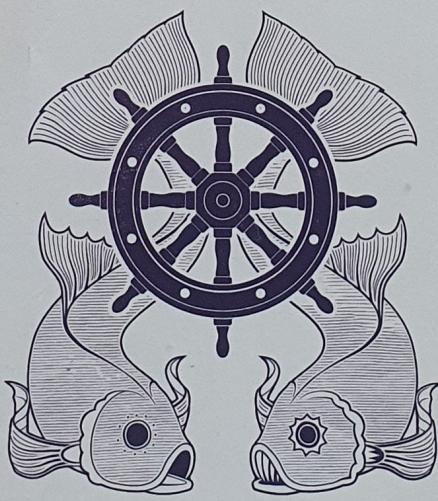


L'INSONDABLE

TM

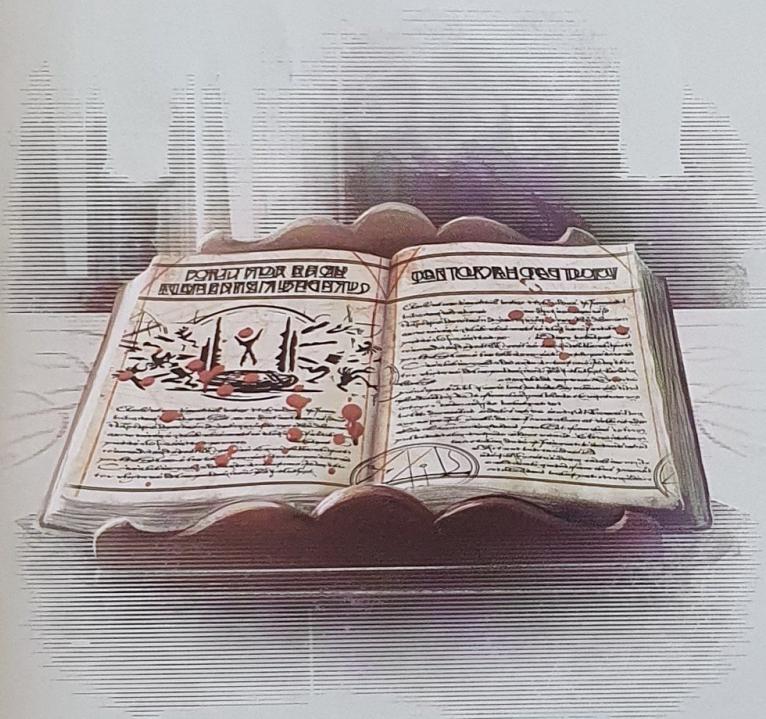


Livret d'Apprentissage

CONTEXTE

Nous sommes en 1913. Vous êtes à bord du bateau à vapeur SS Atlantica, modeste navire à passagers exploité par la Fairmont Shipping Co., qui fait cap sur Boston, dans le Massachusetts. Au fil des premiers jours de la traversée, une rumeur s'est répandue : les vigies auraient surpris des ombres aux contours immenses qui semblent suivre le navire sous les vagues. Certaines personnes à bord font preuve d'un comportement étrange, émettent des bruits rauques ou contemplent le large d'un regard fixe. Vous ne vous sentez pas dans votre état normal non plus. Vos nuits sont tourmentées par des visions de paysages aquatiques où s'amusent de sombres silhouettes. La tension est palpable, les nerfs à vif; le navire est une poudrière sur le point d'exploser.

Durant la troisième nuit de ce voyage de sept jours, le cadavre d'une passagère assassinée est retrouvé dans la chapelle du bateau. Son corps est affaissé sur un vieux grimoire et des objets rituels l'entourent, posés sur l'autel. L'ouvrage est ouvert sur une illustration qui représente une silhouette au centre d'un cercle scintillant, autour duquel un essaim de monstres semble s'enfuir. Alors que vous essayez de déchiffrer le sens de cette image, des hurlements de terreur s'élèvent sur le navire : quelque chose est monté à bord !



PRÉSENTATION DU JEU

L'INSONDABLE est un jeu de loyautés secrètes, d'intrigue et de paranoïa pour 3 à 6 personnes. Certains joueurs incarnent des humains et se battent pour la survie du navire, de ses passagers et de son équipage. D'autres sont des traîtres, envoyés à bord du SS *Atlantica* par les Profonds pour l'empêcher d'arriver à bon port ! L'allégeance des joueurs demeurant secrète, distinguer vos alliés de vos ennemis est crucial pour remporter une partie de *L'INSONDABLE*.

Au cours de la partie, les joueurs humains doivent s'armer, combattre les Profonds, sauver les passagers et empêcher le navire de sombrer. À l'issue de chaque tour d'un joueur humain survient une crise : elle entraîne une décision difficile pour un joueur en particulier, ou doit être surmontée par tout le groupe. Pour gagner, les humains doivent réussir à coopérer et mener le navire au bout de son périple.

Mais des traîtres se sont glissés parmi les humains. En secret, ils sabotent le navire et font tout pour sceller son sort. Si le bateau coule avant d'atteindre sa destination, ils remportent la victoire.

UTILISER CE LIVRET

Ce Livret d'Apprentissage est destiné aux nouveaux joueurs. Lisez-le intégralement avant votre première partie de *L'INSONDABLE*. Le Guide de Référence contient des informations plus détaillées. Consultez-le dès que nécessaire au cours de votre partie pour éclaircir les situations que vous rencontrez.

ASSEMBLAGE DES CADRANS



Avant votre première partie de *L'INSONDABLE*, fixez les quatre cadrants de ressources au plateau.

MATÉRIEL



1 plateau de jeu



4 cadrans de ressource
avec connecteurs
en plastique



1 dé à 8 faces



10 avatars de personnage



1 marqueur
Piste de périple



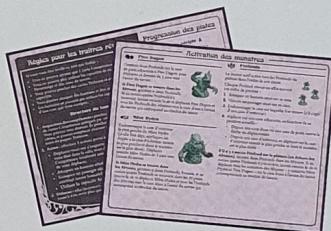
1 marqueur
Piste de rituel



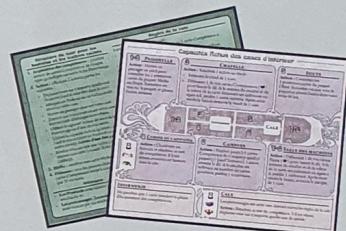
22 figurines de monstres
(1 Mère Hydra, 1 Père Dagon, 20 Profonds)



10 fiches Personnage



3 fiches de référence Traître



6 fiches de référence Joueur



1 carte Titre
Capitaine



1 carte Titre Gardien
du Grimoire



10 cartes Exploit



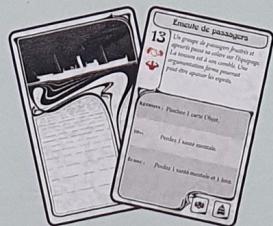
20 cartes Sort



20 cartes Étape



14 cartes Loyauté



70 cartes Mythe



20 cartes Objet



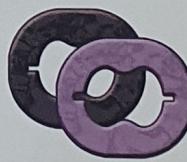
9 cartes Dégât



126 cartes Compétences
(21 pour chacun
des 6 types)



9 pions Passager



4 socles Traître



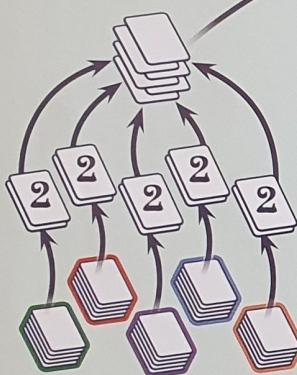
1 marqueur Joueur actif

MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE PARTIE

Pour la mise en place de votre première partie, suivez ces étapes dans le sens des aiguilles d'une montre. Le numéro de chaque étape est reporté sur le schéma du plateau, au niveau de la zone concernée. Si vous avez déjà joué, reportez-vous au Guide de Référence, Appendice IV : Mise en place.

CRÉATION DU PAQUET CHAOS : piochez deux cartes de chaque type de compétence (sauf Trahison) ; sans les consulter, mélangez-les pour créer le paquet Chaos. Posez celui-ci sur son emplacement du plateau.

La mise en place continue page 6.



INSTALLATION DES MONSTRES ET DES PASSAGERS : placez Père Dagon et Mère Hydra dans les Abysses. Placez six Profonds et deux pions Passager comme indiqué sur le schéma.



INSTALLATION DU PLATEAU : posez le plateau au centre de la table.

INSTALLATION DES PISTES : placez les marqueurs Piste de périple et Piste de rituel sur la case Départ de leur piste respective.



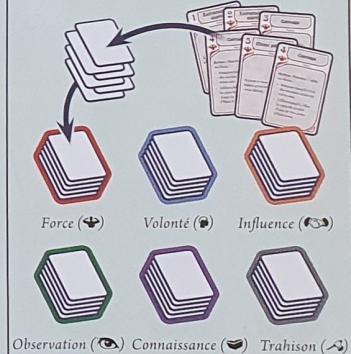
RÉGLAGE DES CADRANS : réglez chaque cadran de ressource sur 8, la valeur de départ.



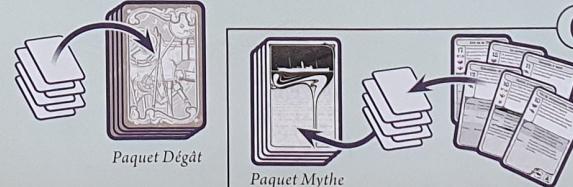
CRÉATION DE LA RÉSERVE : placez près du plateau les figurines de Profonds, les pions Passager, les socles Traître et le dé à 8 faces. Retournez tous les pions Passager face cachée et mélangez-les soigneusement.



CRÉATION DES PAQUETS COMPÉTENCE : séparez les cartes Compétence selon leur type (Influence, Connaissance, Observation, Force, Volonté et Trahison). Mélangez chaque paquet et posez-les tous face cachée près du plateau, au niveau des icônes correspondantes.



CRÉATION DES PAQUETS DÉGÄT ET MYTHE : Mélangez le paquet Dégât et placez-le près du plateau, au niveau de l'icône correspondante (●). Mélangez le paquet Mythe et placez-le près du plateau.



CHOIX DES PERSONNAGES : désinez au hasard le premier joueur et donnez-lui le marqueur Joueur actif. Il choisit un personnage et prend la fiche correspondante, puis les autres joueurs l'imitent l'un après l'autre en sens horaire. L'encart « Personnages conseillés » ci-contre propose des choix de personnages pour une première partie, en fonction du nombre de joueurs.

Rangez les fiches Personnage restantes dans la boîte.

9



Marqueur Joueur actif

10

CRÉATION DES ZONES DE JEU : chaque joueur récupère et place dans sa zone de jeu la carte Exploit et l'avatar de son personnage, ainsi qu'une fiche de référence Joueur recto verso. Rangez les fiches de référence, cartes Exploit et avatars restants dans la boîte.



Fiche de référence Joueur

PARTIE D'APPRENTISSAGE
PERSONNAGES CONSEILLÉS

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les combinaisons de personnages suivantes :

- **3 JOUEURS** : Jeanne Lafarge, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **4 JOUEURS** : Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Samira Dualeh, William Bowleg
- **5 JOUEURS** : Arjun Singh, Jame Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **6 JOUEURS** : Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg

10



Fiche Personnage

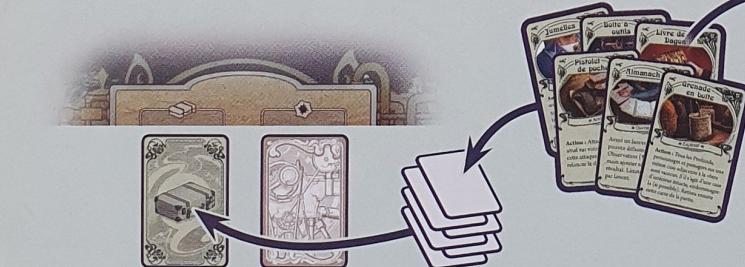


Carte Exploit



Avatar

11



11



Carte Objet de départ



Case et objet de départ au dos de la fiche

12



13

PIOCHE DES CARTES COMPÉTENCE : à l'exception du joueur actif, chaque joueur pioche les cinq cartes Compétence listées en bas de sa fiche Personnage. **Le joueur actif commence la partie sans aucune carte Compétence en main.**



14

CRÉATION DU PAQUET ÉTAPE : mélangez les cartes Étape et donnez le paquet, ainsi que la carte Titre Capitaine, au joueur dont le personnage est le plus haut dans la ligne de succession (voir le dos de la carte Capitaine).

14



15

CRÉATION DU PAQUET SORT : mélangez les cartes Sort et donnez le paquet, ainsi que la carte Titre Gardien du Grimoire, au joueur dont le personnage est le plus haut dans la ligne de succession (voir le dos de la carte Gardien du Grimoire).

