

Sleeping Gods

Livret de Règles

1 à 4 joueurs, à partir de 14 ans, 1 à 20 heures

INTRODUCTION

« Vous voguez sur la Mer de l'Errance. Les dieux vous ont amené ici, et vous devrez les réveiller si vous voulez rentrer chez vous. »

Dans *Sleeping Gods*, vous et jusqu'à trois amis incarnez la Capitaine Sofi Odessa et son équipage, perdus dans ce monde étrange en 1929 sur la *Manticore*, votre bateau à vapeur. Coopérez pour survivre à cette aventure, explorez des îles exotiques, rencontrez de nouveaux personnages, et recherchez les totems des dieux afin de retrouver votre foyer.

Sleeping Gods se joue en campagne. Chaque session dure aussi longtemps que vous le voulez. Lorsque vous souhaitez faire une pause, reportez votre progression dans le journal de bord afin de reprendre, lors de la session suivante, exactement là où vous vous êtes arrêtés. Jouez seul ou avec des amis, et ajustez facilement le nombre de joueurs en cours de campagne. Votre objectif est de trouver un maximum de totems, cachés un peu partout dans le monde. Pour ce faire, avancez dans l'aventure comme vous liriez un livre, une ou plusieurs heures à la fois, et découvrez de nouveaux lieux, de nouvelles rencontres et de nouveaux défis.

Sleeping Gods repose sur un atlas. Chaque page de l'atlas représente une petite partie du monde que vous explorez. Lorsque vous atteignez le bord d'une page et que vous souhaitez continuer dans la même direction, changez simplement de page et continuez à naviguer.

Sleeping Gods est un jeu narratif. Chaque lieu que vous visitez regorge d'aventures trépidantes, de trésors cachés et de personnages marquants. Vos choix influent sur la destinée de votre équipage et sur vos chances de rentrer chez vous !

Bienvenue dans ce monde immense. Que l'aventure commence !



SOMMAIRE

Matériel	2-3
Mise en Place	4-5
Bases du Jeu	6
Concepts et Vocabulaire	8-9
Tour de Jeu et Actions	10-16
Marqueurs Ordre	17
Défis	19
Combats	21
Autres Règles	28
Cartes Aventure	29
Sauvegarder la Partie	31
Index et Crédits	38
Résumé des Icônes	40

RANGEMENT DU MATÉRIEL ET DES BOITES

Boîte de Rangement 1 (la plus grande) :

- Plateaux Équipage et matériel associé (rangés dans des sachets)

Boîte Quêtes Terminées (la plus petite) :

- Toutes les quêtes terminées

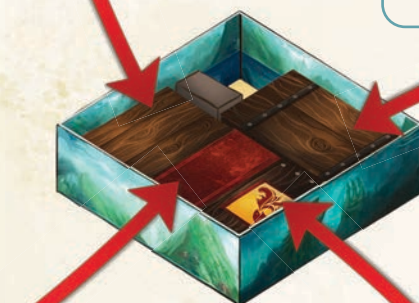
Boîte Aimantée :

- Cartes Aventure et Quête non utilisées (dans l'ordre croissant, voir plus bas)
- Cartes Évènement inutilisées

Boîte Campagne (étroite, rouge) :

Stockez le matériel spécifique à la campagne en cours :

- Cartes Aventure possédées
- Cartes Compétence en main
- Marqueurs Ordre possédés
- Pièces et ressources possédées
- Pioche Évènement
- Cartes Quête en cours



Boîte de Rangement 2 (étroite, avec un logo) :

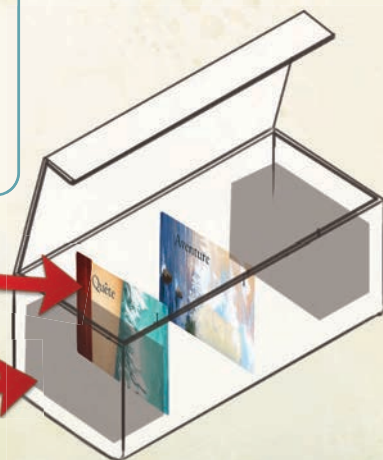
- Cartes Commerce
- Cartes Expérience
- Cartes Compétence
- Cartes Ennemi
- Reste du matériel

Préparation de la Boîte Aimantée

Mettez les cartes Quête et Aventure dans la boîte aimantée comme indiqué sur l'illustration, dans l'ordre croissant des numéros. Placez d'abord toutes les cartes Quête (en commençant par la 1), puis toutes les cartes Aventure à la suite (en commençant par la 1). Ne consultez pas ces cartes avant d'y avoir été clairement invité par le jeu. Stockez également ici les cartes Évènement inutilisées.

Dos des cartes numérotées
dans leur coin supérieur droit.

Utilisez les blocs en mousse
pour caler les cartes.



LISTE DU MATÉRIEL



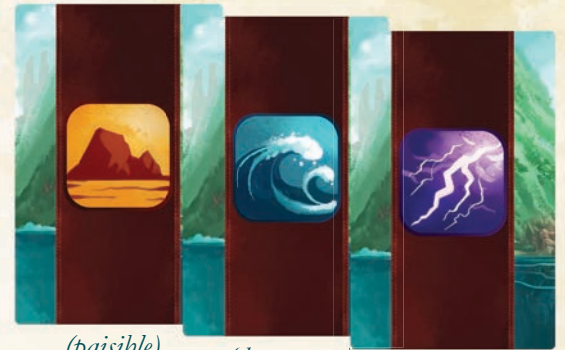
90 Cartes Aventure
(classées dans l'ordre,
ne pas mélanger)



32 Cartes Commerce
(les cartes Aventure de départ
se trouvent dans ce paquet)



180 Cartes Quête
(classées dans l'ordre,
ne pas mélanger)



(paisible) (dangereux) (mortel)
54 Cartes Événement



9 Jetons Fouille



11 Cubes Dégâts
du Bateau



7 Jetons 5 Blessures
(en carton)



35 Jetons Blessure
(en bois)



60 Cartes
Compétence



8 Jetons
Exploration



Jeton Capitaine



Jeton
Scaphandre



24 Cartes
Expérience



18 Jetons
Fatigue



78 Cartes Ennemi
(classées dans l'ordre,
ne pas mélanger)



9 Plateaux Équipage



Jetons État
(8x déprimé, 4x poison, 4x folie,
4x effrayé, 4x affaibli)



14 Marqueurs
Ordre



Jeton Œuf
de Dinosaur



Jeton Serpent
de Mer



Bloc de feuilles
Journal de Bord



4 Cubes Action
de Combat



Pion Action
Marin



Plateau Bateau



Jetons Ressource
(6x viande, 6x légume, 6x céréales,
6x matériau, 6x artefact et 40 pièces)



Pion Bateau



9 Jetons Synergie

Non illustrés :

- Ce livret de règles
- Guide de démarrage
- Feuillet d'aide de jeu
- Livre d'aventures
- Atlas
- Feuillet de hauts-faits
- Sachets plastiques

MISE EN PLACE

Si vous commencez une nouvelle campagne, suivez ces instructions. S'il s'agit de votre première campagne, référez-vous au Guide de démarrage, qui sert d'introduction à l'histoire. Si vous reprenez une campagne en cours, allez en page 32.

1. Ouvrez l'atlas à la page 2 et placez-le au centre de la table. Placez le pion Bateau dans la zone de mer de la région contenant le lieu numéro 2.

2. Placez le plateau Bateau à côté de l'atlas, du côté correspondant au nombre de joueurs (1-2 ou 3-4, indiqué dans le coin supérieur droit). Placez le pion Action Marin sur le plateau Bateau. Placez-y également 3 pièces et 1 céréale : ce sont vos ressources de départ.

3. Placez le plateau Équipage de la Capitaine Sofi Odessa à côté du plateau Bateau, au milieu de la table. Répartissez les 8 plateaux Équipage restants aussi équitablement que possible entre les joueurs. Chaque joueur place ses plateaux Équipage devant lui et prend les jetons Synergie correspondants.

4. Mélangez les cartes Compétence et placez-les, face cachée, à côté du plateau Bateau. Choisissez un premier joueur et donnez-lui le jeton Capitaine.

5. Mélangez les cartes Commerce et placez-les à proximité.

6. Triez les cartes Événement par type (paisible, dangereux, mortel). Mélangez chaque pile séparément. Piochez 6 cartes Mortel et formez une nouvelle pile, face cachée. Piochez 6 cartes Dangereux et placez-les sur les 6 cartes Mortel, face cachée. Piochez 6 cartes Paisible et placez-les sur les 6 cartes Dangereux, face cachée. Placez la pioche de 18 cartes Événement ainsi constituée sur l'emplacement correspondant du plateau Bateau. Remettez les cartes Événement inutilisées dans la boîte aimantée.



8



7. Placez les cartes Aventure de départ à côté du plateau Bateau. Elles sont dans le paquet de cartes Commerce et portant la mention « de Départ » dans leur coin inférieur droit. Il s'agit de : Gloria, Soupe, Barda, Pancakes. Placez la boîte aimantée contenant les cartes Quête et Aventure à proximité. **IMPORTANT : les cartes Quête et Aventure sont rangées dans l'ordre croissant. Ne les mélangez et ne les consultez pas avant d'y être invité !**



7



8. Placez le paquet de cartes Ennemi, face cachée, à côté du plateau Bateau. **IMPORTANT : les cartes Ennemi sont rangées dans l'ordre croissant. Ne les mélangez et ne les consultez pas avant d'y être invité !**

9. Gardez le livre d'aventures à proximité.

10. Mélangez les jetons Fouille et placez-les en pile, face cachée, à côté du plateau Bateau. Formez une réserve avec tous les autres jetons et marqueurs à proximité.

11. Donnez à chaque joueur (et non à chaque membre d'équipage) 1 marqueur Ordre et 1 carte Compétence.

12. Placez le paquet de cartes Expérience à côté du plateau Bateau. Vous pouvez les consulter à tout moment. Placez les jetons restants à côté du plateau Bateau.

13. Prenez une nouvelle feuille Journal de Bord pour cette campagne. Choisissez si vous jouez en mode normal ou en mode brutal en cochant la case correspondante (voir Défaite, page 28). Écrivez la date en haut de la feuille, et les noms des joueurs en bas.



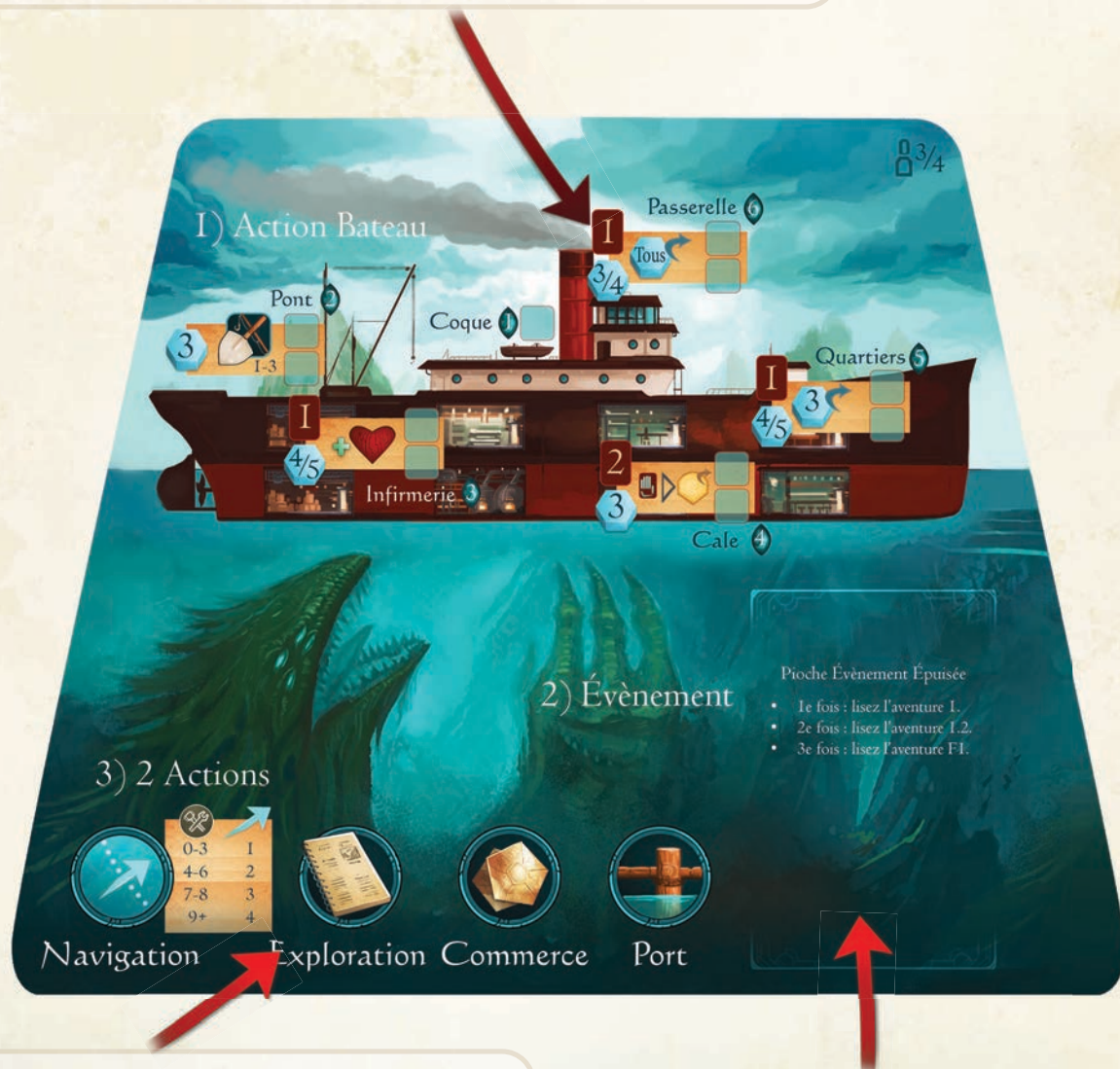
BASES DU JEU

Les pages 6 à 9 présentent les bases de *Sleeping Gods* : il faut avoir le pied marin pour affronter la Mer de l'Errance. La structure d'un tour de jeu et les actions possibles sont détaillées à partir de la page 10.

