

L'INSONDABLE

TM

Guide de Référence

UTILISER CE GUIDE

Ce guide est la source principale pour les règles complètes de *L'INSONDABLE*. Avant d'y recourir, il est recommandé d'avoir lu et compris les règles du Livret d'Apprentissage. Les joueurs peuvent consulter ce Guide de Référence dès qu'ils se posent une question au cours de la partie.

Il contient six sections principales :

GLOSSAIRE	PAGE 2
APPENDICE I : VARIANTE SANS CULTISTE	PAGE 18
APPENDICE II : AJUSTER LA DIFFICULTÉ	PAGE 18
APPENDICE III : MAINTENIR LE SECRET	PAGE 18
APPENDICE IV : MISE EN PLACE	PAGE 20
INDEX	PAGE 24

RÈGLES D'OR

Si une contradiction survient entre les informations du Livret d'Apprentissage et celles du Guide de Référence, c'est ce dernier qui l'emporte.

Si la capacité d'une carte contredit les règles édictées dans ce guide, c'est la carte qui l'emporte. Si les instructions de la carte et les règles du Guide de Référence peuvent être appliquées simultanément, alors elles doivent l'être.

GLOSSAIRE

Les joueurs trouveront dans ce glossaire les règles détaillées de *L'INSONDABLE*. Ses entrées sont organisées par sujet, dans l'ordre alphabétique. Si vous ne trouvez pas le sujet que vous recherchez, reportez-vous à l'index page 24.

1 ABYSSES

Les Abysses représentent les profondeurs de l'océan, où les monstres rassemblent leurs forces avant d'attaquer le navire.

- 1.1 Si Mère Hydra ou Père Dagon est retiré du plateau, placez leur figurine dans les Abysses.
- 1.2 Tous les monstres situés sur les deux cases d'eau à l'arrière du navire sont déplacés dans les Abysses lorsque le périple avance.
- 1.3 Pour tous les effets de jeu, les Abysses ne sont pas considérés comme une case du plateau.
◆ Les Abysses ne sont adjacents à aucune case du plateau.

SUJETS CONNEXES : Activations, Cases, Piste de périple

2 ACTIONS

Le joueur actif effectue deux actions pendant sa phase d>Action. Ses options ne sont pas les mêmes s'il joue en tant qu'humain ou en tant que traître révélé.

- 2.1 Certaines capacités Action permettent à un joueur d'accomplir une ou plusieurs actions supplémentaires. Il peut donc en effectuer plus de deux pendant son tour.

2.2 ACTIONS DES HUMAINS

Un humain peut effectuer les actions suivantes :

- 2.3 Se déplacer vers n'importe quelle case de navire.
◆ Le joueur ne peut pas effectuer cette action s'il se trouve dans la cale.
- 2.4 Attaquer un Profond ou un traître révélé situé sur sa case.
- 2.5 Sauver un passager situé sur sa case.
- 2.6 Donner aux joueurs situés sur sa case la possibilité d'échanger des objets.
◆ S'ils le souhaitent, les joueurs sur la case de celui qui a initié l'échange peuvent donner et/ou recevoir des objets. Le joueur qui a effectué cette action n'a pas l'obligation de participer aux échanges.

- 2.7 Utiliser la capacité Action d'une carte de sa main ou de sa zone de jeu.

- ◆ Ces capacités Actions peuvent figurer sur sa fiche Personnage mais aussi ses cartes Exploit, Objet, Titre ou toute autre carte dans sa zone de jeu.

◆ Lorsqu'un joueur utilise la capacité Action d'une carte Compétence de sa main, il défausse la carte après avoir résolu sa capacité.

- 2.8 Utiliser la capacité Action de la case où il se trouve.
◆ Un joueur ne peut pas effectuer l'action de la case si elle contient au moins un Profond ou un traître révélé. **Cette règle ne s'applique pas à la cale.**
- ◆ Si le joueur se trouve sur une case d'intérieur endommagée, il peut utiliser la capacité Action de la carte Dégât posée sur la case afin de la réparer.
- ◆ Si le joueur se trouve sur une case d'intérieur intacte, il peut résoudre la capacité Action de la case.
- ◆ La capacité Action de chaque case d'intérieur ne peut être utilisée qu'une fois par tour.
 - Les réparations de case ne sont pas concernées par cette limite.

2.9 ACTIONS DES TRAÎTRES RÉVÉLÉS

Un traître révélé peut effectuer les actions suivantes :

- 2.10 Se déplacer vers n'importe quelle case de navire.
◆ Si le joueur actif est dans la cale, il doit défausser de sa main des cartes Compétence totalisant une valeur d'au moins 12 afin d'en sortir.
 - Le joueur doit défausser toutes les cartes Compétence en même temps, immédiatement avant de quitter la cale.
- ◆ Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur les cases d'eau ou dans les Abysses.
- ◆ Les joueurs ne peuvent pas se déplacer volontairement dans la cale ou à l'infirmerie.
- 2.11 Attaquer un humain situé sur sa case.
- 2.12 Vaincre un passager situé sur sa case **si elle ne contient aucun humain.**
- 2.13 Utiliser la capacité Action d'une carte de sa main ou de sa zone de jeu.
◆ Lorsqu'un joueur utilise la capacité Action d'une carte Compétence de sa main, il défausse la carte après avoir résolu sa capacité.
- ◆ Les traîtres révélés ne peuvent utiliser ni les capacités de leur fiche Personnage ni celles des cases où ils se trouvent.

SUJETS CONNEXES : Attaquer, Capacités Action, Cases, Passagers, Réparations

3 ACTIVATIONS

Les monstres sont activés lorsqu'une icône d'activation est résolue.

- 3.1 Il existe trois icônes d'activation :

◆ Mère Hydra (◆◆◆)

◆ Père Dagon (◆◆)

◆ Profonds (◆◆)

3.2 Chaque carte Mythe comprend une icône d'activation dans son coin inférieur droit. Elle doit être appliquée au cours de la résolution de la carte.

3.3 Le texte de certaines cartes comprend des icônes d'activation précédées de la mention « résolvez les icônes d'activation suivantes ».

◆ Ces icônes activent les monstres en suivant les règles d'activation habituelles.

3.4 Les monstres situés dans les Abysses ne peuvent pas être activés.

3.5 ACTIVER MÈRE HYDRA

Lorsque Mère Hydra est activée, elle attaque et endommage le navire. Elle se déplace ensuite d'une case d'eau vers l'avant du navire.

3.6 Pour attaquer le navire, Mère Hydra endommage la case d'intérieur la plus proche de la case d'eau où elle se trouve.

◆ Les joueurs peuvent suivre les flèches de déplacement partant de la case de Mère Hydra pour trouver la case d'intérieur la plus proche.

◆ Si cette case d'intérieur est déjà endommagée, les dégâts sont appliqués à la case d'intérieur intacte la plus proche.

- Si plusieurs cases sont éligibles et équidistantes de la case d'origine, les dégâts sont appliqués à la case où figure le numéro le plus élevé.

◆ Si le navire comprend six cases endommagées à la fois, la partie s'achève.

3.7 Pour se déplacer, Mère Hydra se rend sur la case d'eau adjacente la plus proche vers l'avant du navire.

◆ Si Mère Hydra se trouve déjà sur l'une des cases d'eau numérotées au moment d'être activée, elle ne se déplace pas.

3.8 Si Mère Hydra se trouve dans les Abysses, au lieu de l'activer, générez deux Profonds dans les Abysses. Si au moins quatre Profonds s'y trouvent, lancez ensuite le dé et déplacez Mère Hydra et tous les Profonds des Abysses vers la case d'eau qui correspond au résultat.

◆ S'il n'y a pas assez de Profonds dans la réserve pour en générer le nombre requis, la partie s'achève.

3.9 ACTIVER PÈRE DAGON

Lorsque Père Dagon est activé, il génère deux Profonds sur le navire. Il se déplace ensuite d'une case d'eau vers l'avant du navire.

3.10 Pour générer des Profonds, Père Dagon en place deux de la réserve sur la case de pont adjacente à la case d'eau où il se trouve.

◆ La case de pont adjacente est indiquée par la flèche de déplacement partant de la case de Père Dagon.

◆ S'il n'y a pas assez de Profonds dans la réserve pour en générer le nombre requis, la partie s'achève.

3.11 Pour se déplacer, Père Dagon se rend sur la case d'eau adjacente la plus proche vers l'avant du navire.

◆ Si Père Dagon se trouve déjà sur l'une des cases d'eau numérotées au moment d'être activé, il ne se déplace pas.

3.12 **Si Père Dagon se trouve dans les Abysses**, au lieu de l'activer, générez deux Profonds dans les Abysses. 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 qui correspond au résultat.

◆ S'il n'y a pas assez de Profonds dans la réserve pour en générer le nombre requis, la partie s'achève.

3.13 ACTIVER LES PROFONDS

Les Profonds sont activés indépendamment les uns des autres. Lorsque plusieurs Profonds sont activés en même temps, le joueur actif détermine l'ordre de ces activations.

Lorsqu'un Profond est activé, il résout la première option disponible parmi les suivantes (dans l'ordre) :

3.14 **OPTION 1** - Attaquer un humain situé sur sa case.

◆ Si plusieurs humains occupent la case du Profond, le joueur actif choisit lequel est attaqué.

◆ Les Profonds ne s'attaquent pas aux traîtres révélés.

3.15 **OPTION 2** - Vaincre un pion Passager situé sur sa case.

3.16 **OPTION 3** - Endommager la case où il se trouve.

◆ Le Profond ne peut endommager une case que s'il s'agit d'une case d'intérieur intacte.

◆ Pour endommager la case, piochez la première carte du paquet Dégât et résolvez-la.

- Si la carte Dégât doit être retirée de la partie, le Profond a tout de même achevé son activation.

3.17 **OPTION 4** - Se déplacer sur une case adjacente. La destination d'un Profond dépend du type de case qu'il occupe.

◆ S'il se trouve sur une case d'eau ou de pont, le Profond suit la flèche de déplacement partant de sa case.

◆ S'il se trouve sur une case d'intérieur, le Profond se déplace sur la case d'intérieur intacte la plus proche. Si plusieurs cases d'intérieur intactes sont équidistantes de la sienne, le Profond se déplace sur la case dont le numéro est le plus élevé.

3.18 **Si aucun Profond ne se trouve sur le plateau (en dehors des Abysses)**, générez deux Profonds dans les Abysses. Si au moins quatre Profonds s'y trouvent, lancez ensuite le dé et déplacez tous les monstres des Abysses vers la case d'eau qui correspond au résultat.

◆ S'il n'y a pas assez de Profonds dans la réserve pour en générer le nombre requis, la partie s'achève.

SUJETS CONNEXES : Abysses, Attaquer, Avant du navire, Cartes Mythe, Cases, Dégâts, Fin de la partie, Générer, Monstres, Passagers, Traîtres révélés, Vaincu

4 ADJACENCE

Deux cases sont adjacentes si elles ont une bordure en commun.

- 4.1 Les cases qui n'ont qu'un coin en commun ne sont pas adjacentes.
- 4.2 Un élément est adjacent aux mêmes cases que celle sur laquelle il se trouve.
- 4.3 Les éléments situés sur des cases adjacentes sont adjacents entre eux.

SUJET CONNEXE : Cases

5 ARRIÈRE DU NAVIRE

L'arrière du navire est la zone formée par les deux cases d'eau adjacentes aux cases de pont 7 et 8.

- 5.1 Chaque fois que le périple avance, tous les monstres situés sur les cases à l'arrière du navire sont déplacés dans les Abysses.

SUJETS CONNEXES : Abysses, Avant du navire, Cases, Pistes

6 ATTAQUER

Les personnages et les Profonds peuvent effectuer une attaque afin de vaincre un autre personnage ou Profond situé sur leur case.

- 6.1 Une attaque peut être déclenchée de plusieurs façons :
 - ❖ Les joueurs peuvent dépenser une action pour attaquer pendant leur phase d'Action.
 - ❖ Les capacités de certaines cartes permettent aux joueurs d'effectuer des attaques.
 - ❖ Les Profonds peuvent attaquer lorsqu'ils sont activés.