15



CRÉATION DU PAQUET LOYAUTÉ : créez le paquet Loyauté en réunissant les cartes Loyauté listées ci-dessous en fonction du nombre de joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS	3	4	5	6
CARTES LOYAUTÉ HYBRIDE	1	1	2	2
CARTES LOYAUTÉ HUMAIN	5	7	8	10

16



PARTIE D'APPRENTISSAGE

CARTES LOYAUTÉ

Au début d'une partie standard de *L'INSONDABLE*, chaque joueur reçoit une carte Loyauté secrète (consultez le Guide de Référence pour la mise en place normale). Pour votre première partie, les joueurs débutent sans carte Loyauté afin de se familiariser avec les règles dans une atmosphère propice aux questions. Vous pouvez distribuer les cartes Loyauté après la résolution complète des premiers tours de jeu. Avant cela, chaque joueur doit considérer que lui et les autres sont humains, et agir en conséquence.

NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

Cette section explique les concepts de base de *L'INSONDABLE* afin de préparer les nouveaux joueurs à apprendre les règles.

LOYAUTÉS

Dans *L'INSONDABLE*, le concept de loyauté fait secrètement diverger les objectifs des joueurs. Certains sont fidèles aux humains qui essaient de gagner la terre ferme, quand d'autres sont loyaux envers les Profonds qui tentent de faire sombrer le navire.

Au cours de la partie, chaque joueur reçoit une ou plusieurs cartes Loyauté qui doivent demeurer secrètes. Ces cartes déterminent de quel bord sont les joueurs.



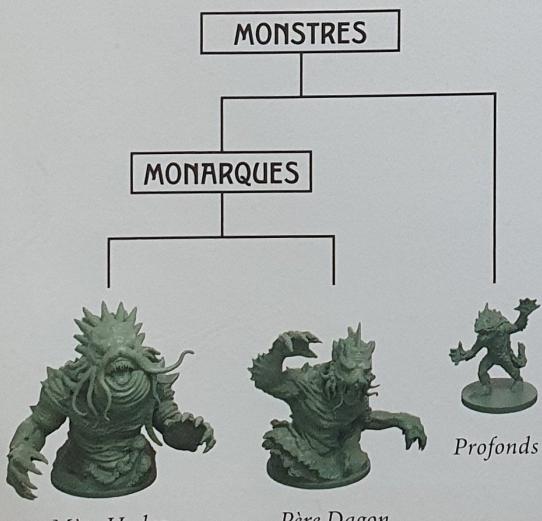
Les trois types de cartes Loyauté

Puisque les loyautés secrètes dissimulent les objectifs et motivations de chacun, personne ne sait à qui faire confiance. Distinguer les alliés des ennemis permet aux joueurs de mieux coopérer et d'augmenter leurs chances de victoire.

Pour votre première partie, contentez-vous des cartes Loyauté Humain et Hybride. N'utilisez pas la carte Loyauté Cultiste.

MONSTRES ET MONARQUES

Il existe trois types de **MONSTRES** dans le jeu : Père Dagon, Mère Hydra et les Profonds. Père Dagon et Mère Hydra sont désignés sous le terme de **MONARQUES**.



Mère Hydra

Père Dagon

Profonds

BUT DU JEU

Pour les joueurs loyaux envers les humains, le but du jeu est que le SS *Atlantica* atteigne sa destination, le port de Boston. Le moyen pour y parvenir est expliqué plus loin.

Pour les traîtres, loyaux envers les Profonds, le but du jeu est d'empêcher le SS *Atlantica* d'achever son périple. Ils atteindront cet objectif si le navire est détruit, envahi par les Profonds, ou si ses ressources essentielles (détailées ci-après) sont épuisées.

RESSOURCES

Les ressources du SS *Atlantica* sont limitées. Quatre ressources différentes sont nécessaires à la survie du navire. Leur quantité est contrôlée par les quatre cadran de ressource du plateau. Au cours de la partie, les humains doivent rationner ces ressources pour les préserver, tandis que les traîtres cherchent à les épuiser.



Cadrans de ressource

Les quatre ressources sont les suivantes :

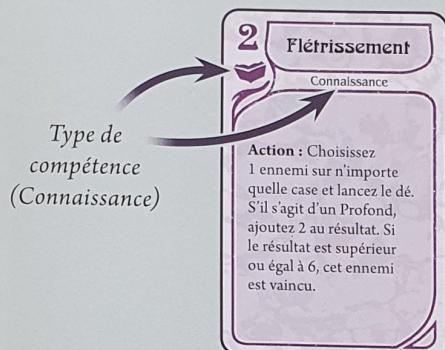
- ✿ **CARBURANT** (gasoline pump icon) : ce cadran représente le réservoir de carburant de l'*Atlantica*.
- ✿ **NOURRITURE** (fork and knife icon) : ce cadran représente la nourriture et l'eau nécessaires à la survie des personnes à bord.
- ✿ **SANTÉ MENTALE** (brain icon) : ce cadran représente la santé mentale et le moral de l'équipage et des passagers. Il devient impossible de contrôler le navire si les personnes à bord perdent contact avec la réalité.
- ✿ **ÂMES** (soul icon) : ce cadran représente les personnes à bord de l'*Atlantica*, passagers et équipage confondus. Il devient impossible de contrôler le navire s'il n'y a plus assez de personnes à bord.

Les cadans doivent être ajustés à chaque gain ou perte de la ressource correspondante. La plupart du temps, le carburant est consommé pendant les déplacements du navire, la nourriture et la santé mentale diminuent pendant la résolution des crises, et les âmes sont perdues lorsque des passagers sont vaincus. Toutes ces circonstances sont détaillées plus loin.

COMPÉTENCES

Les compétences représentent les capacités communes aux personnages, que les joueurs utilisent pour protéger ou saboter le navire et pour résoudre les crises collectives.

Il existe six types de compétence dans le jeu : Influence (⌚), Connaissance (瞍), Observation (👁), Force (体力), Volonté (💪) et Trahison (背叛). Les cartes Compétence sont séparées en six paquets correspondant à chacun de ces types, signalés sur la face de la carte par l'icône de compétence et la couleur de la bordure. Les dos des cartes Compétence sont cependant tous identiques.



Les cartes Connaissance sont mauves.

Le lot de compétences auquel le joueur a accès pendant la partie est renseigné sur sa fiche Personnage.



Lot de compétences de William Bowleg

TESTS DE COMPÉTENCE

Les tests de compétence représentent des situations dans lesquelles les joueurs doivent coopérer pour surmonter une crise. Les loyautés et objectifs de chacun demeurant secrets, impossible de savoir avec certitude qui tente de résoudre la crise et qui travaille à l'aggraver.

Pour aider ou entraver la réussite d'un test de compétence, les joueurs utilisent certaines de leurs cartes. Déterminer qui a aidé à surmonter la crise et qui a saboté ces efforts est difficile : les cartes sont jouées en secret et mêlées à des cartes du paquet Chaos, piochées au hasard.

LES ABYSSES

Les Abysses sont une zone du plateau qui représente les profondeurs de l'océan, où les monstres se rassemblent. Les créatures qui s'y trouvent ne sont pas affectées par les capacités des joueurs.

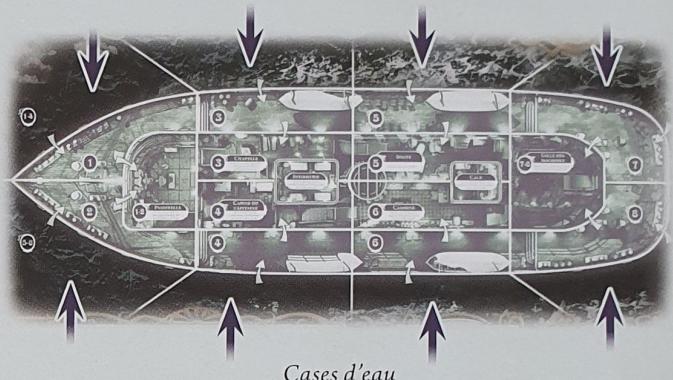


Les Abysses

CASES

La zone du plateau qui représente le SS Atlantica et les eaux qui l'entourent est divisée en cases de deux types : les **CASES D'EAU** et les **CASES DE NAVIRE**.

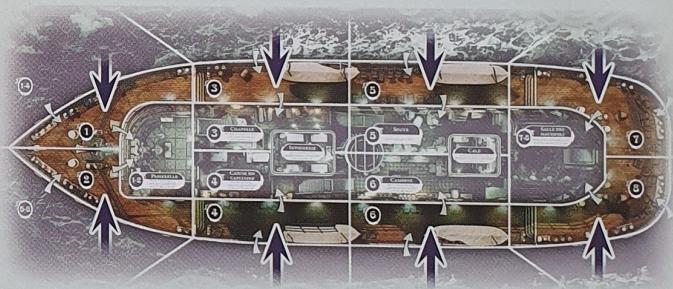
Les cases d'eau sont les plus éloignées du centre. Deux d'entre elles portent les numéros « 1-4 » et « 5-8 » : elles forment l'**AVANT DU NAVIRE**. Les cases d'eau situées à l'autre bout du plateau forment l'**ARRIÈRE DU NAVIRE**. Seuls les monstres peuvent se déplacer sur les cases d'eau ; les personnages n'y ont pas accès.



Cases d'eau

Les cases de navire sont séparées en deux catégories : les cases de pont et les cases d'intérieur. Seuls les personnages et les Profonds peuvent s'y déplacer ; les monarques (Père Dagon et Mère Hydra) n'y ont pas accès.

Les **CASES DE PONT** sont disposées autour des cases d'intérieur et numérotées de 1 à 8.



Cases de pont

Les **CASES D'INTÉRIEUR** portent un nom et s'accompagnent d'une brève description de leur fonction dans le jeu. Reportez-vous aux fiches de référence Joueur pour consulter la liste complète des effets de jeu. La plupart des cases d'intérieur comportent un ou plusieurs chiffres compris entre 1 et 8. Les deux cases d'intérieur sans chiffre, la cale et l'infirmérie, possèdent des règles spécifiques décrites plus loin.



Cases d'intérieur

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *L'INSONDABLE* se déroule selon un certain nombre de tours. En commençant par le premier joueur, les tours se succèdent en sens horaire et se répètent jusqu'à la fin de la partie. Le joueur dont c'est le tour reçoit le marqueur Joueur actif et est désigné comme le **JOUEUR ACTIF**.

Le tour d'un joueur comprend les phases suivantes, à effectuer dans l'ordre :

1. ACQUISITION DES COMPÉTENCES
2. ACTION
3. MYTHE
4. DÉFAUSSE

Chacune de ces phases est décrite en détail dans les sections suivantes.

PREMIÈRE PHASE : ACQUISITION DES COMPÉTENCES

Lors de cette phase, le joueur actif pioche autant de cartes Compétence de chaque type qu'indiqué sur sa fiche Personnage, et les ajoute à celles qu'il possède déjà. Le type et le nombre de cartes Compétence de chaque personnage constituent son **LOT DE COMPÉTENCES**.



William Bowleg pioche trois cartes Connaissance et deux cartes Volonté à chacun de ses tours.

L'INFIRMERIE

Les joueurs sont déplacés à l'infirmerie pour se remettre de leurs blessures. Lorsqu'ils s'y trouvent, ils ne reçoivent pas la totalité des cartes de leur lot de compétences.

Si un joueur est à l'infirmerie pendant la phase d'Acquisition des compétences, il ne peut piocher qu'**UNE SEULE CARTE** (au choix) parmi celles de son lot de compétences.

UTILISER LES CARTES COMPÉTENCE

Chaque carte Compétence comporte une capacité. Un joueur peut la résoudre en utilisant la carte pendant le tour de n'importe quel joueur. Une fois la capacité utilisée, la carte est placée dans la défausse correspondant à son type.

DEUXIÈME PHASE : ACTION

Lors de cette phase, le joueur actif effectue l'une après l'autre deux actions de son choix. Une même action peut être effectuée deux fois de suite. Les actions possibles sont les suivantes : se déplacer, attaquer, sauver un passager, utiliser une capacité Action, échanger, se révéler en tant que traître.

SE DÉPLACER

Le joueur peut dépenser une de ses actions pour déplacer son personnage sur n'importe quelle case de navire, à l'exception de l'infirmerie et de la cale. Plusieurs personnages peuvent occuper la même case.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT



Jeanne Lafarge échappe au Profond situé sur la case de pont en se déplaçant dans la cabine du capitaine, à l'intérieur du navire.

ATTAQUER

Le joueur peut dépenser une de ses actions pour attaquer un Profond situé sur la même case que son personnage. Pour attaquer, le joueur lance le dé. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, le Profond est vaincu et retiré du plateau. Si le résultat est inférieur à 4, l'attaque échoue et le Profond reste où il est.