PLATEAU BATEAU

Salles du Bateau

Il y a 5 salles accessibles sur le bateau. Chaque salle permet de faire une action Bateau, au début de votre tour, et contient également des emplacements pour les dégâts du bateau. Une salle dont tous les emplacements Dégâts sont remplis ne peut plus être utilisée pour une action Bateau. Si le bateau subit 11 dégâts, vous perdez !



Après avoir effectué une action Bateau et pioché une carte Évènement, effectuez deux de ces actions.

Lors de chaque tour, vous piochez et résolvez une carte de la pioche Évènement, placée ici.

PLATEAU ÉQUIPAGE

Chaque joueur contrôle **au moins 2 membres d'équipage**. Ils peuvent être blessés et fatigués au cours de l'aventure.

La biographie de chaque membre d'équipage est détaillée au dos de son plateau Équipage.

Vous pouvez dépenser des marqueurs **Ordre** pour utiliser les capacités spéciales des membres d'équipage.

Chaque membre d'équipage possède une combinaison unique de compétences.



Nom et Origine

Vous disposez de 2 emplacements pour équiper un membre d'équipage de cartes Compétence..

Santé : chaque membre d'équipage peut subir au maximum autant de blessures que son niveau de santé.

Caractéristiques de l'Arme : précision, puissance, parade.

CARTES COMPÉTENCE

Cette carte a une valeur de destin de 5. Lorsque vous devez « piocher le destin », piochez une carte Compétence et utilisez ce chiffre.

Pour équiper un membre d'équipage de cette carte, vous devez dépenser 2 marqueurs **Ordre**.

Cette carte a un symbole de compétence **Connaissances**. Lorsqu'un membre d'équipage en est équipé, elle lui offre +1 de connaissances.

Lorsqu'un membre d'équipage est équipé de cette carte, elle lui offre la capacité « Triage ». *Une fois la carte équipée, son utilisation est gratuite.*



Cartes en main : chaque joueur a le droit à **3 cartes Compétence** en main au maximum. À tout moment, si vous dépassez cette limite, vous devez immédiatement redescendre à 3 cartes en défaussant les cartes excédentaires de votre choix. Les joueurs doivent garder leurs cartes Compétence en main secrètes, jusqu'à ce qu'ils les jouent. Ils n'ont pas le droit de les montrer ou de les donner aux autres joueurs.

CONCEPTS ET VOCABULAIRE DU JEU

Joueur Actif

Pendant votre tour de jeu, vous êtes le **joueur actif**.

Dégâts et Blessures

Les **jetons Blessure** (en forme de goutte de sang) représentent les blessures mentales et physiques que vos membres d'équipage ou vos ennemis subissent. Si le livre d'aventures ou une carte indique « **-1 Santé** », le personnage ciblé subit un dégât. Lorsqu'un membre d'équipage subit des dégâts, placez le nombre de jetons Blessure correspondant sur son **plateau Équipage**. Lorsque vous pouvez « **Soigner** » un membre d'équipage, retirez le nombre de jetons Blessure correspondant de son plateau Équipage.

Ce symbole représente le nombre de dégâts infligés par un membre d'équipage ou un ennemi lors d'une attaque.



Santé

La santé correspond au nombre de blessures qu'un membre d'équipage peut encaisser. Si un membre d'équipage a autant de marqueurs Blessure que son niveau de santé (on considère qu'il a 0PV - Point de Vie), il ne peut plus **attaquer, ni participer aux défis, ni activer les capacités de son plateau Équipage ou ses cartes Compétence**, jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 PV. *Thématiquement, un membre d'équipage avec 0 PV est grièvement blessé mais peut encore parler ou se déplacer.*

Si tous les membres d'équipage tombent à 0 PV, vous perdez ! (voir Défaite, page 28).

Un membre d'équipage ne peut jamais subir plus de blessures que son niveau de santé. Les blessures excédentaires doivent être attribuées à un autre membre d'équipage (exception : poison).



Ordre

Les **marqueurs Ordre** représentent la capacité de votre équipage à travailler en équipe. Vos marqueurs Ordre vous servent à activer vos **capacités** spéciales et vos **cartes Aventure**, à équiper vos membres d'équipage de **cartes Compétence**, et à aider les autres joueurs lors de leur tour.



Piocher le Destin

Piochez une **carte Compétence** et consultez le chiffre inscrit en haut à gauche de cette carte. Défaussez directement cette carte. Vous piochez notamment le destin pour les défis et les attaques.

Il y a deux fois moins de 1 et de 6 que d'autres chiffres.



Valeur de destin

Défi

Vous allez devoir relever des défis, la plupart du temps en lisant le livre d'aventures. Pour la plupart des défis, vous pouvez sélectionner les **membres d'équipage participants**, puis **piochez le destin** afin d'atteindre ou de dépasser la **valeur du défi** pour le réussir (voir page 19).

Fatigue

Lorsqu'un membre d'équipage participe à un défi, il se fatigue et il reçoit un jeton Fatigue. Chaque membre d'équipage peut recevoir jusqu'à **2 jetons Fatigue**.



Ces jetons sont recto-verso. Lorsqu'un membre d'équipage reçoit un premier jeton Fatigue, placez-le face vide visible sur son plateau. S'il doit en recevoir un deuxième, retournez simplement son jeton face « **-1 dégât** » visible. En combat, ce membre d'équipage infligera 1 dégât de moins lors d'une attaque.

Un membre d'équipage avec 2 jetons Fatigue ne peut plus participer aux **défis** (page 19) mais peut toujours participer aux **combats** (page 21).

Vous pouvez retirer les jetons Fatigue principalement en cuisinant ou effectuant une **action Port**.

Matériel Limité

Tout le matériel du jeu est limité aux composants fournis. Si vous devez gagner ou prendre un élément qui n'est plus disponible, ce gain est perdu. Il y a une exception : les jetons Blessure. Si vous manquez de jetons Blessure, utilisez n'importe quel substitut.

Régions

Votre bateau se déplace uniquement sur les zones de mer des régions de l'**Atlas**. Elles sont séparées entre elles par des lignes pointillées, des terres, les spirales de l'atlas ou le bord de la page.

Dégâts du Bateau



Pour chaque dégât subi par le bateau, piochez le destin puis placez un cube Dégâts sur la salle portant le même numéro. Chaque salle du bateau peut subir 2 dégâts, la coque peut subir 1 dégât. Si la salle ciblée a déjà subi 2 dégâts, choisissez quelle autre salle le subit à sa place. Une salle qui a subi 2 dégâts ne peut plus être utilisée pour une action Bateau. À tout moment, s'il y a 11 cubes Dégâts sur le plateau Bateau, vous perdez ! (voir Défaite, page 28)

Les actions **Réparer** vous permettent de retirer des cubes Dégâts du bateau. Par exemple, « **Réparer 2** » vous permet de retirer 2 dégâts du bateau, au choix.

Compétences

Il y a 5 types de compétences dans le jeu. Les membres d'équipage en ont entre 2 et 4 de base.

Connaissances : utilisée quand un défi nécessite de la réflexion, de l'expérience, ou des connaissances, générales ou liées à la Mer de l'Errance.



Force : utilisée lorsque le défi nécessite un effort physique ou de l'endurance.



Perception : utilisée pour fouiller, détecter, l'utilisation des sens et la coordination, mais également pour se cacher ou faire preuve de discrétion.



Ruse : utilisée lorsque vous devez convaincre, mener, parler, tromper, abuser ou comploter.



Savoir-Faire : utilisée quand quelque chose doit être construit, réparé, démonté, entretenu ou amélioré. Également utile pour faire tourner les moteurs du bateau.



Réserve

Lorsque le jeu fait référence à « la réserve », il s'agit du matériel que vous et votre équipage **ne possédez pas**. Par exemple, si vous devez « remettre un jeton Viande dans la réserve », prenez un jeton Viande du plateau Bateau et remettez-le sur la pile de jetons, à côté du plateau. Lorsque vous devez « payer », « défausser » ou « retirer » quelque chose, cela revient à le remettre dans la réserve.

États

Il y a 5 types de jetons État. Lorsqu'un membre d'équipage prend un jeton État, placez-le sur son plateau Équipage. Chaque membre d'équipage peut avoir plusieurs jetons État mais **jamais plus d'un de chaque type**. Les membres d'équipage reçoivent des jetons État lors des combats et des aventures. Ils peuvent être défaussés grâce aux capacités de certains personnages ou certaines cartes Aventure.

- **Affaibli** : -2 à toutes les compétences du membre d'équipage (uniquement les compétences, pas d'influence au combat).



- **Déprimé** : vous devez dépenser 1 ordre supplémentaire pour faire participer le membre d'équipage à un défi.



- **Effrayé** : le membre d'équipage ne peut pas attaquer.



- **Folie** : le membre d'équipage subit 1 dégât à chaque fois qu'il participe à un défi.



- **Poison** : le membre d'équipage subit 1 dégât au début du tour de chaque joueur. Si le membre d'équipage concerné a 0 PV, ignorez l'effet



Journal de Bord

Lorsque vous commencez une nouvelle campagne, écrivez les noms des joueurs et la date sur une nouvelle feuille Journal de Bord. Vous l'utiliserez comme bloc-notes et surtout comme sauvegarde pour enregistrer l'avancement de votre campagne entre deux sessions. Vous pouvez également écrire sur les cartes de l'atlas afin de vous souvenir de certaines informations. **Vous pouvez utiliser les notes des campagnes précédentes lorsque vous lancez une nouvelle campagne.**

Cartes du Monde et Extension *Ruines Ancestrales*

L'atlas de *Sleeping Gods* comporte 9 cartes à explorer. Cependant, en observant le Journal de Bord, vous vous apercevrez qu'il ne s'agit que d'une partie du monde du jeu. Les cartes et les lieux inaccessibles font partie de l'extension *Ruines Ancestrales*.

APERÇU D'UN TOUR DE JEU

Voici un résumé des étapes à effectuer lors de votre tour. Ces étapes sont détaillées aux pages 10 à 16.

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, effectuez les étapes suivantes :

1. Action Bateau

Choisissez une **action Bateau**. Déplacez le **pion Action Marin** sur l'une des salles du bateau et appliquez ses effets. Vous devez déplacer le pion Marin : vous n'avez pas le droit de le laisser sur la même salle deux tours de suite (voir pages 10-11).



2. Évènement

Piochez une **carte Évènement** et lisez-la. Les événements vous mettent face à des choix, des défis, des conséquences ou d'autres effets (plus de détails page 12 pour les événements, page 19 pour les défis). Résolvez entièrement la carte Évènement avant de continuer votre tour.



3. Deux Actions

Effectuez deux actions. Les actions possibles sont résumées au bas du plateau Bateau. Elles sont détaillées à partir de la page 13. Vous pouvez effectuer deux fois la même action lors d'un même tour.

4. Fin du Tour

Après avoir effectué vos deux actions, passez le jeton Capitaine au joueur à votre gauche. Il est le nouveau joueur actif.

TOUR D'UN JOUEUR

1. ACTION BATEAU

Déplacez le pion Action Marin sur l'une des cinq salles du bateau et appliquez ses effets.

- Les cinq salles du bateau sont : la Passerelle, la Cale, le Pont, les Quartiers et l'Infirmerie (la Coque ne présente aucune action).
- Les effets de l'action Bateau peuvent être appliqués dans n'importe quel ordre.
- Vous n'avez pas le droit de donner des marqueurs Ordre ou des cartes Compétence à un autre joueur. S'il n'y a plus de marqueurs Ordre en réserve, vous ne pouvez pas en prendre. Si la pioche de cartes Compétence est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.
- Si vous ne pouvez effectuer aucune action Bateau car toutes les autres salles ont subi 2 dégâts, déplacez quand même le pion Action Marin sans bénéficier des effets de la salle.