6.2 RÉSOUTRE UNE ATTAQUE

Pour résoudre une attaque, résolvez les étapes suivantes :

- 6.3 **ÉTAPE 1 - DÉSIGNER L'AGRESSEUR :** l'agresseur est le joueur ou le Profond qui effectue l'attaque.
- 6.4 **ÉTAPE 2 - DÉSIGNER LA VICTIME :** si l'agresseur est un joueur, il choisit la victime. Si l'agresseur est un Profond, le joueur actif choisit la victime.
 - ❖ L'agresseur doit se trouver sur la même case que la victime.
 - ❖ Si l'agresseur est un humain, la victime ne peut être qu'un Profond ou un traître révélé.
 - ❖ Si l'agresseur est un traître révélé, la victime ne peut être qu'un humain.
- 6.5 **ÉTAPE 3 - DÉTERMINER LE SEUL DE RÉUSSITE :** le seuil de réussite est le résultat minimum à obtenir lors du lancer de dé pour que l'attaque réussisse.
 - ❖ Si la victime est un Profond, le seuil de réussite est de 4.
 - ❖ Si la victime est un personnage, le seuil de réussite est de 6.
- 6.6 **ÉTAPE 4 - UTILISER LES CAPACITÉS « AVANT UN LANCER DE DÉ » :** les joueurs peuvent utiliser une ou plusieurs de leurs capacités « avant un lancer de dé ».

6.7 **ÉTAPE 5 - LANCER LE DÉ :** un joueur lance le dé.

6.8 **ÉTAPE 6 - UTILISER LES CAPACITÉS DE RENOUVELLEMENT DE LANCER :** Les joueurs peuvent utiliser une ou plusieurs de leurs capacités permettant de relancer le dé.

❖ Si un joueur utilise une telle capacité, reprenez à l'étape 4.

6.9 **ÉTAPE 7 - DÉTERMINER L'ISSUE :** si le résultat du lancer de dé (après ajout des éventuels modificateurs) est supérieur ou égal au seuil de réussite, l'attaque réussit. Dans le cas contraire, elle échoue.

❖ Si l'attaque réussit, la victime est vaincue.

- Si la victime est un Profond, il est renvoyé dans la réserve.
- Si la victime est un humain, il est déplacé à l'infirmerie.
- Si la victime est un traître révélé, il est déplacé dans la cale.

❖ Si l'attaque échoue, rien ne se passe.

SUJETS CONNEXES : Cale, Dé, Infirmerie, Vaincu

7 AVANT DU NAVIRE

L'avant du navire est la zone formée par les cases portant les numéros 1 à 4 et 5 à 8.

- 7.1 Lorsqu'un monarque se déplace dans le cadre de son activation, il avance d'une case en direction de ces cases d'eau numérotées.
 - ❖ Si un des monarques se trouve déjà sur l'une des cases d'eau numérotées au moment d'être activé, il ne se déplace pas.

SUJETS CONNEXES : Arrière du navire, Cases

8 BUT DU JEU

Dans *L'INSONDABLE*, chaque joueur se voit assigner une loyauté à l'un des deux groupes : les humains ou les Profonds. L'allégeance d'un joueur est déterminée par une ou plusieurs cartes Loyauté qu'il reçoit. Pour chaque joueur, le but du jeu dépend du groupe auquel il est loyal.

- 8.1 Les joueurs loyaux envers les humains cherchent à survivre en permettant au SS *Atlantica* d'arriver à bon port.
- 8.2 Les joueurs loyaux envers les Profonds cherchent à faire sombrer le SS *Atlantica*, pour quelque funeste raison.

8.3 OBJECTIF DES HUMAINS

Les joueurs loyaux envers les humains ont pour objectif de faire parcourir au navire une distance supérieure ou égale à 12 grâce aux cartes Étape. Le marqueur Piste de périple doit ensuite atteindre la case Arrivée une fois de plus.

- 8.4 Un joueur est loyal envers les humains s'il détient uniquement des cartes Loyauté Humain.

8.5 OBJECTIF DES PROFONDS

Les joueurs loyaux envers les Profonds peuvent gagner de plusieurs façons. Ils remportent immédiatement la partie dès que l'une de ces conditions est remplie :

- 8.6 **OBJECTIF 1 -** L'un des cadrons de ressource indique 0.

- 8.7 **OBJECTIF 2** - Le navire comprend six cases endommagées à la fois.
- 8.8 **OBJECTIF 3** - Les joueurs doivent générer des Profonds sur le plateau, mais la réserve n'en contient pas suffisamment.
- 8.9 Un joueur est loyal envers les Profonds s'il détient au moins une carte Loyauté Hybride ou Cultiste.
- ❖ Le joueur qui détient la carte Cultiste doit remplir une condition supplémentaire pour gagner (voir ci-dessous).

8.10 OBJECTIF DU CULTISTE

Le cultiste (le joueur qui détient la carte Loyauté Cultiste, à n'utiliser que dans les parties à 4 ou 6 joueurs) est un personnage humain qui désire venir en aide aux Profonds dans leurs machinations. Le cultiste ne respire pas sous l'eau : il préfère donc que les Profonds atteignent leur objectif une fois le SS Atlantica proche de la côte.

- 8.11 Le cultiste (ainsi que tous les joueurs détenant une carte Loyauté Hybride) gagne la partie si l'un des objectifs des Profonds est atteint **et** que le navire a parcouru une distance totale supérieure ou égale à 12 grâce aux cartes Étape.
- 8.12 Le cultiste échoue si l'objectif des humains est atteint, ou si l'un des objectifs des Profonds est atteint alors que la distance parcourue est inférieure à 12.
- 8.13 Si un joueur détient à la fois une carte Cultiste et une carte Hybride à la fin de la partie, il gagne si l'un des objectifs des Profonds est atteint, sans tenir compte de la distance parcourue.

SUJETS CONNEXES : Cartes Loyauté, Dégâts, Fin de la partie, Générer, Pistes, Ressources

9 CALE

La cale est l'endroit où les joueurs humains emprisonnent ceux qu'ils soupçonnent d'être des traîtres, ainsi que les traîtres révélés qui ont été vaincus.

- 9.1 Un humain peut déplacer un autre humain (mais pas un traître révélé) dans la cale en résolvant la capacité Action de la cabine du capitaine, qui nécessite de réussir un test de compétence.
- ❖ Tous les joueurs peuvent ajouter des cartes au test de compétence déclenché par la capacité Action de la cabine du capitaine.
- 9.2 Lorsqu'un personnage est déplacé dans la cale, il perd ses éventuels titres.
- 9.3 Un traître révélé est déplacé dans la cale lorsqu'il est vaincu.
- 9.4 Si un joueur est dans la cale, il ne peut **pas** quitter cette case de la façon habituelle.

❖ Pour qu'un humain s'échappe de la cale, il doit résoudre la capacité Action de cette case, qui nécessite de réussir un test de compétence.

- La présence d'un traître révélé dans la cale n'empêche **pas** un humain d'utiliser cette capacité Action.
- Tous les joueurs peuvent ajouter des cartes au test de compétence déclenché par la capacité Action de la cale.

❖ Pour qu'un traître révélé s'échappe de la cale, il doit défausser de sa main des cartes Compétence totalisant une valeur d'au moins 12.

- Le joueur doit défausser toutes les cartes Compétence en même temps, immédiatement avant de quitter la cale.

❖ À moins qu'elle ne spécifie le mot « cale », une capacité permettant de déplacer un personnage ne peut pas lui faire quitter la cale.

9.5 Si un joueur est dans la cale, il ne peut ajouter qu'une carte à chaque test de compétence.

9.6 Si un joueur est dans la cale, il ne peut pas utiliser les capacités Action des cartes Objet dans sa zone de jeu.

❖ Tant qu'un joueur se trouve dans la cale, son objet d'amélioration actif n'est pas ajouté à son lot de compétences.

9.7 Pendant sa phase de Mythe, un humain qui se trouve dans la cale résout uniquement les icônes d'activation et de piste de sa carte Mythe. Il ne résout pas la crise de la carte.

❖ Si l'icône de piste est une icône Piste au choix (⌚), le joueur qui détient la carte Capitaine choisit la piste.

❖ Si une carte Mythe spécifique à un personnage est piochée et que ce personnage se trouve dans la cale, n'est pas en jeu ou s'est révélé en tant que traître, la carte est défaussée et une nouvelle est piochée.

9.8 Si un humain situé dans la cale est vaincu, il reste sur cette case.

9.9 Les joueurs ne peuvent pas entrer volontairement dans la cale.

9.10 La cale ne peut pas être endommagée.

9.11 Les Profonds ne peuvent pas être générés ou déplacés dans la cale.

9.12 Les joueurs qui se trouvent dans la cale piochent la totalité de leur lot de compétences pendant la phase d'Acquisition des compétences.

9.13 Les joueurs qui se trouvent dans la cale peuvent utiliser les capacités des cartes Compétence.

SUJETS CONNEXES : Capacités Action, Cartes Mythe, Cases, Lot de compétences, Tests de compétence, Titres, Traîtres révélés, Vaincu

10 CAPACITÉS

La plupart des cartes comportent des capacités que les joueurs peuvent utiliser à divers moments de la partie. La description de chaque capacité explique quand et comment résoudre ses effets.

10.1 INTERPRÉTER LES CAPACITÉS

10.2 Dans le texte d'une carte, les mots « vous », « votre » et « vos » renvoient au joueur qui résout ladite carte.

❖ Sur une carte Mythe, ces mots renvoient au joueur actif, sauf si la carte comporte une crise Choix destinée à un autre joueur. Dans ce cas, « vous », « votre » et « vos » renvoient au joueur qui doit effectuer le choix.

10.3 Dans la description d'un effet, « ne peut pas » ou « vous ne pouvez pas » indiquent une interdiction qu'aucune autre capacité ne peut annuler.

10.4 Dans la description d'un effet, « peut » ou « vous pouvez », indiquent que l'effet est optionnel.

10.5 Dans la description d'un effet, « pour » ou « afin de » signalent un prix à payer. L'effet qui précède ces expressions doit avoir eu lieu pour résoudre l'effet qui suit.

10.6 Dans la description d'un effet, l'expression « Lorsque/Si [...] doit » indique que l'effet se résout avant que l'événement associé à « doit » ne survienne. Si l'effet comprend également l'expression « alors », « plutôt », « à la place » ou « au lieu de », l'événement en question est remplacé par un nouvel effet.

Exemple : la carte Exploit de Beatrice Sharpe, Nombre parfait, indique : < Si vous n'êtes pas dans la cale au moment où le dé doit être lancé, vous pouvez choisir son résultatat à la place. > Quand Beatrice Sharpe utilise cette capacité, le lancer de dé n'est pas effectué : c'est elle qui détermine son résultatat.

10.7 Si un effet donne à un joueur l'instruction de « consulter » un élément comprenant des informations cachées (les premières cartes d'un paquet, la plupart du temps), ce joueur est le seul à pouvoir regarder.

10.8 L'expression « si possible » est utilisée pour tenir compte des cas où l'état de la partie pourrait empêcher de suivre une instruction donnée. Si elle ne peut pas être suivie, l'instruction est ignorée.

10.9 Les mots « puis » et « ensuite » indiquent le timing des actions. L'effet associé au mot « puis » ou « ensuite » est résolu après l'application (ou non) des effets précédents. La résolution de tout effet décrit avant l'utilisation de « puis » ou « ensuite » **n'est pas** un prérequis pour la résolution de l'effet suivant.

10.10 Certaines capacités comprennent la restriction « Limite d'une fois par... » et ne peuvent être utilisées que dans la limite indiquée. C'est notamment le cas des restrictions « Limite d'une fois par tour », que chaque joueur ne peut donc résoudre qu'une seule fois par tour.

❖ Si un joueur a l'occasion de résoudre une telle capacité pendant le tour d'un autre joueur, il peut le faire une fois, même s'il a déjà résolu la capacité lors de son propre tour.

Exemple : la description de la capacité Chef de pont d'Arjun Singh indique : <> Action : Déplacez-vous sur n'importe quelle case de pont, puis effectuez 1 action. Limite d'une fois par tour. > Arjun peut utiliser cette capacité une fois pendant son tour, puis encore une fois durant le tour du joueur suivant si celui-ci lui en donne l'occasion (par exemple en utilisant une carte Compétence Effort conjugué).

❖ La limite s'applique à toute la capacité, même si elle comprend plusieurs phrases.