EXEMPLE D'ATTaque

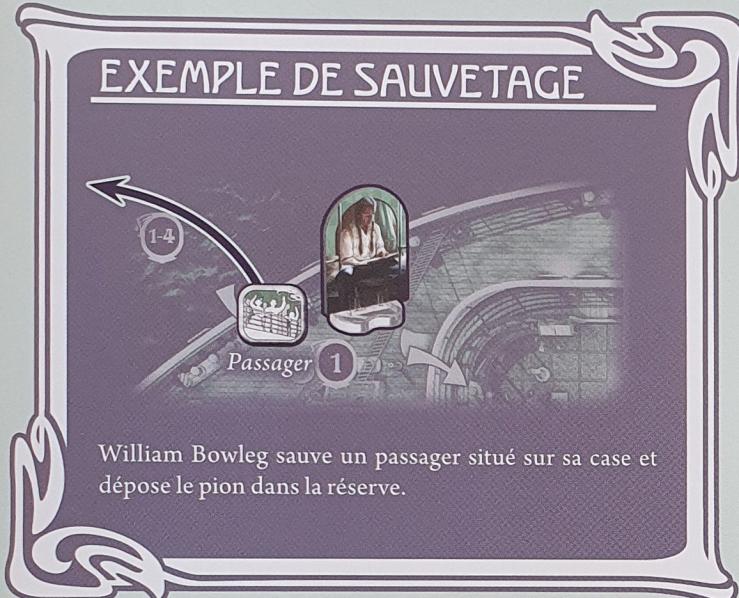


Jeanne Lafarge attaque un Profond sur sa case. Elle lance le dé et obtient un 4, ce qui suffit à vaincre le Profond, qui rejoint la réserve.

SAUVER UN PASSAGER

Représentées par les pions Passager, les personnes situées sur le pont sont vulnérables. Si un passager est vaincu, les âmes et la santé mentale du navire risquent de diminuer. Pour les sauver, il faut les déplacer en lieu sûr.

Le joueur peut dépenser une action pour sauver un passager situé sur la même case que son personnage. Lorsqu'un passager est sauvé, son pion est retiré du plateau et placé dans la réserve de pions Passager. Si la case contient plus d'un pion Passager, le joueur ne peut en sauver qu'un par action effectuée.



EXEMPLE DE SAUVETAGE

William Bowleg sauve un passager situé sur sa case et dépose le pion dans la réserve.

UTILISER UNE CAPACITÉ ACTION

Les **CAPACITÉS ACTION** sont des capacités spécifiques pouvant figurer sur les fiches Personnage et sur d'autres types de cartes, comme les cartes Compétence ou Objet. Leur effet est précédé de la mention « **Action :** ». Le joueur peut dépenser une de ses actions pour utiliser une capacité Action figurant sur une carte de sa zone de jeu ou sur une carte Compétence de sa main. S'il veut utiliser celle d'une carte Compétence de sa main, le joueur doit révéler cette carte à tout le monde et la résoudre en suivant ses instructions avant de la défausser. S'il utilise celle d'une carte de sa zone de jeu, la carte n'est pas défaussée.

Chef de pont

Action : Déplacez-vous sur n'importe quelle case de pont, puis effectuez 1 action. Limite d'une fois par tour.

Exemple de capacité Action. Cette capacité offre une action supplémentaire au joueur (voir ci-dessous).

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Certaines capacités Action comprennent la mention « puis/et effectuez 1 action ». Le joueur peut donc immédiatement accomplir une autre action, ce qui lui permet d'en effectuer plus de deux pendant son tour.

UTILISER LA CAPACITÉ ACTION D'UNE CASE

S'il se trouve sur une case d'intérieur, le joueur peut dépenser une de ses actions pour utiliser la capacité Action spécifique de cette case (qui figure sur la fiche de référence Joueur). La capacité Action de chaque case ne peut être utilisée qu'une fois par tour, et seulement si aucun Profond ou traître révélé ne s'y trouve.

Capacités Action des cases d'intérieur					
1-2 PASSERELLE	8 CHAPELLE	5 SOUTE			
Action : Mettre un passager en péri pour constater l'efficacité des cartes du paquet Mythe ou Etape. Remettre-en une sur le paquet et glisser l'autre dessous.	Action : Résolvez 1 action au choix : <ul style="list-style-type: none"> Retardez le rituel de 1 case. Défaussez 1 carte de compétence. Si la somme du résultat et de la valeur de la carte défaussée est inférieure ou égale à 6, perdez 1 santé mentale. Après avoir résolu le lancer, avancez le rituel de 1 case. 	Action : Consultez les autres cartes du paquet Objet. Remettez-en une sous le paquet et placez l'autre dans votre zone de jeu.			
1-2	8	5			
4-5 INFIRMERIE	6 CAMBUSE	7-8 SALLE DES MACHINES			
Action : Choisissez un humain et résolvez ce test de compétence. S'il est réussi, envoyez cet humain dans la cale.	Action : Piochez jusqu'à 3 cartes Compétence de n'importe quel(s) paquet(s) (sauf Trahison). Lancez ces cartes. Si le résultat est inférieur au nombre de cartes piochées, perdez 1 nourriture.	Action : Défaussez 1 de vos cartes Force (♦) pour lancer le d6. Si la somme du résultat et de la valeur de la carte défaussée est égale à 6, perdez 1 carburant. Après avoir résolu le lancer, avancez le périple de 1 case.			
4	6	7-8			
INFERMIERIE	CAMBUSE	CALE			
Ne piochez que 1 carte pendant la phase d'Acquisition des compétences.		Les personnes sur cette case doivent suivre les règles de la cale.			
		Action : Résolvez ce test de compétence. S'il est réussi, déplacez-vous sur n'importe quelle case de navire.			

Les capacités Action des cases d'intérieur sont détaillées sur la fiche de référence Joueur.

ÉCHANGER

Au début de la partie, chaque joueur est en possession de la carte Objet mentionnée sur sa fiche Personnage. Les objets accordent des capacités supplémentaires, et les joueurs peuvent en récolter d'autres en se déplaçant dans la soute.

Un joueur peut dépenser une action pour permettre à n'importe quel nombre de joueurs d'échanger des objets. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets pouvant être échangés, et le joueur actif n'a pas l'obligation de participer – mais ceux qui prennent part à l'échange doivent se trouver sur la case du joueur actif.

SE RÉVÉLER EN TANT QUE TRAÎTRE

Cette action est décrite plus loin.

DÉCOMpte DES ACTIONS



Utilisez le marqueur Joueur actif pour tenir le compte des actions restantes pour votre tour.

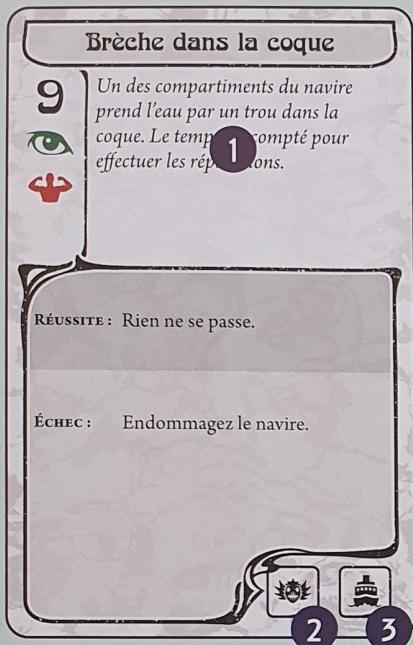
En recevant le marqueur, positionnez-le de telle sorte que la partie de la barre comprenant deux marques blanches soit vers le haut. Ces deux marques indiquent qu'il vous reste deux actions.

Lorsque vous dépensez ou gagnez des actions, faites pivoter la barre pour que les marques situées en haut correspondent au nombre d'actions qu'il vous reste.

TROISIÈME PHASE : MYTHE

Lors de cette phase, le joueur actif pioche la première carte du paquet Mythe et la résout. Les cartes Mythe représentent diverses menaces pour le navire et toutes les personnes à son bord. Chaque carte se compose de trois étapes à effectuer dans l'ordre suivant :

1. **CRISE** : décrit le problème que les joueurs doivent résoudre.
2. **ICÔNE D'ACTIVATION DE MONSTRE** : désigne le type de monstre à activer.
3. **ICÔNE DE PISTE** : désigne la piste à faire progresser.



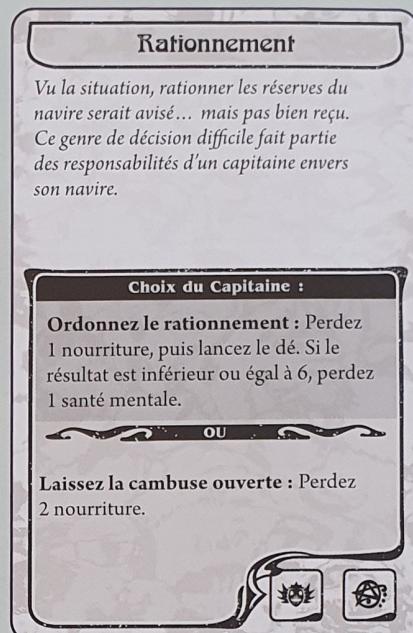
Composition d'une carte Mythe : crise (1), icône d'activation de monstre (2), icône de piste (3)

LA CRISE

Chaque carte Mythe déclenche une crise que les joueurs doivent résoudre. Le joueur actif commence par lire le texte narratif à voix haute, après quoi le groupe entier doit résoudre le problème en fonction du type de crise. Il en existe trois : choix, test de compétence, ou combinaison d'un choix et d'un test de compétence.

CHOIX

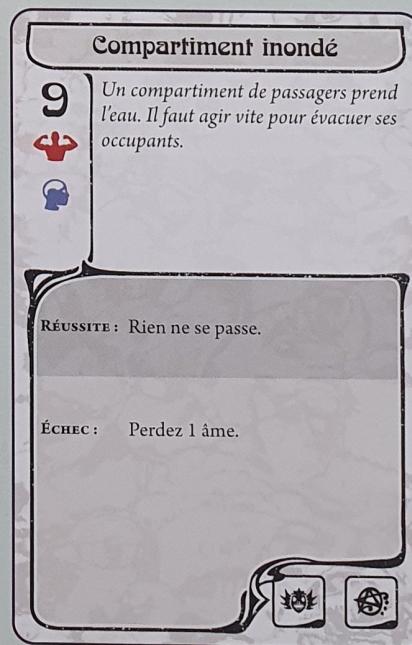
Un choix entre deux options est soumis au joueur désigné par la carte. C'est généralement au joueur actif de décider, mais de nombreux choix sont destinés à celui qui détient la carte Capitaine ou la carte Gardien du Grimoire. Les conséquences de chaque option doivent être lues à voix haute avant d'effectuer le choix.



Crise Choix

TESTS DE COMPÉTENCE

L'ensemble des joueurs doit surmonter une épreuve pour empêcher le navire de subir les effets négatifs de la crise. Ces épreuves prennent la forme de tests de compétence (cf. page 16 pour la résolution de ces tests). La carte Mythe détaille les conséquences de la réussite ou de l'échec du test.



Crise Test de compétence

COMBINAISONS

Certaines crises combinent un choix à un test de compétence. Dans ce cas, le joueur indiqué sur la carte décide soit d'effectuer le test de compétence, soit de résoudre un effet négatif. Dans ce dernier cas, le test de compétence n'a pas lieu. Les deux options doivent être lues à voix haute avant d'effectuer le choix.



Crise Combinaison

ICÔNES D'ACTIVATION DE MONSTRE

L'Atlantica subit les assauts des Profonds, menés par les gigantesques monarques Mère Hydra et Père Dagon. Lorsque ces monstres sont activés, ils peuvent se déplacer, endommager le navire, vaincre des passagers ou générer d'autres monstres sur le plateau.



Icône de
Mère Hydra



Icône de
Père Dagon



Icône de
Profond

Dans le coin inférieur droit de chaque carte Mythe figure une icône correspondant au monstre à activer. Elle représente soit Mère Hydra (tête de serpent), soit Père Dagon (tête de poisson), soit un Profond (tête de dragon). Les règles d'activation pour chaque type de monstres sont décrites plus loin.

ICÔNES DE PISTE

En bas à droite de chaque carte Mythe figure une icône correspondant à la piste de périple, à la piste de rituel ou aux deux. Le fonctionnement de ces pistes est décrit plus loin. Le joueur actif doit avancer le marqueur indiqué d'une case sur la piste correspondante. L'icône Piste au choix (voir ci-dessous) permet au joueur actif de choisir la piste dont il va faire avancer le marqueur.