Les effets des salles du bateau dépendent du **nombre de joueurs**. Lorsqu'une salle indique deux chiffres sur le symbole d'ordre, consultez le nombre de joueurs en haut à droite du plateau Bateau pour savoir quel chiffre correspond à votre nombre de joueurs (au-dessus ou en dessous du slash).

Sur cette face du plateau Bateau, les Quartiers offrent 4 ou 5 marqueurs Ordre. Lorsque vous activez cette salle, prenez 4 marqueurs Ordre si vous jouez à 3 joueurs ou 5 marqueurs Ordre si vous jouez à 4. De plus, retirez 3 marqueurs Ordre placés sur des cartes ou des plateaux Équipage et piochez 1 carte Compétence.

Lorsque vous jouez à 3 ou 4 joueurs, utilisez le côté du plateau Bateau montrant ce symbole.





Passerelle : piochez 1 carte Compétence et prenez le nombre indiqué de marqueurs Ordre (en fonction du nombre de joueurs). De plus, retirez tous les marqueurs Ordre placés sur tous les membres d'équipage (même ceux des autres joueurs) et toutes les cartes Aventure.



Carte Compétence



Cale : piochez 2 cartes Compétence (1 seule à 1 ou 2 joueurs) et prenez le nombre indiqué de marqueurs Ordre. De plus, vous pouvez défausser une et une seule carte Compétence de votre main pour retirer un jeton Fatigue de n'importe quel membre d'équipage.



Pont : prenez le nombre indiqué de marqueurs Ordre. De plus, vous pouvez piocher jusqu'à 3 jetons Fouille. Piochez les jetons l'un après l'autre, en choisissant après chaque jeton si vous continuez ou non. Appliquez tout dégât et tout jeton État indiqué sur les jetons révélés, mais choisissez la récompense d'un seul jeton. Formez une défausse avec les jetons Fouille révélés. Si la pioche de jetons Fouille est épuisée, mélangez la défausse pour la reconstituer.

Jetons Fouille



Gagnez
1 légume et
1 viande.



Gagnez
1 légume,
1 viande et le
bateau subit
1 dégât.



Gagnez
1 pièce OU
2 matériaux.



Quartiers : piochez 1 carte Compétence et prenez le nombre indiqué de marqueurs Ordre (en fonction du nombre de joueurs). De plus, retirez 3 marqueurs Ordre (2 si vous jouez à 1 ou 2 joueurs) placés sur des membres d'équipage (même ceux des autres joueurs) ou des cartes Aventure.



Infirmierie : piochez 1 carte Compétence et prenez le nombre indiqué de marqueurs Ordre (en fonction du nombre de joueurs). De plus, soignez 1 blessure de n'importe quel membre d'équipage (même parmi ceux des autres joueurs).

2. ÉVÈNEMENT

Piochez la première carte de la pioche Évènement et lisez-la à voix haute. Appliquez ses effets ou relevez le défi. Si elle ne propose qu'un défi, vous ne pouvez pas choisir de l'éviter.

- Certaines cartes Évènement proposent plusieurs options. Choisissez-en une et appliquez ses effets..
- Si vous piochez une carte Évènement avec un effet « **PERMANENT** », placez-la face visible à côté du plateau Bateau. Ses effets restent actifs jusqu'à ce que vous puissiez défausser cette carte (selon les conditions indiquées sur la carte).
- Certaines cartes Évènement ont un effet immédiat, d'autres en ont un sur tout le tour en cours.

Au cours de chaque campagne, vous allez parcourir trois fois la pioche Évènement. Chaque fois que vous épuisez la pioche, appliquez les effets suivants :

Première fois

Lorsque vous piochez la dernière carte Évènement, le joueur actif finit son tour normalement. Au tour suivant, **au lieu de piocher une carte Évènement**, le joueur actif lit le paragraphe 1, page 2 du livre d'aventures.

Deuxième fois

Lorsque vous piochez la dernière carte Évènement, le joueur actif finit son tour normalement. Au tour suivant, **au lieu de piocher une carte Évènement**, le joueur actif lit le paragraphe 1.2, page 2 du livre d'aventures.

Troisième fois

Lorsque vous piochez la dernière carte Évènement, le joueur actif finit son tour normalement. Au tour suivant, **au lieu de piocher une carte Évènement**, le joueur actif lit le paragraphe F1, page 161 du livre d'aventures.

Note : chaque fois que vous épuisez la pioche Évènement, le livre d'aventures vous demandera de défausser toutes vos cartes Compétence équipées.

Lorsque vous piochez cet évènement, placez-le face visible à côté du plateau Bateau. Son effet s'applique jusqu'à ce qu'il soit défaussé. Chaque joueur peut, à la fin de son tour, tenter un **défi de SAVOIR-FAIRE 7**. S'il réussit, la carte est défaussée.



Lorsque vous piochez cet évènement, choisissez d'**infliger 1 dégât au bateau OU de tenter un défi de FORCE 6**.

Lorsque vous piochez cet évènement, placez-le face visible à côté du plateau Bateau. Ses effets s'appliquent jusqu'à ce qu'il soit défaussé. Chaque joueur peut, comme action, tenter un **défi de FORCE 7** pour chasser le serpent de mer et défausser cette carte.

Règle spéciale : Si vous changez de page dans l'atlas alors que le serpent de mer est en jeu, placez-le dans la région par laquelle vous faites arriver votre bateau sur la nouvelle page.

3. DEUX ACTIONS

Effectuez 2 actions parmi les suivantes : navigation, exploration, commerce, port.

- Vous pouvez effectuer deux fois la même action.
- Vous pouvez choisir de **renoncer à une action pour gagner 1 ordre**. Vous pouvez également le faire deux fois.

Action Navigation

Cette action vous permet de déplacer le bateau vers une nouvelle région. Les régions sont séparées entre elles par des lignes pointillées, des terres, les spirales de l'atlas ou le bord de la page. À chaque fois que vous souhaitez naviguer, vous devez tenter un défi de SAVOIR-FAIRE :

Vous pouvez d'abord choisir de faire participer un seul membre d'équipage (possédant la compétence savoir-faire) au défi. Si vous le faites, placez 1 jeton Fatigue sur son plateau Équipage. Vous pouvez tenter le défi sans impliquer de membre d'équipage.

Ensuite, **piochez le destin**. Si vous faites participer un membre d'équipage, ajoutez 1 pour chacun de ses symboles Savoir-Faire. Vous pouvez également défausser des cartes Compétence Savoir-faire de votre main pour ajouter 1 par carte au résultat. Reportez-vous au tableau Navigation du plateau Bateau (voir à droite) pour connaître la distance que vous pouvez parcourir : par exemple, si obtenez 8 au défi, vous pouvez vous déplacer 3 fois, à chaque fois vers une région adjacente.

Dangers : si vous arrivez dans une région contenant un danger, vous devez relever le **défi** immédiatement OU subir les conséquences négatives. Le type et la difficulté du défi sont indiqués à gauche, les conséquences négatives (que vous subissez également si vous échouez le défi) à droite. Les éventuels dégâts présents **endommagent le bateau**. Si vous réussissez le défi, vous évitez les conséquences négatives.

Bord de la carte : si vous atteignez le bord de la carte, vous pouvez continuer dans la même direction, à condition qu'il y ait une icône indiquant sur quelle page vous rendre (attention, certaines pages ne sont accessibles qu'avec l'extension *Ruines Ancestrales*). Appliquez les étapes suivantes :

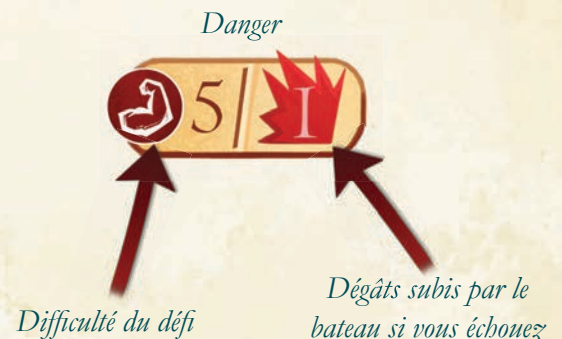
- Retirez le pion Bateau de l'atlas.
- Ouvrez la page de l'atlas indiquée sur le bord par lequel vous quittez la carte.
- Vous arrivez toujours sur la nouvelle carte par le côté opposé à celui par lequel vous avez quitté la précédente. Par exemple, si vous êtes parti par le nord, vous arrivez sur la nouvelle page par le sud. S'il y a plusieurs régions accessibles sur le côté par lequel vous arrivez, choisissez sur laquelle vous placez le bateau.



0-3	1
4-6	2
7-8	3
+	

Votre résultat

Distance



Lors d'une action de navigation, vous devez bien relever un défi de SAVOIR-FAIRE et non un défi de CONNAISSANCES. Connaître la mer peut vous aider à vous orienter, mais ici, il s'agit bien de faire tourner le moteur du bateau.

Note de l'auteur sur la Navigation : la Manticore a suffisamment de charbon dans ses soutes pour la totalité de l'aventure, inutile de vous soucier de ça.



Exemple de Navigation 1

Zoé déplace le bateau vers une région contenant un danger de brouillard fantomatique. Elle doit tenter un défi de RUSE 5. Elle place un jeton Fatigue sur la Capitaine Odessa pour la faire participer. Elle pioche le destin : 1. Elle ajoute 1 de ruse de la Capitaine, soit 2 au total, le défi est échoué (il fallait 5 ou plus). Zoé prend un jeton Déprimé et le place sur la Capitaine Odessa.

Exemple de Navigation 2

Zoé déplace le bateau vers une région contenant un danger, des récifs. Elle doit tenter un défi de CONNAISSANCES 5. Elle choisit de faire participer Gregory et Kannan, qui apportent 2 de connaissances. Elle pioche le destin : 2, soit un total de 4. Le défi est échoué et le bateau subit 1 dégât. Si elle avait obtenu 5 ou plus, le défi était réussi et le bateau préservé.



Exemple de Navigation 3

Zoé veut naviguer vers une nouvelle carte. Elle décide de quitter la carte actuelle par l'ouest. Cette direction l'emmène page 13 (comme indiqué par la flèche bleue). Elle ouvre donc la page 13 et entre sur cette nouvelle carte à l'opposé, par une région située à l'est. Elle a le choix parmi deux régions et choisit la plus au nord.

Action Exploration

Explorez l'un des lieux marqués par un cercle rouge de la région où se trouve votre bateau. Lors d'une exploration, vous faites face à des choix, des défis et/ou des combats.

Choisissez un lieu à explorer et rendez-vous au paragraphe du livre d'aventures correspondant au numéro indiqué par le lieu sur la carte.

Lisez la première partie de l'aventure à voix haute (à moins que vous ne jouiez seul). Vous serez face à l'une des situations suivantes :

- Un choix à faire. Ce choix peut vous mener à un défi ou un combat (détaillés respectivement pages 19 et 21). Après avoir fait votre choix et éventuellement résolu le défi ou remporté le combat correspondant, reportez-vous au paragraphe indiqué.
- Un gain de ressources ou des conséquences négatives. *Elles sont listées en italique.*
- La fin de l'action Exploration, indiquée par la phrase « *Retournez au bateau* ». Le joueur actif continue son tour normalement.

NOTE : Ne lisez pas au-delà de l'aventure en cours avant d'avoir déterminé votre choix ou résolu le défi. Vous n'êtes pas censés connaître les conséquences de vos actes avant de faire votre choix.



Exemple d'aventure

A

Vous vous réveillez, allongée dans une boue froide. L'humidité perle sur vos vêtements, et vos mains vous font mal, attachées par une corde rudimentaire.

Vous observez les alentours et apercevez une cabane en bois dont la porte est ouverte. Le reste de l'équipage est allongé autour de vous.

A. Couper la corde avec un pierre saillante.

RUSE 5

Échec : -3 santé

(Lisez A1)

B. Arracher vos liens.

FORCE 6

Échec : -3 santé

(Lisez A1)

Action Commerce

Votre bateau doit se trouver dans une région contenant un marché.

Piochez 7 cartes Commerce. Les cartes Commerce sont des cartes Aventure que vous pouvez acheter. Vous pouvez en acheter autant que vous voulez en payant leur coût en pièces indiqué à côté de leur nom. Placez toute carte achetée près du bateau, à côté de vos autres cartes Aventure. Remettez les cartes que vous n'achetez pas, face cachée, sous la pioche Commerce.

Exception : si vous achetez une arme, équipez-la directement sur un membre d'équipage. Chaque membre d'équipage peut avoir plusieurs armes.