10.11 Certaines cartes Mythe sont placées dans la zone de jeu d'un joueur et lui permettent de « gagner la (les) capacité(s) suivante(s) ». Le joueur conserve ces capacités tant que la carte Mythe est dans sa zone de jeu.

10.12 Les phrases entre parenthèses servent de rappel.

10.13 TIMING

10.14 **LANCEURS DE DÉ** : Avant de lancer le dé (quelle qu'en soit la raison), les joueurs peuvent utiliser les capacités devant être résolues « avant un lancer de dé ». Une fois le dé lancé, ils peuvent utiliser les capacités devant être résolues « après un lancer de dé » (comme les capacités de relance).

10.15 **TESTS DE COMPÉTENCE** : Avant que la moindre carte soit ajoutée à un test de compétence par les joueurs, ceux-ci peuvent utiliser les capacités devant être résolues avant l'ajout de cartes à un test de compétence.

10.16 **CONFLITS DE TIMING** : Dès qu'une décision doit être prise au sujet de l'ordre de résolution de plusieurs événements simultanés, c'est au joueur actif de la prendre.

Exemple : au moment d'activer tous les Profonds, le joueur actif décide de l'ordre dans lequel chaque Profond est activé.

❖ Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser une de leurs capacités au même moment, le joueur actif détermine l'ordre dans lequel ils peuvent le faire.

- Le joueur actif peut demander à ces joueurs quelles capacités ils souhaitent utiliser avant de déterminer un ordre, mais ceux-ci n'ont pas l'obligation de répondre ni de dire la vérité.
- Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser leur capacité quand ils en ont l'occasion.

SUJETS CONNEXES : Capacités Action, Cartes Mythe, Dé

11 CAPACITÉS ACTION

Les capacités dont la description est précédée de « **Action** : » sont des capacités Action. Pour les utiliser, le joueur doit dépenser une action.

11.1 Les joueurs peuvent utiliser les capacités Actions figurant sur leurs fiches Personnage, cartes Exploit, cartes Objet, cartes Titre ou toute autre carte de leur zone de jeu.

❖ Les traîtres révélés ne peuvent pas utiliser les capacités de leur fiche Personnage.

11.2 Les joueurs peuvent utiliser les capacités Action figurant sur les cartes Compétence de leur main.

❖ Lorsqu'un joueur utilise une capacité Action de carte Compétence, il défaisse la carte après avoir résolu sa capacité.

❖ Les humains ne peuvent pas utiliser les capacités Action figurant sur les cartes Compétence Trahison.

11.3 Les humains peuvent utiliser les capacités Action des cases où ils se trouvent.

❖ Un joueur ne peut pas effectuer l'action de la case si elle contient au moins un Profond ou un traître révélé. **Cette règle ne s'applique pas à la cale.**

❖ Si l'humain se trouve sur case d'intérieur endommagée, il peut utiliser la capacité Action de la carte Dégât posée sur la case afin de la réparer.

- Si l'humain se trouve sur une case d'intérieur intacte, il peut résoudre la capacité Action de la case en suivant les instructions figurant sur la fiche de référence Joueur.
- La capacité Action de chaque case ne peut être utilisée qu'une fois par tour.
 - Les réparations de case ne sont pas concernées par cette limite.
- Les traîtres révélés ne peuvent pas utiliser les capacités Action des cases où ils se trouvent.

SUJETS CONNEXES : Actions, Cartes Compétence, Cartes Objet

12 CAPACITÉS DE RÉVÉLATION

La capacité de révélation de chaque personnage est décrite dans le coin inférieur droit de sa fiche. Elle est résolue lorsque le personnage se révèle en tant que traître.

SUJETS CONNEXES : Cartes Loyauté, Se révéler en tant que traître, Traîtres révélés

13 CARTES COMPÉTENCE

Les cartes Compétence fournissent aux joueurs des capacités à utiliser pour soutenir ou pour s'opposer à la réussite d'un test de compétence.

- Chaque carte Compétence comprend un type de compétence, une valeur et une capacité.
- Il existe six types de cartes Compétence : Influence (⌚), Connaissance (🧠), Observation (👁️), Force (💪), Volonté (🎯) et Trahison (⚡).
- Un paquet est créé pour chaque type de compétence, ainsi qu'une défausse (face visible).
- Lorsque la dernière carte d'un paquet Compétence est piochée, sa défausse est mélangée pour former un nouveau paquet.
 - Si le paquet et la défausse d'une compétence sont épuisés, les joueurs ne peuvent plus piocher de cartes de cette compétence.
 - Si le paquet et la défausse d'une compétence sont épuisés, le paquet reste vide jusqu'à ce qu'au moins une carte de ce type soit défaussée **et** qu'un joueur doive piocher une carte de cette compétence. Mélangez alors la défausse pour créer un nouveau paquet.
- Seuls les traîtres révélés peuvent piocher les cartes Trahison et utiliser leurs capacités.
- La main de chaque joueur est composée de cartes Compétence.
- Lorsqu'un joueur pioche une carte Compétence, il l'ajoute à sa main.
 - Lorsqu'un joueur doit piocher des cartes parmi plusieurs paquets Compétence, il doit décider combien de cartes piocher dans chaque paquet avant de les piocher.
- Les cartes Compétence sont le seul type de cartes que les joueurs peuvent garder en main.

Le nombre de cartes dans la main de chaque joueur est une information publique. À tout moment, un joueur peut demander à un autre combien de cartes Compétence il lui reste en main.

- La limite de main est de 10 cartes pour chaque joueur.
 - Durant sa phase de Défausse, chaque joueur ayant plus de 10 cartes Compétence en main doit en défausser suffisamment (au choix) pour n'en conserver que 10.

13.4 Pour utiliser la capacité d'une carte Compétence de sa main, un joueur doit lire son texte et suivre ses instructions.

- Les joueurs peuvent utiliser une carte Compétence pendant le tour de n'importe quel joueur.
- Si une carte Compétence comprend une capacité Action, le joueur doit dépenser une action pour l'utiliser.
- Jouer en même temps plusieurs cartes Compétence dont le titre est identique permet de cumuler leurs effets.
- Après la résolution de sa capacité, une carte Compétence est placée dans la défausse correspondant à son type.

SUJETS CONNEXES : Capacités Action, Informations publiques, Paquet Chaos, Tests de compétence, Traîtres révélés

14 CARTES ÉTAPE

Les cartes Étape marquent la progression de la traversée du SS Atlantica.

- Chaque carte Étape comporte un effet et une valeur de distance.
- Les valeurs de distance sont des nombres compris entre 2 et 4.
- Les cartes Étape sont mises en jeu par le joueur détenant le titre de Capitaine lorsque le marqueur Piste de périple atteint la case Arrivée.
 - Si les cartes Étape déjà résolues totalisent une distance supérieure ou égale à 12 lorsque le marqueur Piste de périple atteint la case Arrivée, la partie s'achève.
- Après la résolution de la carte Étape qui porte la distance parcourue à un total supérieur ou égal à 6, les joueurs doivent résoudre la phase d'Éveil.

SUJETS CONNEXES : But du jeu, Fin de la partie, Phase d'Éveil, Pistes, Titres

15 CARTES EXPLOIT

Chaque personnage dispose d'une carte Exploit qui lui est spécifique. Ces cartes proposent une puissante capacité utilisable une seule fois par partie.

- La carte Exploit d'un personnage comprend son nom ainsi que son portrait (au dos).
- Chaque personnage commence la partie avec sa carte Exploit dans sa zone de jeu.
- Chaque carte Exploit doit être retirée de la partie après son utilisation.
- Pour utiliser la capacité d'une carte Exploit, le joueur doit lire son texte et suivre ses instructions.

- ❖ Si la carte Exploit comprend une capacité Action, le joueur doit dépenser une action pour l'utiliser.

SUJETS CONNEXES : Capacités Action, Retirer de la partie

16 CARTES LOYAUTÉ

Les cartes Loyauté d'un joueur déterminent si son allégeance va aux humains ou aux Profonds. Il existe trois types de cartes Loyauté : Humain, Hybride et Cultiste.

- 16.1 Chaque joueur reçoit une carte Loyauté pendant la mise en place, et une deuxième pendant la phase d'Éveil.
- 16.2 Si un joueur ne détient que des cartes Loyauté Humain, il est loyal envers les humains et gagne la partie si l'objectif des humains est atteint.
- 16.3 Si un joueur détient au moins une carte Loyauté Hybride, c'est un traître : il est loyal envers les Profonds et gagne la partie si l'un des objectifs des Profonds est atteint, même s'il détient aussi une ou plusieurs cartes Loyauté Humain.
- 16.4 Si un joueur détient la carte Loyauté Cultiste, c'est un traître : il est loyal envers les Profonds et gagne la partie si l'un des objectifs des Profonds est atteint **et** que les cartes Étape résolues totalisent une distance supérieure ou égale à 12, même s'il détient aussi une ou plusieurs cartes Loyauté Humain.
- 16.5 Si un joueur détient une carte Hybride et la carte Cultiste, il doit suivre les conditions de victoire de la carte Hybride.
- 16.6 Tout joueur ne s'étant pas révélé en tant que traître est considéré comme un joueur humain, même s'il détient au moins une carte Hybride ou Cultiste non révélée.
- 16.7 Les joueurs peuvent consulter leurs propres cartes Loyauté à tout moment.

SUJETS CONNEXES : But du jeu, Cartes Compétence, Déroulement du tour, Se révéler en tant que traître, Traîtres, Traîtres révélés

17 CARTES MYTHE

Les cartes Mythe comprennent trois sections principales à résoudre dans l'ordre suivant :

- 17.1 **ÉTAPE 1 - Crise**
- 17.2 **ÉTAPE 2 - Icône d'activation**
- 17.3 **ÉTAPE 3 - Icône de piste**
- 17.4 Lorsqu'un joueur pioche une carte Mythe, il doit la montrer à tous les joueurs. La carte est résolue puis défaussée.
 - ❖ Toutes les sections d'une carte Mythe en cours de résolution constituent une information publique ; les joueurs qui le souhaitent peuvent consulter la carte.
 - ❖ Si la crise est un choix destiné à un joueur différent de celui qui a pioché la carte, ce dernier transmet la carte au joueur concerné par le choix avant qu'elle soit résolue.
 - ❖ Les cartes Mythe vertes sont spécifiques à un personnage.
 - Elles donnent un choix à effectuer au joueur incarnant le personnage désigné sur la carte.

- Si une carte Mythe spécifique à un personnage est piochée et que ce personnage n'est pas en jeu ou qu'il se trouve dans la cale, la carte est défaussée. Une nouvelle carte est piochée.
- Si une capacité permet à un joueur de consulter une ou plusieurs cartes Mythe en secret, et qu'une ou plusieurs de ces cartes sont spécifiques à un personnage indisponible et seraient donc défaussées, il doit les révéler, les défausser, puis consulter de nouvelles cartes afin d'atteindre le nombre prévu. Recommencez si d'autres cartes doivent être défaussées parmi celles consultées.

- 17.5 Le paquet Mythe possède sa propre défausse (face visible).
- 17.6 Une fois la dernière carte du paquet Mythe piochée et résolue, mélangez la défausse pour créer un nouveau paquet Mythe.

17.7 CRISE

Les cartes Mythe déclenchent une crise qui doit être résolue par les joueurs.

- 17.8 Pendant la résolution d'une crise, le joueur actif lit le texte narratif à voix haute afin de planter le décor de la crise.
- 17.9 Toutes les instructions d'une crise doivent être suivies par le joueur qui la résout. Lorsqu'une crise utilise les mots « vous », « votre » ou « vos », elle désigne le joueur qui résout la carte.
- ❖ Les crises Choix sont résolues par le joueur à qui le choix est adressé. Toutes les autres crises sont résolues par le joueur actif.
- 17.10 Les crises sont de trois types : choix, test de compétence, ou combinaison d'un choix et d'un test de compétence.

17.11 CRISES CHOIX

Ces crises offrent à un joueur le choix entre deux options.

- 17.12 Les crises Choix désignent le joueur qui doit prendre la décision. Il peut s'agir :
 - ❖ du joueur actif
 - ❖ du Capitaine (le joueur qui détient la carte Titre Capitaine)
 - ❖ du Gardien du Grimoire (le joueur qui détient la carte Titre Gardien du Grimoire)
 - ❖ d'un personnage nommé (dans le cas d'une crise spécifique à un personnage)
- 17.13 Le joueur désigné doit lire chaque option à voix haute avant de prendre sa décision.
- ❖ Sauf mention contraire sur la carte, le joueur peut sélectionner l'option de son choix même s'il est incapable de la résoudre intégralement.

