

Cette aide de jeu a été réalisée en adaptant celle de **Lyrilis** (Lyrilis@yahoo.fr) mise à disposition sur BGG. Merci !

Je l'ai synthétisée et adaptée afin qu'elle corresponde mes propres besoins. @Dust

PREPARATION :

Pour la 1^{ère} mission, livre p.2, sinon, p.3, en choisissant une Mission principale et une annexe parmi celles disponibles. Partir de A1 sur le plan de ville.

TOUR DU JOUEUR :

Narrateur est le 1^{er} joueur. Le joueur à sa gauche devient Narrateur lors d'un changement de Page.

0. DEFAUSSE D'OBJET (Optionnel, à n'importe quel moment de son tour)

Le joueur peut défausser des objets portant la mention « Défausse » pour déclencher l'effet associé.

1. PIOCHER SA MAIN DE CARTES

Max 5 cartes en main à tout moment. Les éventuelles cartes du tour précédent **peuvent** être défaussées. **Compléter la main à 5 cartes.** Si la pioche est insuffisante, mélanger la défausse et compléter.

2. RESOUDRE LE CATACLYSME

Si  piochée, la défausser et lire son effet sur la page en cours. Ssi cet effet n'a pas déjà été appliqué sur cette page : Si Dé +  >= Valeur  de la page => appliquez l'effet.

Si l'effet = « Rencontre : Chasse » :

- Mélanger toutes les cartes de la zone « Chasse » et les déposer sur la piste (maximum 5, le surplus reste dans la zone « Chasse »). Placez les figurines correspondantes sur  (en répartissant si possible).
- Situation => « Hostile ».
- Les ennemis de la chasse ne rapportent jamais aucun butin

3. INSTALLER LA MENACE

Placer les Menaces piochées sur la piste, de haut en bas, sur les emplacements libres de Menace.

4. EFFECTUER DES ACTIONS

Autant d'actions et autant de fois que souhaité, tant qu'on dispose de cartes pour les initier.

Test de compétence réussi si Dé + somme valeurs cartes + Bonus Attribut >= Difficulté (+ éventuel Dé Contre)

Le test doit être initié avec une carte de l'attribut correspondant. Ne peuvent ensuite être jouées que des cartes dont la **couleur** (pas forcément l'attribut) ou la **valeur** sont les **mêmes que cette première carte**. Si le joueur ne peut/veut pas initier le test avec une carte d'attribut correspondant, c'est un échec automatique
Initier une action avec une carte héroïsme implique que chaque carte jouée ensuite sera soit de même valeur, soit une carte héroïsme (sans couleur).

ACTION : Déplacement :

- Aucune restriction n'empêche un Héros d'entrer ou de sortir d'une case contenant des ennemis.
- Si case avec  ou  + 1^{ère} fois sur la case (ou  qui autorise de ré-explore) => fin de déplacement => Lire la section correspondante sur la page.
- Somme des cartes jouées = Valeur de déplacement
- Impossible de se déplacer sur une case en diagonale.
- Impossible de traverser une ligne pleine blanche (+ pas de LdV si double ligne blanche).
- Franchir une **ligne pointillée blanche coûte 1**.

- Franchir une **ligne de couleur coûte 3, ramené à 1 si** toutes les cartes jouées pour l'action de déplacement sont de la couleur de la ligne (et donc inapplicable pour les cartes Héroïsme).

ACTION : Communication :

- Ssi Situation = « Calme » + Ennemi possédant  sur la même case.
- **Test** : Si Dé +  >= Valeur  Ennemi :
 - o Retirer figurine et carte de cet ennemi (remonter si besoin les autres cartes de la piste)
 - o Défausser la dernière carte menace présente sur la piste
 - o  +1

Sinon : Situation => « Hostile »

ACTION : Guérison :

Si Héros est Déstabilisé / Embrasé / Grièvement blessé / Piégé / Marqué

- ☐ Test (difficulté -1 par Héros sur la même case) ou action indiquée.

Lorsque le Héros est affecté par une condition l'effet s'applique immédiatement. Un héros peut être affecté par plusieurs conditions différentes mais une seule de chaque.

ACTION : Furetage :

Test : Si Dé +  >= Valeur  : récompense.