NOTE : vous pouvez à tout moment vendre un artefact pour 2 pièces, ou vous en servir pour payer l'équivalent de 2 pièces.



Cartes Commerce



Marché

Action Port

Votre bateau doit se trouver dans une région contenant un port. Lors d'une action Port, vous pouvez bénéficier de tout ou partie des options suivantes (maximum une fois chacune, référez-vous à la tuile Port) :

Auberge : payez 4 pièces pour soigner 2 blessures et retirer 1 jeton Fatigue de **chaque membre d'équipage**.

Chantier Naval : vous pouvez réparer des dégâts du bateau en payant 1 matériau ou 1 pièce par dégât réparé (vous pouvez combiner pièces et matériaux).

Médecin : vous pouvez soigner complètement les blessures des membres d'équipage en payant 1 pièce par membre d'équipage que vous choisissez de soigner.

Dépenser de l'XP : vous pouvez dépenser de l'XP pour acheter des cartes Expérience.

Lorsque vous faites une action Port, vous pouvez dépenser de l'XP (points d'eXPérience) afin d'acheter des cartes Expérience pour vos membres d'équipage. Chaque membre d'équipage dispose de ses propres cartes Expérience. Vous pouvez consulter ces cartes à tout moment.

Reportez vos gains d'XP sur votre feuille Journal de Bord. Barrez ces points lorsque vous les dépensez pour acheter des cartes Expérience.

Lorsque vous achetez une carte Expérience, équipez-en immédiatement le membre d'équipage correspondant. Glissez-la simplement sous son plateau Équipage de sorte à cacher l'illustration et laisser apparaître ses effets. Les cartes Expérience restent équipées jusqu'à la fin de la campagne. Ce **ne sont pas** des cartes Compétence : vous ne pouvez pas les défausser ou les utiliser pour activer une capacité ou améliorer une attaque, et elles ne comptent pas dans la limite de 2 cartes Compétence équipées par membre d'équipage (voir page 17). Elles ne sont jamais mélangées à la pioche Compétence.



Coût en XP



4. FIN DU TOUR

Passez le jeton Capitaine au joueur à votre gauche. Il est le nouveau joueur actif.

DÉPENSER DES MARQUEURS ORDRE

Les marqueurs Ordre représentent l'aptitude mentale et physique des membres d'équipage à travailler ensemble.

Vous pouvez utiliser vos ordres à tout moment, même lors du tour d'un autre joueur (dans certaines circonstances, détaillées plus bas). Dépenser des marqueurs Ordre vous permet de :

Équiper une carte Compétence

Ajoutez une carte Compétence de votre main à l'un des membres d'équipage. Le coût en marqueurs Ordre est indiqué en haut à droite de la carte (payez-le à la réserve). Il représente le temps que le membre d'équipage passe à s'entraîner pour développer cette nouvelle compétence. Glissez la carte sous le bord inférieur du plateau Équipage du membre d'équipage correspondant, de sorte à cacher l'illustration et laisser apparaître ses effets.

- Vous pouvez équiper une carte Compétence sur n'importe quel membre d'équipage, y compris ceux des autres joueurs et la capitaine.
- Chaque membre d'équipage peut avoir un maximum de 2 cartes Compétence (les cartes Expérience et les armes ne comptent pas dans cette limite). Un joueur peut défausser les cartes Compétence de ses membres d'équipage à tout moment.
- Chaque carte Compétence équipée augmente la compétence correspondante du membre d'équipage de 1.
- Certaines cartes Compétence offrent également au membre d'équipage (ou au joueur qui le contrôle) une capacité supplémentaire. **La plupart de ces capacités ne nécessitent pas de dépenser des ordres pour les utiliser une fois la carte équipée.**
- Vous ne pouvez pas équiper une carte Compétence au cours d'un combat ou d'un défi.



Marqueurs Ordre



*Payez 2 ordres pour équiper
Laurent de cette carte
Compétence de votre main.*

Activer une capacité d'un membre d'équipage

Vous pouvez dépenser des ordres pour activer une capacité d'un de vos membres d'équipage. **Placez les marqueurs Ordre requis sur son plateau Équipage** pour indiquer que vous utilisez la capacité et bénéficier de son effet. Vous ne pouvez plus utiliser les capacités de ce membre d'équipage tant que ces marqueurs Ordre ne sont pas retirés de son plateau Équipage (plus de détails sur les capacités page 34).

Activer une carte Aventure

Vous pouvez dépenser des ordres pour activer une capacité d'une de vos cartes Aventure. **Placez les marqueurs Ordre requis sur la carte** pour indiquer que vous utilisez sa capacité et bénéficier de son effet. Vous ne pouvez plus utiliser cette capacité tant que ces marqueurs Ordre ne sont pas retirés de la carte. Les cartes Aventure appartiennent et sont utilisables par tous les joueurs.

N'importe quel joueur peut activer une carte Aventure à tout moment, même pour aider un autre joueur lors d'un défi ou un combat, avec les restrictions suivantes :

- lors d'un combat, vous ne pouvez pas cuisiner une recette ou activer une carte Aventure qui permet de déplacer le bateau.
- lors d'une action Exploration, vous n'avez pas le droit d'activer une carte Aventure qui permet de déplacer le bateau (mais vous pouvez cuisiner une recette).

Activer la capacité d'une carte Compétences

Certaines cartes Compétence présentent une capacité que vous pouvez utiliser, **une fois la carte équipée**, en dépensant des ordres. Contrairement aux cas précédents, **vous ne placez pas les marqueurs dépensés sur la carte**, remettez-les directement dans la réserve. **Vous ne pouvez pas dépenser les marqueurs Ordre qui se trouvent sur vos plateaux Équipage et vos cartes Aventure.**

Autres Utilisations

Vous pouvez également utiliser des ordres pour :

- Donner à un autre joueur un cube Action de Combat inutilisé lors d'un combat (page 21).
- Faire participer vos membres d'équipage à un défi lors du tour d'un autre joueur (page 19).



Vous pouvez placer 2 ordres sur Laurent soit pour gagner 1 viande, soit pour augmenter sa précision de 1.



Placez 1 ordre sur cette carte Aventure pour obtenir 1 de force OU 1 de perception OU 1 parade.

Important : lorsque vous dépensez des marqueurs Ordre, vous devez généralement les remettre dans la réserve, sauf lorsque vous activez une **capacité** d'un **membre d'équipage** ou d'une **carte Aventure**. Vous devez alors les placer sur le plateau Équipage ou la carte Aventure correspondant.

DÉFIS

Un défi est un test de compétence correspondant à l'une des cinq compétences de l'équipage : force, ruse, connaissances, perception, ou savoir-faire.

De base, un défi se présente sous cette forme :

FORCE 5
Échec : -3 santé

Dans cet exemple, vous devez atteindre ou dépasser un total de 5 en force. Si vous échouez, vous subissez les effets de l'échec (ici, 3 blessures).

Pour relever un défi, suivez ces étapes :

1. En tant que joueur actif, choisissez les membres de l'équipage qui participent au défi (parmi vos membres d'équipage et la Capitaine Sofi Odessa). Les membres d'équipage avec 2 jetons fatigue ne peuvent pas participer. Chaque membre d'équipage ne peut participer qu'une seule fois à un même défi. Placez 1 jeton fatigue sur chaque membre d'équipage participant au défi. Si un **autre joueur** souhaite faire participer un ou plusieurs de ses membres d'équipage au défi, il doit dépenser 1 ordre. Ce coût est le même quel que soit le nombre de membres d'équipage qu'il active. Il doit aussi placer 1 jeton fatigue sur chaque membre d'équipage impliqué. **Exception** : si un défi impose la participation d'un membre d'équipage qui n'est pas contrôlé par le joueur actif, le joueur qui le contrôle n'a pas besoin de dépenser d'ordre pour l'activer.

Vous pouvez choisir de **n'impliquer aucun membre d'équipage** et de vous en remettre au destin. Dans ce cas, passez directement à l'étape 2.

Exemple : Tom est le joueur actif et choisit d'utiliser la Capitaine Sofi Odessa. Zoé décide de l'aider avec deux de ses membres d'équipage et paie 1 ordre.

Additionnez toutes les points de compétence correspondant au défi de chaque participant (généralement 1 par membre d'équipage et par carte Compétence dont ils sont équipés) et passez à l'étape suivante.

2. Piochez le destin : piochez une carte Compétence et regardez le chiffre indiqué dans son coin supérieur gauche. Ajoutez-le aux points de compétence des participants calculés à l'étape précédente. Ce total est votre score de compétence pour ce défi.

3. Vous pouvez maintenant activer les capacités de vos plateaux Équipage, de vos cartes Aventure, et de vos cartes Compétence équipées pour modifier ce score en dépensant des ordres. **Tous les joueurs** peuvent également défausser des cartes Compétence **de leur main** (ne pas confondre avec les combats, où vous pouvez défausser des cartes Compétence équipées, voir page 22). Pour chaque carte présentant la compétence correspondante défaussée, ajoutez 1 point de compétence à votre score.

4. Si votre score final de compétence atteint ou dépasse la valeur du défi, vous réussissez le défi. Sinon, vous échouez et subissez les conséquences négatives.

5. Défaussez la carte Compétence utilisée pour « piocher le destin ».

Réussite

Si vous obtenez un score final de compétence suffisant, ignorez les effets de l'échec. Lisez la suite du texte et suivez les instructions.



Échec

Si vous échouez, appliquez les conséquences listées à côté du mot « Échec », listées en *italique*. Voici quelques conséquences possibles :

- -X santé : les membres d'équipage sont blessés. Le joueur actif doit placer les blessures correspondantes sur les membres d'équipage participants.
Exemple : Cédric, Jean et Zoé obtiennent 8 points de compétence à un défi qui en nécessite 9. La conséquence est -9 Santé. Ils ont chacun participé avec un membre d'équipage. Ils décident de répartir équitablement les blessures, chaque membre d'équipage prend donc 3 blessures.
- Dégâts au bateau : le bateau est endommagé. Pour chaque dégât subi, piochez le destin pour savoir où vous devez placer le cube Dégâts.
- Lisez X : certaines conséquences vous indiquent de lire une nouvelle aventure, différente selon l'issue du défi. En cas d'échec, lisez l'aventure indiquée dans l'effet « Échec » (en *italique*) au lieu de celle généralement indiquée à la ligne suivante (qui correspond à la réussite).
- Jetons Poison, Effrayé, Affaibli, Folie, Déprimé : placez le jeton correspondant sur l'un des membres d'équipage participant, qui n'en a pas déjà un du même état (un membre d'équipage ne peut pas avoir 2 jetons du même état)
- Si une conséquence vise un membre d'équipage particulier, appliquez son effet au membre d'équipage concerné, qu'il ait ou non participé au défi.

Vous trouverez parfois un paragraphe spécifique, décrivant plus en détail les conséquences de l'échec, que vous ne devez lire que si vous échouez le défi.

Une fois les conséquences de l'échec appliquées, si n'êtes pas redirigés vers une autre aventure, continuez de lire l'aventure en cours et appliquez ses éventuels effets.

Note de l'auteur : échouer ne signifie pas forcément que vous ne pouvez pas effectuer votre tâche. La plupart du temps, l'échec signifie que vous subissez des blessures ou des conséquences négatives en effectuant une tâche, mais cela ne vous empêche pas de la faire.

Exemple d'Échec

Dans le défi suivant, Tom obtient 7 points de compétence, il a donc échoué. Il subit 7 blessures et doit placer un jeton Poison sur un membre d'équipage participant. Il applique les conséquences de l'échec puis continue en lisant 54.6 normalement.

A. Chercher son chemin à travers le désert.

PERCEPTION 10

Échec : -7 santé. Prenez 1 jeton Poison. (L'équipage marche sur des cobras couleur sable.)

(Lisez 54.6)

Exemple de défi

Cédric doit relever le défi suivant :

A. Escalader une falaise couverte de végétation.

FORCE 7

Échec : -8 santé

(Lisez 16.9)

Cédric choisit de faire participer Laurent et la Capitaine Odessa. Il place un jeton Fatigue sur leur plateau Équipage respectif. Ils ont chacun 1 de force, pour un total de 2. Cédric pioche le destin : 4, soit 6 au total, pas suffisant pour réussir le défi.

Il peut toutefois activer une carte Aventure qui lui permet de repiocher le destin. Il place un ordre sur « Barda » et pioche une nouvelle carte : 5, soit 7 au total, le défi est réussi !

Cédric réussit le défi et ignore les conséquences négatives (-8 Santé). Il continue la lecture au paragraphe 16.9.

Cas particuliers

Si un défi impose la participation d'un membre d'équipage :

- possédant 2 jetons Fatigue (ou plus) : ce membre d'équipage ne peut pas contribuer à la réussite du défi et ne prend pas de jeton Fatigue supplémentaire. Il est tout de même considéré comme participant au défi et fait donc parti des membres d'équipage susceptibles de subir les conséquences d'un échec. S'il est le seul participant, il subit forcément les conséquences de l'échec.