17.14 CRISES TEST DE COMPÉTENCE

Ces crises déclenchent un test de compétence.

- 17.15 Les tests de compétence consistent en un nombre à atteindre (le seuil de réussite) accompagné d'au moins deux icônes de compétence.

- ❖ Ces icônes de compétence représentent les compétences de soutien pour ce test.
 - ❖ Chaque compétence dont l'icône ne figure pas sur la carte est une compétence d'opposition pour ce test.
- 17.16 La crise décrit les effets d'une réussite ou d'un échec au test de compétence.
- 17.17 Certaines crises comportent un seuil de réussite partielle, dont la section consiste en un nombre suivi d'un effet.
- ❖ Si le résultat du test de compétence est inférieur au seuil de réussite mais supérieur ou égal au seuil de réussite partielle, résolvez cette section.
 - ❖ En termes de jeu, un test de compétence se soldant par une réussite partielle n'est considéré ni comme une réussite ni comme un échec.

17.18 CRISES COMBINAISON

Certaines crises consistent en une combinaison d'un choix et d'un test de compétence. Dans ce cas, le joueur désigné doit d'abord choisir s'il veut résoudre le test de compétence ou l'autre option de la carte.

- 17.19 S'il choisit l'autre option, le test de compétence n'est pas effectué.
- 17.20 Le joueur doit lire chaque option à voix haute avant de prendre sa décision.

17.21 ICÔNE D'ACTIVATION

Dans le coin inférieur droit de chaque carte Mythe figure une des trois icônes d'activation.

- 17.22 L'icône d'activation d'une carte Mythe s'applique après la résolution de sa crise.
- 17.23 Les effets de certaines crises comportent également une ou plusieurs icônes. Lorsqu'ils appliquent ces effets, les joueurs doivent résoudre les icônes affichées dans l'ordre (de gauche à droite).
- 17.24 Lorsqu'une icône d'activation est résolue, un ou plusieurs monstres sont activés en fonction de l'icône :
- ❖ **ACTIVATION DES PROFONDS** (❖) : chaque Profond sur le plateau est activé une fois.
 - ❖ **ACTIVATION DE PÈRE DAGON** (❖) : Père Dagon est activé une fois.
 - ❖ **ACTIVATION DE MÈRE HYDRA** (❖) : Mère Hydra est activée une fois.

17.25 ICÔNE DE PISTE

Dans le coin inférieur droit de chaque carte Mythe figure une des trois icônes de piste.

- 17.26 L'icône de piste d'une carte Mythe s'applique après la résolution de son icône d'activation.
- 17.27 Lorsqu'une icône de piste est résolue, le marqueur correspondant avance en fonction de l'icône :

- ❖ **PISTE DE PÉRIPLE** (❖) : avancez le périple d'une case.
- ❖ **PISTE DE RITUEL** (❖) : avancez le rituel d'une case.
- ❖ **PISTE AU CHOIX** (❖) : le joueur actif choisit une des pistes et avance son marqueur d'une case.
 - Si le joueur actif est dans la cale au moment de résoudre cette icône, c'est le détenteur du titre de Capitaine qui choisit la piste à sa place.

SUJETS CONNEXES : Abysses, Activations, Avant du navire, Déroulement du tour, Informations publiques, Pistes, Tests de compétence

18 CARTES OBJET

Les cartes Objet offrent des capacités uniques au joueur qui les place dans sa zone de jeu.

- 18.1 Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction de piocher une carte Objet, il prend la première carte du paquet Objet et la place face visible dans sa zone de jeu.
- 18.2 Il n'y a pas de défausse pour les cartes Objet. Lorsqu'un objet quitte le jeu, il est retiré de la partie.
- 18.3 Pour utiliser la capacité d'une carte Objet, le joueur doit lire son texte et suivre ses instructions.
- ❖ Si la carte Objet comprend une capacité Action, le joueur doit dépenser une action pour l'utiliser.
- 18.4 Si le paquet Objet est épuisé, les joueurs ne peuvent plus piocher de cartes Objet.
- ❖ Si un joueur utilise la capacité Action de la soute alors qu'il n'y a plus qu'une seule carte dans le paquet Objet, il consulte cette carte et peut choisir de la garder ou de la remettre dans le paquet.
- 18.5 Chaque carte Objet appartient à une catégorie indiquée dans un bandeau sous l'illustration.
- ❖ Ces catégories n'ont pas d'effet de jeu inhérent, mais elles peuvent apparaître dans le texte de certaines autres capacités.

18.6 AMÉLIORATIONS

Les cartes Objet comprenant le mot « amélioration » ont aussi un bandeau de compétence.

- 18.7 Chaque joueur ne peut avoir qu'un objet d'amélioration actif à la fois.
- ❖ L'objet d'amélioration est actif s'il est posé face visible.
 - ❖ S'il est posé face cachée, l'objet d'amélioration est inactif.
 - En termes de jeu, les objets d'amélioration inactifs sont considérés comme des objets de la zone de jeu.
 - Les joueurs peuvent échanger ou défausser des objets d'amélioration inactifs au même titre que tout autre objet.
- 18.8 Le joueur peut modifier son objet d'amélioration actif au début de son tour, ou dès qu'il gagne ou perd un objet d'amélioration.
- ❖ Les objets d'amélioration sont gagnés soit en les piochant dans le paquet Objet, soit en les recevant d'un autre joueur dans le cadre d'échange ou d'un autre effet.

- ◆ Les objets d'amélioration sont perdus lorsqu'ils quittent la zone de jeu d'un joueur dans le cadre d'un échange ou d'un autre effet.
- 18.9 Pour modifier son objet d'amélioration actif, le joueur doit retourner face visible l'objet d'amélioration de son choix et retourner les autres face cachée.
- 18.10 Lorsque l'objet d'amélioration d'un joueur est actif, la compétence figurant sur la carte est ajoutée au lot de compétences de ce joueur.
- ◆ La modification par un joueur de son objet d'amélioration actif doit se produire avant la phase d'Acquisition des compétences de son tour. Le lot de compétences du joueur est donc modifié avant qu'il ne pioche ses cartes Compétence.
 - ◆ Tant qu'un joueur se trouve dans la cale, son objet d'amélioration actif n'est pas ajouté à son lot de compétences.

SUJETS CONNEXES : Capacités Action, Lot de compétences

19 CARTES SORT

Les cartes Sort représentent des sortilèges magiques. Elles sont résolues en utilisant la capacité Action de la carte Titre Gardien du Grimoire.

- 19.1 Un joueur ne peut résoudre une carte sort que lorsqu'il y est autorisé par une capacité.
- ◆ Pour résoudre une carte Sort, le joueur la révèle, lit son texte à voix haute et suit ses instructions.
- 19.2 Après sa résolution, la carte Sort est retirée de la partie.
- 19.3 Si le paquet Sort est épuisé, les joueurs ne peuvent plus résoudre de cartes Sort.
- ◆ Si un joueur utilise une capacité pour consulter davantage de cartes qu'il n'en reste dans le paquet Sort, il peut regarder les cartes restantes et décider quoi en fait selon les limites de cette capacité.

Exemple : il ne reste qu'une carte dans le paquet Sort lorsqu'un joueur utilise une capacité « Consultez les 2 premières cartes du paquet Sort. Remettez-en 1 sous le paquet et résolvez l'autre. ». Le joueur consulte la carte et choisit soit de la résoudre, soit de la remettre sous le paquet Sort.

SUJETS CONNEXES : Retirer de la partie, Titres

20 CARTES TRAHISON

Les cartes Trahison sont des cartes Compétence utilisables uniquement par les traîtres révélés.

- 20.1 Seuls les traîtres révélés peuvent piocher des cartes Trahison et utiliser leurs capacités.
- 20.2 Certaines cartes Trahison doivent être jouées au début de la phase d'Action du tour d'un joueur, et comportent la mention « Votre phase d'Action est terminée ». Lorsqu'une de ces cartes est jouée, le joueur actif ne peut ni effectuer d'action pendant ce tour ni utiliser d'autres cartes à jouer au début de la phase d'Action.
- 20.3 Les cartes Trahison constituent toujours une compétence d'opposition pour les tests de compétence.

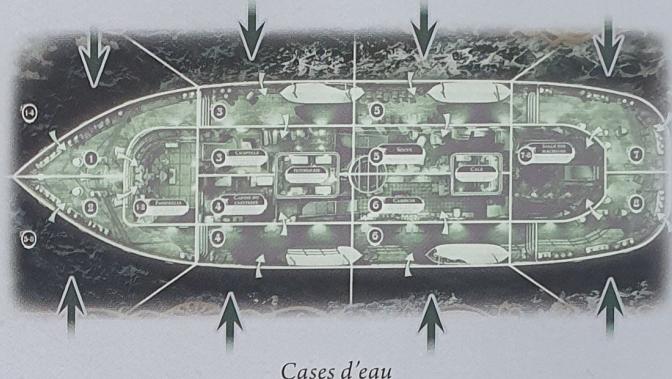
SUJETS CONNEXES : Cartes Compétence, Compétences d'opposition, Paquet Chaos

21 CASES

Il existe deux types de cases : les cases de navire et les cases d'eau. Les cases de navire comprennent des cases de pont et des cases d'intérieur.

- 21.1 De nombreuses règles et effets de jeu font allusion à la case « la plus proche ». Il s'agit de celle qui est éloignée du moins de cases possible de la case ou de l'élément de référence.

21.2 CASES D'EAU



Huit cases d'eau entourent le navire. Elles représentent l'océan.

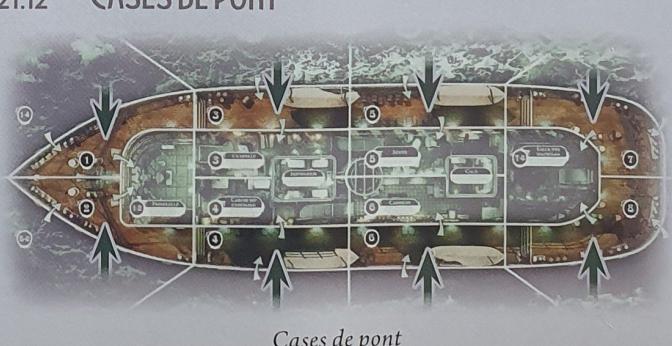
- 21.3 Les deux cases portant les numéros 1 à 4 et 5 à 8 sont désignées comme l'*« avant du navire »*.
- 21.4 Sur chaque case d'eau figure une flèche de déplacement pour les Profonds. Elle pointe vers la case de pont adjacente.
- 21.5 Les cases d'eau ne peuvent contenir que des figurines de monstres.
- 21.6 Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur les cases d'eau.
- 21.7 Les cases d'eau ne peuvent pas être endommagées.

21.8 CASES DE NAVIRE

Le SS Atlantica est représenté par 16 cases de navire.

- 21.9 Les joueurs ne peuvent se déplacer que sur les cases de navire.
- 21.10 Une même case de navire peut être occupée par n'importe quel nombre de personnages et de Profonds.
- 21.11 Il existe deux types de cases de navire : les cases de pont et les cases d'intérieur.

21.12 CASES DE PONT



Huit cases de pont sont disposées sur le pourtour du navire. Elles représentent le pont supérieur du SS Atlantica.

- 21.13 Chaque case de pont affiche un numéro compris entre 1 et 8.
 - 21.14 Sur chaque case de pont figure une flèche de déplacement pour les Profonds. Elle pointe vers la case d'intérieur adjacente.
 - 21.15 Les cases de pont ne peuvent pas être endommagées.
 - 21.16 Les passagers ne peuvent être placés que sur des cases de pont.
- ❖ Les cases de pont peuvent être occupées par n'importe quel nombre de passagers.

21.17 CASES D'INTÉRIEUR



Cases d'intérieur

Huit cases d'intérieur sont disposées au centre du navire. Elles représentent les pièces à l'intérieur du SS Atlantica.

