le numéro sous la grille. Placez un jeton référence sur la carte référencée à l'emplacement indiqué ainsi qu'un jeton de référence identique sur la carte avec l'action. Cela vous permet de vous rappeler qu'une nouvelle action est disponible. Vous pouvez maintenant faire l'action indirecte indiquée. Exemple: la carte 100 donne accès à une nouvelle action "Fouiller" sur la carte 107. Si le Personnage souhaite faire cette action, il devra se trouver sur l'emplacement indiqué et déplacer un jeton Action sur un emplacement d'Action comportant l'icône . Vous pourrez alors appliquer les effets correspondant (ici, gagner 3 composants et retourner cette carte).



Il peut arriver qu'une action indique plusieurs icônes (utilisez plusieurs jetons références). C'est une action Combinée. Dans ce cas, plusieurs personnages doivent se trouver aux endroits indiqués et réaliser leurs actions en même temps (ils doivent déplacer leurs jetons d'Action ensemble) pour appliquer l'effet.

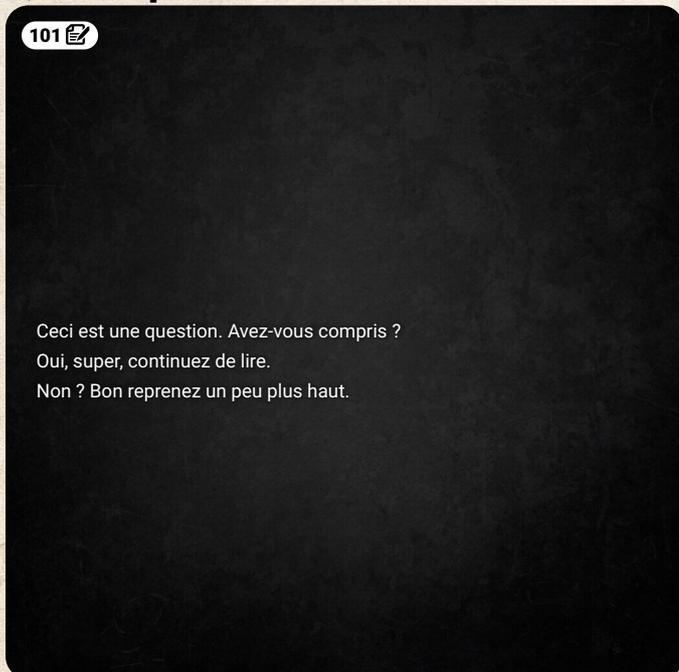


## Section Personnage Non Joueur (PNJ)



Ceci décrit un Personnage Non Joueur (PNJ). Son Intelligence Artificielle (IA) est activée lorsque le marqueur Temps se déplace dessus. Vous trouverez plus de détails sur les PNJ dans la section PNJ.

## Section question



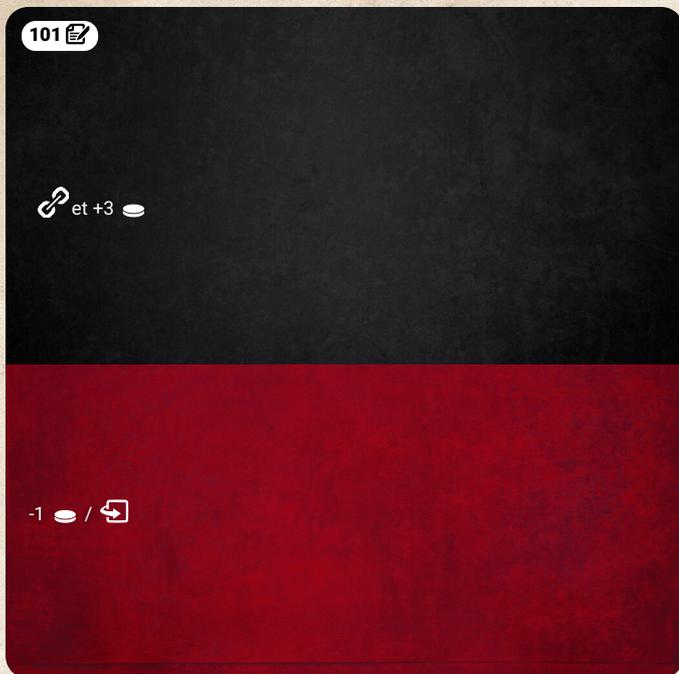
Parfois il vous faudra faire des choix ou appliquer un effet plutôt qu'un autre selon la situation. Une question peut donc être posée et vous devez appliquer l'effet selon votre réponse. Les joueurs peuvent se concerter pour répondre. C'est le joueur qui lit la carte qui a le dernier mot.

## Section événement



Cette section peut être consultée mais ne doit pas être appliquée. Elle n'est appliquée que lorsqu'elle se trouve dans la Ligne de Temps et que le marqueur Temps se déplace dessus. Pour plus de détail, voir le chapitre sur la Ligne de Temps.

## VI.3 - LES JETONS



### Ajouter des jetons

Lorsqu'une carte vous indique +3 , vous devez ajouter le nombre de jetons Marqueur indiqués (ici 3) sur la carte. D'autres effets viendront manipuler ces jetons.

### Supprimer des jetons

Lorsqu'une carte vous indique -1  / , vous devez supprimer le nombre de jetons indiqués (ici 1) depuis cette carte. Au moment où vous supprimez le dernier jeton (et donc pas à chaque fois que vous enlevez un jeton !), appliquez l'effet après "/". Dans l'exemple ci-contre, vous allez donc ancrer cette carte dans la Ligne de Temps et lui ajouter 3 jetons (section Instruction). Puis à chaque fois que le marqueur Temps se déplacera sur cette carte, vous supprimerez un jeton de la carte. Au moment où vous supprimez le dernier jeton (donc au 3e passage du marqueur Temps sur cette carte), vous pourrez retourner la carte.

## VII - INTERAGIR AVEC LE TERRAIN

Vous trouverez dans ce chapitre toutes les règles relatives au Terrain.

### VII.1 - ACTION : SE DÉPLACER SUR LE TERRAIN

#### Déplacement de base

Pour déplacer une figurine de personnage, déplacez un jeton Action sur un emplacement d'Action de votre feuille de personnage contenant l'icône . Vous pouvez maintenant déplacer votre figurine de 3 cases (aussi appelé 3 points de mouvement).

- Les déplacements sont orthogonaux (pas de déplacement en diagonale)
- Vous pouvez traverser des personnages alliés ou neutres
- Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre personnage
- Vous ne pouvez pas traverser des personnages hostiles (voir "Personnage Non Joueurs")

Dans l'exemple ci-contre, Brick ne peut donc pas atteindre la case rouge avec 3 points de mouvement. Il peut atteindre toutes les autres cases.

#### Mouvement additionnel

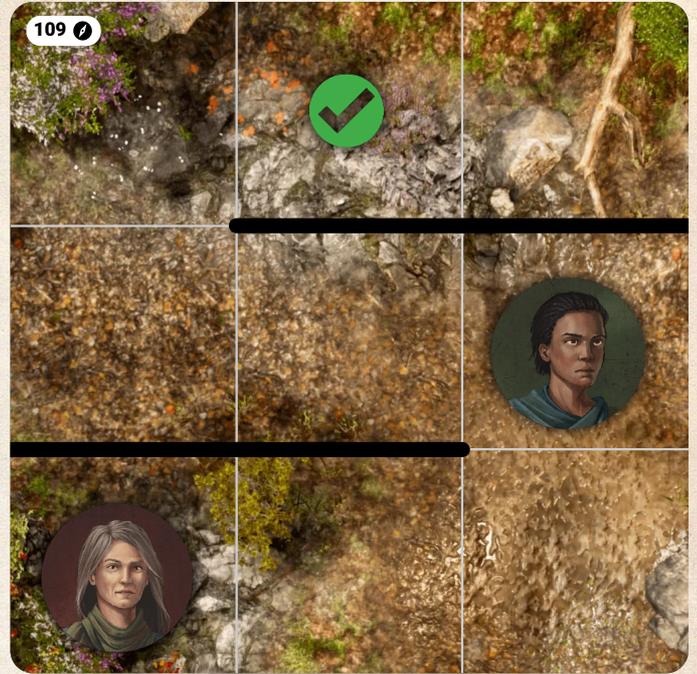
Vous pouvez réaliser des mini déplacements en déplaçant vos jetons Action au centre de la carte "Pied" de votre personnage. Cette action vous permet de vous déplacer d'1 case par jeton Action placé de cette manière.