- qui n'est pas contrôlé par le joueur actif : le joueur qui le contrôle n'a pas besoin de dépenser d'ordre pour le faire participer au défi.

COMBAT

Préparation d'un Combat

Lorsqu'une aventure indique le mot COMBAT suivi d'une liste de nombres, vous devez combattre les ennemis correspondants avant de poursuivre votre aventure. Suivez ces étapes pour préparer le combat :

- Sortez les cartes Ennemi indiquées du paquet Ennemi. Le paquet ne doit pas être mélangé. Parcourez le dos des cartes jusqu'à trouver les numéros indiqués (ne regardez pas le recto des cartes) et sortez les cartes Ennemi correspondantes. Mélangez-les puis disposez-les en une rangée, face visible et bien collées les unes aux autres, au milieu de la table (vous pouvez les disposer sur l'atlas si vous n'avez plus de place sur la table).
- Prenez les 4 cubes Action de Combat et répartissez-les entre les joueurs :
 - 4 joueurs : 1 cube par joueur.
 - 3 joueurs : le joueur actif reçoit 2 cubes et chaque autre joueur en reçoit 1.
 - 2 joueurs : 2 cubes par joueur.
 - 1 joueur : le joueur prend les 4 cubes.
- Placez chaque jeton Synergie sur son plateau Équipage respectif.

Rounds de Combat

Commencez un premier round de combat et continuez en enchainant les rounds jusqu'à ce que tous les ennemis soient vaincus, ou que tous les membres d'équipage tombent à 0 PV.

Un round de combat se déroule ainsi :

ATTAQUE ET RIPOSTE : les joueurs peuvent utiliser leurs actions de combat dans n'importe quel ordre. Les actions de combat sont généralement suivies d'une riposte de l'ennemi ciblé. L'attaque est décrite en détail page 23.

FIN DU ROUND : une fois que les joueurs ont utilisé tous leurs cubes Action de Combat, les ennemis encore en vie attaquent l'équipage et activent leurs effets « **fin du round** » (voir page 24).

VICTOIRE OU DÉBUT D'UN NOUVEAU ROUND : s'il reste au moins un ennemi, reprenez tous les cubes Action de Combat et démarrez un nouveau round de combat. Si tous les ennemis ont été vaincus, remettez leurs cartes dans l'ordre dans le paquet Ennemi, et retirez tous les cubes Action de Combat et les jetons Synergie des plateaux Équipage. Puis reprenez l'aventure dans le livre d'aventures en fonction du résultat du combat.



Donner des actions de combat : les joueurs peuvent se donner des cubes Action de Combat inutilisés. Pour chaque cube Action de Combat donné, l'un des joueurs impliqués (celui qui donne l'action ou celui qui la reçoit) doit dépenser 1 ordre.

ICÔNES DE COMBAT

Cartes Ennemi

Nom de l'ennemi, niveau et numéro

Santé de l'ennemi : chaque cœur doit être recouvert pour le vaincre.

♦ Synergie : recouvrez les cases avec un symbole Synergie pour obtenir des bonus (voir page 25).



Dégâts d'attaque de base de l'ennemi : cet ennemi inflige 2 dégâts de base + 1 pour chaque symbole Dégât non recouvert sur sa carte.

Valeur de défense de l'ennemi

Le sablier indique un effet de fin de round. Le symbole Folie indique que cet effet est un jeton État Folie, donné à l'équipage lors de l'étape de fin du round.

Symbole Dégât supplémentaire non recouvert.

Précision de l'Équipage et Défense de l'Ennemi

Précision : indiquée sur l'arme d'un membre d'équipage et ajoutée au destin pour déterminer si l'attaque réussit.

Défense de l'Ennemi : un membre d'équipage doit atteindre ou dépasser cette valeur pour réussir son attaque.

Arme d'un Membre d'Équipage



Précision

Parade : utilisée uniquement en cas de riposte de l'ennemi. Ignorez 1 dégât par parade.

Dégâts : cette arme inflige 2 dégâts lors d'une attaque réussie. Dégât supplémentaire : vous pouvez défausser **une seule carte** Compétence Connaissances **équipée** (pas de carte Expérience) de **ce** membre d'équipage pour infliger + 1 dégât lorsque vous attaquez avec cette arme. *Contrairement à un défi, vous ne pouvez pas défausser de carte Compétence de votre main : elle doit être équipée.*

ATTAQUE ET RIPOSTE

ATTAQUE et RIPOSTE

1. Placez un **cube Action de Combat** sur le plateau du membre d'équipage de votre choix et sélectionnez l'une de ses **armes**. Si un membre d'équipage a déjà attaqué 2 fois (2 jetons Action de Combat sur son plateau), il ne peut plus attaquer pour ce round de combat. *Rappel : En tant que joueur actif, vous contrôlez la Capitaine Odessa.*
2. Choisissez une **carte Ennemi** comme cible de votre attaque.
3. Piochez le destin et ajoutez le résultat à la **valeur de précision** de votre arme. Si la somme est égale ou supérieure à la **valeur de défense de l'ennemi**, vous le touchez. Sinon vous ratez votre attaque (voir page suivante). Après avoir pioché le destin, vous pouvez encore activer les capacités de vos membres d'équipage et de vos cartes Aventure pour essayer d'améliorer votre précision.
4. Si vous touchez, placez sur la carte Ennemi autant de **jetons Blessure** que la valeur de dégâts de votre attaque. **Tous les jetons Blessure d'une même attaque doivent être placés sur des cases adjacentes**, pas forcément en ligne droite (vous pouvez faire un « T », changer de direction, etc.). Vous n'avez pas le droit de les placer diagonalement, et chaque case ne peut contenir qu'un seul jeton Blessure. Vous n'avez pas le droit de placer un jeton Blessure sur une case qui en contient déjà un, ni de sauter une case. Lorsque toutes les cases contenant un cœur d'une carte Ennemi sont recouvertes, l'ennemi est vaincu. Remettez sa carte dans le paquet Ennemi et rapprochez les cartes des ennemis encore en vie pour qu'elles se touchent.
5. **RIPOSTE** : si l'ennemi que vous venez d'attaquer est **encore en vie**, il **riposte** immédiatement. Il inflige autant de dégâts que son attaque de base + tous les symboles Dégâts supplémentaires non recouverts sur sa carte, au membre d'équipage qui vient de l'attaquer. Chaque **parade** fournie par votre arme vous permet d'ignorer un dégât. Vous pouvez aussi bénéficier de parades en activant des cartes Aventure et les capacités de vos membres d'équipage. Si le membre d'équipage visé perd tous ses PV, choisissez un autre membre d'équipage, qui subit tout dégât résiduel, et ainsi de suite.

1. Placez un cube Action de Combat.



2. Choisissez la cible de votre attaque.



3. Piochez le destin et ajoutez la précision de votre arme. Comparez à la défense de l'ennemi.



4. Si vous touchez, placez les jetons Blessure sur des cases adjacentes de la carte Ennemi.



5. L'ennemi riposte.



FIN DU ROUND

FIN DU ROUND

Une fois que les joueurs ont utilisé tous leurs cubes Action de Combat, tous les ennemis encore en vie **attaquent** l'équipage et activent leurs **capacités « fin du round »** (représentées par un sablier).



Note : les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser toutes leurs actions de combat et passer plus tôt à la phase de fin du round.

Chaque ennemi attaque une fois, à tour de rôle et de gauche à droite.

- Pour chaque ennemi, le joueur actif décide quel membre d'équipage est attaqué.
- Les **dégâts** infligés par un ennemi doivent tous être subis par un seul membre d'équipage, à moins qu'il n'ait pas assez de PV.
- Si le membre d'équipage visé perd tous ses PV, choisissez un autre membre d'équipage, qui subit tout dégât résiduel, et ainsi de suite.
- Les **jetons État** peuvent être attribués à n'importe quel membre d'équipage.
- Les **parades de votre arme ne s'appliquent pas** ici. Mais vous pouvez utiliser toute parade fournie par vos cartes Aventure, les capacités des membres d'équipage ou un effet « **attaque ennemie de fin de round** ».



Exemple de Fin de Round

Le Guerrier Squelette et l'Œil Volant sont encore en vie après les 4 attaques des joueurs. Ils n'ont subi aucun dégât, leurs bonus d'attaque sont donc tous actifs. Le Guerrier Squelette attaque et inflige 2 dégâts à Mac. Ensuite, l'Œil Volant attaque, inflige 3 dégâts à Laurent et rend Marco fou (donne un jeton Folie à Marco).

Les joueurs reprennent leurs cubes Action de Combat et commencent un nouveau round.



La capacité de fin de round de cet ennemi donne un jeton État Folie à un membre d'équipage.

AUTRES RÈGLES DE COMBAT

Attaque Ratée : si vous ratez votre cible, vous infligez quand même 1 dégât *après* la riposte de l'ennemi (si votre membre d'équipage a 2 jetons Fatigue ou +, il n'inflige aucun dégât). Les capacités qui vous permettent d'améliorer votre attaque sont toujours applicables. Utilisez vos parades normalement sur la riposte.

Attaque Ennemie : chaque ennemi inflige autant de dégâts que son attaque de base + tous les dégâts supplémentaires non recouverts sur sa carte. Les dégâts supplémentaires recouverts par un jeton Blessure ne sont pas comptabilisés.

Dégâts Collatéraux : lorsque vous placez les Jetons Blessure d'une même attaque sur une carte Ennemi, vous pouvez en placer sur une carte Ennemi adjacente, tant que vous respectez la règle d'adjacence des blessures et qu'**au moins la moitié des dégâts** (arrondie au supérieur) **sont infligés à l'ennemi que vous avez ciblé** lors de votre attaque.

Note de l'auteur : vous pouvez ainsi blesser plus facilement des ennemis qui ont une bonne défense. Thématiquement, vous profitez du chaos de la bataille : vous attaquez un sbire qui fait trébucher un ennemi plus fort dans sa chute, vous en profitez pour le frapper. Ou votre attaque projette un ennemi en arrière, il tombe sur l'un de ses camarades, qu'il blesse involontairement.

Volant : les ennemis avec un symbole Aile sont des ennemis volants. Ils ont un bonus de défense de +1 contre toute arme qui n'a pas l'attribut « à distance ».



Recouvrir les Cases d'un Ennemi : chaque case d'une carte Ennemi peut contenir 1 jeton Blessure. Lorsque vous placez un jeton Blessure sur une case, toutes les capacités de cette case sont désactivées.

Exemple : Zoé recouvre un bonus de dégât, le symbole Folie et la capacité Volant sur l'Œil Volant. Il inflige donc 1 dégât de moins, ne rend plus les membres d'équipage fous à la fin du round et perd son bonus de défense contre les armes de mêlée.

Double et Triple Cœurs : certains ennemis présentent des symboles Cœur avec un 2 ou un 3. Pour les recouvrir avec un jeton Blessure, vous devez leur infliger 2 ou 3 dégâts en une seule attaque (vous ne placez qu'un seul jeton Blessure – voir l'exemple page suivante).

Membre d'Équipage à 0 PV : si un membre d'équipage qui rate son attaque tombe à 0 PV suite à la riposte ennemie, il inflige quand même 1 dégât. Il peut toujours utiliser ses capacités jusqu'à la fin de son action de combat. Il ne peut ensuite plus participer aux défis ou aux combats, jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 PV.

JETONS SYNERGIE

Jetons Synergie

- Au début de chaque combat, placez tous les jetons Synergie sur leur plateau Équipage respectif. **Note : en dehors des combats, ces jetons sont inutiles et peuvent être mis de côté pour gagner de la place.**
- Dès qu'un membre d'équipage place un jeton Blessure sur une case avec un symbole Synergie (losange rouge) d'une carte Ennemi, il peut donner son jeton Synergie à un **autre** membre d'équipage.
- Si un membre d'équipage a le marqueur Synergie d'un **autre** membre d'équipage, il peut le rendre à son propriétaire pour bénéficier de la capacité indiquée sur le jeton. On considère qu'il « active » le jeton Synergie. Vous pouvez activer les jetons Synergie *après* avoir pioché le destin.
- Les membres d'équipage ne peuvent pas activer leur propre jeton Synergie.
- Un jeton Synergie peut être rendu à son propriétaire à tout moment, sans l'activer.
- La capacité d'un jeton Synergie ne s'applique qu'une seule fois, au moment où le jeton est activé, au profit du membre d'équipage qui active le jeton.

Audrie : permet d'infliger 1 dégât supplémentaire lors d'une attaque.

Capitaine Odessa : permet de placer les blessures d'une attaque en diagonale.

Gregory : lorsque le membre d'équipage atteint 0 PV, vous pouvez activer ce jeton pour soigner 2 blessures.

Kannan : permet de repiocher le destin lors d'une attaque.

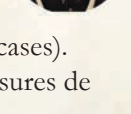
Kasumi : permet d'infliger 1 dégât supplémentaire lors d'une attaque.