- 21.18 Le nom de chaque case d'intérieur est indiqué dans un bandeau. Elle comporte une brève description de sa capacité spécifique et porte également un ou plusieurs numéros compris entre 1 et 8, à l'exception de la cale et de l'infirmerie.
- ❖ Le texte intégral concernant les capacités de chaque case d'intérieur figure sur les fiches de référence Joueur.
- 21.19 Les cases d'intérieur peuvent être endommagées, à l'exception de la cale et de l'infirmerie.
- 21.20 L'infirmerie et la cale obéissent aux règles spécifiques suivantes :
 - ❖ Ces cases ne peuvent pas être endommagées.
 - ❖ Les Profonds ne peuvent pas être générés ou déplacés sur ces cases.
 - ❖ Les joueurs ne peuvent pas entrer volontairement sur ces cases.

SUJETS CONNEXES : Adjacence, Arrière du navire, Avant du navire, Capacités Action, Flèches de déplacement des Profonds

22 COMPÉTENCES D'OPPOSITION

Tout type de compétence ne figurant pas parmi la liste des compétences de soutien d'un test de compétence constitue une compétence d'opposition.

- 22.1 Les cartes Compétence d'opposition réduisent le résultat à l'issue d'un test de compétence.

SUJETS CONNEXES : Compétences de soutien, Seuil de réussite, Tests de compétence

23 COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Sur chaque test de compétence figurent au moins deux icônes de compétence, près du seuil de réussite du test. Chacune d'elles représente une compétence de soutien.

- 23.1 Les cartes Compétence de soutien augmentent le résultat à l'issue d'un test de compétence.

SUJETS CONNEXES : Compétences d'opposition, Seuil de réussite, Tests de compétence

24 DÉ

Un dé à 8 faces est inclus avec *L'INSONDABLE*.

- 24.1 Les modificateurs de lancer de dé ne peuvent pas entraîner un résultat inférieur à 1 ou supérieur à 8. Les résultats inférieurs à 1 sont considérés comme valant 1, et les résultats supérieurs à 8 sont considérés comme valant 8.
- 24.2 Un lancer de dé peut être renouvelé plusieurs fois si des capacités de jeu le permettent.
 - ❖ Lorsque le dé est relancé, les éventuels modificateurs appliqués au lancer initial s'appliquent au nouveau lancer.
 - ❖ Les capacités à utiliser « avant un lancer de dé » peuvent être utilisées après le déclenchement d'une capacité de relance, mais avant le nouveau lancer.
 - ❖ Les capacités à utiliser « une fois par lancer » ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, même si le dé est relancé.

SUJET CONNEXE : Capacités

25 DÉGÂTS

Les dégâts peuvent survenir de deux façons : en endommageant le navire et en endommageant une case.

- 25.1 **ENDOMMAGER LE NAVIRE :** Lorsqu'un joueur doit « endommager le navire », il pioche la première carte du paquet Dégât et résout son effet.
 - ❖ Si la carte Dégât s'intitule Dégât structuraux, le joueur lance le dé et place cette carte sur la case d'intérieur qui correspond au résultat.
- 25.2 **ENDOMMAGER UNE CASE :** Lorsqu'un joueur doit endommager une case spécifique, il pioche la première carte du paquet Dégât et résout son effet.
 - ❖ Si la carte Dégât s'intitule Dégât structuraux, le joueur la place sur la case à endommager.
 - ❖ Si la carte Dégât doit être retirée de la partie après sa résolution, le joueur ne pioche **pas** de carte supplémentaire.
- 25.3 Seules les cases d'intérieur peuvent être endommagées, jamais les cases de pont et d'eau.
 - ❖ Bien qu'étant des cases d'intérieur, la cale et l'infirmerie ne peuvent pas être endommagées.
- 25.4 Si une carte Dégât est placée sur une case, cette dernière devient endommagée. Les joueurs ne peuvent plus utiliser la capacité Action de cette case.

25.5 Une case endommagée ne peut plus recevoir de dégâts. Si une case endommagée doit subir de nouveaux dégâts, c'est la case d'intérieur intacte la plus proche qui reçoit la carte.

❖ Si plusieurs cases éligibles sont équidistantes de la case d'origine, c'est celle où figure le nombre le plus élevé qui est endommagée.

25.6 Un humain situé sur une case endommagée peut la réparer en résolvant la capacité Action de la carte Dégât qu'elle contient.

❖ Lorsqu'une case est réparée, la carte Dégât qui s'y trouve est mélangée dans le paquet Dégât.

❖ La réparation d'une case n'est pas considérée comme une utilisation de sa capacité Action, et n'est donc pas concernée par la limite d'une fois par tour.

25.7 Si le navire comprend six cases endommagées à la fois, la partie s'achève.

SUJETS CONNEXES : Activations, Capacités Action, Cases, Fin de la partie, Réparations

26 DÉROULEMENT DU TOUR

Une partie de *L'INSONDABLE* se compose d'une série de tours de joueurs.

26.1 En commençant par le joueur actif choisi lors de la mise en place, chaque joueur effectue un tour en sens horaire.

26.2 Le déroulement du tour d'un joueur diffère selon son statut : humain ou traître révélé.

26.3 TOUR D'UN HUMAIN

Si le joueur actif n'est pas un traître révélé, son tour se déroule en suivant ces phases dans l'ordre :

26.4 **PHASE 1 - ACQUISITION DES COMPÉTENCES** : Le joueur actif pioche autant de cartes de chaque type qu'indiqué par son lot de compétences.

❖ Si le joueur actif est à l'infirmerie, il ne peut piocher qu'une seule des cartes de son lot de compétences.

26.5 **PHASE 2 - ACTION** : Le joueur actif effectue deux actions de son choix. Il peut accomplir une même action deux fois de suite.

26.6 **PHASE 3 - MYTHE** : Le joueur actif pioche et résout une carte Mythe.

26.7 **PHASE 4 - DÉFAUSSE** : Chaque joueur ayant plus de 10 cartes Compétence en main doit en défausser suffisamment (au choix) pour n'en conserver que 10.

26.8 Lorsque le joueur actif a complété ces phases, il transmet le marqueur Joueur actif à son voisin de gauche, qui commence son tour.

26.9 TOUR D'UN TRAÎTRE RÉVÉLÉ

Si le joueur actif est un traître révélé, son tour se déroule en suivant ces phases dans l'ordre :

26.10 **PHASE 1 - ACQUISITION DES COMPÉTENCES** : Le joueur actif pioche autant de cartes de chaque type qu'indiqué par son lot de compétences.

❖ Le joueur actif peut choisir de ne pas piocher une ou plusieurs des cartes de son lot de compétence. Il peut ensuite remplacer chaque carte non piochée par une carte du paquet Trahison.

- Le joueur doit décider combien de cartes Trahison il veut piocher avant de le faire.

26.11 **PHASE 2 - ACTION** : Le joueur actif effectue deux actions de son choix. Il peut accomplir une même action deux fois de suite.

26.12 **PHASE 3 - DÉFAUSSE** : Chaque joueur ayant plus de 10 cartes Compétence en main doit en défausser suffisamment (au choix) pour n'en conserver que 10.

26.13 Lorsque le joueur actif a complété ces phases, il transmet le marqueur Joueur actif à son voisin de gauche, qui commence son tour.

SUJETS CONNEXES : Actions, Cartes Mythe, Infirmerie, Limite de main, Lot de compétences

27 ENNEMIS

L'identité des ennemis pour chaque joueur dépend de sa loyauté.

27.1 **HUMAINS** : Les ennemis des humains sont les Profonds et les traîtres révélés.

27.2 **TRAÎTRES RÉVÉLÉS** : Les ennemis des traîtres révélés sont les humains.

SUJET CONNEXE : Traîtres révélés

28 FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève immédiatement dès que l'une de ces conditions est remplie :

❖ Les cartes Étape résolues totalisent une distance supérieure ou égale à 12, et le marqueur Piste de périple atteint la case Arrivée.

❖ Un des cadran de ressource indique 0.

❖ Le navire comprend six cases endommagées à la fois.

❖ Les joueurs doivent générer des Profonds sur le plateau, mais la réserve n'en contient pas suffisamment.

28.1 Lorsqu'une de ces conditions est remplie, chaque joueur doit révéler toutes ses cartes Loyauté.

❖ Si la partie a pris fin après que le marqueur Piste de périple a atteint la case Arrivée, tous les joueurs ne détenant que des cartes Loyauté Humain gagnent la partie.

❖ Dans tous les autres cas, tous les joueurs détenant au moins une carte Loyauté Hybride gagnent la partie.

- Si les cartes Étape résolues totalisent une distance supérieure ou égale à 12, le joueur détenant la carte Loyauté Cultiste gagne également. C'est aussi le cas si la partie s'achève au moment de résoudre la carte Étape qui porte la distance parcourue à au moins 12.

- Si un joueur détient à la fois une carte Hybride et une carte Cultiste, il gagne la partie de la même façon que les joueurs détenant une carte Hybride, même si la distance totale indiquée par les cartes Étape est inférieure à 12.

SUJETS CONNEXES : But du jeu, Cartes Loyauté, Dégâts

29 FLÈCHES DE DÉPLACEMENT DES PROFONDS

Les flèches imprimées sur le plateau indiquent la direction des déplacements pour les Profonds.

- 29.1 Chaque case d'eau et de pont dispose d'une flèche de déplacement.
- 29.2 Aucune flèche de déplacement n'apparaît entre les cases d'intérieur, car les règles de déplacement des Profonds sont différentes pour celles-ci.

SUJET CONNEXE : Activations

30 GÉNÉRER LES PROFONDS

Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction de « générer X Profonds », il doit prendre X figurines de Profond dans la réserve et les placer sur les cases indiquées.

- 30.1 Si un joueur doit générer des Profonds mais que la réserve n'en contient pas suffisamment, la partie s'achève.

SUJETS CONNEXES : Abysses, Activations, Fin de la partie

31 HUMAINS

Tout joueur ne s'étant pas révélé en tant que traître est considéré comme un joueur humain, même s'il détient au moins une carte Loyauté Hybride ou Cultiste non révélée.

- 31.1 En termes de jeu, les passagers ne sont pas considérés comme des humains.

SUJETS CONNEXES : Cartes Loyauté, Déroulement du tour, Se révéler en tant que traître, Traîtres révélés

32 INFIRMERIE

L'infirmierie est la case où sont déplacés les humains lorsqu'ils ont été vaincus.

- 32.1 Si un joueur est à l'infirmierie lors de sa phase d'Acquisition des compétences, il ne peut piocher qu'une seule des cartes de son lot de compétences.

• Si un joueur à l'infirmierie détient un objet d'amélioration, il ne pioche toujours qu'une seule carte Compétence lors de sa phase d'Acquisition des compétences. Il peut cependant choisir de piocher la carte du type de compétence offert par son objet d'amélioration.

- 32.2 Les joueurs peuvent quitter l'infirmierie comme la plupart des autres cases, en dépensant une action pour se déplacer.

• Si un joueur quitte l'infirmierie avant le début de son tour (par exemple s'il reçoit une action durant le tour d'un autre joueur), il peut alors piocher la totalité des cartes de son lot de compétences pendant sa phase d'Acquisition des compétences.

- 32.3 Si un humain est vaincu alors qu'il se trouve à l'infirmierie, il reste sur cette case.

- 32.4 Les joueurs ne peuvent pas entrer volontairement dans l'infirmierie.

- 32.5 L'infirmierie ne peut pas être endommagée.

- 32.6 Les Profonds ne peuvent pas être générés ou déplacés dans l'infirmierie.

SUJETS CONNEXES : Cartes Objet, Cases, Déroulement du tour, Lot de compétences, Vaincu

33 INFORMATIONS PUBLIQUES

Les informations publiques sont celles auxquelles tous les joueurs ont accès. Les informations suivantes en font partie :

- 33.1 Le nombre de cartes face cachée dans chaque paquet.

- 33.2 La première carte de chaque défausse.

• Les joueurs ne peuvent pas compter le nombre de cartes d'une défausse.

- 33.3 Le nombre de Profonds et de passagers qu'il reste dans la réserve.

- 33.4 Tous les éléments face visible dans la zone de jeu de chaque joueur.

- 33.5 Le nombre de cartes Loyauté dans la zone de jeu de chaque joueur.

- 33.6 Le nombre de cartes Compétence dans la main de chaque joueur.