En dépensant 2 ou plus jetons action de cette manière (par exemple lorsque vous êtes totalement blessés), vous pouvez "sprintez" de 2 cases ou plus (voir ci-dessous).

## Sprint

Vous pouvez dépenser plusieurs jetons Action sur des emplacements de déplacement ou sur votre carte "Pied" afin de cumuler tous les points de mouvement et effectuer une action mouvement atomique. Cela vous permet par exemple de traverser une figurine où vous auriez dû vous arrêter. Sur l'exemple ci-contre, Maeve (en bas à gauche) souhaite se déplacer jusqu'au point indiqué par la coche verte. Si elle fait ses actions mouvements séparément, elle est obligée de s'arrêter avant le personnage ami situé sur son chemin, et ne se déplace que de 2 cases au lieu de 3. Puis une autre action mouvement de 3 cases puis une dernière action mouvement de 1 case en déplaçant son dernier jeton Action sur la carte Pied. Elle n'atteint donc pas la case souhaitée. Par contre si elle décide de Sprinter, elle déplace ses trois jetons Action, cumule ses points de mouvements ( $3 + 3 + 1 = 7$ ) puis se déplace d'un coup sans s'arrêter.



## Explorer

Explorer consiste à se déplacer en dehors d'une carte Terrain pour explorer la suite du terrain. Ceci n'est possible que si une icône  est présente sur la carte. Dans ce cas, vous pouvez sortir par n'importe quelle case dans la direction de l'icône Explorer et qui n'est pas bloquée par un mur ou une fenêtre (il doit vous rester au moins un point de mouvement pour sortir du terrain). Lorsque votre figurine est sortie du Terrain, prenez la carte correspondante. Placez cette carte de manière à continuer le plateau actuel en faisant correspondre le dessin et les numéros. Les cartes terrains sont toujours placées bord à bord, inutile de faire correspondre les numéros en face à face. Puis placez votre figurine sur ce nouveau terrain et **poursuivez votre mouvement**. Dans l'exemple ci-contre, je peux explorer vers l'Est car l'icône  est présente. Je peux faire cette exploration depuis 2 des 3 cases à l'Est de la carte (coche verte). En effet la case du haut est bloquée par un mur à l'Est.



## Se déplacer vers une autre zone

Lorsque vous rencontrez l'icône  et que vous souhaitez poursuivre votre mouvement, dépensez un point de mouvement pour prendre la carte correspondante. Placez la carte à proximité des autres cartes Terrain, mais sans qu'elles se touchent. Vous avez maintenant un autre terrain à explorer. Déplacez votre figurine sur la nouvelle zone (sur la case avec la même icône  et pointant vers la carte d'où vous venez). Vous déplacer d'une zone à une autre compte donc un point de mouvement. Découvrir une nouvelle zone n'interrompt pas votre mouvement. Lorsque les terrains sont ainsi séparés, ils coupent la ligne de vue mais permettent tout de même de faire des actions adjacentes comme l'attaque au contact, le soin, les échanges d'objet, etc (les 2 cases reliant les terrains sont considérées adjacentes).

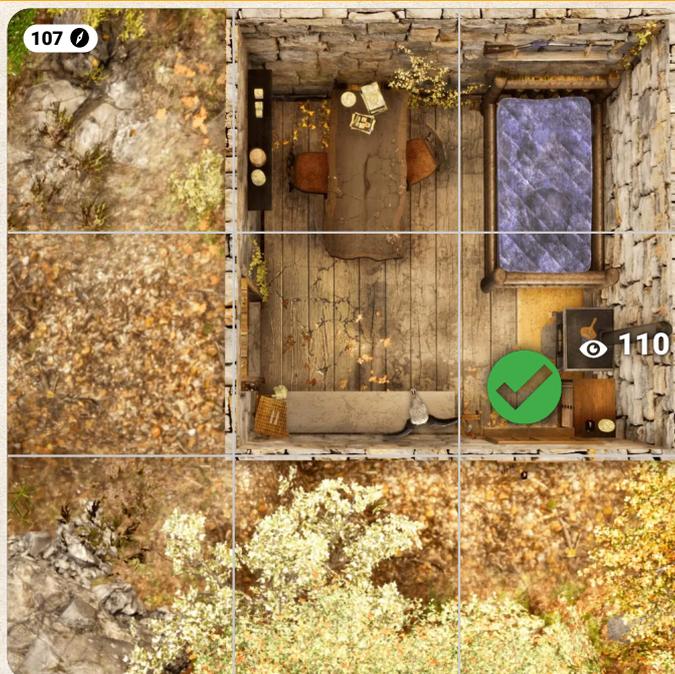


## VII.2 - ACTION : REGARDER

Lorsque vous souhaitez effectuer une action "Regarder"

 :

- Vous devez vous trouver sur la case contenant l'action
- Déplacez un jeton Action sur un emplacement d'Action contenant 
- Prendre la carte correspondante



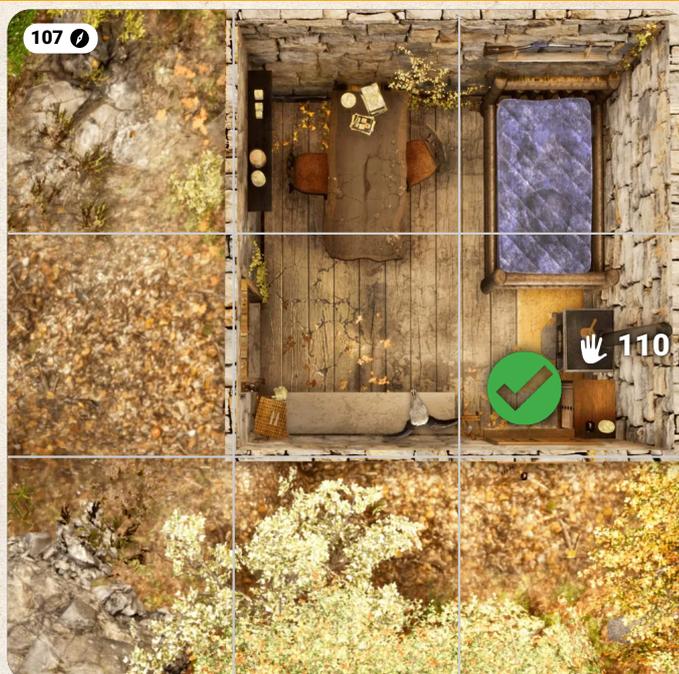
## VII.3 - ACTION : DISCUTER

L'action Discuter  se résout comme une action "Regarder" mais doit se faire sur une case adjacente à l'action car généralement cette action va faire arriver un PNJ sur l'emplacement de l'action "Discuter". Pour réaliser cette action, vous devez utiliser un emplacement possédant l'icône . Les fenêtres (lignes bleues) ne bloquent pas la ligne de vue. Si un PNJ est révélé suite à l'action, son socle est placé sur la case avec l'icône . Ci-contre, l'action  peut être réalisée depuis toutes les cases indiquées.



## VII.4 - ACTION : INTERAGIR

Certaines cartes terrain possèdent des icônes . Faites une action "interaction" lorsque votre figurine est sur une case avec cette icône pour pouvoir résoudre l'action et prendre la carte correspondante.