Laurent : permet d'infliger 1 dégât supplémentaire lors d'une attaque.

Mac : permet de gagner +2 de précision pour une attaque. Vous pouvez l'activer après avoir pioché le destin.

Marco : permet d'infliger 2 dégâts supplémentaires lors d'une attaque. Les blessures supplémentaires ne peuvent pas être placées sur les symboles Cœur de l'ennemi (mais sur n'importe quelles autres cases). Elles doivent être adjacentes aux autres blessures de cette attaque, comme d'habitude.

Rafael : permet de bénéficier de 2 parades.



◆ Symbole Synergie



EXEMPLES DE COMBATS



Exemple d'Attaque 1

Jean attaque le Calamar Scorpion avec Laurent et son gourdin. Il place un cube Action Combat sur le plateau de Laurent et pioche le destin : $5 + 0$ de précision = 5 soit autant que la défense du Calamar Scorpion. L'attaque est réussie. Le gourdin inflige 2 dégâts. Jean décide de défausser sa carte Triage équipée pour infliger 1 dégât supplémentaire, soit 3 au total. Il doit placer les jetons de cette attaque sur des cases adjacentes. Il choisit d'en utiliser 2 (à cause du symbole double cœur) pour recouvrir la case en bas à gauche. Il place le troisième sur la case juste au-dessus.

Le Calamar Scorpion riposte. Il inflige 2 dégâts de base + 1 dégât supplémentaire pour le bonus de la case non recouverte en bas à droite, soit 3 dégâts au total. Le gourdin de Laurent lui offre 2 parades, les dégâts sont réduits de 2 et Laurent ne subit que 1 dégât. Jean prend un jeton Blessure et le place sur le plateau de Laurent.

Exemple d'Attaque 2

Jean attaque de nouveau le Calamar Scorpion avec Laurent, en plaçant un deuxième cube Action de Combat sur son plateau. Il pioche le destin : $6 + 0$ de précision = 6 soit plus que la défense du Calamar Scorpion. L'attaque est réussie et inflige 2 dégâts. Jean place les jetons Blessure sur les cases en bas et au milieu à droite. Recouvrir cette dernière permet à Jean de priver le Calamar Scorpion de sa capacité de fin de round « Affaibli », et de placer le jeton Synergie de Laurent sur un autre plateau Équipage (losange rouge). Il choisit de le placer sur Audrie.

Le Calamar Scorpion riposte. Il n'inflige que ses 2 dégâts de base car sa case bonus en bas à droite est recouverte. Le gourdin de Laurent lui offre 2 parades, Laurent ne subit aucun dégât.

Première Attaque de Laurent



Deuxième Attaque de Laurent



Exemple de Round de Combat

Cédric et Zoé affrontent un Guerrier Squelette, un Œil Volant et un Chacal Démoniaque. Ils commencent le premier round de combat avec 2 cubes Action de Combat chacun.

Cédric attaque en premier. Il place son cube Action de Combat sur Gregory et décide d'attaquer le Guerrier Squelette. Il pioche le destin : 5 + 2 de précision pour l'arme de Gregory = 7, soit plus que la défense du Guerrier Squelette (5). L'attaque est réussie, il place donc 2 jetons Blessure sur le Guerrier Squelette et recouvre un cœur et une case vide. Le Guerrier Squelette riposte et lui inflige 2 dégâts (1 de base + 1 pour le bonus de dégât non recouvert).

Zoé attaque à son tour. Elle place son cube Action de Combat sur la Capitaine Odessa et décide d'attaquer également le Guerrier Squelette. Elle pioche le destin : 1 + 1 de précision pour l'arme de la Capitaine Odessa = 2, soit moins que la défense du Guerrier Squelette (5). Elle rate son attaque et le Guerrier Squelette riposte immédiatement, avant qu'elle ne puisse lui infliger des dégâts. Il lui inflige 2 dégâts, mais l'arme de la Capitaine Odessa lui offre 1 parade, elle ne subit donc qu'un dégât (2-1=1). La Capitaine Odessa inflige ensuite 1 dégât au Guerrier Squelette (attaque ratée = 1 dégât après la riposte). Zoé peut recouvrir le dernier cœur du Guerrier Squelette, il est vaincu ! Elle recouvre par la même occasion un symbole Synergie, elle peut donc placer le jeton Synergie de la Capitaine Odessa sur un autre plateau Équipage. Zoé retire la carte Ennemi du squelette vaincu et la remet dans le paquet Ennemi. **Note : Si Zoé avait réussi son attaque, elle aurait vaincu le Squelette avant qu'il ne puisse riposter, elle n'aurait pas subi de dégât.**

Cédric et Zoé utilisent leurs cubes Action de Combat restants pour vaincre le Chacal Infernal, il ne reste donc plus que l'Œil Volant pour la phase d'attaque ennemie de **fin de round**. L'Œil Volant attaque et inflige 3 dégâts (2 de base + 1 pour le bonus non recouvert). Zoé est la joueuse active, elle décide de placer les blessures sur Mac. L'Œil Volant active également sa capacité de fin de round, « Folie », et Zoé place un jeton État Folie sur Rafael.

Cédric et Zoé reprennent leurs cubes Action de Combat et un nouveau round de combat commence.

Les capacités de combat spéciales des ennemis sont détaillées page 35.



IMPORTANT ! Remettez bien les cartes Ennemi dans l'ordre dans leur paquet.



Exemple d'Utilisation de Jeton Synergie

Rafael place des jetons Blessure sur les cases en haut et au milieu à droite sur la carte Ennemi de l'Œil Volant. La case au milieu à droite comporte un symbole Synergie, Rafael en profite pour placer son jeton Synergie sur le plateau Équipage de Gregory.

Gregory attaque à son tour l'Œil Volant. il rate son attaque et l'Œil Volant riposte, lui infligeant 3 dégâts. Gregory active le jeton Synergie de Rafael et gagne 2 parades. Il peut donc ignorer 2 blessures et remet le jeton Synergie sur le plateau de Rafael.

AUTRES RÈGLES

CARTES QUÊTE

Lorsque le livre d'aventures vous indique « Prenez la Quête X », sortez la **carte Quête** correspondante de la boîte aimantée et placez-la face visible à côté de l'atlas (*laissez les autres cartes Quête classées, dans la boîte*). Lorsque le livre d'aventures vous indique « Défaussez la Quête X » ou « Complétez la Quête X », placez la carte Quête correspondante dans la **boîte Quêtes Terminées**. Les cartes rangées dans cette boîte ne sont plus utilisées lors de cette campagne.

MOTS-CLÉS

Les aventures nécessitent parfois que vous possédiez un **mot-clé** spécifique pour lire un paragraphe ou faire un choix.

Les mots-clés en question se trouvent sur vos cartes Quête. Si vous possédez la carte Quête correspondante, vous possédez le mot-clé.

Lorsqu'un paragraphe d'une aventure commence par « *Si mot-clé X, lisez Y* », vous **devez** suivre les instructions si vous possédez le mot-clé indiqué. S'il y a plusieurs options de mots-clés au début d'une aventure, résolvez-les dans l'ordre.

Si un choix indique « *Nécessite le mot-clé X* », vous devez posséder le mot-clé correspondant pour faire ce choix. Si vous le possédez, vous n'êtes pas obligé de faire ce choix, vous pouvez toujours choisir une autre option.

Symbole Quête

Active :

Ce symbole signifie qu'il s'agit d'une quête active, que vous pouvez remplir en naviguant vers certains lieux. Les autres cartes Quête (sans symbole) ne sont généralement là que pour vous rappeler que vous possédez un mot-clé spécifique.

Description de la Quête



Mot-clé

Numéro de Carte Quête

DÉFAITE

Vous aurez de nombreuses occasions de perdre dans *Sleeping Gods*. La défaite a différentes conséquences selon votre mode de jeu (normal ou brutal). Elle peut intervenir de deux manières :

- Tous les membres d'équipage sont à 0 PV.
- Votre bateau, la *Manticore*, a subi 11 dégâts.

Si vous jouez en **mode normal**, le jeu est plutôt clément lorsque vous perdez. Thématiquement, lorsque tous vos membres d'équipage ont 0 PV, ils parviennent à s'enfuir de justesse. Lorsque la *Manticore* a subi 11 dégâts, vous parvenez péniblement à la garder à flot. Dans les deux cas, vous rejoignez difficilement le port le plus proche, ce qui vous prend des jours.

Après avoir coché une case « Défaite » sur votre journal de bord, suivez les instructions, selon la manière dont vous avez perdu :

- **Tous les membres d'équipage sont à 0 PV** : déplacez votre bateau vers le port le plus proche et retirez toutes les blessures et tous les jetons Fatigue de votre équipage (mais pas les jetons État). Défaussez les 6 prochaines cartes Événement puis commencez un nouveau tour.
- **Le bateau a subi 11 dégâts** : déplacez-le vers le port le plus proche et retirez tous les dégâts du bateau. Défaussez les 6 prochaines cartes Événement puis commencez un nouveau tour.

Si vous épuisez ainsi la pioche Événement, comptez combien de cartes il vous reste à défausser et placez autant de jetons Blessure sur l'emplacement Événement. Après avoir préparé votre nouvelle pioche Événement, défaussez autant de cartes qu'il y a de jetons Blessure sur l'emplacement. Lors de votre prochain tour, au lieu de piocher une carte Événement, appliquez l'effet « pioche Événement épuisée » correspondant. Si vous épuisez la pioche Événement pour la troisième fois, lisez directement F1 sans préparer de nouvelle pioche.

Si vous jouez en **mode brutal**, le jeu est plus réaliste, la défaite est un échec complet. Votre campagne se termine immédiatement. Vous devez réinitialiser le jeu et lancer une nouvelle campagne pour rejouer. Notez bien tous les totems que vous avez trouvés pendant votre périple sur la feuille de hauts-faits. Reportez votre score final sur votre journal de bord (voir page 34).

CARTES AVENTURE

Les **cartes Aventure** représentent les personnes, le matériel, les connaissances et les totems que vous trouvez au cours de votre aventure. Lorsque vous gagnez une carte Aventure, placez-la face visible à côté du plateau Bateau, avec vos autres cartes Aventure. Vous pouvez utiliser les **capacités** de ces cartes en y plaçant des **marqueurs**

Ordre (exception : armes, voir plus bas). Vous gagnez des cartes Aventure en **explorant** la Mer de l'Errance ou en les **achetant** (les cartes Commerce sont un type de cartes Aventure). N'importe quel joueur peut activer une carte Aventure à tout moment, même pour aider un autre joueur lors d'un défi ou un combat.

Totems

Vous devez trouver autant de **totems** que possible. Le nombre de totems découverts détermine le final de votre campagne. Les totems sont des cartes Aventure portant le symbole Totem dans le coin supérieur gauche.



Coût en marqueurs
Ordre pour activer la carte. Placez les marqueurs sur la carte lorsque vous l'activez.



Vous pouvez activer cette carte soit pour gagner 2 Connaissances lors d'un défi (après avoir pioché le destin) **OU** gagner 2 parades lors d'un combat. Cette carte a également un pouvoir « passif » (qui est toujours actif et que vous pouvez activer gratuitement).

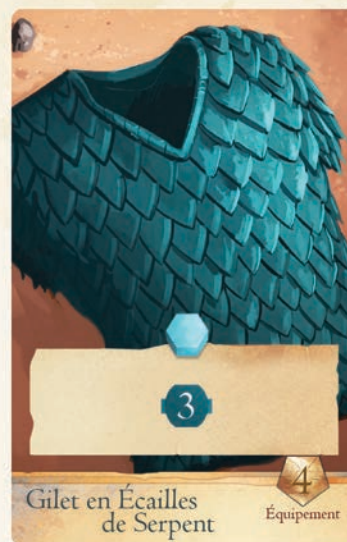
Type de carte et numéro de carte Aventure.

Cette carte Aventure vous permet de repiocher le destin et de garder le meilleur résultat.

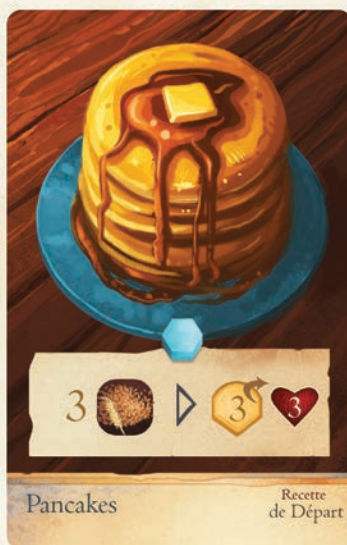
Cette carte Aventure est une **arme**. Vous pouvez l'équiper sur n'importe quel membre d'équipage à tout moment, en dehors d'un combat. Glissez-la sous le plateau Équipage de sorte à laisser seulement apparaître ses effets.