Piste de périple



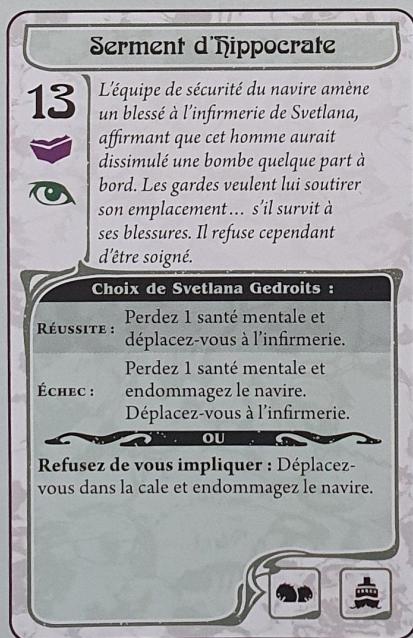
Piste de rituel



Piste au choix

CARTES MYTHE SPÉCIFIQUES À UN PERSONNAGE

Les cartes Mythe de couleur verte contiennent une crise qui concerne un personnage spécifique (par exemple : « Choix de Keilani Fui-maono : »). Si le personnage concerné n'est pas en jeu, s'il se trouve actuellement dans la cale, ou encore s'il s'est révélé en tant que traître (voir plus loin), défaussez la carte et piochez-en une autre.



Une crise Choix spécifique à un personnage

Une fois le marqueur Piste déplacé, la carte Mythe peut être défaussée.

QUATRIÈME PHASE : DÉFAUSSE

Lorsque le joueur actif a fini de résoudre la carte Mythe, chaque joueur compte ses cartes Compétence. Ceux qui en ont plus de 10 défauscent celles de leur choix de façon à ne conserver que 10 cartes Compétence en main.

Le marqueur Joueur actif est ensuite transmis vers la gauche au joueur suivant, qui commence son tour.

PISTE DE PÉRIPLE

La piste de périple représente la progression du SS Atlantica dans son trajet jusqu'à sa prochaine étape. Dès que le marqueur Piste de périple avance, généralement sous l'effet d'une carte Mythe, les humains se rapprochent de la victoire.



Piste de périple

Quand le navire progresse, les monstres qui l'attaquent depuis l'océan prennent du retard. À chaque avancée du marqueur Piste de périple, tous les monstres situés sur des cases d'eau reculent d'une case vers l'arrière du navire (sur les cases d'eau ne comportant pas de chiffre). Les monstres déjà situés sur les dernières cases d'eau à l'arrière du navire sont déplacés dans les Abysses.

Si un joueur reçoit l'instruction d'« avancer le périple », il doit déplacer le marqueur Piste de périple d'autant de cases qu'indiqué en direction de la case Arrivée ; lorsqu'il l'atteint, le navire a rejoint une des étapes de son périple. Dès que cela se produit, le joueur qui détient la carte Capitaine pioche les deux premières cartes du paquet Étape, en choisit une à résoudre et remet l'autre sous le paquet.

Une valeur de distance figure en haut de chaque carte Étape. Plus elle est haute, plus la quantité de carburant dépensée pour atteindre l'étape a été importante. Les joueurs doivent enchaîner les périples vers les étapes jusqu'à avoir cumulé une distance de 12 ; ils devront ensuite atteindre l'étape suivante pour remporter la partie.

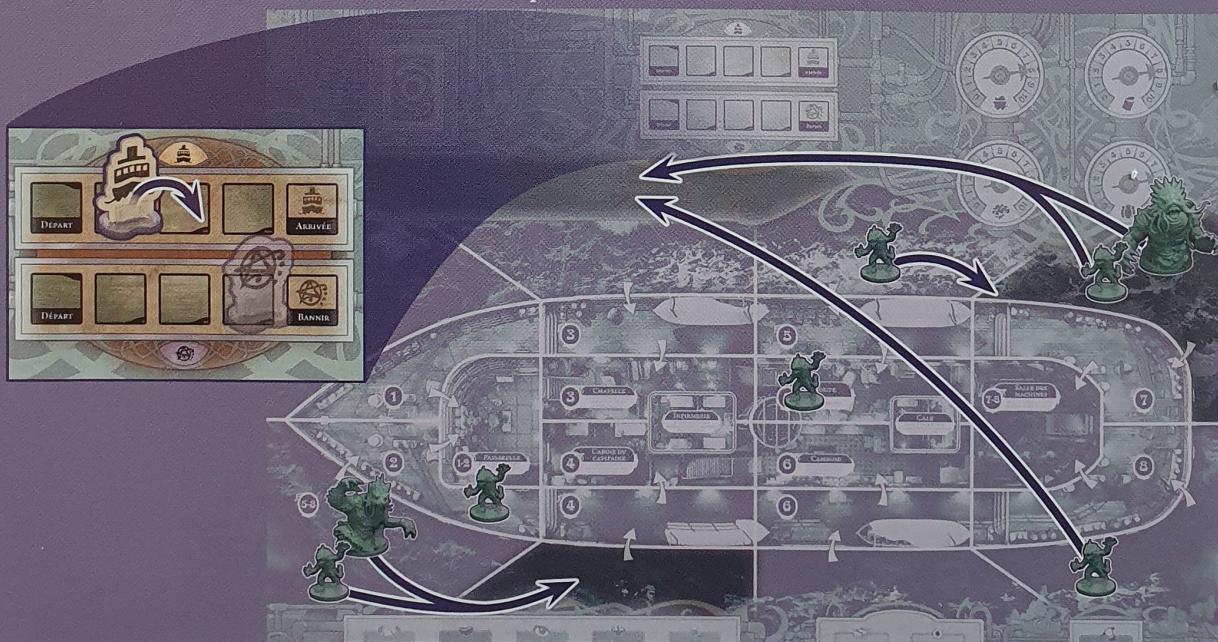
Le joueur qui détient la carte Capitaine doit aligner la carte Étape choisie près du plateau, à côté des cartes Étape déjà résolues. Après avoir suivi les instructions de la carte, **RÉINITIALISEZ** la piste de périple en plaçant son marqueur sur la case Départ.

Si un joueur reçoit l'instruction de « retarder le périple », il doit reculer le marqueur d'autant de cases qu'indiqué en direction de la case Départ ; ignorez les cases restantes si le marqueur atteint la case Départ avant la fin du recul. Ne déplacez **pas** les monstres situés sur les cases d'eau lorsque le marqueur Piste de périple recule.



PROGRESSION DE LA PISTE DE PÉRIPLE

Lorsque le marqueur Piste de périple avance, les monstres situés sur des cases d'eau reculent d'une case vers l'arrière du navire. Les monstres déjà situés sur les dernières cases d'eau à l'arrière du navire sont déplacés dans les Abysses. Les monstres situés sur des cases de navire se trouvent à bord et ne sont donc pas affectés.



PISTE DE RITUEL

Avant d'être assassinée, la première Gardienne du Grimoire avait commencé dans la chapelle un rituel destiné à jeter un sort de bannissement étendu pour protéger le navire des monstres en approche. Après sa mort, certains passagers ont pris la relève ; la piste de rituel représente leur progression. Le marqueur qui s'y trouve avance généralement sous l'effet des cartes Mythe.



Piste de rituel

Si un joueur reçoit l'instruction d'« avancer le rituel », il doit déplacer le marqueur Piste de rituel d'autant de cases qu'indiqué en direction de la case Bannir ; lorsqu'il l'atteint, le bannissement étendu frappe tous les monstres, passagers et personnages situés sur le pont et dans les eaux entourant le navire.

Les effets du sort de bannissement étendu sont les suivants :

- ✿ Tous les Profonds situés sur des cases d'eau et de pont sont vaincus et retirés du plateau. Les Profonds situés sur des cases d'intérieur ne sont pas affectés.
- ✿ Père Dagon et Mère Hydra sont déplacés dans les Abysses.
- ✿ Tous les passagers situés sur des cases de pont sont vaincus. Retournez chaque pion Passager face visible et diminuez la valeur des cadrons de ressources indiqués de 1 par icône correspondante. Retirez ensuite ces pions du plateau.
- ✿ Tous les personnages situés sur des cases de pont sont vaincus. Déplacez leurs avatars à l'infirmerie.

Après avoir résolu les effets du sort de bannissement étendu, réinitialisez la piste de rituel en posant son marqueur sur la case Départ. Si le sort est jeté avant que le marqueur ait avancé d'autant de cases qu'indiqué, les cases restantes sont ignorées et le marqueur reste sur la case Départ.

Si un joueur reçoit l'instruction de « retarder le rituel », il doit reculer le marqueur d'autant de cases qu'indiqué en direction de la case Départ ; ignorez les cases restantes si le marqueur atteint la case Départ avant la fin du recul.

PROGRESSION DE LA PISTE DE RITUEL

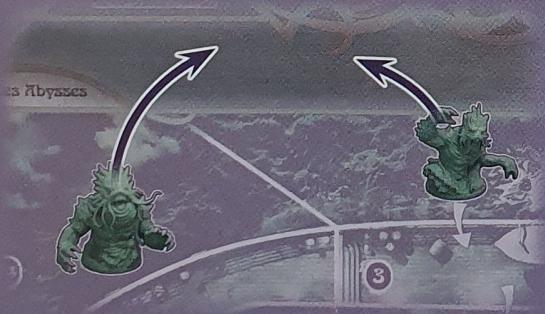
- Le marqueur Piste de rituel atteint la case Bannir.



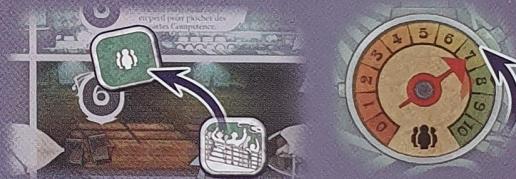
- Tous les Profonds situés sur les cases d'eau et de pont sont vaincus et retirés du plateau.



- Mère Hydra et Père Dagon sont déplacés dans les Abysses.



- Tous les passagers situés sur des cases de pont sont vaincus. Par exemple, la défaite de ce passager entraîne la perte d'une âme.



- Tous les personnages situés sur des cases de pont sont vaincus et déplacés à l'infirmerie.



- Le marqueur Piste de rituel retourne sur la case Départ.



TITRES

Il existe deux titres dans le jeu, représentés par les cartes Titre Capitaine et Gardien du Grimoire. Ces titres accordent différents pouvoirs et responsabilités aux joueurs qui les reçoivent.

Un titre peut être retiré à son détenteur, par exemple s'il se retrouve enfermé dans la cale. Lorsqu'un joueur perd son titre, celui-ci est transmis au joueur situé le plus haut dans la ligne de succession correspondante (au dos de la carte Titre). Les joueurs qui se sont révélés en tant que trahis ou qui sont enfermés dans la cale ne peuvent pas recevoir ces titres.

CAPITAINE

Le Capitaine est le joueur qui détermine le cap du navire. Lorsque le marqueur Piste de périple atteint la case Arrivée, il pioche deux cartes Étape, en choisit une à résoudre et remet l'autre sous le paquet Étape.

De nombreuses crises soumettent un choix au Capitaine.

Ces règles sont rappelées sur la carte Capitaine.



Carte Capitaine

GARDIEN DU GRIMOIRE

Le Gardien du Grimoire est le joueur qui détient et utilise le grimoire, un livre ancien contenant des formules magiques. La carte Gardien du Grimoire accorde à son détenteur une capacité Action exclusive : celle de piocher et d'utiliser les cartes Sort.



Carte Gardien du Grimoire

Les cartes Sort comportent de puissantes capacités, notamment vaincre des Profonds ou récupérer des ressources. Ces sorts ont toutefois un prix ; le plus souvent, ils constituent un risque pour la santé mentale.

Certaines crises soumettent un choix au Gardien du Grimoire.

DÉROULEMENT D'UN TEST DE COMPÉTENCE

Un test de compétence consiste en un nombre à atteindre (le seuil de réussite) accompagné de 2 ou 3 icônes de compétence. Ces icônes indiquent quelles cartes Compétence peuvent contribuer à la réussite du test : on parle de **COMPÉTENCES DE SOUTIEN**. Tous les autres types de compétences auront un effet négatif sur la réussite du test : on parle de **COMPÉTENCES D'OPPOSITION**.

Pour effectuer un test de compétence, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- ANNONCER LES CRITÈRES DE RÉUSSITE** : annoncez le seuil de réussite et les compétences de soutien.
- AJOUTER LES CARTES CHAOS** : piochez les deux premières cartes du paquet Chaos et placez-les face cachée, à portée de main des joueurs, pour former la pile du test de compétence. Si le paquet Chaos est épuisé, renouvez-le en piochant deux cartes de chaque paquet Compétence (sauf Trahison) et en les mélangeant.
- AJOUTER LES CARTES COMPÉTENCE** : chaque joueur qui le souhaite peut contribuer **UNE FOIS** à la pile du test de compétence. L'un après l'autre et dans le sens horaire, en commençant par celui situé à gauche du joueur actif, chaque joueur place la ou les cartes de son choix sur la pile, face cachée. La participation au test de compétence est facultative.
- MÉLANGER LES CARTES** : mélangez la pile du test de compétence, de sorte qu'il soit impossible de savoir qui a joué quelle carte.
- DISPOSER LES CARTES** : révélez l'une après l'autre les cartes du test de compétence et séparez-les en deux tas ; un pour les compétences de soutien, l'autre pour les compétences d'opposition.
- DÉTERMINER L'ISSUE** : additionnez les valeurs des compétences de soutien, puis soustrayez le total des valeurs des compétences d'opposition. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au seuil de réussite, le test de compétence est un succès. Dans le cas contraire, c'est un échec.
- DÉFAUSSER LES CARTES** : toutes les cartes Compétence utilisées rejoignent leur défausse respective, près des paquets Compétence de chaque type.