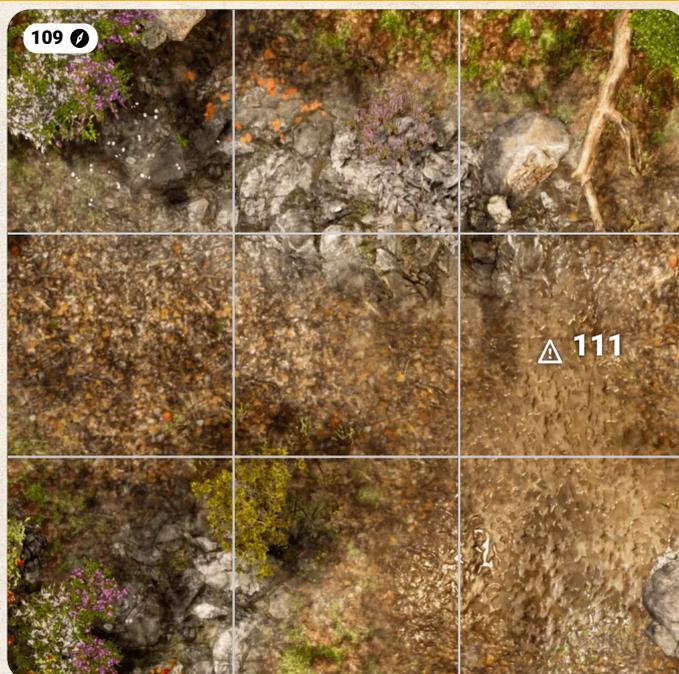
## VII.5 - ÉVÈNEMENT IMMÉDIATS

Lorsqu'un de vos personnages se déplace sur une case contenant l'icône ⚡, appliquez immédiatement l'effet indiqué (prendre une carte ou retourner la carte). Dans le cas où la carte Terrain doit être retournée, remplacez tous les jetons et figurines aux mêmes emplacements. Regardez bien, il se peut que de nouvelles actions soient disponibles ou que de nouveaux composants doivent être placés.



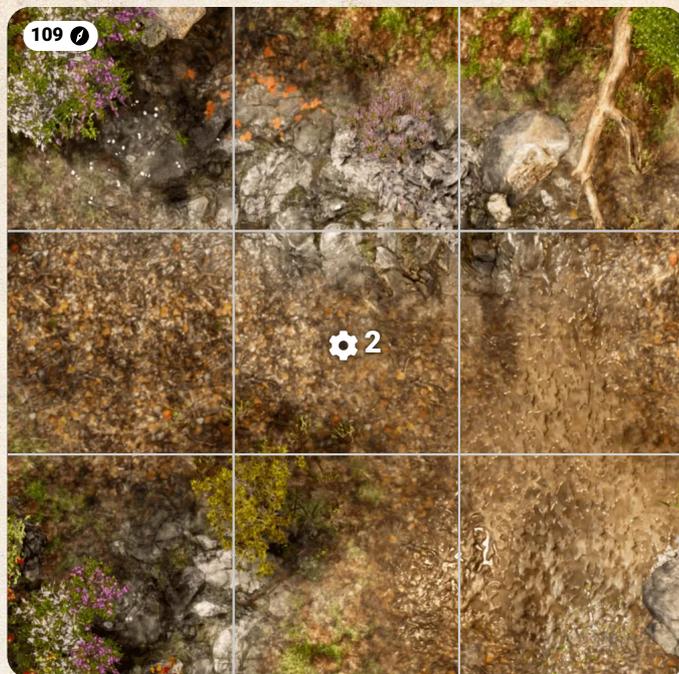
## VII.6 - CHARGEMENT AUTOMATIQUE

L'icône ⚠ indique que vous devez révéler immédiatement la carte indiquée lorsque vous placez ce terrain sur la table.



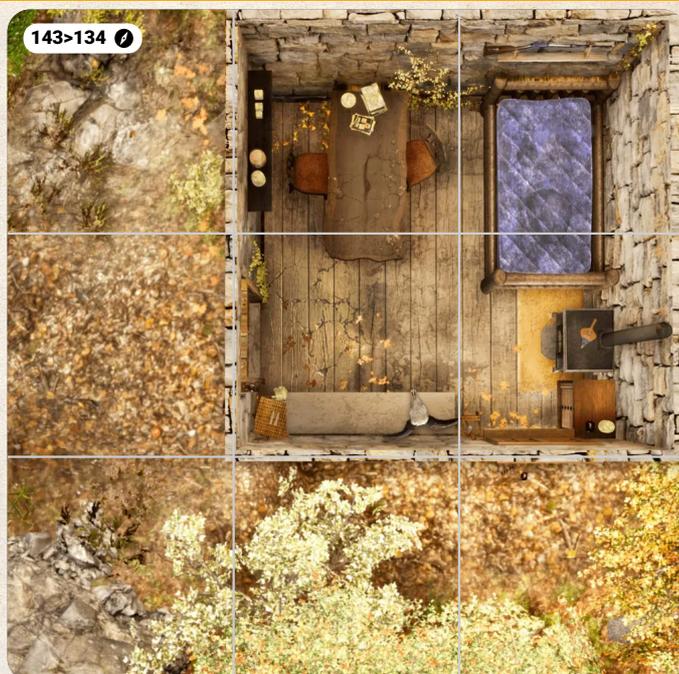
## VII.7 - COMPOSANTS

L'icône  indique que vous devez placer X cubes (dans l'exemple 2) Composants sur cette case. Ces composants peuvent être ramassés par un personnage si celui-ci se trouve sur la case et réalise une action . Il peut alors ramasser tout ou partie des composants et les placer sur sa feuille de personnage. Les composants lui serviront à créer, réparer ou améliorer des objets. C'est aussi la monnaie du jeu. Ils pourront vous être utiles lors d'échanges avec d'autres personnages.



## VII.8 - REMPLACEMENT DE TERRAIN

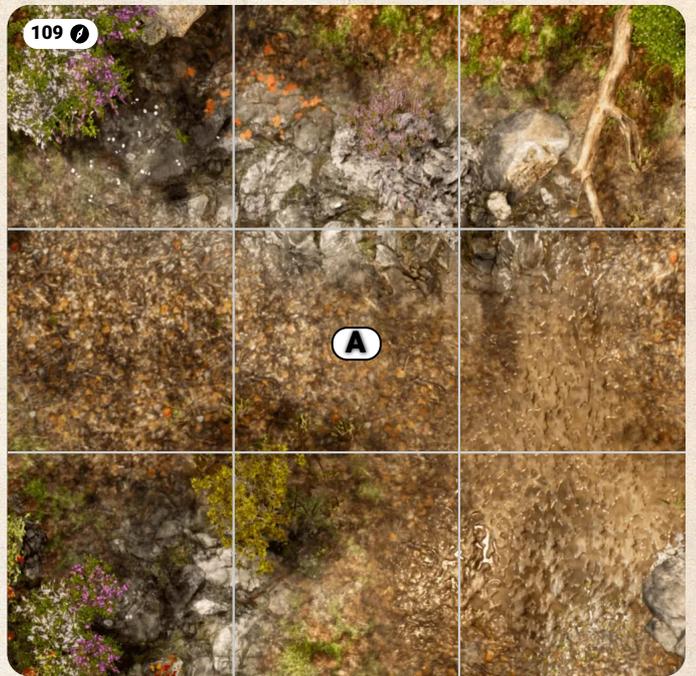
Si la carte Terrain possède un numéro du type "143 > 134", cela veut dire qu'elle doit remplacer la carte Terrain 134. Cherchez la carte Terrain correspondante sur la table et recouvrez la par cette nouvelle carte. Remplacez les jetons et figurines sur les mêmes emplacements.



## VII.9 - MARQUEURS

Certaines cartes feront référence à des marqueurs (ex:

Ⓐ). Ignorez ces marqueurs tant qu'une carte ne vous les explique pas.



## VII.10 - LES EFFETS DE TERRAIN

### Murs (lignes noires)



Les murs ne peuvent pas être franchis. Ils bloquent aussi la ligne de vue.

### Fenêtres (lignes bleues)



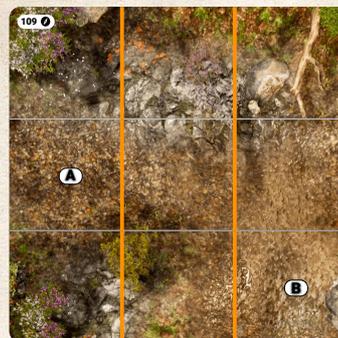
Les fenêtres ne peuvent pas être franchies mais ne bloquent pas la ligne de vue. Les attaques au contact peuvent fonctionner à travers les fenêtres aussi.

### Portes (lignes vertes)



Les portes peuvent être franchies et ne bloquent pas la ligne de vue.

### Obstacles (Lignes oranges)



Les obstacles peuvent être franchis mais franchir une ligne Obstacle coûte 2 points de mouvement. Ils ne bloquent pas la ligne de vue. Ainsi dans l'exemple ci-dessus, il faudra 5 points de mouvements pour aller de A à B.