- 33.7 Le nombre de cartes Compétence ajoutées par chaque joueur lors d'un test de compétence.

- 33.8 Le nombre de cartes Compétence présentes dans la pile d'un test de compétence.

34 JOUEUR

Dans une partie de *L'INSONDABLE*, chaque joueur incarne un personnage. Dans le Livret d'Apprentissage comme dans ce Guide de Référence, le mot « joueur » désigne à la fois la personne réelle qui joue et le personnage qu'elle incarne.

SUJET CONNEXE : Personnages

35 LIMITÉ DE MAIN

La limite de main est le nombre maximum de cartes qu'un joueur peut avoir en main à la fin de la phase de Défausse.

- 35.1 La limite de main est de 10 cartes pour chaque joueur.

- 35.2 Durant la phase de Défausse de chaque joueur, **tous** les joueurs ayant plus de 10 cartes Compétence en main doivent en défausser suffisamment (au choix) pour n'en conserver que 10.

SUJETS CONNEXES : Cartes Compétence, Déroulement du tour

36 LIMITES DE MATÉRIEL

Le matériel est limité aux quantités fournies par le jeu.

- 36.1 Si un joueur doit piocher dans un paquet plus de cartes qu'il n'en reste, il ne pioche que les cartes disponibles (voire aucune).
- 36.2 Lorsque des Profonds sont générés, si la réserve n'en contient pas suffisamment pour ajouter le nombre requis, la partie s'achève.

SUJET CONNEXE : Fin de la partie

37 LOT DE COMPÉTENCES

Le lot de compétences d'un personnage est constitué des types et quantités de cartes Compétence dont la liste figure sur sa fiche Personnage.

- 37.1 Les joueurs piochent le nombre de cartes Compétence de chaque type indiqué par leur fiche Personnage durant la phase d'Acquisition des compétences de leur tour.
- 37.2 Si un joueur est à l'infirmerie lors de sa phase d'Acquisition des compétences, il ne peut piocher qu'une seule des cartes de son lot de compétences.
- 37.3 Chaque objet d'amélioration ajoute une carte d'un type spécifique au lot de compétences d'un joueur.

SUJETS CONNEXES : Cartes Compétence, Cartes Objet, Déroulement du tour

38 MONARQUES

Mère Hydra et Père Dagon sont des monarques.

- 38.1 Les monarques ne peuvent pas être attaqués.
- 38.2 En termes de jeu, les monarques ne sont pas considérés comme des Profonds.

SUJETS CONNEXES : Activations, Monstres

39 MONSTRES

Mère Hydra, Père Dagon et les Profonds sont collectivement désignés par le terme « monstres ».

SUJETS CONNEXES : Activations, Monarques

40 PAQUET CHAOS

Le paquet Chaos se compose de deux cartes de chaque type de compétence, à l'exception de Trahison (♂). Il est posé sur le plateau à l'emplacement prévu, près des Abysses.

- 40.1 Au début de chaque test de compétence, deux cartes du dessus du paquet Chaos sont ajoutées face cachée au test de compétence.
- 40.2 Quand la dernière carte Chaos est utilisée, prenez deux cartes Compétence de chaque type (sauf Trahison) et mélangez-les toutes pour créer un nouveau paquet.
- 40.3 Si l'ensemble formé par un paquet Compétence et sa défausse contient moins de deux cartes, n'ajoutez aucune carte de ce type au paquet Chaos.

40.3 Les joueurs ne peuvent pas consulter les cartes du paquet Chaos.

- 40.4 Le nombre de cartes qu'il reste dans le paquet Chaos est une information publique. Tous les joueurs peuvent compter les cartes dans le paquet, sans consulter leur recto.
- 40.5 Si vous recevez l'instruction « mélangez X cartes Trahison dans le paquet Chaos », piochez les X premières cartes du paquet Trahison et mélangez-les avec les autres cartes du paquet Chaos. Remettez ensuite ces cartes sur le plateau, à l'emplacement prévu pour le paquet Chaos.

SUJETS CONNEXES : Cartes Compétence, Informations publiques, Tests de compétence

41 PASSAGERS

Les passagers sont représentés par des pions. Ces derniers symbolisent les passagers et les membres d'équipage non-jouables du SS *Atlantica*, qui peuvent être mis en danger au cours de la partie.

- 41.1 Le dos des pions Passager est identique, mais leur face varie.
 - 41.2 Sur la face d'un pion Passager figure une ou plusieurs icônes, ou un « X ».
 - Les pions Passager marqués d'un « X » n'entraînent aucune perte de ressource lorsqu'ils sont vaincus.
- 41.3 Les pions Passager doivent toujours être posés face cachée, sauf si un effet de jeu donne l'instruction de le retourner face visible.
- 41.4 En termes de jeu, les passagers ne sont pas considérés comme des humains.

41.4 METTRE UN PASSAGER EN PÉRIL

Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction de « mettre un passager en péril », il lance le dé et poser un pion Passager de la réserve sur la case de pont qui correspond au résultat, face cachée (sans regarder son recto). S'il doit mettre plusieurs passagers en péril, il lance le dé autant de fois que nécessaire et place chaque pion Passager sur la case correspondante.

- 41.5 Si les joueurs doivent mettre en péril plus de passagers qu'il n'en reste dans la réserve, ils résolvent l'effet autant que possible.
- 41.6 Si le coût d'une capacité est de mettre des passagers en péril (par exemple la capacité Action de la passerelle) et qu'il n'en reste plus assez dans la réserve, cette capacité n'est pas disponible.

41.7 SAUVER UN PASSAGER

Lorsqu'un joueur sauve un passager, il remet son pion dans la réserve, face cachée (sans regarder son recto).

41.8 VAINCRE UN PASSAGER

Lorsqu'un passager est vaincu, son pion est retourné face visible. Une ressource est perdue pour chaque cadran dont l'icône figure sur le pion Passager, qui est ensuite retiré de la partie.

- 41.9 Les passagers peuvent être vaincus par un Profond activé sur leur case, ou par l'action d'un traître révélé sur leur case.
- 41.10 Les passagers ne peuvent pas être vaincus par un Profond ou un traître révélé si un humain se trouve sur leur case.
- 41.11 Le pion Passager marqué d'un « X » n'entraîne la perte d'aucune ressource lorsqu'il est vaincu.

- 41.11 Si un cadran de ressource indique 0 suite à la défaite d'un passager, la partie s'achève.

SUJETS CONNEXES : But du jeu, Fin de la partie, Vaincu

42 PERSONNAGES

Les humains et les traîtres révélés sont désignés sous le terme de « personnages ».

SUJETS CONNEXES : Cartes Compétence, Déroulement du tour, Joueur, Traîtres révélés

43 PHASE D'ÉVEIL

Lorsque les cartes Étape résolues totalisent une distance d'au moins 6, le navire a effectué la moitié de la traversée. La phase d'Éveil se déclenche.

Pour résoudre la phase d'Éveil, les joueurs doivent suivre ces étapes :

- 43.1 **ÉTAPE 1** - Après avoir résolu la carte Étape dont la valeur porte la distance totale à au moins 6, distribuez à chaque joueur une des cartes du paquet Loyauté créé pendant la mise en place.

- 43.2 **ÉTAPE 2** - Tous les joueurs doivent consulter leurs cartes Loyauté en même temps. Lorsqu'ils ont terminé, ils les reposent face cachée dans leur zone de jeu.

- 43.3 **ÉTAPE 3** - Si des traîtres révélés sont présents, chacun distribue sa nouvelle carte Loyauté au joueur de son choix, en procédant l'un après l'autre en sens horaire à partir du joueur actif.

❖ Laissez aux joueurs qui reçoivent ces cartes le temps de les consulter.

- 43.4 **ÉTAPE 4** - Reprenez la partie là où vous l'avez interrompue (généralement à la fin de la résolution d'une carte Mythe).

- 43.5 La phase d'Éveil n'a lieu qu'une fois par partie.

SUJETS CONNEXES : Cartes Étape, Cartes Mythe, Pistes

44 PISTES

Le plateau comporte deux pistes : la piste de périple et la piste de rituel.

- 44.1 Quand vous recevez l'instruction « avancez la piste X », déplacez le marqueur concerné d'autant de cases qu'indiqué vers la droite.

❖ Si le marqueur atteint la dernière case de sa piste alors qu'il lui reste des cases à parcourir, il continue d'avancer après être retourné à la case Départ.

- 44.2 Quand vous recevez l'instruction « retardez la piste X », reculez le marqueur concerné d'autant de cases qu'indiqué vers la gauche.

❖ Si le marqueur est déjà sur la case Départ, il ne peut pas reculer.

- 44.3 Quand vous recevez l'instruction de réinitialiser une piste, placez le marqueur concerné sur la case Départ.

❖ Si le marqueur est déjà sur la case Départ, il ne bouge pas.

44.4 PISTE DE PÉRIPLE

La piste de périple représente la progression du SS *Atlantica* vers la prochaine étape de sa traversée.

- 44.5 Le périple avance lorsqu'une icône Piste de périple figurant sur une carte Mythe est résolue.

- 44.6 Les joueurs peuvent faire avancer le périple en utilisant la capacité Action de la salle des machines.

- 44.7 Chaque fois que le périple avance d'une case, les monstres situés sur des cases d'eau doivent être déplacés d'une case d'eau vers l'arrière du navire.

❖ Déplacez dans les Abysses chaque monstre déjà situé sur l'une des cases d'eau à l'arrière du navire.

- 44.8 Lorsque le marqueur Piste de périple atteint la case Arrivée, le navire a atteint une nouvelle étape de sa traversée.

❖ Si les cartes Étape déjà résolues totalisent une distance supérieure ou égale à 12 lorsque le marqueur Piste de périple atteint cette case, le navire est arrivé à destination et la partie s'achève.

❖ Si la distance parcourue est inférieure à 12, le joueur qui détient la carte Capitaine consulte les deux premières cartes du paquet Étape, en choisit une à résoudre et remet l'autre sous le paquet.

- Lorsque le Capitaine choisit une carte Étape, il la place à côté des éventuelles cartes Étape déjà résolues. Il applique ensuite les effets de cette carte Étape.

- Après la résolution d'une carte Étape, le Capitaine remet le marqueur Piste de périple sur la case Départ.

- Après la résolution par le Capitaine de la carte Étape qui porte la distance parcourue à un total supérieur ou égal à 6, les joueurs doivent résoudre la phase d'Éveil.

44.9 PISTE DE RITUEL

La piste de rituel représente la progression du rituel destiné à jeter un sort de bannissement étendu.

- 44.10 Le rituel avance lorsqu'une icône Piste de rituel figurant sur une carte Mythe est résolue.

- 44.11 Les joueurs peuvent faire avancer le rituel en utilisant la capacité Action de la chapelle.

- 44.12 Lorsque le marqueur Piste de rituel atteint la case Bannir, le sort de bannissement étendu est jeté. Pour ce faire, les joueurs doivent :

❖ Remettre dans la réserve tous les Profonds situés sur des cases de pont et d'eau.

- Les Profonds situés sur des cases d'intérieur ne sont pas affectés par le sort de bannissement étendu.

❖ Déplacer Père Dagon et Mère Hydra dans les Abysses.

❖ Vaincre chaque pion Passager situé sur chaque case de pont.

- Vaincre chaque personnage situé sur chaque case de pont.
- Les humains vaincus sont déplacés à l'infirmerie. Les traîtres révélés vaincus sont déplacés dans la cale.
- Les personnages situés sur des cases d'intérieur ne sont pas affectés par le sort de bannissement étendu.

• Remettre le marqueur Piste de rituel sur la case Départ.

SUJETS CONNEXES : Arrière du navire, Capacités Action, Cartes Étape, Cartes Sort, Phase d'Éveil, Titres

45 RÉPARATIONS

Les cases endommagées peuvent être réparées.

45.1 Pour réparer une case endommagée sur laquelle il se trouve, un joueur doit utiliser la capacité Action de la carte Dégât qu'elle contient.

- La réparation d'une case n'est pas considérée comme une utilisation de sa capacité Action, et n'est donc pas concernée par la limite d'une fois par tour.