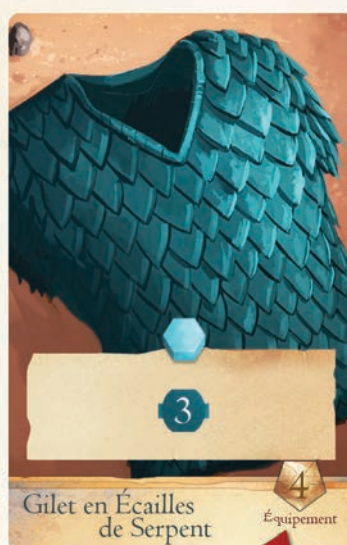
Cette carte Aventure est une **recette**. Lorsque vous activez cette carte, vous pouvez dépenser 3 nourritures de n'importe type(s) (viande, céréales, légumes) pour retirer 3 jetons Fatigue et un jeton Déprimé d'un ou plusieurs membres d'équipage.



Lorsque vous activez cette carte, elle offre à un membre d'équipage + 3 parades temporaires. Vous ne pouvez utiliser les parades qu'en combat. Elles permettent d'ignorer des dégâts.



Cette carte Aventure est une **recette**. Lorsque vous activez cette carte, vous pouvez dépenser 3 céréales pour retirer 3 jetons Fatigue et soigner 3 blessures. À moins qu'il ne soit précisé le contraire, vous pouvez toujours répartir ces effets entre plusieurs membres d'équipage.



Le coût des cartes Commerce est indiqué dans leur coin inférieur droit. Les cartes Commerce sont des cartes Aventure que vous pouvez acheter en effectuant une action « Commerce ».



Lorsque vous activez cette carte, vous pouvez retirer 1 jeton Folie de n'importe quel membre d'équipage OU gagner 2 Connaissances lors d'un défi.

Note de l'auteur : en approchant de la fin de votre campagne, vous aurez probablement plus d'une vingtaine de cartes Aventure. Afin de garder de la place et de rendre le jeu plus lisible, vous pourrez mettre de côté les cartes que vous ne prévoyez plus d'utiliser. Par exemple, vous aurez peut-être deux cartes Recette proches sauf que l'une des deux sera clairement plus efficace. Vous pouvez mettre de côté l'autre carte afin de libérer un peu de place.

Mise en place d'une partie sauvegardée

1. Placez l'atlas au centre de la table et ouvrez-le à la page du lieu indiqué sur la dernière ligne remplie du journal de bord. Placez le pion Bateau sur cette région.

2. Placez le plateau Bateau à côté de l'atlas. Placez des cubes Dégâts du Bateau comme indiqué sur la dernière ligne remplie du journal de bord. Placez les ressources et les pièces de la boîte Campagne sur le plateau Bateau.

3. Sortez, l'un après l'autre, les plateaux Équipage et leurs jetons et cartes associés des sachets plastiques. Prenez garde à bien laisser les jetons et cartes avec leur plateau Équipage respectif. Placez le plateau Équipage de la Capitaine Sofi Odessa à côté du plateau Bateau, au milieu de la table. Répartissez les 8 plateaux Équipage restants aussi équitablement que possible entre les joueurs. Chaque joueur place ses plateaux Équipage devant lui et prend les jetons Synergie correspondants.

4. Sortez la pioche et la défausse de cartes Compétence. La pioche doit être face cachée et la défausse face visible. Prenez bien soin de ne pas les mélanger.

5. Mélangez les cartes Commerce et placez-les à proximité.

6. Sortez la pioche Événement de la boîte Campagne et placez-la sur le plateau Bateau.

7. Sortez vos cartes Aventure de la boîte Campagne et placez-les à côté du plateau Bateau, face visible. Placez un marqueur Ordre sur chaque carte Aventure rangée face cachée pour indiquer qu'elles ont été utilisées.

8. Placez le paquet de cartes Ennemi, face cachée, à côté du plateau Bateau. **IMPORTANT** : ne mélangez pas les cartes Ennemi et ne consultez pas ces cartes avant d'y être invité !

9. Placez toutes vos cartes Quête en cours à côté du plateau Bateau. Gardez la boîte aimantée à proximité. **IMPORTANT** : les cartes Quête sont rangées dans l'ordre croissant. Ne les mélangez et ne les consultez pas avant d'y être invité !

10. Gardez tous les autres jetons et le livre d'aventures à proximité.

11. Mélangez les jetons Fouille et placez-les en pile, face cachée, à côté du plateau Bateau.

12. Choisissez un premier joueur et donnez-lui le jeton Capitaine. Donnez à chaque joueur sa main de cartes Compétence et ses marqueurs Ordre en fonction des indications de la dernière ligne remplie du journal de bord (joueur 1, joueur 2, etc).

13. Placez les cartes Expérience à côté du plateau Bateau, comme d'habitude.



AJOUTER OU RETIRER DES JOUEURS

Vous pouvez ajouter ou retirer des joueurs à la fin de n'importe quel tour.

Pour ajouter un joueur, appliquez la procédure suivante :

1. Avant de commencer un nouveau tour, répartissez les plateaux Équipage aussi équitablement que possible entre les joueurs (exceptée la Capitaine Odessa, qui est toujours contrôlée par le joueur actif).

Pour retirer un joueur, appliquez les étapes suivantes :

1. Avant de commencer un nouveau tour, répartissez les plateaux Équipage en surplus aussi équitablement que possible entre les joueurs (exceptée la Capitaine Odessa, qui est toujours contrôlée par le joueur actif).

2. Le joueur qui quitte la campagne doit défausser 1 carte Compétence et ne garder qu'un seul marqueur Ordre. Le joueur actif décide comment répartir ces cartes Compétence et ce marqueur Ordre entre les joueurs restants.

NOTE : faites bien attention à jouer avec la face du plateau Bateau correspondant au nombre de joueurs participants et changez si nécessaire.

RÉINITIALISER LE JEU POUR UNE NOUVELLE CAMPAGNE

Pour réinitialiser le jeu et lancer une nouvelle campagne, appliquez les étapes suivantes :

1. Remettez toutes les cartes Aventure dans le paquet Aventure. Assurez-vous que toutes les cartes de ce paquet soient bien rangées dans l'ordre des numéros (en commençant par le n°1). Vous commencez votre nouvelle campagne avec les cartes Aventure de départ (comme indiqué dans le guide de démarrage).

2. Remettez toutes les cartes Quête (même celles de la boîte Quêtes Terminées) dans le paquet Quête. Assurez-vous que toutes les cartes de ce paquet soient bien rangées dans l'ordre des numéros (en commençant par le n°1). Vous commencez votre nouvelle campagne avec les cartes Quête 1 et 2 (comme indiqué dans le guide de démarrage).

3. Remettez toutes les cartes Expérience dans la réserve.

4. Remettez tous les jetons dans la réserve. Vous commencez votre nouvelle campagne avec 3 pièces et 1 céréale (comme indiqué dans le guide de démarrage).

VARIANTE : DÉ

Dans cette variante, à chaque fois que vous devez piocher le destin, lancez un dé 6 au lieu de piocher une carte Compétence.

Note de l'auteur : certains groupes préfèrent jouer ainsi mais cela introduit plus de hasard dans le jeu. Sans cette variante, vous pouvez, en quelque sorte, améliorer votre pioche Compétence en gardant en main ou en équipant les cartes Compétence présentant les chiffres les plus faibles. Vous pouvez aussi essayer de calculer vos chances de réussite en fonction du nombre de 1 et de 6 que vous avez déjà piochés (sachant qu'ils sont moitié moins nombreux que les autres chiffres). En lançant le dé, vous perdez ces possibilités.

SCORE FINAL

À la fin de votre campagne, calculez votre score et écrivez-le sur votre journal de bord :

- Gagnez 2 points par carte Aventure en votre possession. Gagnez 2 points supplémentaires s'il s'agit d'une carte Totem.
- Gagnez 1 point par carte Quête en votre possession (y compris celles de la boîte Quêtes Terminées).
- Gagnez 2 points par carte Expérience en jeu.
- Gagnez 1 point par lot de 2 pièces en votre possession.
- Gagnez 1 point par artefact en votre possession.
- Gagnez 10 points si vous avez atteint l'une des fins de la campagne.
- Perdez 10 points par défaite (si vous jouez en mode normal).
- Gagnez 25 points supplémentaires si vous avez joué en mode brutal.

CAPACITÉS DE L'ÉQUIPAGE

Détail des Capacités de l'Équipage

+1 au Destin : ce bonus s'applique à toute pioche du destin, y compris pour les autres joueurs.

+1 Dégât : ce bonus ne s'applique qu'à une attaque lancée par ce membre d'équipage. Ce bonus ne peut pas s'appliquer seul et ne peut pas bénéficier à un autre membre d'équipage.

+1 Précision : vous ne pouvez pas utiliser ce bonus pour améliorer la précision d'un autre membre d'équipage lors d'une attaque.

Parade : vous ne pouvez pas utiliser cette parade pour diminuer les dégâts infligés à un autre membre d'équipage.

Réparer 1 : retirez 1 cube Dégâts du Bateau.

Repiocher le Destin si 1 : si vous piochez 1 au destin, vous pouvez utiliser cette capacité pour piocher une autre carte. Ce pouvoir ne s'applique qu'au joueur qui contrôle Kasumi.



Retirer un État / Soigner une blessure : vous pouvez utiliser ce bonus pour retirer un jeton État / soigner une blessure de n'importe quel membre d'équipage.

Règles Générales sur les Capacités des Cartes Compétence

Les capacités des cartes Compétence ne sont utilisables que par le membre d'équipage qui en est équipé, à moins que la carte ne précise le contraire.

Lorsqu'une capacité contient « vous », cela fait référence au joueur qui contrôle le membre d'équipage équipé de cette carte.

Effet Immédiat : appliquez l'effet au moment où vous équipez la carte sur un membre d'équipage.

Cartes Spécifiques

Attaque Surprise : défaussez cette carte pour infliger 1 dégât (sans contre-attaque ennemie). Vous n'avez pas besoin de piocher le destin ou d'utiliser un cube Action de Combat.

ÉCLAIRCISSEMENTS SUR LES CAPACITÉS DES ENNEMIS

1 Dégât au Bateau : s'active à la fin de chaque round de combat. Le bateau subit 1 dégât. Piochez le destin pour savoir quelle salle est touchée.

-1 Ressource : s'active à la fin de chaque round de combat. Remettez 1 ressource dans la réserve.

Adjacent inflige +1/+2 dégâts : s'active à la fin de chaque round de combat. Toute carte Ennemi adjacente à une carte présentant ce pouvoir inflige +1/+2 dégâts lors de son attaque de fin de round.

Adjacent Soigne 1 : s'active à la fin de chaque round de combat. Retirez 1 jeton Blessure de toute carte Ennemi adjacente à une carte présentant ce pouvoir (le joueur actif choisit quelle blessure retirer).

Affaibli : s'active à la fin de chaque round de combat. Un membre d'équipage prend 1 jeton État Affaibli (le joueur actif choisit lequel). 

Attaque Éclair : cette capacité est active tant qu'elle n'est pas recouverte. Chaque fois qu'un membre d'équipage attaque cet ennemi, la riposte de l'ennemi a lieu avant l'attaque.

Défausser Compétence : s'active à la fin de chaque round de combat. Défaussez une carte Compétence d'un membre d'équipage (le joueur actif choisit laquelle).

Déprimé : s'active à la fin de chaque round de combat. Un membre d'équipage prend 1 jeton État Déprimé (le joueur actif choisit lequel). 

Désarme : s'active à la fin de chaque round de combat. Retirez 1 carte Arme équipée d'un membre d'équipage (le joueur actif choisit lequel). Vous pourrez la rééquiper après la fin du combat.

Effrayé : s'active à la fin de chaque round de combat. Un membre d'équipage prend 1 jeton État Effrayé (le joueur actif choisit lequel). 

Folie : s'active à la fin de chaque round de combat. Un membre d'équipage prend 1 jeton État Folie (le joueur actif choisit lequel). 

Pare 1 : cet ennemi pare 1 dégât chaque fois qu'un membre d'équipage lui inflige des dégâts, tant que cette capacité n'est pas recouverte.

Soigne 1/3 : s'active à la fin de chaque round de combat. Retirez 1/3 jetons Blessure de cette carte Ennemi (le joueur actif choisit le(s)quel(s)).

Venin : s'active à la fin de chaque round de combat. Un membre d'équipage prend 1 jeton État Poison (le joueur actif choisit lequel). 

HAUTS-FAITS

Dès que vous trouvez un totem, cochez la case correspondante du feuillet de hauts-faits. Dès que vous atteignez l'une des fins de la campagne, cochez la case correspondante du feuillet de hauts-faits. Au fur et à mesure que vous découvrez des totems et des fins, vous débloquentes des cartes supplémentaires pour vos prochaines campagnes.