### Terrains dangereux (Lignes rouges)



Les terrains dangereux peuvent être franchis mais franchir une ligne Terrain Dangereux provoque 1 dégât sans défense au personnage qui le franchit (PNJ aussi).

## VIII - L'ÉQUIPEMENT

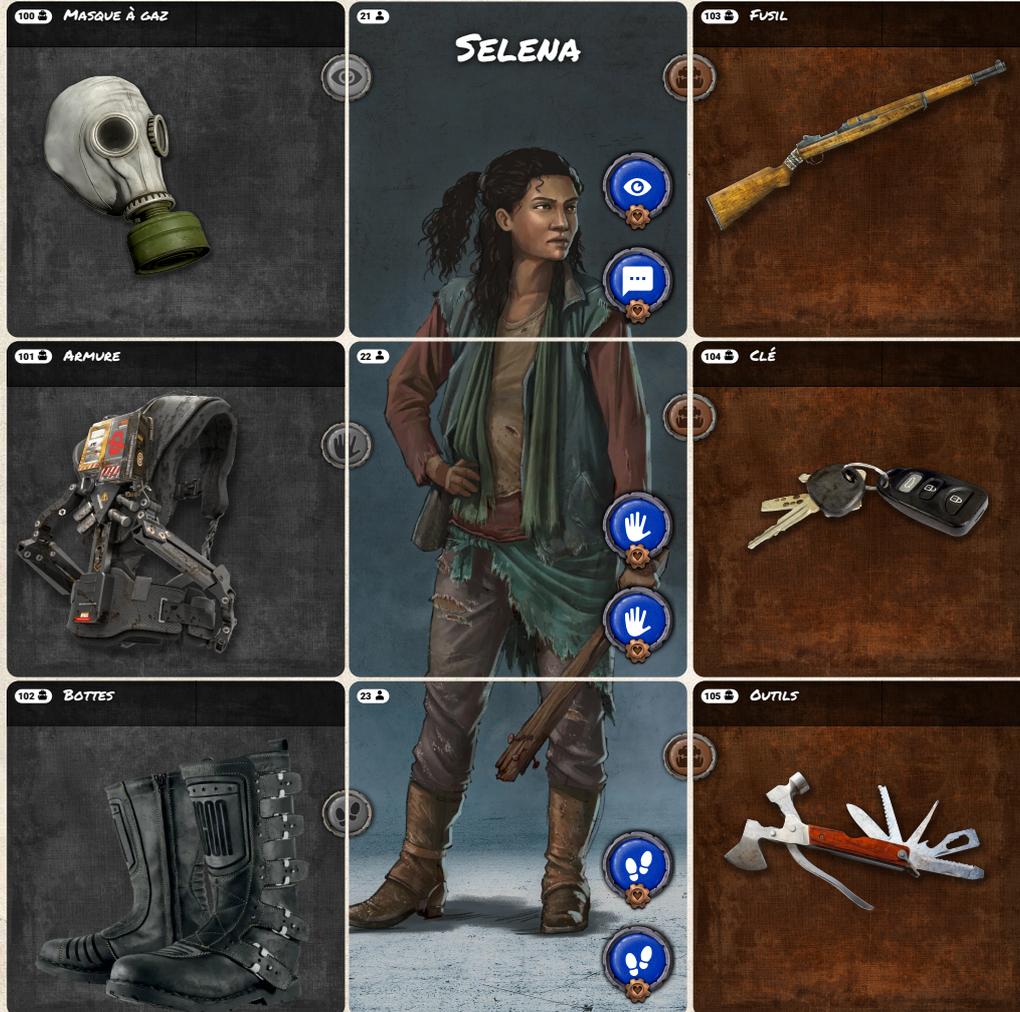


Les cartes Objets représentent des objets que les personnages peuvent conserver dans leur équipement. Selon le cas, l'objet peut ou non être récupéré immédiatement :

## VIII.1 - RÉCUPÉRER UN OBJET

Lorsqu'un personnage réalise une action (regarder, interagir, etc) qui lui permet de prendre une carte Objet, il peut garder cet objet et le placer dans sa feuille de Personnage. S'il n'a pas la place, il doit décider de le lâcher ou de lâcher un objet de son inventaire pour libérer de l'espace (voir ci-après). Les objets avec fond marron doivent être placés sur l'un des 3 emplacements disponibles à droite des cartes personnages afin que les ancrs correspondent et face apparaître l'icône . Les objets avec fond gris (icône ,  ou ) doivent être équipés à gauche des cartes personnages et à côté d'une carte partageant l'ancre correspondante (il n'y a donc qu'un seul objet de chaque type qui peut être équipé à la fois).

Exemple :



## VIII.2 - LOOT

Lorsqu'un objet est récupéré à la mort d'un ennemi, cet objet tombe au sol à l'endroit où l'ennemi se trouvait. Il pourra être ramassé par la suite. Dans ce cas, placez la carte Objet proche du terrain où il est tombé et placez un jeton référence sur la carte Objet et un autre identique à l'emplacement où il est tombé.



## VIII.3 - RÉCUPÉRATION AUTOMATIQUE

Il peut arriver de prendre une carte Objet en dehors d'une action d'un personnage (événement dans la Ligne de Temps par exemple), dans ce cas, les joueurs décident à

quel personnage attribuer cet objet. Ce Personnage peut décider de lâcher un objet de son inventaire pour faire de la place.

## VIII.4 - ACTION: RAMASSER UN OBJET

1. Pour ramasser un (ou plusieurs objets), vous devez être sur la même case que des jetons référence correspondant à des objets
2. Vous exécutez une action 🖐
3. Vous récupérez le ou les objets que vous souhaitez et les placez dans votre équipement (vous pouvez

gratuitement lâcher d'autres objets pour faire de la place)

4. Supprimez les jetons références des objets récupérés

## VIII.5 - ACTION : LÂCHER DES OBJETS

1. Un personnage peut lâcher un (ou plusieurs objets) en faisant une action 🖐
2. Placez les cartes objets lâchées sur le côté du plateau avec un jeton de référence sur chaque carte.
3. Placez des Jetons de référence portant les mêmes numéro à l'emplacement où le personnage a fait

l'action.

4. Les objets lâchés ne doivent pas avoir été utilisé (aucun jeton d'action sur leurs emplacements d'action) mais peuvent être endommagés (jetons dégâts), dans ce cas conservez les jetons sur la carte

## VIII.6 - ACTION : ÉCHANGE DES OBJETS

1. Pour échanger des objets, les joueurs contrôlant ces personnages doivent être d'accord.
2. Les personnages doivent être sur des cases adjacentes
3. L'un des 2 personnages doit faire une action 🖐
4. Les personnages peuvent échanger librement autant d'objets qu'ils souhaitent (ainsi que des composants). Ils peuvent aussi faire de la place dans leur équipement en lâchant des objets au cours de cette action

5. Les objets échangés ne doivent pas avoir été utilisé (aucun jeton d'action sur leurs emplacements d'action) mais peuvent être endommagés (jetons dégâts), dans ce cas transférez aussi les jetons pendant l'échange
6. L'échange n'a pas besoin d'être équilibré : un personnage peut ne rien recevoir pendant la transaction

## VIII.7 - ACTION : RÉPARER UN OBJET

Certains objets possèdent des emplacements d'action avec une icône . Cela veut dire qu'ils peuvent recevoir des jetons dégâts à la place d'une carte personnage. Si tous les emplacements de dégâts de l'objet sont remplis, les effets permanents de l'objet sont annulés. Un

personnage peut réparer un de ses objets en faisant une action  et en dépensant 1  de sa réserve. Il peut alors supprimer un jeton dégât de l'objet. Les effets de l'objet sont alors à nouveau disponibles. Un personnage ne peut pas réparer les objets d'un autre personnage.

## VIII.8 - UTILISER UN OBJET

Certains objets possèdent de nouveaux emplacements d'action. Déplacez un jeton action dessus pour effectuer l'action correspondante. Pour pouvoir faire cette action, l'objet doit se trouver dans votre inventaire OU vous devez vous trouver sur la case où se trouve l'objet.