45.2 Lorsqu'une case est réparée, la carte Dégât qui s'y trouve est mélangée dans le paquet Dégât.

45.3 Une case endommagée ne peut pas être réparée si elle contient au moins un Profond ou un traître révélé.

SUJETS CONNEXES : Capacités Action, Cases, Dégâts

46 RESSOURCES

Il existe quatre types de ressources dans le jeu : carburant (■), nourriture (●), santé mentale (▲), et âmes (◆).

46.1 Lorsqu'une ressource est gagnée ou perdue, le cadran correspondant est ajusté pour indiquer le nouveau total.

- Si la quantité d'une ressource est réduite à 0, la partie s'achève.
- Aucune ressource ne peut dépasser une quantité de 10. Les gains sont ignorés au-delà de ce montant.

SUJETS CONNEXES : But du jeu, Fin de la partie

47 RETIRER DE LA PARTIE

Lorsqu'un élément est retiré de la partie, déposez-le dans la boîte de jeu. Les joueurs ne peuvent pas examiner les éléments retirés de la partie, sauf si un effet les y autorise spécifiquement.

48 SE RÉVÉLER EN TANT QUE TRAÎTRE

Un humain détenant une carte Loyauté Hybride ou Cultiste peut dépenser une action pour se révéler en tant que traître.

Pour se révéler en tant que traître, le joueur doit suivre les étapes suivantes :

48.1 **ÉTAPE 1** - Le joueur révèle une (et seulement une) de ses cartes Loyauté Hybride ou Cultiste.

- Si le joueur détient à la fois une carte Hybride et une carte Cultiste, il révèle celle de son choix.

48.2 **ÉTAPE 2** - Le joueur résout la capacité « Lorsque vous vous révez en tant que traître... » qui figure sur sa fiche Personnage. Il place ensuite la carte Loyauté révélée face visible par-dessus les capacités de sa fiche Personnage. Il ne peut plus utiliser ces capacités jusqu'à la fin de la partie.

48.3 **ÉTAPE 3** - Si la distance 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, qui les ajoute à ses propres cartes Loyauté et peut les consulter à tout moment. Si le navire a parcouru une distance supérieure ou égale à 12, le joueur qui se révèle en tant que traître conserve toutes ses cartes Loyauté non révélées dans sa zone de jeu, face cachée.

48.4 **ÉTAPE 4** - Le joueur perd tous ses éventuels titres.

48.5 **ÉTAPE 5** - Le joueur défausse les cartes Mythe dans sa zone de jeu et retire sa carte Exploit de la partie (s'il ne l'a pas déjà utilisée).

48.6 **ÉTAPE 6** - **Si le joueur n'est pas dans la cale**, il peut défausser de sa main autant de cartes Compétence qu'il le souhaite et les remplacer en piochant le même nombre de cartes dans le paquet Trahison.

48.7 **ÉTAPE 7** - Le joueur ajoute le socle Traître à l'avatar de son personnage.

48.8 Une fois ces étapes effectuées, le tour du joueur actif reprend.

- Si un joueur se révèle en tant que traître au cours de son propre tour, il peut encore dépenser ses actions restantes mais doit passer sa phase de Mythe.

SUJETS CONNEXES : Capacités de révélation, Cartes Loyauté, Piste de périple, Titres, Traîtres révélés

49 SEUIL DE RÉUSSITE

Les tests de compétence et les attaques utilisent des seuils de réussite.

49.1 Le seuil de réussite d'un test de compétence est le nombre qui doit être atteint ou dépassé par la somme des valeurs des cartes jouées pour que le test réussisse.

- Le seuil de réussite d'un test de compétence est un nombre indiqué près des icônes de compétence de soutien du test.

49.2 Le seuil de réussite d'une attaque est le résultat minimum du lancer de dé pour que l'attaque réussisse.

- Si la victime est un Profond, le seuil de réussite est de 4.

- Si la victime est un personnage, le seuil de réussite est de 6.

SUJETS CONNEXES : Attaquer, Compétences de soutien, Tests de compétence

50 TESTS DE COMPÉTENCE

Les tests de compétence peuvent être déclenchés par une crise ou par les capacités Action de la cabine du capitaine et de la cale.

50.1 Chaque test de compétence est constitué d'un nombre à atteindre (le seuil de réussite) et d'au moins deux icônes de compétence indiquant quelles sont les compétences de soutien pour ce test. Chaque type de compétence qui n'y figure pas constitue une compétence d'opposition.

- 50.2 Pour effectuer un test de compétence, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes dans l'ordre :
- 50.3 **ÉTAPE 1 - ANNONCER LES CRITÈRES DE RÉUSSITE** : le joueur actif annonce le seuil de réussite et les compétences de soutien.
- ❖ Si un joueur souhaite utiliser une capacité « avant que la moindre carte soit ajoutée à un test de compétence », il doit le faire durant cette étape.
- 50.4 **ÉTAPE 2 - AJOUTER LES CARTES CHAOS** : le joueur actif crée la pile du test de compétence en piochant les deux premières cartes du paquet Chaos et en les posant face cachée à portée de main des joueurs.
- 50.5 **ÉTAPE 3 - 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.
- ❖ Les humains qui se trouvent dans la cale et les traîtres révélés ne peuvent ajouter qu'une seule carte par test de compétence.
- 50.6 **ÉTAPE 4 - MÉLANGER LES CARTES** : le joueur actif mélange la pile du test de compétence, de sorte qu'il soit impossible de savoir qui a joué quelle carte.
- 50.7 **ÉTAPE 5 - DISPOSER LES CARTES** : le joueur actif révèle l'une après l'autre les cartes du test de compétence et les sépare en deux tas ; un pour les compétences de soutien, l'autre pour les compétences d'opposition.
- 50.8 **ÉTAPE 6 - DÉTERMINER L'ISSUE** : le joueur actif additionne les valeurs des compétences de soutien, puis soustrait 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 réussi.
- Résolvez l'effet « Réussite » ou « S'il est réussi » de ce test.
- ❖ Certaines crises comportent un seuil de réussite partielle, dont la section consiste en un nombre suivi d'un effet.
- Si le résultat du test de compétence est inférieur au seuil de réussite mais supérieur ou égal au seuil de réussite partielle, résolvez cette section.
 - En termes de jeu, un test de compétence se soldant par une réussite partielle n'est considéré ni comme une réussite ni comme un échec.
- ❖ Si le résultat final est inférieur au seuil de réussite et à l'éventuel seuil de réussite partielle, le test est un échec.
- Résolvez l'effet « Échec » ou « S'il échoue » de ce test.
- 50.9 **ÉTAPE 7 - DÉFAUSSER LES CARTES** : toutes les cartes Compétence utilisées rejoignent leur défausse respective, près des paquets Compétence de chaque type.

SUJETS CONNEXES : Cartes Mythe, Compétences d'opposition, Compétences de soutien, Paquet Chaos, Seuil de réussite

51 TITRES

Il existe deux titres particuliers dans le jeu : le Capitaine et le Gardien du Grimoire. Chacun est représenté par une carte Titre.

- 51.1 Chaque titre est transmis selon une ligne de succession dont la liste figure au dos de la carte.
- 51.2 Au début de la partie, chaque Titre est remis au joueur dont le nom figure le plus haut dans la ligne de succession correspondante.
- 51.3 Un joueur perd ses titres dans les situations suivantes :
- ❖ S'il est déplacé dans la cale.
- ❖ S'il se révèle en tant que traître.
- 51.4 Lorsqu'un personnage perd un titre, celui-ci est transmis au personnage éligible dont le nom figure le plus haut dans la ligne de succession correspondante.
- ❖ Les traîtres révélés, les humains qui se trouvent dans la cale et les personnages qui ne sont pas en jeu ne sont pas éligibles.
- ❖ Le joueur humain qui perd le titre n'est éligible à le conserver que si tous les autres humains sont dans la cale, et s'il ne s'est pas révélé en tant que traître.
- ❖ Si un joueur perd un titre et que tous les humains (lui compris) sont dans la cale, le titre est transmis à l'humain dans la cale dont le nom figure le plus haut dans la ligne de succession correspondante.

51.5 CAPITAINE

Le Capitaine est le personnage qui détient le commandement du navire. Il est chargé de prendre les décisions en lien avec le SS Atlantica, ses ressources et son cap.

- 51.6 Toute référence au « Capitaine » désigne le joueur qui détient la carte Titre Capitaine.
- 51.7 Le joueur qui détient la carte Capitaine reçoit aussi le paquet Étape.
- 51.8 Le Capitaine choisit l'une des deux premières cartes du paquet Étape lorsque le marqueur Piste de périple atteint la case Arrivée.
- 51.9 De nombreuses crises soumettent un choix au Capitaine.

51.10 GARDIEN DU GRIMOIRE

Le Gardien du Grimoire est le personnage qui a reçu pour mission de protéger l'ouvrage de formules magiques.

- 51.11 Toute référence au « Gardien du Grimoire » désigne le joueur qui détient la carte Titre Gardien du Grimoire.
- 51.12 Le joueur qui détient la carte Gardien du Grimoire reçoit aussi le paquet Sort.
- 51.13 La carte Titre Gardien du Grimoire comporte une capacité Action permettant à son détenteur de consulter les deux premières cartes du paquet Sort, d'en résoudre une et de remettre l'autre sous le paquet.
- ❖ Après sa résolution, la carte Sort est retirée de la partie.

❖ Si le paquet Sort est épuisé, le Gardien du Grimoire ne peut plus utiliser sa capacité à résoudre des sorts.

51.14 Certaines crises soumettent un choix au Gardien du Grimoire.

SUJETS CONNEXES : Capacités Action, Cartes Étape, Cartes Sort, Pistes, Se révéler en tant que traître

52 TRAÎTRES

Les joueurs qui détiennent une ou plusieurs cartes Loyauté Hybride ou Cultiste sont des traîtres.

SUJETS CONNEXES : Cartes Loyauté, Se révéler en tant que traître, Traîtres révélés

53 TRAÎTRES RÉVÉLÉS

Un traître révélé est un joueur ayant révélé une carte Loyauté Hybride ou Cultiste.

53.1 Pour devenir un traître révélé, un joueur doit effectuer l'action « se révéler en tant que traître ».

53.2 Le tour d'un traître révélé se déroule différemment de celui d'un joueur humain (cf. « 26 Déroulement du tour », page 12).

53.3 Un traître révélé peut attaquer ou être attaqué par les humains.

53.4 Un traître révélé peut piocher des cartes Trahison et utiliser leurs capacités.

53.5 Un traître révélé empêche les humains d'utiliser la capacité Action de la case qu'il occupe, ainsi que la capacité Action de toute carte Dégât qui s'y trouverait.

53.6 Un traître révélé ne peut pas ajouter plus d'une carte Compétence à un même test de compétence.

53.7 Un traître révélé ne peut utiliser ni les capacités de sa fiche Personnage ni celles des cases de navire.

SUJETS CONNEXES : Capacités de révélation, Cartes Loyauté, Cartes Trahison, Déroulement du tour

54 VAINCU

Les personnages, monstres et passagers peuvent tous être vaincus.

54.1 Lorsqu'une attaque réussit, sa victime est vaincue.

54.2 Lorsqu'un Profond est activé sur une case de pont où se trouvent un ou plusieurs passagers mais aucun humain, le joueur actif choisit lequel de ces passagers est vaincu.

54.3 Lorsqu'un humain est vaincu, il est déplacé à l'infirmerie.

❖ Si un humain situé à l'infirmerie est vaincu, il reste sur cette case.

❖ Si un humain situé dans la cale est vaincu, il reste sur cette case.

54.4 Lorsqu'un traître révélé est vaincu, il est déplacé dans la cale.

❖ Si un traître révélé situé dans la cale est vaincu, il reste sur cette case.

54.5 Lorsqu'un Profond est vaincu, il est renvoyé dans la réserve.

54.6 Lorsqu'un passager est vaincu, son pion est retourné face visible. Une ressource est perdue pour chaque cadran dont l'icône figure sur le pion Passager, qui est ensuite retiré de la partie.

❖ Le pion « X » n'entraîne aucune perte de ressource lorsqu'il est vaincu.

54.7 Si une capacité empêche un personnage ou un passager d'être vaincu, tous les effets inhérents à la défaite sont ignorés.