RÉUSSITE OU ÉCHEC

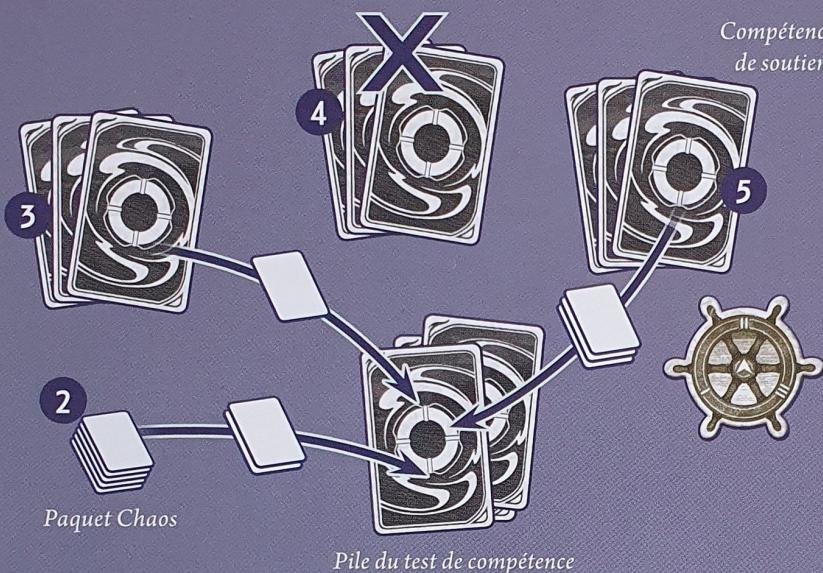
Les conséquences d'un succès ou d'un échec sont détaillées sur la carte Mythe qui déclenche le test de compétence. Une réussite partielle est possible pour certaines crises. Entre les sections Réussite et Échec de ces cartes se trouve une entrée supplémentaire dont l'intitulé commence par un numéro (par exemple : 8+). Si le résultat du test de compétence est inférieur au seuil de réussite mais supérieur ou égal à ce numéro (8 dans cet exemple), résolvez cette section plutôt que l'effet Échec.

Certaines cases de navire entraînent également des tests de compétences. Les conséquences d'une réussite à ces tests sont décrites sur la case ; un échec n'en a aucune.

EXEMPLE DE TEST DE COMPÉTENCE

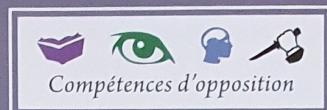
Le joueur actif pioche la carte Mythe Rafle sur la cambuse, qui déclenche un test de compétence.

- Le seuil de réussite pour la crise Rafle sur la cambuse est de 11. Les compétences de soutien sont l'Influence (⌚) et la Force (⚔). Toutes les autres sont donc des compétences d'opposition.



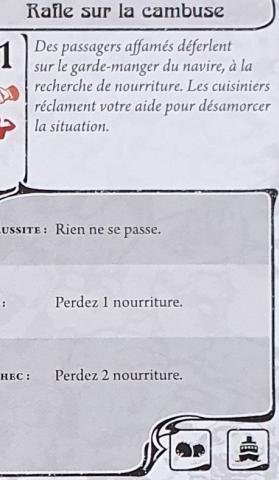
- Deux cartes du paquet Chaos sont ajoutées à la pile du test de compétence.
- Le joueur assis à gauche du joueur actif choisit d'ajouter une de ses cartes Compétence à la pile.
- Le joueur suivant (en sens horaire) décide de ne pas participer au test de compétence : il n'ajoute pas de carte.
- Le joueur actif est le dernier à participer. Il ajoute trois de ses cartes à la pile avant de la mélanger.
- Une fois mélangées, les cartes Compétence sont révélées une à une et séparées en deux tas : un pour les compétences de soutien, l'autre pour les compétences d'opposition.
- La valeur totale des compétences de soutien est 14, celle des compétences d'opposition est 4. Une fois cette dernière soustraite, le résultat à l'issue du test est de 10. Il n'atteint pas le seuil de réussite (11), mais dépasse le seuil de réussite partielle (8+). Les joueurs résolvent donc la section correspondante (<> Perdez 1 nourriture>) en diminuant la valeur du cadran de nourriture.

1



Seuil de réussite

Compétences de soutien



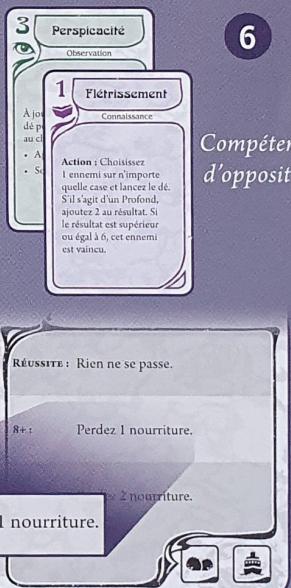
Compétences de soutien

7



Compétences de soutien

6



ACTIVATION DES MONSTRES

Les monstres sont activés par les cartes Mythe. Ils peuvent se déplacer et attaquer, ou faire apparaître des monstres supplémentaires sur le plateau. **Si les joueurs doivent ajouter un Profond sur le plateau mais que la réserve est vide, la partie s'achève.** La fin de partie est décrite plus loin.

L'icône qui figure sur la carte Mythe détermine quels monstres doivent être activés, mais la façon de le faire dépend de l'emplacement des monstres en question.

MÈRE HYDRA (用水)

Quand Mère Hydra est activée, elle attaque et endommage le navire au niveau de la case d'intérieur la plus proche de la case d'eau sur laquelle elle se trouve (les dégâts infligés aux cases sont décrits plus loin). Elle se déplace ensuite de 1 case d'eau vers l'avant du navire (en direction des cases d'eau numérotées).

Si Mère Hydra se trouve dans les Abysses, au lieu de l'activer, le joueur actif ajoute deux Profonds de la réserve dans les Abysses. Si au moins quatre Profonds s'y trouvent, il lance ensuite le dé et déplace Mère Hydra et tous les Profonds des Abysses sur la case d'eau à l'avant du navire qui correspond au résultat de son lancer.



Mère Hydra endommage la chapelle (1) puis se déplace d'une case d'eau vers l'avant du navire (2).

PÈRE DAGON (水)

Quand Père Dagon est activé, deux Profonds de la réserve sont placés sur la case de pont adjacente à la case d'eau sur laquelle il se trouve. Il se déplace ensuite de 1 case d'eau vers l'avant du navire (en direction des cases d'eau numérotées).

Si Père Dagon se trouve dans les Abysses, au lieu de l'activer, le joueur actif ajoute deux Profonds de la réserve dans les Abysses. Si au moins quatre Profonds s'y trouvent, il lance ensuite le dé et déplace Père Dagon et tous les Profonds des Abysses sur la case d'eau à l'avant du navire qui correspond au résultat de son lancer.



Père Dagon place deux Profonds de la réserve sur la case de pont adjacente à la case qu'il occupe (1). Il se déplace ensuite d'une case d'eau vers l'avant du navire (2).

PROFONDS (深)

Cette activation concerne tous les Profonds qui se trouvent sur le plateau (à l'exception de ceux dans les Abysses). Ils sont activés l'un après l'autre dans l'ordre choisi par le joueur actif.

Quand un Profond est activé, il peut essayer soit de vaincre un personnage ou un passager, soit d'endommager une case, soit de se déplacer. Il ne pourra causer qu'un seul de ces effets, selon l'ordre de priorité suivant :

1. **ATTACKER** un personnage situé sur sa case. Si plusieurs personnages se trouvent sur la même case, c'est le joueur actif qui choisit lequel est attaqué. Les Profonds ne peuvent pas attaquer un traître qui s'est révélé (voir plus loin). Le joueur actif lance le dé ; s'il obtient 6 ou plus, le personnage attaqué est vaincu et déplacé à l'infirmerie.
2. **VAINCRE** un passager situé sur sa case. Si plusieurs pions Passager se trouvent sur la même case, c'est le joueur actif qui choisit lequel est vaincu. Lorsqu'un passager est vaincu, son pion est retourné face visible et 1 unité de chaque ressource dont l'icône figure sur le pion est perdue. Le pion Passager est ensuite défaussé.
3. **ENDOMMAGER** sa case. Le Profond ne peut endommager qu'une case d'intérieur qui n'a pas encore subi de dégâts. Les dégâts sont décrits plus loin.
4. **SE DÉPLACER** sur une case adjacente, en fonction du type de case qu'il occupe :
 - Si le Profond est situé sur une case d'eau, il rejoint la case de pont adjacente.
 - Si le Profond est situé sur une case de pont, il rejoint la case d'intérieur adjacente.
 - Si le Profond est situé sur une case d'intérieur, il se déplace d'une case vers la case d'intérieur intacte la plus proche. Si plusieurs cases remplissent ces critères, le Profond se dirige vers la case où figure le numéro le plus élevé.

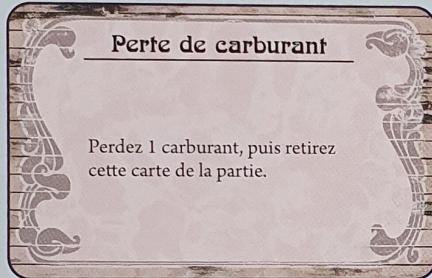
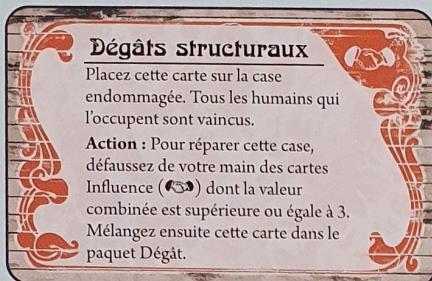
S'il n'y a aucun Profond sur le plateau (en dehors des Abysses), le joueur actif ajoute deux Profonds dans les Abysses. Si au moins quatre Profonds s'y trouvent, il lance ensuite le dé et déplace tous les monstres des Abysses – y compris Mère Hydra et Père Dagon – sur la case d'eau à l'avant du navire correspondant au résultat de son lancer.

Pour consulter des exemples d'activation des Profonds, voir page 20.

DÉGÂTS

L'Atlantica peut subir des dégâts pendant les crises ou suite à l'action des monstres. Ces derniers n'endommagent que des cases spécifiques, alors que les crises peuvent provoquer des dégâts sur tout le navire. Dans ces deux cas de figure, piochez la première carte du paquet Dégât et résolvez son effet.

La plupart des cartes Dégât doivent être placées sur la case affectée. D'autres peuvent être retirées de la partie après leur résolution.



La carte Dégâts structuraux doit être placée sur la case endommagée. La carte Perte de carburant doit quitter le jeu après son utilisation.

Si une carte Dégât est posée sur une case, celle-ci est endommagée. Les joueurs ne peuvent pas utiliser la capacité Action de la case.

Si des dégâts sont sur le point d'être infligés à une case déjà endommagée, c'est la case d'intérieur intacte la plus proche qui les subit à sa place. Si plusieurs cases sont éligibles, les dégâts sont infligés à la case où figure le numéro le plus élevé.

Si une carte Dégât structuraux est piochée pendant la résolution de dégâts infligés au navire, lancez le dé et placez la carte sur la case d'intérieur dont le numéro correspond au résultat du lancer.

RÉPARATIONS

Les cases restent endommagées tant qu'elles n'ont pas été réparées. **Si le navire comprend six cases endommagées à la fois, la partie s'achève.** La fin de partie est décrite plus loin.

Pour réparer une case endommagée, un joueur qui s'y trouve peut utiliser la capacité Action qui figure sur la carte Dégât. Une fois la case réparée, la carte Dégât réintègre son paquet qui est de nouveau mélangé. Une case occupée par un Profond ne peut pas être réparée.

VAINCU

Au cours de la partie, les personnages, les passagers et les Profonds peuvent être vaincus de plusieurs façons. Les règles de défaite pour chacun d'eux sont les suivantes :

- ❖ Lorsqu'un personnage est vaincu, son pion est déplacé à l'infirmerie.
- ❖ Lorsqu'un Profond est vaincu, son pion retourne dans la réserve.
- ❖ Lorsqu'un passager est vaincu, son pion est retourné face visible. Pour chaque icône figurant sur le pion, 1 unité de la ressource correspondante est perdue. Le pion Passager est ensuite défaussé.
- ❖ Lorsqu'un traître révélé est vaincu, son avatar est déplacé dans la cale. Les traîtres révélés sont décrits plus loin.

EXEMPLE DE DÉGÂTS INFILÉS AU NAVIRE

Le joueur actif doit « endommager le navire ». Il pioche la première carte du paquet Dégât, qui s'avère être une carte Dégâts structuraux.