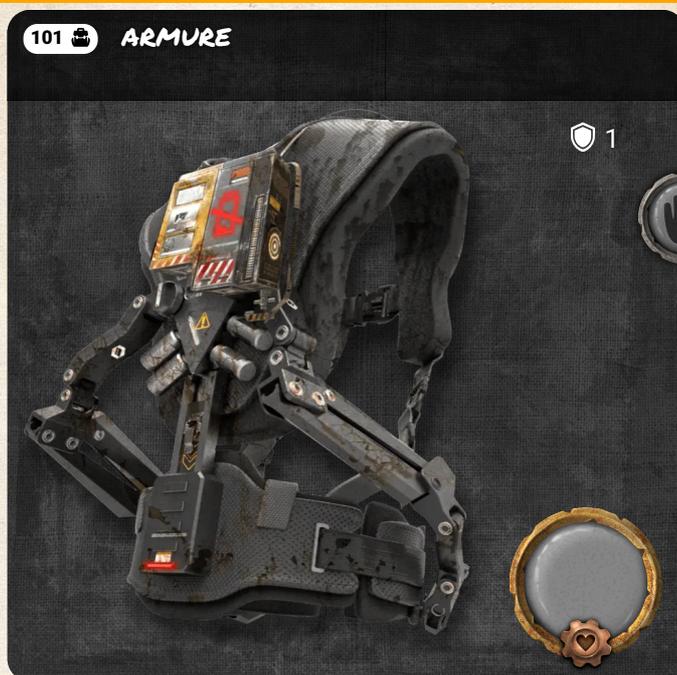
## VIII.9 - EFFETS PERMANENTS

Certains objets ont des effets permanents qui sont actifs tant que vous le possédez et qu'il n'est pas complètement endommagé (tous ses emplacements avec l'icône  sont recouverts par des dégâts). Si l'objet ne possède pas d'emplacement de dégât, l'objet ne peut pas être endommagé.



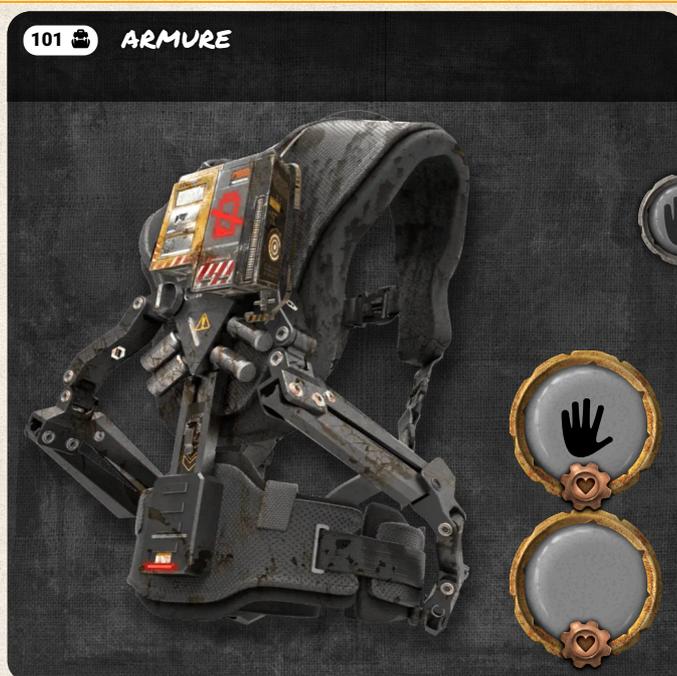
## VIII.10 - ARMURE ET DÉFENSE

Certains objets, comme cette armure, octroie +1 à la défense du personnage qui la porte. Les défenses de tous les objets sont cumulables. L'emplacement Action possède une icône  : il peut donc recevoir un jeton dégât à la place d'une carte personnage. Si cette armure venait à subir un dégât, la défense ne s'appliquerait plus jusqu'à ce qu'elle soit réparée (au moins un emplacement ne contient pas de jeton dégât).



## VIII.11 - ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Un des emplacements de cette armure permet d'effectuer une action  supplémentaire. Les 2 emplacements Action possèdent une icône  : ils peuvent donc recevoir des jetons dégâts à la place d'une carte personnage.



## VIII.12 - DÉFAUSSE D'OBJET

Certains objets doivent être défaussés lorsqu'ils sont utilisés. L'objet ci-contre est une grenade à usage unique qui permet de faire une seule attaque puissante. En effet,  indique qu'il faut défausser l'objet une fois utilisé. Lorsque cela arrive, l'objet retourne dans le deck Création (voir Phase de Camp). Cet objet pourra donc être créé à nouveau entre 2 scénarios en dépensant des composants (dans l'exemple : 2 ). Au moment de la défausse, déplacez les jetons Action de la carte défaussée sur vos cartes personnages pour indiquer qu'ils ne sont pas encore disponibles.



## IX - LA LIGNE DE TEMPS

### IX.1 - PRÉSENTATION

La ligne de temps (en haut du plateau et constituée seulement de la carte "Joueur" au début) indique les différentes phases du tour. Lorsque vous commencez à jouer, vous appliquez les effets indiqués dans l'encadré événement (fond rouge) de la carte située sous le marqueur temps. Une fois que la carte a été résolue, vous

déplacez le marqueur temps vers la droite sur la prochaine carte de la ligne de temps. Vous appliquez alors les effets de l'encadré événement de cette nouvelle carte. Et ainsi de suite. Lorsqu'il n'y a plus de cartes à droite, vous revenez simplement au début de la ligne de temps (c'est une boucle) et continuez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

## IX.2 - ANCRER UNE CARTE

Si lors d'une section Instruction, l'icône  est affichée, cela veut dire que vous devez ancrer cette carte dans la Ligne de Temps. Cette carte possèdera alors une section Événement (rouge) qui peut être lue mais dont les effets ne seront pas appliqués immédiatement. Ils se déclencheront lorsque le Marqueur Temps de la Ligne de Temps arrivera sur cette carte. Lorsque vous devez ancrer une carte dans la Ligne de Temps, cherchez, en commençant par la carte indiquée par le marqueur Temps, une carte possédant un ancrage (petit bloc de couleur) disponible où faire correspondre la carte à ancrer. Les couleurs des ancres doivent correspondre. N'oubliez pas qu'une fois arrivé au bout de la Ligne de Temps, vous devez revenir au début de celle-ci pour trouver une ancre valide. Si malgré ça, vous ne trouvez vraiment aucun emplacement de disponible, il vous sera probablement indiqué un effet alternatif à l'ancrage comme : " OU  " (ancez la carte OU si vous ne pouvez pas, défaissez la carte).

101 

 : cette icône dans une section Instruction vous indique qu'il vous faut ancrer cette carte dans la Ligne de Temps. Cette carte devra donc faire correspondre son ancre bleue ou verte avec une autre ancre de la même couleur.

Cette zone n'est pas appliquée immédiatement. Elle le sera lorsque le Marqueur de Temps arrivera sur cette carte dans la Ligne de Temps. Par exemple :

**LES ENNEMIS SE METTENT À COURIR**  
Déplacez tous les ennemis de 3 cases vers l'objectif.

On appelle "Carte de Soutien" une carte qui peut faire correspondre ses ancres verticalement. Cette carte doit se glisser sous une autre carte pour faire correspondre l'ancre. C'est en général des modificateurs de règles pour la carte soutenue. Lorsque vous activez une carte qui possède des cartes en soutien, consultez l'ensemble des soutiens pour vérifier comment ils modifient la carte principale.

101 

 : cette carte pourrait être glissée en soutien sous la carte ci-dessus pour faire correspondre les ancres jaunes

Cette carte est en soutien d'une autre carte. Elle modifie l'effet de mouvement de la carte soutenue. En effet, au lieu de déplacer les ennemis de 3 cases (comme indiqués par la carte ci-dessus), vous les déplacerez de 6 cases.