- Les pions  découverts ne sont pas remis dans la réserve pour la partie en cours.
- Si la récompense est  , l'objet pioché va dans le tas des objets brisés. Pour les autres symboles, cela modifie les cadrans ou revient au Héros concerné (ou à la Colonie si )

ACTION : Equipement / Echange :

- Chaque Héros a 5 emplacements de carte d'équipement équipé (1 tête, 1 accessoire, 1 corps, 1^{ère} patte, 2^{ème} patte) et 2 emplacements dans son sac-à-dos
- Un objet peut être défaussé pour gagner son coût de  (ou appliquer son effet « Défausse »)
- Les piles ne sont pas des objets

Défausser une carte action de n'importe quel type permet d'effectuer sans restriction toutes ces actions : Equiper ou ranger des objets du sac-à-dos*, donner/recevoir des piles ou des objets* à un autre héros sur la même case (cet autre héros doit s'équiper/ranger immédiatement), mettre des piles sur des objets

(*) Si ces objets avaient des piles dessus, elles sont défaussées.

ACTION : Activation de capacité : en dépensant son coût en cartes Héroïsme (sans couleur).

ACTION : Encouragement : donner une carte à un joueur qui n'en possède que 2 ou moins.

[On ne peut pas se défaire de carte excédentaire à sa main de 5 cartes de cette façon].

ACTION : Participer à une tâche de groupe : (peut nécessiter plusieurs tours)

- A son tour, le 1^{er} joueur qui participe dépose sur le plateau une carte avec l'icône attendue. Il (ainsi que les joueurs suivants lors de leur tour) peut ensuite dépenser d'autres cartes respectant la couleur ou la valeur. Le cadran « Tache de groupe » est augmenté en conséquence.
- L'action est réussie lorsque le total est atteint. Le cadran est remis à zéro et la carte initiale défaussée.

Il est déconseillé de jouer en 1^{ère} carte une carte Héroïsme car cela implique que toutes les cartes suivantes jouées pour la tâche de groupe devront être de la même valeur

ACTION : Attaque de mêlée :

- Ssi Situation = « Hostile », contre un Ennemi sur la même case
- **Test** : si Dé +  +  >= Dé +  Ennemi => 1 blessure à l'ennemi

ACTION : Attaque à distance :

- Ssi situation = « Hostile », avec Ennemi à 0 ou 1 case (ou plus selon l'arme) et LdV ok.
- **Test** : si Dé +  >= Dé +  Ennemi => 1 blessure à l'ennemi

Après tout type d'attaque :

- Si Ennemi mort : Retirer sa figurine et sa carte (remonter si besoin les cartes ennemies en-dessous), récupérer l'éventuel Butin associé (s'il s'agissait du dernier ennemi d'une carte Rencontre)
- Si c'était le dernier ennemi de la Page de jeu, Situation => « Calme »
- Valeur de vie d'un Boss = nombre de Héros dans le groupe.

5. VERIFIER LA MENACE

- Si Situation = « **Calme** » + 4 cartes Menace ou plus => Lire .
- Si Situation = « **Hostile** » + Nb cartes Menace >= Nb cartes Ennemie => Tour des Ennemis.

Tour des ennemis :

Activer dans l'ordre les Ennemis possédant une carte Menace.

Toutes les cartes menaces de la piste seront ensuite défaussées à la fin du tour.

Action de l'ennemi selon la valeur de la Menace :

- (1) Déplacement : comme pour les Héros, sauf que les lignes de couleur ne coûte que 1. L'Ennemi se déplace toujours vers le Héros qui lui coutera le moins de points de déplacement.
- (2) Ciblage du héros le plus proche en portée.
- (3) **Test Attaque** : Si Dé Ennemi +  > Dé Héros + Valeur Cartes et Bonus de n'importe quel Attribut choisi => 1 blessure au Héros

Pas de test possible si les blessures sont déclarées 'automatiques'.

Si PV du Héros <= 0 :

1. Retirer la figurine de la Page de jeu.
2. Défausser tous les pions et cartes conditions de ce héros.
3.  + 1
4. Le Héros devient 'Grièvement blessé'
5. Il revient en jeu à son prochain tour, près d'un autre Héros, si Situation = « Calme » ou lors d'un changement de page.

Si tous les héros sont vaincus en même temps, la mission échoue.

6. NICHES (Optionnel)

- Ssi situation = « Calme »
- Dans l'ordre :
 - (1) (en commençant par le joueur dont c'est le tour), chaque joueur peut -1  (un seul) pour -1 .
 - (2) Toutes les  deviennent .
 - (3) Défausser toutes les cartes Condition à effets négatifs.
 - (4) Défausser les  sur toutes les cartes objets
 - (5) Collectivement, utiliser (si souhaité) des  pour réparer des Objets Cassés (et les équiper).

[illegible]