Pour déterminer la case endommagée, le joueur actif lance le dé et obtient un 6, qui correspond à la cambuse. La cambuse étant déjà endommagée, le joueur actif doit infliger les dégâts à la case intacte la plus proche.

La cale n'est pas éligible, car elle ne peut pas être endommagée. La cabine du capitaine (qui ne figure pas ci-dessous), la soute et la salle des machines sont toutes les trois intactes et adjacentes à la cambuse.

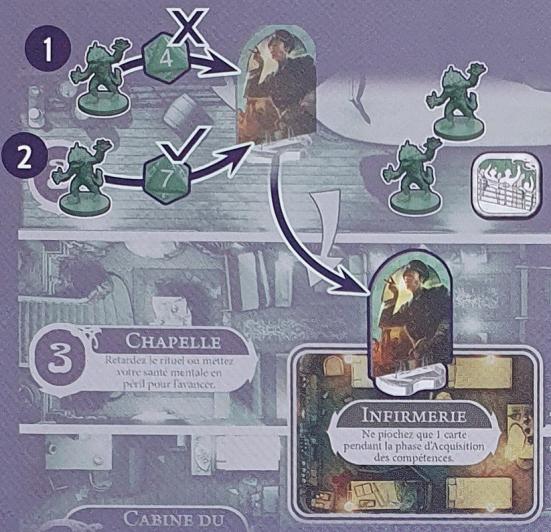
De ces trois cases éligibles, c'est la salle des machines qui possède le numéro le plus élevé. Le joueur actif place donc la carte Dégât sur cette case.



EXEMPLES D'ACTIVATION DE PROFONDS

EXEMPLE 1 : Activation de quatre Profonds.

1. Un Profond attaque le personnage situé sur sa case. Un joueur lance le dé et obtient 4 : le personnage n'est pas vaincu.
2. Un deuxième Profond attaque avec un 7 : le personnage est vaincu. Il n'y a plus de personnage à attaquer pour les Profonds restants.

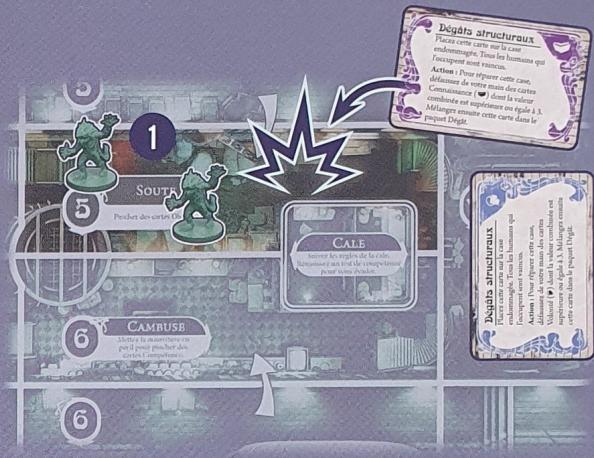


3. Le troisième Profond attaque le passager situé sur sa case, qui est vaincu. La défaite de ce passager a pour conséquence la perte de 1 âme (1) et de 1 santé mentale (2).
4. Le dernier Profond se déplace dans la chapelle en suivant la flèche de déplacement.

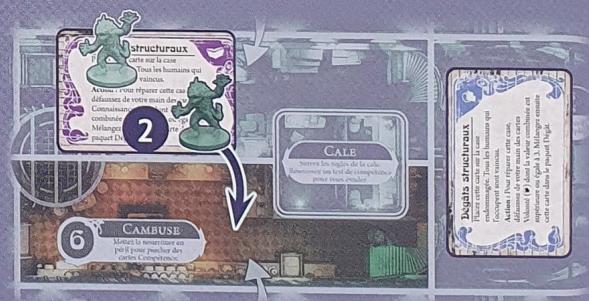


EXEMPLE 2 : Activation de deux Profonds.

1. Les Profonds se trouvent sur une case d'intérieur sans aucun personnage à attaquer. L'un d'entre eux inflige donc des dégâts à la case. Une carte Dégât est piochée et placée sur la case, qui est désormais endommagée ; le deuxième Profond ne peut pas lui infliger plus de dégâts.



2. Le deuxième Profond se déplace vers la case d'intérieur intacte la plus proche. La salle des machines est déjà endommagée (une carte Dégât s'y trouve) et la cale n'est jamais accessible aux Profonds. En revanche, la cambuse et la chapelle (qui n'apparaît pas ci-dessous) sont intactes. La cambuse possède le numéro le plus élevé : c'est donc là que se déplace le Profond.



METTRE DES PASSAGERS EN PÉRIL

Les passagers sont parfois vulnérables aux attaques des Profonds. Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction de « mettre un passager en péril », il doit lancer le dé puis placer un pion Passager de la réserve sur la case de pont dont le numéro correspond au résultat du lancer. Si plusieurs passagers doivent être mis en péril, le joueur lance le dé pour chacun d'eux et place un pion Passager sur chacune des cases correspondantes.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend immédiatement fin dans les cas suivants :

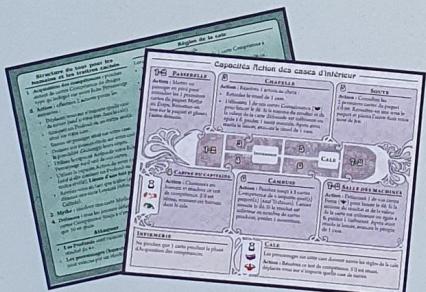
- ❖ Les cartes Étape déjà obtenues ont une valeur cumulée supérieure ou égale à 12 au moment où le marqueur Piste de périple atteint la case Arrivée.
- ❖ Au moins un des cadrans de ressource indique 0.
- ❖ Six cartes Dégât sont actives sur le navire.
- ❖ Des Profonds doivent être placés sur le plateau, mais la réserve n'en contient pas suffisamment.

Lorsque survient l'une de ces situations, tous les joueurs doivent révéler leurs cartes Loyauté. Si la première condition de la liste ci-dessus est remplie, les joueurs qui ne détiennent que des cartes Loyauté Humain remportent la partie. Dans le cas contraire, les joueurs qui détiennent au moins une carte Loyauté Hybride ont gagné.

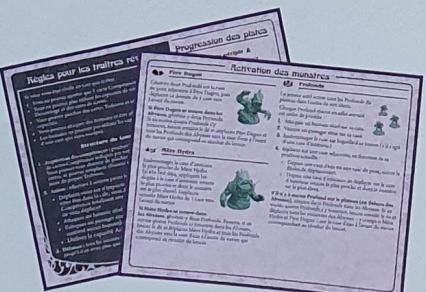
FICHES DE RÉFÉRENCE

L'INSONDABLE propose deux types de fiches de référence recto verso, sur lesquelles les joueurs peuvent trouver des informations utiles.

- ❖ La fiche de référence Joueur détaille d'un côté les capacités Action de chaque case d'intérieur du navire, et de l'autre les règles relatives au tour d'un humain.



- ❖ La fiche de référence Traître détaille d'un côté les règles d'activation des monstres, et de l'autre les règles de progression des pistes ainsi que celles destinées aux traîtres révélés.



À VOUS DE JOUER !

Vous en savez désormais suffisamment pour commencer à jouer. Si vous rencontrez une règle que vous ne connaissez pas encore, consultez le Guide de Référence ou ignorez-la pour le moment.

Enchaînez les tours jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué le sien, puis intégrez les traîtres à la partie ! Lisez l'encadré « Distribution des cartes Loyauté » et le reste de ce Livret d'Apprentissage pour vous familiariser avec les traîtres.

PARTIE D'APPRENTISSAGE

DISTRIBUTION DES CARTES LOYAUTE

Durant leur premier tour, tous les joueurs ont participé à la survie des humains. Pourtant, la véritable loyauté de certains est envers les Profonds. L'identité de ces traîtres est déterminée par leurs cartes Loyauté.

Pendant une partie standard de *L'INSONDABLE*, les joueurs connaissent leur propre loyauté dès le début. Maintenant que vous êtes familiarisés avec le jeu, il est temps de découvrir votre véritable allégeance en distribuant les cartes Loyauté.

En recevant la leur, certains joueurs risquent de découvrir que leur loyauté a changé : leur but est dorénavant de saboter le navire. Ceux en qui vous aviez jusque-là confiance cherchent peut-être à vous nuire. À moins que ce ne soit vous qui deviez désormais obéir à l'appel des monarques...

Au début de cette partie, vous avez créé un paquet Loyauté où sont mélangées les cartes Loyauté Humain et les cartes Loyauté Hybride. **Distribuez une carte de ce paquet à chaque joueur.** Chacun dispose de 30 secondes pour découvrir sa loyauté, en gardant les yeux sur sa propre carte afin de ne rien conclure des éventuelles réactions des autres joueurs.

Une fois ces 30 secondes écoulées, chaque joueur place sa carte Loyauté dans sa zone de jeu, face cachée. Il doit éviter de la consulter pendant la partie pour ne pas éveiller les doutes des autres joueurs sur sa loyauté.

Les joueurs peuvent maintenant reprendre la partie en suivant les règles standards.

TRAÎTRES

Les traîtres sont généralement des hybrides d'humain et de Profond. D'apparence (plus ou moins) humaine, ils ont en réalité des gènes de Profonds qui peuvent se révéler avec l'âge. D'instinct, les hybrides sont loyaux envers leurs frères aquatiques et partagent leur souhait de voir couler l'*Atlantica*. Tout joueur détenant au moins une carte Loyauté Hybride est un traître.



Au cours de la partie, les traîtres peuvent saisir l'occasion de se révéler – voir la section « Jouer en tant que traître », ci-contre. Toutefois, tant qu'ils ne se sont pas révélés, les traîtres sont considérés comme des joueurs **HUMAINS** pour tous les effets de jeu, à l'instar de ceux qui ne détiennent que des cartes Loyauté Humain.

Afin de guider les traîtres potentiels, l'encadré « Jouer en tant que traître caché » ci-contre fournit des conseils pour participer secrètement à une victoire des Profonds. À la page suivante, l'encadré « Se révéler ou rester caché » compare les avantages et les inconvénients de se révéler en tant que traître.

DISTRIBUTION DES CARTES LOYAUTÉ

Au cours d'une partie standard de *L'INSONDABLE*, chaque joueur reçoit une carte Loyauté pendant la mise en place. Une carte supplémentaire est ensuite distribuée à chacun au moment de la phase d'Éveil, décrite ci-dessous.

Lorsque les joueurs reçoivent une carte Loyauté, ils doivent prendre 30 secondes pour la consulter (utilisez un minuteur ou comptez à voix haute jusqu'à 30). Pendant ce laps de temps, chacun doit se concentrer sur sa propre carte et éviter de regarder ailleurs afin de ne pas trahir sa loyauté par son expression, sa réaction ou son langage corporel.

Une fois les 30 secondes écoulées, les joueurs reposent leur carte Loyauté face cachée. Ils doivent éviter de la consulter pendant la partie pour ne pas éveiller les doutes des autres sur leur loyauté.

JOUER EN TANT QUE TRAÎTRE

Si un joueur détient une carte Loyauté Hybride, son allégeance va aux Profonds et son objectif est donc d'empêcher l'*Atlantica* d'atteindre sa destination. Lorsqu'un joueur reçoit une carte Loyauté Hybride, il doit la garder secrète pour que les autres ne se doutent de rien. La carte peut rester secrète pendant longtemps, voire jusqu'à la fin de la partie, pour permettre au traître de saboter le navire en toute discrétion.

Si un traître craint que les autres joueurs le soupçonnent, ou s'il préfère une approche plus frontale, il peut décider de se révéler. Il devient alors un **TRAÎTRE RÉVÉLÉ**, ce qui lui permet de saboter ouvertement le navire. Lorsqu'un traître s'est révélé, il ne peut plus retourner au statut de traître caché.

Le fait de se révéler ou non en cours de jeu ne modifie pas l'éligibilité d'un traître à gagner la partie. Tant qu'un joueur détient une carte Loyauté Hybride, il doit empêcher les humains d'atteindre leurs objectifs pour gagner la partie, même s'il ne se révèle jamais comme traître.

JOUER EN TANT QUE TRAÎTRE CACHÉ

Un traître caché peut entraver les efforts des humains de plusieurs façons :

SABOTER LES TESTS DE COMPÉTENCE : les joueurs n'ont pas l'obligation d'ajouter des cartes de soutien lors des tests de compétence, et peuvent au contraire réduire le score total d'un test en y ajoutant des cartes d'opposition. Dans la mesure où les cartes sont ajoutées face cachée à la pile du test de compétence et mélangées avec deux cartes aléatoires du paquet Chaos, le traître peut saboter un test de compétence sans se faire repérer. Si plus de deux cartes Compétence d'opposition sont découvertes, c'est qu'un traître a joué au moins l'une d'entre elles.