**AU MOMENT DU DÉPLACEMENT**  
Les mouvements sont doublés.

## IX.3 - DÉROULEMENT DU TEMPS

La Carte Joueur est généralement la première carte que vous devez résoudre dans la ligne de temps quand vous commencez votre partie. La plupart du temps, elle vous indique :

1. Récupérez les jetons Action : prenez tous les jetons Action correspondant à votre personnage et déplacez les à proximité de votre feuille de personnage
2. Réalisez des actions : vous pouvez maintenant utiliser ces jetons Action pour faire des actions.
3. Quand vous avez terminé d'utiliser vos jetons Action (il peut vous en rester) et que tous les joueurs souhaitent terminer, vous pouvez passer à la carte suivante dans la ligne de temps en déplaçant le marqueur Temps vers la droite. Vous appliquerez alors son encadré rouge.
4. Tant qu'il n'est pas spécifié qu'une carte doit être défaussée ou brûlée, la carte reste dans la Ligne de Temps.
5. Si une carte de la Ligne de Temps est retournée et que la nouvelle face ne possède pas d'encart rouge, cette carte est supprimée de la Ligne de Temps.

6. Lorsqu'une carte est supprimée de la Ligne de Temps, faites glisser les cartes suivantes vers la gauche pour refermer le trou et placez le marqueur Temps entre les 2 cartes ayant comblées le trou. Le marqueur se déplacera ensuite vers la prochaine carte lorsque c'est nécessaire.



## X - PNJ

## X.1 - CARTE PERSONNAGE NON JOUEUR (PNJ)

1. Un Personnage Non Joueur est généralement ancré à la Ligne de Temps dans une section Instruction. Une fois la carte ancrée cherchez le jeton correspondant à ce PNJ et placez-le comme indiqué (ou sur l'icône  si ce PNJ est apparu suite à une action .

Dans l'exemple ci-contre, le renard est placé sur la carte 59 en bas à gauche. Si un autre personnage se trouve sur cette case, celui-ci est déplacé d'une case pour laisser la place. Si d'autres personnages bloquent, ceux-ci sont aussi déplacés. Les joueurs choisissent les cases où se déplacent les personnages. Notez que les effets de terrain "Dangereux" s'appliquent lors de ce déplacement mais que les effets "Obstacles" sont ignorés.

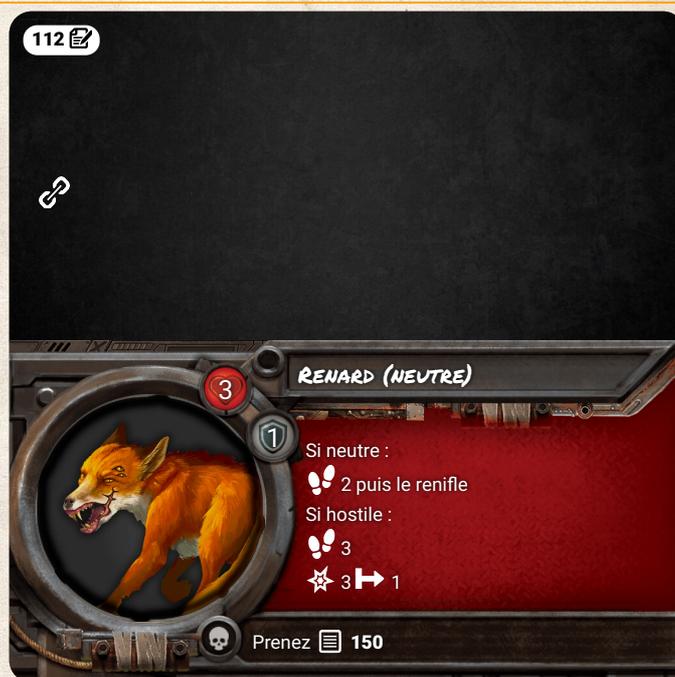
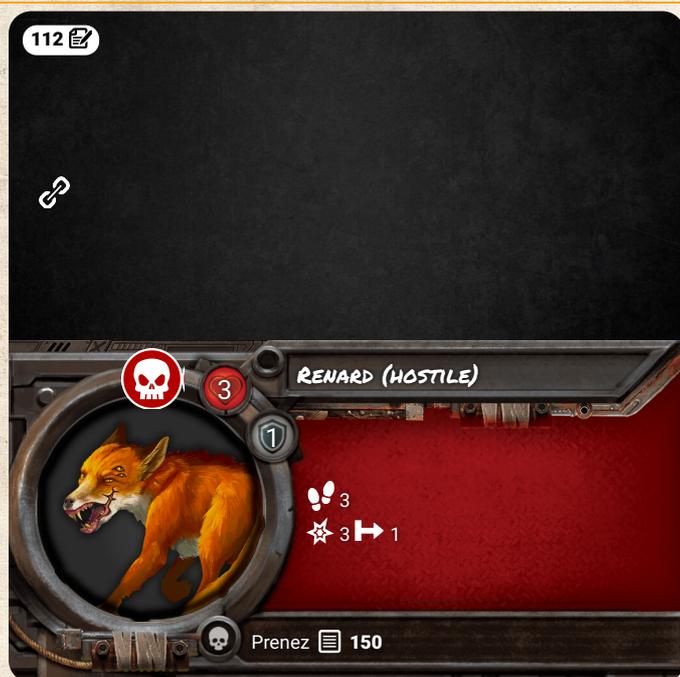
2. Ceci est le nom du PNJ.
3. Ceci indique que le PNJ est hostile (voir ci-dessous).
4. Ceci représente la vie du PNJ. Lorsque vous lui faites des dégâts, ajoutez des jetons dégâts sur

cette carte. Si le total de jeton atteint ou dépasse sa vie, ce PNJ meurt.

5. Ceci représente la défense du PNJ (voir combat).
6. Lorsque le Marqueur Temps arrive sur cette carte, les actions dans le cadre rouge sont réalisées
7. Si le PNJ meurt, appliquez alors l'effet de mort .



## X.2 - PNJ NEUTRE OU HOSTILE



Par défaut un PNJ est considéré comme neutre : vous pouvez le traverser (et il peut vous traverser). Mais si un PNJ possède une icône Hostile (ou que vous avez ajouté un jeton Hostile sur sa carte), votre personnage et lui ne peuvent plus se traverser : vous êtes ennemis. Si vous attaquez un PNJ neutre (peu importe si il subit des dégâts ou pas) ou si un effet indique qu'il devient hostile, placez un jeton "hostile" sur la carte. Il tentera alors probablement de vous attaquer. Lorsque vous appliquez les actions du PNJ, ses actions peuvent changer en fonction de son état (hostile ou neutre).

Peu importe l'état d'un PNJ (neutre ou hostile), il peut traverser les autres PNJ (sauf s'il est spécifiquement mentionné qu'un PNJ est ennemi d'un autre PNJ).

## X.3 - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Lorsque le marqueur Temps est sur un PNJ, vous devez simplement exécuter son Intelligence Artificielle en suivant les indications.

- Si plusieurs personnages sont représentés par la même carte PNJ, activez-les les uns après les autres (chacun doit réaliser toutes ses actions avant de passer au suivant). Activez en premier le personnage le plus proche des joueurs. En cas d'égalité les joueurs choisissent.
- Un PNJ se déplace généralement vers la cible la plus proche (sauf indication contraire) et se déplace du strict minimum pour que **toutes** ses attaques soient à portée

d'une cible. Le chemin le plus court sera donc toujours favorisé. Ensuite, appliquez les règles suivantes en cas d'égalité.

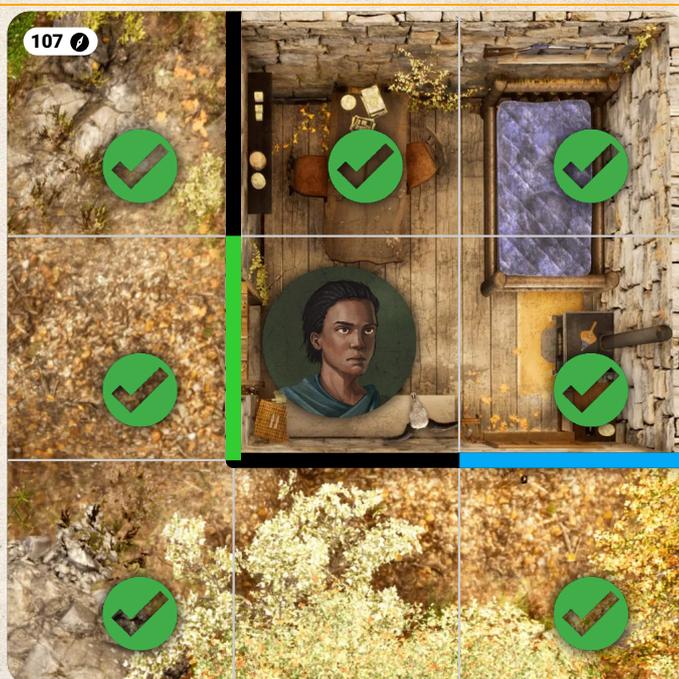
- Un PNJ privilégiera toujours un chemin avec le moins d'effets possibles (chaque ligne de terrain "Dangereux" sur un chemin compte comme un effet. Chaque piège dans une case compte comme un effet.
- C'est les joueurs qui choisissent le chemin emprunté par le PNJ si plusieurs chemins de même distance et avec le même nombre d'effets sont possibles.
- À chaque fois qu'un autre cas ambigu arrive, les joueurs décident.