Cartes Débloquées

Les cartes débloquées sont des cartes Quêtes spécifiques. Lorsque vous obtenez le nombre de totems/fins nécessaires, cochez la case correspondante. Vous pourrez utiliser les cartes débloquées indiquées lors de vos prochaines campagnes.

Exemples : pour prendre les cartes débloquées Quête 171 et 172, vous devez avoir découvert un minimum de 4 totems/fins. Pour prendre les cartes débloquées Quête 169 et 170, vous devez avoir découvert un minimum de 7 totems/fins.

Lorsque vous commencez une nouvelle campagne, consultez le feuillet de hauts-faits pour connaître les cartes débloquées que vous pouvez prendre immédiatement. Vous ne gagnez pas ces cartes en cours de campagne mais uniquement lorsque vous commencez une nouvelle campagne.

Dès que vous obtenez une carte débloquée, elle reste définitivement disponible pour toutes vos campagnes suivantes. Au début d'une campagne, vous pouvez choisir pour chaque carte débloquée disponible, si vous souhaitez l'utiliser ou non.

Hauts-Faits	Liste des Totems	Fins de Campagne
☐ Boudier de Ralolde	☐ Pierre de Chant Marin	☐ Pierre des Brumes (dual)
☐ Bracelet Serpent	☐ Pierre de Chasse (dual)	☐ Pierre des Calamars
☐ Casse-Tête	☐ Pierre de Dents (dual)	☐ Pierre des Cauchemars (dual)
☐ Charme de Thrack	☐ Pierre de Dieu	☐ Pierre des Chats
☐ Chouette Horloge	☐ Pierre de Duperie	☐ Pierre des Disparus (dual)
☐ Cœur d'Obsidienne	☐ Pierre de Faiblesse	☐ Pierre des Enigmes
☐ Couronne du Mille-Pattes (dual)	☐ Pierre de Folie	☐ Pierre des Glaces
☐ Cristal d'Onixide	☐ Pierre de Force	☐ Pierre des Hurlements (dual)
☐ Épée de Lave (dual)	☐ Pierre de Gonfrière	☐ Pierre des Morts-Vivants
☐ Épée de Thrack	☐ Pierre de l'Absence (dual)	☐ Pierre des Profondeurs
☐ Épée du Duelliste	☐ Pierre de l'Errance	☐ Pierre du Chagrin Profond (dual)
☐ Flamme Éternelle	☐ Pierre de l'Esprit	☐ Pierre du Nautilus (dual)
☐ Graine de Vie	☐ Pierre de Musique	☐ Pierre du Négociant
☐ Guitare de Meccra	☐ Pierre de Rétablissement	☐ Pierre du Temps
☐ Hache de Condreterre	☐ Pierre de Sorfice	☐ Pierre du Vent
☐ Idole du Mystique (dual)	☐ Pierre de Siong	☐ Pierre du Vent et des Vagues
☐ Lance d'Arctes (dual)	☐ Pierre de Séisme	☐ Pierre Fondamentale
☐ Lance de Ralolde	☐ Pierre de Tempête	☐ Pierre Lunatique (dual)
☐ Lantome des Ténèbres (dual)	☐ Pierre de Tous les Yeux	☐ Pierre Miroir (dual)
☐ Livre de Gloire et de Déchance	☐ Pierre de Traque	☐ Pierre Pigmentaire (dual)
☐ Marteau de Shorne	☐ Pierre de Vengeance (dual)	☐ Pierre Portal
☐ Masque de Zacia	☐ Pierre de Vigueur (dual)	☐ Prisme de Valard (dual)
☐ Masque Éthéré (dual)	☐ Pierre de Vitalité	☐ Rubis Masqué (dual)
☐ Pierre Médicale	☐ Pierre de Zrell (dual)	☐ Sel de Meccra
☐ Pierre de Chaînes	☐ Pierre des Amies (dual)	☐ Tombes d'Obsidienne (dual)

Comptez le nombre de fins et de totems différents que vous avez rencontrés, et débloquentes les cartes pour toutes vos futures campagnes.

Cartes Débloquées			
☐ 4 (Quêtes 171-172)	☐ 11 (Quête 174)	☐ 18 (Quêtes 178-180)	
☐ 7 (Quêtes 169-170)	☐ 13 (Quête 175)	☐ 22 (Quête 173)	
☐ 9 (Quête 168)	☐ 15 (Quêtes 176-177)		

Fins de Campagne			
☐ #1	☐ #5	☐ #9	☐ #13
☐ #2	☐ #6	☐ #10	
☐ #3	☐ #7	☐ #11	
☐ #4	☐ #8	☐ #12	

FORCE DES ENNEMIS

Avant la plupart des combats, vous pouvez connaître le niveau cumulé des ennemis que vous affrontez. Le tableau suivant vous donne une idée de la difficulté du combat à venir :

Niveau Cumulé	Difficulté
3-8	Très Facile
9-11	Facile
12-13	Intermédiaire
14-17	Dangereux
18-22	Mortel

EXPLORER UN VILLAGE

Certaines aventures commencent par un nom de village ou de ville en gras. La plupart du temps, la structure de ces aventures vous permet de choisir plusieurs options différentes lors d'une même visite. Toutefois, **vous n'avez pas le droit de choisir plusieurs fois une même option** lors d'une même action Exploration sur ce village/cette ville.



Lorsque vous explorez ce lieu (40), l'aventure commence par le nom de la ville, « la Cité des Cendres ».

JETONS EXPLORATION

Certaines aventures indiquent « gagnez le jeton Exploration A » (ou une autre lettre). Dans ce cas, prenez le jeton Exploration correspondant de la réserve. Si un paragraphe mentionne ce jeton Exploration, lisez-le. Lorsque vous « retournez au bateau », remettez **tous les jetons Exploration** dans la réserve.

Note : la plupart des jetons Exploration sont liés aux extensions et ne servent pas pour le jeu de base.



RÉCOMPENSES

Les mots « matériau » ou « légume » sont des raccourcis pour dire « jeton Matériau » ou « jeton Légume ». Chaque jeton représente différents matériaux de construction ou légumes. De même, la « viande » représente les protéines animales. Lorsque vous pêchez, vous gagnez des jetons Viande. « Gagnez 1 matériau » signifie « prenez 1 jeton Matériau ».

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Équipez vos cartes Compétence le plus tôt possible lors de chaque parcours de la pioche Évènement, afin d'en bénéficier au maximum. En effet, elles augmentent grandement vos chances de réussir les défis, mais vos cartes Compétence équipées sont toutes défaussées lorsque la pioche Évènement est épuisée.
- Si vous vous retrouvez souvent à court de points de vie ou trop fatigués, utilisez l'action du pont du bateau, qui vous offre de la nourriture. Cuisinez vos recettes ou achetez-en de meilleures au marché, pour soigner votre équipage et retirer de la fatigue.
- Plus vous vous éloignez de la région de départ, plus votre voyage sera périlleux. Si vous rencontrez trop de difficultés, essayez de vous procurer quelques cartes Aventure et d'acheter 1 ou 2 cartes Expérience avant de vous aventurer sur une nouvelle partie de l'atlas..

INDEX

Actions	13 à 16
Actions Bateau	10 et 11
Ajouter des Joueurs	33
Armes	15 et 22
Capacités de l'Équipage	18 et 34
Capacités des Ennemis	35
Cartes Aventure	29 et 30
Cartes Commerce	15, 29 et 30
Cartes Compétence	7 et 17
Cartes Débloquées	36
Cartes Ennemi	22 et 35
Cartes Évènement	12
Cartes Expérience	16
Cartes Quête	28
Combats	21 à 27
Commerce	15
Compétences	9
Dangers	13
Défaite	28
Défis	19 et 20
Dégâts et Blessures	8, 20 et 23
Dégâts Collatéraux	24
Dégâts du Bateau	9
Destin	8
Échec	20
États	9
Exploration	15
Fatigue	8
Fouille	11
Joueur Actif	8
Journal de Bord	9
Limite de Cartes en Main	7
Matériel	2 et 3
Mise en Place	4 et 5
Mode Brutal	5, 28, 31 et 34
Mode Normal	28 et 34
Mots-Clés	28
Naviguer	13 et 14
Ordres	17
Piocher le Destin	8
Port	16
Région	9 et 13
Réparer le Bateau	9 et 16
Santé	8
Sauvegarder	31 et 32
Synergie (jetons)	25
Tour de Jeu	10 à 16
XP (Expérience)	16

CRÉDITS

Auteur et Illustrations :

Ryan Laukat

Écriture :

Malorie Laukat, Ryan Laukat, Brenna Asplund

Édition :

Malorie Laukat

Développement :

Ryan Laukat & Malorie Laukat

Développement Complémentaire :

Alex Davis, Brenna Asplund, Ira Fay

Consultant :

Dan Thurot

Relecture du Livre d'Aventures :

Malorie Laukat, Brenna Asplund

Relecture du Livret de Règles :

Malorie Laukat, Brenna Asplund, Ira Fay,

Brenna Noonan, Ryan Laukat

Guide de Démarrage :

Malorie Laukat

Feuille d'aide de jeu :

Peter Gifford (Universal Head)

Version Française :

Lucky Duck Games

Traduction Française :

Bruno Larochette

Relecture :

Rodolphe Chambonnaud

Testeurs :

Malorie Laukat, Brenna Asplund, Alex Davis, Dan Thurot, Kelly Ricks, Geoff Goins, Jeremy Tritchler, Shaun Tritchler, Shaun Bevan, Hilda Vazquez-Bevan, Lara Williams, Spencer Williams, Wesley Tomlin, Tom Aleman, Perry Kleinhenz, Alex Montgomery, Daphne Marchant, Royce Severson, Tim Fowers, Jeff Beck, Jeff Krause, Eric Dodds, Thomas Thompson, Susie Gottlieb, Suzanne Sheldon, Ronnie Norton, Julia Chung, Ira Fay

Remerciements particuliers à Richard Ham, Suzanne Sheldon, Eric Dodds, Susie Gottlieb, Thomas Thompson, Dan Thurot, Peter Gifford, & Ira Fay.

Copyright Red Raven Games 2020

Copyright Lucky Duck Games 2022 pour la version française.

SUGGESTION DE DISPOSITION DES PLATEAUX ÉQUIPAGE



RÉPARTITION DU MATÉRIEL ET DES RESSOURCES

Matériel d'un joueur :

- Ses plateaux Équipage
- Ses cartes Compétence en main
- Ses marqueurs Ordre
- Ses cubes Action de Combat

Le matériel d'un joueur lui est propre, mais il peut cependant s'en servir pour aider les autres : par exemple, il peut équiper directement des cartes Compétence de sa main sur les membres d'équipage des autres joueurs, ou défausser des cartes Compétence de sa main pour améliorer le résultat d'un défi lors du tour d'un autre joueur.

Les joueurs peuvent également se donner des cubes Action de Combat, en dépensant des marqueurs Ordre.

Ressources que les joueurs partagent :

- La nourriture
- Les pièces et artefacts
- Les matériaux
- Les cartes Aventure

Icônes



Dégâts d'Attaque : nombre de dégâts infligés par un membre d'équipage ou un ennemi.



Parade : permet de réduire le nombre de dégâts subis lors d'une attaque.



Précision : ajoutez cette valeur à celle du « destin » lorsque vous attaquez.



Santé : sur un ennemi, couvrez chaque symbole cœur avec un jeton Blessure pour le vaincre. Sur un membre d'équipage, correspond au nombre de blessures qu'il peut encaisser. Lorsqu'un membre d'équipage a autant de jetons Blessure que sa valeur de santé, il ne peut plus participer aux combats ou aux défis, ni utiliser ses capacités.



Défaussez une carte Compétence de votre main.



Coût en XP : points d'expérience que vous devez dépenser pour acheter cette carte (p.16).



Volant : un ennemi volant a +1 de défense contre toute arme qui n'a pas l'attribut « à distance ».



Retirez 1 jeton Effrayé



Retirez 1 jeton Folie



Retirez 1 jeton Poison



Retirez 1 jeton Affaibli



Retirez 1 jeton Déprimé



Capacité Fin du Round : une capacité accompagnée de ce symbole s'applique à la fin de chaque round de combat.



Point de Synergie : lorsqu'un membre d'équipage place un jeton Blessure sur ce symbole, il peut transmettre son jeton Synergie à un autre membre d'équipage.



Repiocher le Destin si 1 : si vous piochez 1 au destin, vous pouvez utiliser cette capacité pour piocher une autre carte.



Totem



Destin



Repiocher le Destin



Compétence Savoir-Faire



Compétence Ruse



Compétence Connaissances



Compétence Perception



Compétence Force



Retirez 1 jeton Fatigue (ou plus si précisé)



Coût en Ordres pour activer



Attribut « à distance »



Coût en Pièces



Céréales (Nourriture)



Légumes (Nourriture)



Viande (Nourriture)



Nourriture (n'importe quel type)



Matériaux



Évènement Paisible



Évènement Dangereux



Évènement Mortel