JOUER DE FAÇON INEFFICACE : les traîtres cachés peuvent réduire les chances de survie des humains en étant inefficaces de plusieurs façons. Ils peuvent par exemple mentir au sujet de leurs cartes Compétences ou arranger les cartes d'un paquet d'une manière favorable aux traîtres, s'ils en ont l'occasion.

ABUSER DU POUVOIR D'UN TITRE : si un traître caché détient le titre de Capitaine ou de Gardien du Grimoire, il peut gravement mettre à mal la stratégie des humains. Le Capitaine peut par exemple ralentir le navire en choisissant les cartes Étape aux valeurs les plus faibles. Le Gardien peut quant à lui jouer des cartes Sort qui font plus de mal que de bien aux humains.

SE REVELER OU RESTER CACHE

Choisir de se révéler – et à quel moment – est une décision importante pour les traîtres. Ils peuvent le faire à tout moment de la partie (s'ils ont la possibilité de dépenser une action), mais ce choix est irréversible. Voici pour quelles raisons un joueur pourrait préférer se révéler, et pour lesquelles il pourrait décider de rester caché.

Se révéler en tant que traître offre certains avantages :

- Le traître peut attaquer directement les joueurs humains.
- Le traître peut piocher et utiliser des cartes Trahison, dont les effets sont négatifs pour les humains.
- Le traître peut empêcher les humains d'utiliser la capacité Action d'une case où il se situe lui-même.
- Le traître échappe plus facilement à la cale.
- Si le traître a reçu plus d'une carte Loyauté Hybride, se révéler lui permet de confier sa carte supplémentaire au joueur de son choix, afin de le rallier à la cause des Profonds.

Les traîtres révélés connaissent toutefois quelques contraintes que ne subissent pas les traîtres cachés :

- Le traître ne pioche pas de carte Mythe pendant son tour.
- Le traître ne peut ajouter qu'une seule carte Compétence à chaque test de compétence.
- Le traître ne peut plus utiliser les capacités de sa fiche Personnage ou de la case sur laquelle il se trouve.
- Le traître peut être attaqué directement par les joueurs humains.

Ces facteurs sont à prendre en compte avant de décider de se révéler en tant que traître.

LA PHASE D'ÉVEIL

Une fois que l'Atlantica a effectué la moitié de la traversée, plusieurs personnes à bord du navire ressentent en eux l'éveil d'une chose dont elles ignoraient l'existence...

Lorsque les cartes Étape totalisent une valeur supérieure ou égale à 6, l'Atlantica est à mi-chemin de sa destination. Immédiatement après avoir résolu la carte Étape dont la valeur porte la distance totale à au moins 6, chaque joueur reçoit une carte du paquet Loyauté. Si un joueur détient une carte Loyauté Humaine et une carte Loyauté Hybride, son allégeance va aux Profonds. Le paquet Loyauté est désormais épuisé, ce qui implique qu'au moins un des joueurs est loyal envers les Profonds.



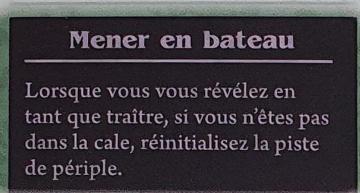
Après avoir résolu la carte Étape Mer orageuse, la distance totale parcourue est supérieure ou égale à 6 : les joueurs passent donc immédiatement à la phase d'Éveil.



TRAÎTRES RÉVÉLÉS

Pour se révéler en tant que traître, un joueur qui détient une carte Loyauté Hybride doit effectuer l'action « se révéler en tant que traître » en suivant ces étapes :

1. Le joueur révèle une (et seulement une) de ses cartes Loyauté Hybride.
2. Il résout ensuite la capacité « Lorsque vous vous révélez en tant que traître » qui figure sur sa fiche Personnage.

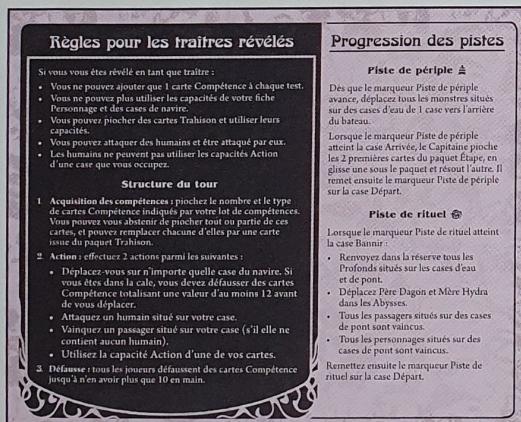


Capacité de révélation pour Arjun Singh

3. Si la distance totale parcourue par le navire est inférieure à 12, le traître transmet sa ou ses carte(s) Loyauté non révélée(s) à un joueur de son choix. Si l'une d'elles est une carte Loyauté Hybride, le joueur qui la reçoit est désormais l'allié du traître révélé et doit l'aider à faire sombrer le navire.

Durant cette distribution, **tous** les joueurs doivent prendre 30 secondes pour consulter leurs cartes Loyauté, afin que celui qui reçoit celles du traître puisse regarder les siennes sans être observé.

4. S'il détient un ou plusieurs titres, le traître révélé les perd tous.
5. Le joueur retire sa carte Exploit de la partie, s'il la détient encore. Si une carte Mythe se trouve dans sa zone de jeu, il la défausse. Il récupère ensuite une fiche de référence Traître.



Fiche de référence Traître

6. Si le joueur ne se trouve pas dans la cale, il peut défausser de sa main autant de cartes Compétence qu'il le souhaite et les remplacer par la même quantité de cartes issues du paquet Trahison.
7. Le joueur ajoute un socle Traître à son avatar.

Une fois ces étapes complétées, le tour reprend. Le joueur peut dépendre ses actions restantes en utilisant les options d'action des traîtres révélés, détaillées ci-après.

STRUCTURE DU TOUR POUR LES TRAÎTRES RÉVÉLÉS

Quand un joueur s'est révélé en tant que traître, son tour ne se déroule plus de la même façon que celui des joueurs loyaux envers les humains. Le tour d'un traître comprend les phases suivantes, à effectuer dans l'ordre :

1. ACQUISITION DES COMPÉTENCES
2. ACTION
3. DÉFAUSSE

Ces phases sont décrites dans les pages suivantes.

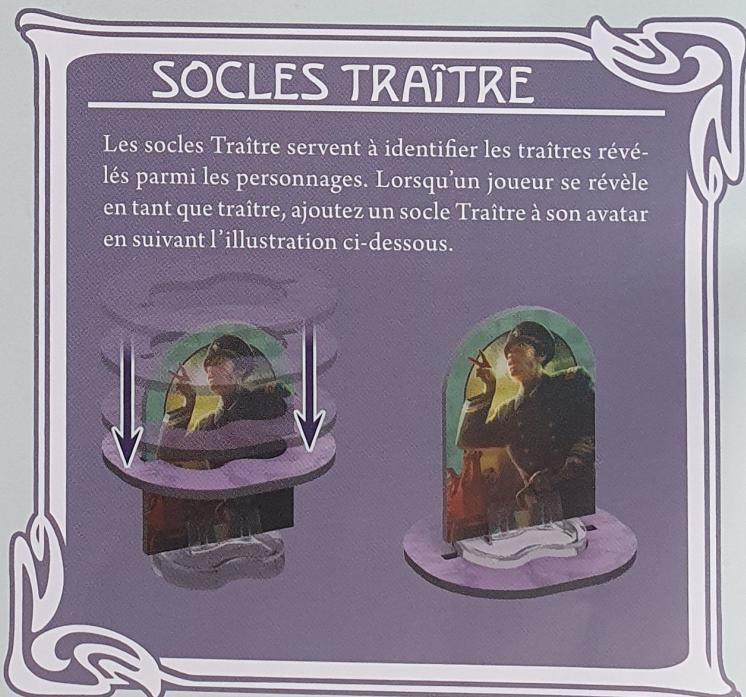
PREMIÈRE PHASE : ACQUISITION DES COMPÉTENCES

Tout comme les humains, le traître révélé pioche le nombre et le type de cartes Compétence indiqués par son lot de compétences. Il peut cependant s'abstenir de piocher tout ou partie de ces cartes, et peut remplacer chacune d'entre elles par une carte issue du paquet Trahison.

Les cartes Trahison contiennent des capacités que les traîtres révélés sont les seuls à pouvoir utiliser. Elles réduisent systématiquement le résultat des tests de compétence.

DEUXIÈME PHASE : ACTION

Le joueur effectue deux actions de son choix, une à la fois. Il peut effectuer une même action deux fois de suite. Les actions disponibles sont les suivantes : se déplacer, attaquer un humain, vaincre un passager ou utiliser une capacité Action.



SE DÉPLACER

Le joueur peut dépenser une action pour se déplacer sur n'importe quelle case du navire, à l'exception de la cale et de l'infirmerie. Il ne peut se déplacer ni sur une case d'eau, ni dans les Abysses.

Si un joueur se trouve dans la cale, il ne peut en sortir que s'il défausse des cartes Compétence totalisant une valeur d'au moins 12. Ces cartes doivent toutes être défaussées en même temps, juste avant de sortir de la cale.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser la capacité d'une case nommée si un traître révélé s'y trouve.

ATTAQUER UN HUMAIN

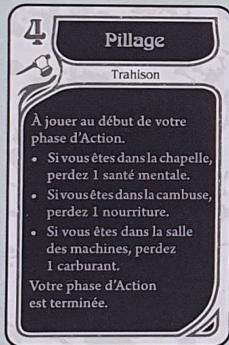
Le traître peut dépenser une action pour attaquer un humain situé sur sa case en lançant le dé. S'il obtient au moins 6, le joueur humain est vaincu.

VAINCRE UN PASSAGER

Le traître révélé peut dépenser une action pour vaincre un passager situé sur sa case, mais uniquement si aucun joueur humain n'occupe aussi cette case. Si elle contient plusieurs pions Passager, il peut choisir lequel est vaincu.

UTILISER UNE CAPACITÉ ACTION

Le joueur peut dépenser une action pour utiliser la capacité Action d'une carte de sa main ou de sa zone de jeu. En revanche, il n'a pas la possibilité d'utiliser les capacités Action de sa fiche Personnage ou de la case sur laquelle il se trouve.



Lorsqu'un traître révélé joue la carte Trahison Pillage, il ne peut plus dépenser d'action pendant ce tour.

Certaines cartes Trahison doivent être jouées par le traître révélé au début de la phase d'Action de son tour, comme celle qui figure ci-dessus. Après l'avoir utilisée, la phase d'Action du joueur prend fin : il ne peut dépenser aucune de ses deux actions et ne peut pas jouer de carte Trahison supplémentaire.

TROISIÈME PHASE : DÉFAUSSE

Chaque joueur humain ou traître dont la main contient plus de 10 cartes doit défausser celles de son choix pour n'en conserver que 10.

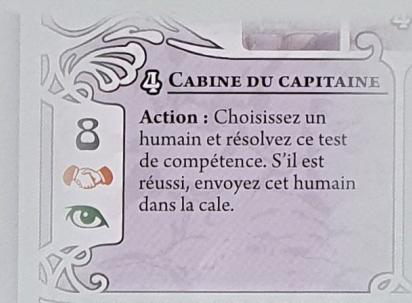
INTERAGIR AVEC LES TRAÎTRES

Les humains doivent trouver des moyens de gérer les traîtres qui sèment le chaos à bord.

Tout joueur qui ne s'est pas révélé en tant que traître peut dépenser une action pour attaquer un traître révélé situé sur sa case en lançant le dé. S'il obtient au moins 6, le traître révélé est vaincu et déplacé dans la cale.

LA CALE

Du fait de leur loyauté secrète, les traîtres cachés sont plus difficiles à gérer. Un joueur peut tenter d'emprisonner ceux qu'il soupçonne en utilisant la capacité Action de la cabine du capitaine.



Capacité Action de la cabine du capitaine

Lorsqu'un joueur est déplacé dans la cale, il perd ses éventuels titres.

Quiconque se trouve dans la cale doit appliquer les règles suivantes (résumées sur la fiche de référence Joueur) :

- ❖ Le joueur ne peut pas sortir de la cale comme des autres cases.
 - Un humain doit utiliser la capacité Action de la cale et réussir un test de compétence.
 - Un traître révélé doit défausser des cartes.
- ❖ Le joueur ne peut pas ajouter plus d'une carte aux tests de compétence.
- ❖ Le joueur ne peut pas utiliser les capacités des cartes situées dans sa zone de jeu.
- ❖ De nombreuses capacités de joueurs comportent la mention « si vous n'êtes pas dans la cale », et ne peuvent donc pas être utilisées si vous y êtes. Cela comprend tous les effets négatifs des actions de révélation des traîtres (les traîtres peuvent se révéler lorsqu'ils se trouvent dans la cale, mais ne peuvent pas résoudre les effets négatifs de leur capacité de révélation).
- ❖ Pendant la phase de Mythe de son tour, un joueur humain dans la cale ne résout pas la crise de la carte Mythe qu'il pioche ; il n'applique que ses icônes de piste. Si l'icône Piste au choix (⌚) figure sur la carte, c'est le joueur qui détient la carte Capitaine qui choisit la piste à faire progresser, pas le joueur actif.