## XI - PORTÉE ET LIGNE DE VUE

Plusieurs effets en jeu font référence à des effets à distance ou à des cases adjacentes.

### XI.1 - CASE ADJACENTE

Des cases sont adjacentes du moment qu'un mur ne les sépare pas. Une case normale (sans murs) possède donc 8 cases adjacentes. Seuls les murs bloquent la ligne de vue. Ainsi deux cases de part et d'autres d'une fenêtre sont adjacentes. On peut donc attaquer à travers une fenêtre mais aussi s'échanger des objets. Sur l'exemple ci-contre, les indiquées par une coche verte sont adjacentes à Brick. Dans le cas de zones séparées mais reliées par l'icône , seules les 2 cases reliées sont considérées comme adjacentes (et permettent donc les attaques au contact, les échanges, etc).



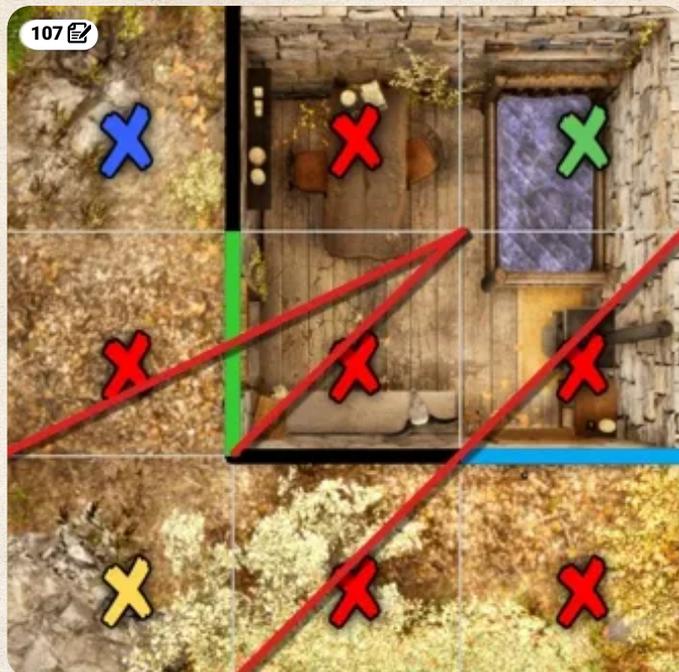
## XI.2 - PORTÉE ET LIGNE DE VUE

La portée est représentée par l'icône **↔** suivie d'un numéro. Une portée de 1 (**↔ 1**) indique "n'importe quelle case adjacente" (voir ci-dessus). Une portée supérieure à 1, par exemple **↔ 3**, indique une case située au maximum à 3 cases, comptées orthogonalement (comme pour les déplacements). Au delà du calcul de la portée, la case visée doit être dans la ligne de vue, c'est à dire qu'il est possible de tracer une ligne droite d'un angle de la case d'origine à un angle de la case visée qui respectent les règles suivantes:

- la ligne n'est pas interrompue par un mur.
- la ligne ne peut pas être dessinée sur la grille (pas de ligne horizontale ou verticale).
- le chemin tracé par la ligne est valide si un déplacement de case adjacente à case adjacente peut être effectué depuis la case origine vers la case ciblée en suivant la ligne.

Seuls les murs bloquent la ligne de vue. Il est donc possible de tirer à travers d'autres personnages (neutres ou hostiles), des obstacles ou des fenêtres. Sur l'exemple

ci-contre, une attaque **↔ 3** peut viser toutes les cases avec une croix rouge. La croix bleue n'est pas en ligne de vue (impossible de tracer une ligne qui respecte les règles). La croix jaune est trop loin (à 4 cases de portée).



## XII - LE COMBAT

Des fois (souvent...), les choses tournent mal et vous engagerez des combats.

### XII.1 - ATTAQUE SIMPLE

Les PNJ ou les personnages contrôlés par les joueurs attaquent de la même manière :

1. Si le personnage est contrôlé par un joueur, déplacez un jeton d'action sur une action déclenchant une attaque : **✦ 3 ↔ 2**. Cette indication vous indique les dégâts de base de l'attaque (**✦ 3**) et la portée de l'attaque (**↔ 2**)
2. Vérifiez que la cible est bien à portée et dans la ligne de vue de l'attaque
3. Tirez une carte du deck Karma (s'il n'y en a plus, prenez les cartes de la défausse et mélangez-les

pour former un nouveau deck)

4. Ajoutez la valeur de la carte Karma aux dégâts de base de l'attaque
5. Retranchez la défense de la cible
6. Le résultat final est le nombre de dégâts que la cible subit (dans le cas d'un PNJ, ajoutez ces dégâts sur sa carte, dans le cas d'un joueur, répartissez les dégâts sur sa feuille de personnage)
7. Défaussez la carte Karma à côté du deck Karma

## XII.2 - ATTAQUES COMBINÉES

Il est possible de combiner les attaques de plusieurs personnages pour plus de puissance. Dans ce cas :

1. Tous les personnages souhaitant participer à l'attaque combinée dépensent un jeton d'action sur une action d'attaque
2. La portée et la ligne de vue de chaque attaque sont vérifiées
3. Les dégâts de toutes les attaques valides sont additionnés

4. **Une seule carte Karma** est alors tirée et ajoutée aux dégâts

5. La défense de la cible est soustraite du total

6. Les dégâts sont appliqués

Le gros avantage des attaques combinées est donc de pouvoir passer la défense des ennemis plus facilement. Attention cependant, si la carte Karma indique que l'attaque est un échec, c'est l'ensemble des attaques combinées qui auront raté. C'est le risque !

## XII.3 - ACTION : COUP DE PIED ET COUP DE POING

En déplaçant un jeton Action sur un emplacement , vous donnez un coup de pied. Cette attaque, toujours disponible (du moment que vous avez un jeton Action et un emplacement  disponible) fait  $\star 1 \rightarrow 1$  (1 dégât, sur

une case adjacente). Sur le même principe, vous pouvez donner un coup de poing en déplaçant un jeton Action sur un emplacement .

## XIII - LA PHASE DE CAMP

La phase de camp se déroule entre 2 scénarios. Elle permet d'améliorer son équipement, de le redistribuer ou de créer de nouveaux objets. Durant cette phase, vous créez/manipulez les decks suivants :

- Deck Création : deck contenant tous les objets que vous pourriez créer. Une fois un objet créé, il rejoindra votre deck Inventaire et vous pourrez l'utiliser pour un prochain scénario.
- Deck Inventaire : ce deck contient tous les objets que vous avez trouvé au cours de votre aventure.

### XIII.1 - TERMINER UN SCÉNARIO PAR UN ÉCHEC

Si vous échouez un scénario, réinitialisez le scénario (remettez toutes les cartes, y compris les objets acquis du scénario, dans le deck Aventure correspondant) et

recommencez-le. Tous les composants portés actuellement par vos personnages sont perdus (pas ceux que vous avez gardés dans le stock).

## XIII.2 - TERMINER UN SCÉNARIO AVEC SUCCÈS

Une fois un scénario terminé, vous devez passer à la phase de camp. Appliquez les étapes suivantes :

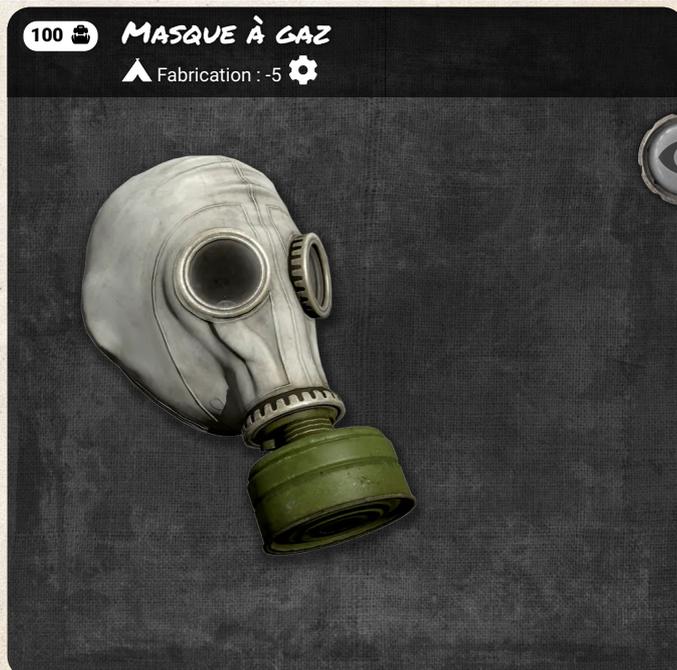
1. **Soin** : supprimez tous les jetons dégâts de vos personnages et retournez les cartes Personnages sur leur face saine.
2. **Perte des objets lâchés et non récupérés** : tous les objets reposant sur le sol sont perdus. Déplacez les cartes Objets vers le deck Création si celles-ci possèdent un coût de fabrication (sinon elles sont rangées dans le deck Aventure).
3. **Récupérer les objets non trouvés** : parcourez toutes les cartes du scénario que vous venez de réaliser et récupérez les cartes Objets ayant un coût de fabrication (et uniquement celles-ci). Placez ces cartes dans le deck Création.
4. **Recyclage des objets** : tous les effets de camp (▲) portant la mention "obligatoire" doivent être résolus (dans l'exemple ci-contre, vous récupérez un composant mais vous devez aussi ranger le masque dans le deck Aventure, il ne servira plus).
5. **Augmentation de l'inventaire** : tous les objets restant sont mis en commun dans le deck Inventaire.

6. **Mise en commun des composants** : tous les composants sont mis en commun.
7. **Récupération des Quêtes** : si vous avez trouvé des cartes Quêtes (icône 🗺️), conservez-les de scénario en scénario jusqu'à ce qu'elles soient résolues.
8. **Actions de camp** : vous pouvez maintenant effectuer des actions ▲ librement en respectant les coûts de composants (voir ci-dessous).



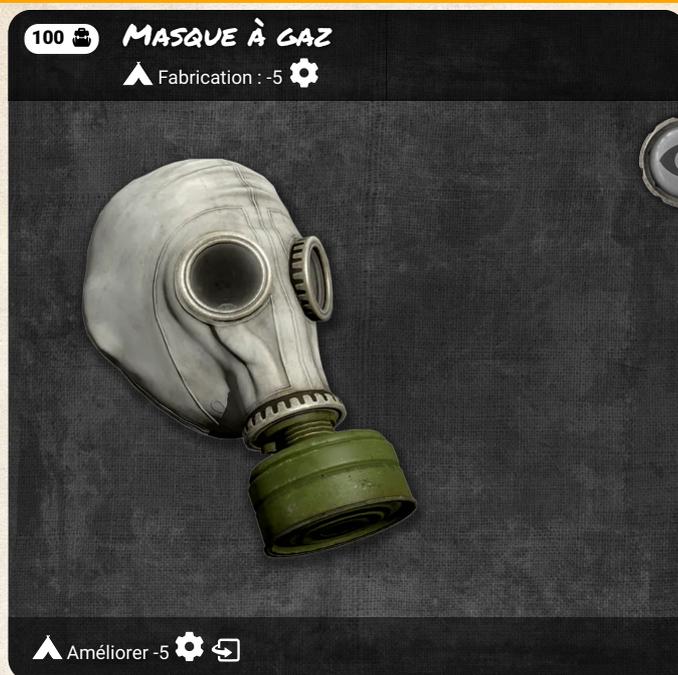
## XIII.3 - ACTION : FABRIQUER DES OBJETS

Vous pouvez fabriquer un objet du deck Création en dépensant des composants. Une fois les composants dépensés, la carte est transvasée vers le deck Inventaire (vous pouvez alors l'améliorer ou l'équiper pour le prochain scénario). Ci-contre le masque à gaz peut être fabriqué contre 5 ⚙️.



## XIII.4 - ACTION : AMÉLIORER DES OBJETS

Vous pouvez améliorer un objet du deck Inventaire en dépensant des composants. Une fois les composants dépensés, appliquez l'effet. En général il vous sera demandé de retourner la carte. Il est donc important de bien stocker votre deck Inventaire : une carte objet est retournée si elle a été améliorée. Cet état doit persister de scénario en scénario. La face visible de l'objet dans le deck Inventaire est donc importante.



## XIII.5 - SE PRÉPARER POUR LE PROCHAIN CHAPITRE

Vous êtes maintenant prêt à jouer le prochain chapitre. Répartissez les objets du deck Inventaire sur vos personnages. Il peut rester des objets dans le deck Inventaire (vous pourrez les équiper à la prochaine phase de camp). N'oubliez pas de garder un peu d'espace sur vos personnages ou vous aurez du mal à ramasser de nouveaux objets ! Répartissez les composants restants

sur vos personnages (vous pouvez en garder dans votre stock, vous les retrouverez à la prochaine phase de camp). Attention, si vous perdez un scénario, tous les composants portés par vos personnages sont perdus. Démarrez la mise en place du prochain scénario en incluant les éventuelles cartes Quête.

## XIII.6 - SAUVEGARDER

Juste après avoir terminé une phase de camp, ça peut être le bon moment pour faire une pause et sauvegarder l'état de votre campagne.

- Placez la carte "deck Inventaire" en haut de votre deck Inventaire et placez ce deck dans la boîte du deck Base.
- Placez la carte "deck Création" en haut de votre deck Création puis placez ce deck dans la boîte deck Base.
- Rangez toutes les cartes Quêtes en cours dans la boîte du deck Base.

- Remplacez les cartes références, de personnages et le deck Karma (y compris celles accumulées pendant le scénario) dans la boîte du deck Base.
- Rangez les composants accumulés dans la boîte du deck Base.

Vous n'aurez plus qu'à tout ressortir pour le prochain scénario.

# XIV - RÉSUMÉ DES RÈGLES

## XIV.1 - DÉROULEMENT

1. Choisir un chapitre et effectuer sa mise en place
2. Commencer la partie en appliquant les effets de la carte Joueur dans la Ligne de Temps
3. Déplacer le Marqueur Temps dans la Ligne de Temps et appliquer les effets des cartes les uns après les autres
4. Boucler sur la Ligne de Temps jusqu'à la réussite ou l'échec du scénario
5. Effectuer la phase de Camp

## XIV.2 - LES ACTIONS

- Regarder : effectuer une action sur le plateau
- Discuter : discuter avec un personnage (sur une case adjacente)
- Se soigner : -1 sur soi ou une cible adjacente
- Réparer un objet : -1 sur un de ses objets et -1
- Ramasser / lâcher des objets/composants
- Echanger des objets/composants
- Interagir : effectuer une action sur le plateau
- Donner un coup de poing : 1 1
- Se déplacer : 3 cases orthogonales
- Se déplacer (case additionnelle) : jeton Action au centre de la carte "Pied" : +1 case
- Sprint : cumuler tous les déplacements avant de les effectuer
- Donner un coup de pied : 1 1

## XIV.3 - LES ICÔNES

---

- **100**: prenez la carte 100
- : retournez cette carte
- : rangez cette carte dans la boîte
- : supprimez le jeton
- : défaussez cette carte dans la défausse de son deck
- 2 : gagnez 2 composants (ou, si Terrain, ajoutez les à la case)
- +2 : ajoutez 2 jetons Marqueur à cette carte
- -1 / : retirez 1 jeton Marqueur de cette carte. Si c'est le dernier jeton, retournez la carte
- : mouvement
- : interagir
- : regarder
- 3 2: attaque 3 à distance 2
- 3 : 3 dégâts
- : ancrez la carte dans la ligne de temps