La cale peut permettre de neutraliser les possibilités de sabotage d'un traître caché. Mais si la personne qui y est enfermée est innocente, la partie risque de devenir bien plus difficile pour les humains.

MAINTENIR LE SECRET

L'incertitude, le doute et la paranoïa qui entourent l'identité des traîtres sont un élément clé de *L'INSONDABLE*. Pour assurer l'émergence de ces sentiments, des consignes de communication entre les joueurs doivent être mises en place afin d'aider les traîtres cachés à dissimuler leur identité tout en continuant à saboter le navire.

Les consignes de communication sont les suivantes :

- ❖ Rien n'oblige les joueurs à dire la vérité à aucun moment, sauf en cas de transmission d'informations publiques. Par exemple, un joueur doit dire la vérité si on lui demande combien de cartes il a en main.
- ❖ Lorsqu'un joueur a l'occasion de consulter les cartes d'un paquet, il le fait en secret et ne peut ni les montrer ni les lire aux autres joueurs.
- ❖ Les joueurs sont encouragés à utiliser des généralités lorsqu'ils évoquent des informations qu'ils sont les seuls à détenir. Les personnes qui disent la vérité sont ainsi indiscernables des menteurs.
- ❖ Lorsque les joueurs s'interrogent les uns les autres au sujet d'informations secrètes, ils ne peuvent poser que des questions dont la réponse est « oui » ou « non ». Rien n'oblige le joueur interrogé à dire la vérité, ni même à répondre à la question.
- ❖ Il est interdit de demander ouvertement à un joueur quelle est sa loyauté. Chacun est cependant autorisé à suggérer, insinuer ou même accuser les autres d'être des traîtres.
- ❖ Pendant les tests de compétence, les joueurs ne peuvent pas déclarer le type et la valeur des cartes qu'ils ajoutent à la pile. Ils sont autorisés à partager des informations d'ordre général, comme « J'aide un peu » ou « J'aide beaucoup ». Lorsque toutes les cartes d'un test de compétence sont révélées, les joueurs n'ont pas le droit de désigner lesquelles sont les leurs.

Ces consignes ne sont pas des règles strictes. Votre groupe peut les utiliser comme point de départ afin d'établir celles qui fonctionnent pour vous. Suivez ces instructions pour votre première partie et ajustez-les selon vos besoins. Pour des consignes de communication plus détaillées, reportez-vous au Guide de Référence, Appendice III.

PROCHAINES PARTIES

Vous connaissez maintenant les bases de *L'INSONDABLE*. Si vous avez des questions pendant la partie, consultez le glossaire du Guide de Référence.

Quelques règles ont été modifiées ou omises afin de faciliter l'apprentissage du jeu pendant la partie d'initiation. Pour une expérience intégrale lors de vos prochaines parties, incorporez les règles suivantes :

- ❖ Chaque joueur reçoit une carte Loyauté pendant la mise en place, et non pas après la résolution complète des premiers tours de jeu. Cela signifie qu'un traître (ou plus) peut se trouver parmi les joueurs dès le début de la partie. Les joueurs reçoivent toujours une deuxième carte Loyauté au moment de la phase Éveil.
- ❖ Lorsque les joueurs récupèrent leur main de départ (pendant la mise en place), ils ne piochent que trois cartes chacun (au choix) parmi celles de leur lot de compétences, à l'exception du premier joueur.
- ❖ Pour les parties à quatre ou six joueurs, une carte Loyauté spéciale est ajoutée au paquet : la carte Loyauté Cultiste. Consultez la section But du jeu dans le Guide de Référence pour en savoir plus au sujet de cette carte.

CLARIFICATIONS

TERMES À CONNAÎTRE

Les termes suivants peuvent apparaître sur différents éléments du jeu pendant votre première partie :

- ❖ **ADJACENT** : deux cases sont adjacentes si elles ont une bordure en commun. Les cases qui n'ont qu'un coin en commun ne sont pas adjacentes. Un élément est adjacent aux mêmes cases que celle sur laquelle il se trouve. Les éléments situés sur des cases adjacentes sont adjacents entre eux.
- ❖ **ENNEMI** : les ennemis d'un humain sont les Profonds ou les traîtres révélés ; les ennemis d'un traître révélé sont les humains.

OBJETS D'AMÉLIORATION

Le mot-clé « Amélioration » apparaît sur certaines cartes Objet, en bas desquelles figure une compétence. Lorsque l'objet est actif, la compétence associée est ajoutée au lot de compétences du joueur.

Chaque joueur ne peut détenir qu'un seul objet d'amélioration actif à la fois. L'objet d'amélioration est actif si sa carte est posée face visible dans la zone de jeu. Si elle est posée face cachée, l'objet est inactif.

Un objet d'amélioration peut être activé quand il est reçu, ou au début du tour d'un joueur. Pour cela, le joueur retourne face visible l'objet d'amélioration de son choix et met les autres face cachée.

CRÉDITS

CONCEPTION : Tony Fanchi

D'APRÈS UN JEU DE : Corey Konieczka

RÉDACTION TECHNIQUE : Adam Baker

PRODUCTION : Molly Glover

RÉVISION : Jonathan Keith

RELECTURE : Calli Oliverius

RESPONSABLE DES JEUX DE PLATEAU : Chris Winebrenner-Palo

RÉVISION DE LA NARRATION HORREUR À ARKHAM : Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry et Matthew Newman

DIRECTION CRÉATIVE DE L'HISTOIRE ET DU CADRE : Katrina Ostrander

CONCEPTION GRAPHIQUE : Michael Silsby, Evan Simonet et Wil Springer

RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE : Christopher Hosch

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Jokubas Uogintas

ILLUSTRATION DU PLATEAU : Henning Ludvigsen

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Tiziano Baracchi, Joshua Cairos, Jb Casacop, Duallbrush, Guillaume Ducos, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Robert Laskey, Mark Molnar, Pixoloid Studios, Isuardi Therianto et Jokubas Uogintas

DIRECTION ARTISTIQUE : Deborah Garcia et Jeff Lee Johnson

DIRECTEUR DE LA GESTION ARTISTIQUE : Tony Bradt

SCULPTURE : Rowena Frenzel

TECHNICIEN DES FIGURINES EN PLASTIQUE : Kevin Van Sloun

RESPONSABLE DES SCULPTURES : Adam Martin

COORDINATEUR D'ASSURANCE QUALITÉ : Zach Tewalthomas

COORDINATEUR DE L'APPROBATION DU STUDIO : Jim Cartwright

GESTION DE LA PRODUCTION : Justin Anger et Tim Najmolhoda

DIRECTEUR DE LA CRÉATION VISUELLE : Brian Schomburg

RESPONSABLE DE PROJET SENIOR : John Franz-Wichlacz

CONCEPTEUR EXÉCUTIF : Nate French

CHEF DU STUDIO : Chris Gerber

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

TRADUCTION : Elric Rozet

RELECTURE : Olivier Prevot

RESPONSABLE DE GAMME : Elodie Nelow

TESTEURS

David Adams, Zachary Bart, Jean-Francois Beaudoin, Dane Beltrami, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Taylor Block, Frank Brooks, Crista Burgoyne, Eddie "Flip" Burgoyne, Sarah Burt, Steve Caja, Daniel Lovat Clark, Rebecca Corner, Alex Davy, Alice Ding, Jeremy M. Dobson, David Dueck, Jacob East, Marieke Franssen, Kyle Friesen, Matt "Radix" Froese, Ben Hawks, Anita Hilberdink, Shane Hinerman, Stefanie Hofmann, Grace Holdinghaus, Sydney Hollingshead, Ryckie J. Holm, Kenneth Hoskins, Jeanette Jewell, Garrett Jones, Mark Jones, Richard "Padre" Jones, Lawrence Keohane, John Keyton IV, James Kniffen, Douglas Knight, Corey Konieczka, Christopher Kowall, Matthew Kuhl, Patrick Langlaiss, Troy Lawrence, Brian Lewis, Jamie Lewis, Colin Looney, Emile de Maat, Erik Miller, Bobby Moran, Carlos Morel, Conner Neufeld, Carlton Norris, Devon Norris, Sarah Norris, Brenden Nuttall, Gabriel Nuttall, Joel Nuttall, Micah Nuttall, Ciaran O'Sullivan, Alex Porter, Ashlee Ramme, Neal Rand, Glen Saward, Eric Schuld, Hannie Shih, Jan Niklas Seul, Ian Shlasko, Kevin Van Sloun, Corbett Smith, Douglas Stover, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Mitch Turley, Jason Walden, Michael Webb, Josh Wiebe, Chuck Williams et Niels Wode

Un grand merci à tous nos bêta-testeurs !



©2021 Fantasy Flight Games. L'Insondable, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont TM/® de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Studio. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

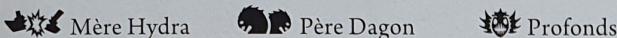
AIDE-MÉMOIRE

ICÔNES

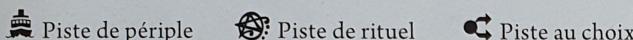
ICÔNES DE COMPÉTENCES

	Influence		Force
	Connaissance		Trahison
	Observation		Volonté

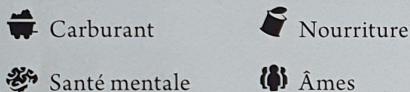
ICÔNES D'ACTIVATION



ICÔNES DE PISTES



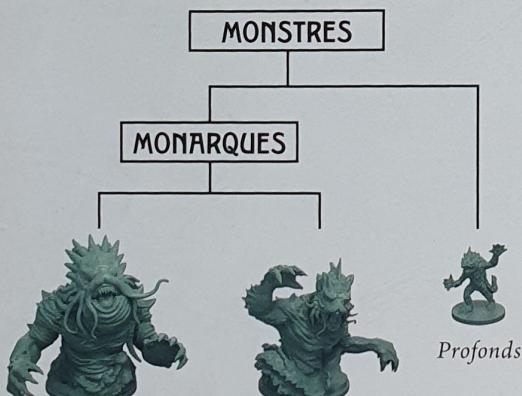
ICÔNES DE RESSOURCES



DISTRIBUTION DES CARTES LOYAUTÉ

NOMBRE DE JOUEURS	3	4	5	6
CARTES LOYAUTÉ HYBRIDE	1	1	2	2
CARTE LOYAUTÉ CULTISTE	0	1*	0	1*
CARTES LOYAUTÉ HUMAIN	5	6	8	9

* Pour votre première partie, remplacez la carte Loyauté Cultiste par une carte Loyauté Humain supplémentaire.



Mère Hydra

Père Dagon

Profonds

ACTIVATION DES MONSTRES

PROFONDS

Le joueur actif active chaque Profond du plateau, qui résout un effet suivant cet ordre de priorité :

1. Attaquer un humain situé sur sa case.
2. Vaincre un passager situé sur sa case.
3. Endommager la case sur laquelle il se trouve (s'il s'agit d'une case d'intérieur).
4. Se déplacer sur une case adjacente, en fonction de sa position actuelle :
 - Depuis une case d'eau ou une case de pont, suivre la flèche de déplacement.
 - Depuis une case d'intérieur, se déplacer sur la case d'intérieur intacte la plus proche et dont le numéro est le plus élevé.

S'il n'y a aucun Profond sur le plateau (en dehors des Abysses), ajoutez deux Profonds dans les Abysses. Si au moins quatre Profonds s'y trouvent, lancez ensuite le dé et déplacez tous les monstres des Abysses – y compris Mère Hydra et Père Dagon – sur la case d'eau à l'avant du navire correspondant au résultat du lancer.

PÈRE DAGON

Générez deux Profonds sur la case de pont adjacente à Père Dagon, puis déplacez ce dernier de 1 case vers l'avant du navire.

Si Père Dagon se trouve dans les Abysses, garez-y deux Profonds. Si au moins quatre Profonds s'y trouvent, lancez ensuite le dé et déplacez Père Dagon et tous les Profonds des Abysses vers la case d'eau à l'avant du navire qui correspond au résultat du lancer.

MÈRE HYDRA

Endommagez la case d'intérieur la plus proche de Mère Hydra (si elle l'est déjà, appliquez les dégâts à la case d'intérieur intacte la plus proche et dont le numéro est le plus élevé). Déplacez ensuite Mère Hydra de 1 case vers l'avant du navire.

Si Mère Hydra se trouve dans les Abysses, garez-y deux Profonds. Ensuite, si au moins quatre Profonds se trouvent dans les Abysses, lancez le dé et déplacez Mère Hydra et tous les Profonds des Abysses vers la case d'eau à l'avant du navire qui correspond au résultat du lancer.