SUJETS CONNEXES : Activations, Attaquer, Cale, Monstres, Infirmerie, Passagers, Personnages

APPENDICE I : VARIANTE SANS CULTISTE

Certains groupes peuvent préférer jouer sans la carte Cultiste. Pour les parties à 4 ou 6 joueurs, remplacez la carte Cultiste dans le paquet Loyauté par une carte Humain supplémentaire, et réglez les cadrants de ressource sur les valeurs suivantes :

❖ Carburant – 7

❖ Nourriture – 6

❖ Santé mentale – 6

❖ Âmes – 7

APPENDICE II : AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Certains groupes peuvent estimer qu'il est trop facile pour les humains ou pour les traîtres de gagner. Avant le début de la partie, ils peuvent décider de faciliter le jeu pour le camp de leur choix.

Afin de faciliter le jeu pour les humains, commencez la partie en augmentant chaque ressource de 2.

Afin de faciliter le jeu pour les traîtres, commencez la partie en diminuant chaque ressource de 2.

APPENDICE III : 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.

L'utilisation des consignes suivantes est recommandée afin de limiter les échanges entre joueurs, créant ainsi une atmosphère de suspicion et de méfiance. En limitant ce que les joueurs sont autorisés à se dire, les traîtres cachés peuvent agir en secret sans avoir à être bons menteurs.

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. Vous pouvez ajouter, modifier ou ignorer toute règle qui vous empêche de communiquer comme vous le souhaitez, à condition que ces changements fassent l'unanimité avant le début de la partie.

CONSIGNES CLÉS

- ❖ Rien n'oblige les joueurs à dire la vérité à aucun moment, sauf en cas de transmission d'informations publiques.
Exemple : un joueur doit dire la vérité si on lui demande combien de cartes il a en main.
- ❖ 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.
 - En cas de doute, les joueurs peuvent recourir à des déclarations « franches ». Cela signifie que les joueurs peuvent dire s'ils ont une carte de « grande » ou de « petite » valeur, mais pas « plutôt grande » ou « assez petite », ni même « moyenne ».
- ❖ 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.

TESTS DE COMPÉTENCE

Pendant les tests de compétence, les joueurs ne peuvent pas déclarer le nom, le type, la couleur ou la valeur des cartes qu'ils ajoutent ou comptent ajouter à la pile. Ils ne peuvent pas non plus donner d'informations qui permettraient aux autres d'identifier les cartes qu'ils ont jouées lorsque l'issue du test sera déterminée.

Une fois les cartes du test révélées, les joueurs ne peuvent pas indiquer celles qu'ils ont ajoutées.

Voici des exemples de ce qu'un joueur **est autorisé** à dire :

- ❖ « J'aide beaucoup avec cette carte. »
- ❖ « Je pourrais aider un peu. »
- ❖ « J'ajoute trois cartes qui aident modérément. »
- ❖ « J'ai ajouté quatre cartes de petite valeur. »
- ❖ « Impossible que ce soit moi, je ne peux pas piocher de carte Influence. »
- ❖ « Je suis le seul à avoir pu ajouter ces cartes Volonté. » (Le joueur n'identifie pas directement ses cartes ; il fait plutôt une observation basée sur des informations publiques.)

Voici des exemples de ce qu'un joueur **n'est pas autorisé** à dire :

- ❖ « J'aide modérément avec cette carte. » (On peut facilement comprendre que le joueur ajoute une carte dont la valeur est 3.)
- ❖ « J'ai ajouté quatre cartes Volonté. » (Le joueur identifie le type de compétence.)
- ❖ « Je peux ajouter quelques 2. » (Le joueur identifie les valeurs.)
- ❖ « J'ai ajouté une carte Préparation au test de compétence. » (Le joueur nomme une carte par son titre, ce qui permettra de l'identifier dans la pile.)
- ❖ « Ce sont mes cartes Connaissance. » (Le joueur identifie les cartes qu'il ajoute, même si c'est un mensonge.)

CAPACITÉS DES CARTES COMPÉTENCE

Si un joueur espère qu'un autre participant détient une capacité spécifique de carte Compétence, il peut interroger le groupe. Les joueurs ne sont pas obligés de déclarer s'ils ont ou non la carte demandée, mais ils peuvent le faire.

Les joueurs peuvent annoncer qu'ils sont capables d'aider à effectuer certaines tâches, mais pas lire à voix haute les titres ou capacités figurant sur les cartes de leur main. Par exemple, un joueur peut dire « Je peux aider pour le lancer dé » mais pas « J'ai une carte Perspicacité ». Il ne peut pas non plus lire à voix haute la capacité de sa carte.

CARTES LOYAUTÉ

Si un joueur a l'occasion de consulter les cartes Loyauté d'un autre participant, il ne peut partager aucune information spécifique à leur sujet. Il peut cependant annoncer ouvertement que ce joueur est un traître ou un humain. S'il a consulté plusieurs cartes Loyauté, il ne peut pas indiquer combien de cartes Traître détient l'autre joueur, mais il peut l'accuser d'être un traître (ou pas). Lorsqu'un joueur consulte les cartes Loyauté d'un autre, leur propriétaire est autorisé à savoir lesquelles de ses cartes ont été consultées.

PREMIÈRE CARTE D'UN PAQUET

Il peut arriver que les joueurs reçoivent une information au sujet de la première carte d'un paquet (comme les paquets Étape ou Mythe). Les joueurs ne peuvent partager aucune information spécifique au sujet de cette carte, mais peuvent la qualifier de « mauvaise » ou « bonne ».

TRAÎTRES RÉVÉLÉS

Les traîtres révélés doivent suivre les mêmes règles de communication que les autres joueurs. Ils ne sont pas autorisés à révéler les cartes de leur main au groupe.

APPENDICE IV : MISE EN PLACE

1. PRÉPARATION DU PLATEAU DE JEU :

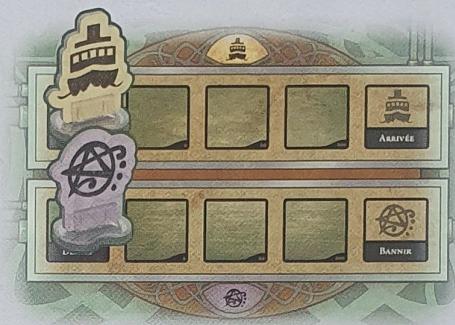
Posez le plateau au centre de la table.



Plateau de jeu

2. INSTALLATION DES PISTES :

Placez les marqueurs Piste de périple et Piste de rituel sur la case Départ de leur piste respective.



Pistes de périple et de rituel

3. RÉGLAGE DES CADRANS :

Réglez chaque cadran de ressource sur 8, la valeur de départ.

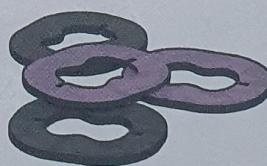


Cadrans de ressource

4. 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.

Figurines de Profonds



Socles Traître

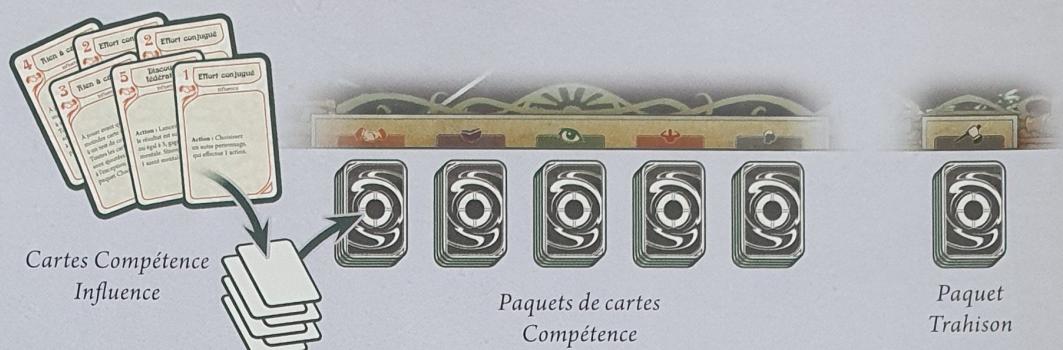


Dé

Pions Passager

5. CRÉATION DES PAQUETS COMPÉTENCE :

Séparez les cartes Compétence en fonction de 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.



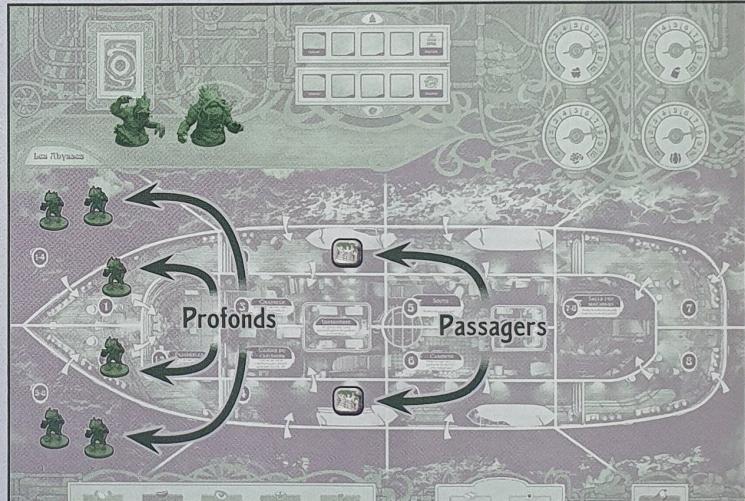
6. CRÉATION DES PAQUETS DÉGÂT ET MYTHE :

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.



7. INSTALLATION DES MONSTRES ET DES PASSAGERS :

Placez Père Dagon et Mère Hydra dans les Abysses. Placez les figurines de Profonds et les pions Passager initiaux comme sur l'illustration ci-contre.



8. CRÉATION DU PAQUET CHAOS :

Piochez deux cartes de chaque paquet Compétence (sauf Trahison) ; sans les consulter, mélangez-les pour former le paquet Chaos. Posez celui-ci sur son emplacement du plateau.



9. CHOIX DES PERSONNAGES :

Désignez 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. Rangez les fiches Personnage restantes dans la boîte.

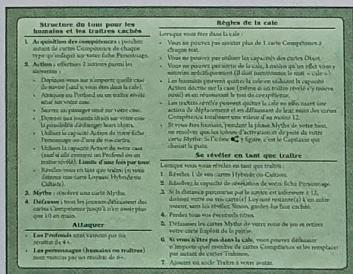


CHOISIR LES PERSONNAGES

Il est important de constituer un groupe aux compétences variées. Les joueurs sont encouragés à prendre en compte les compétences des personnages déjà attribués lorsqu'ils choisissent le leur.

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



Fiche Personnage



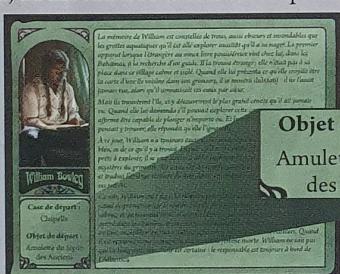
Carte Exploit



Avatar

11. RÉCOLTE DES OBJETS :

Chaque joueur récupère dans le paquet Objet l'objet indiqué au dos de fiche Personnage et le pose face visible dans sa zone de jeu. Mélangez les cartes Objet restantes pour créer le paquet Objet et placez-le près du plateau, au niveau de l'icône correspondante.



Fiche Personnage (dos)

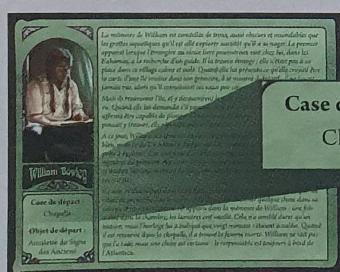


Carte Objet de départ



12. PLACEMENT DES PERSONNAGES :

Chaque joueur place l'avatar de son personnage sur le plateau, sur la case de départ indiquée au dos de sa fiche Personnage.



Fiche Personnage (dos)



13. PIOCHE DES CARTES COMPÉTENCE* :

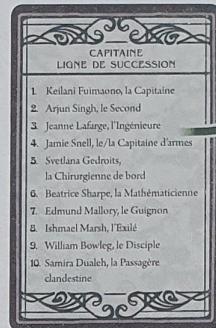
En commençant par le voisin de gauche du joueur actif et en continuant en sens horaire, chaque joueur (à l'exception du joueur actif) pioche trois cartes de son choix parmi son lot de compétences. Le joueur actif commence la partie sans aucune carte Compétence en main.



William Bowleg choisit de piocher deux cartes Connaissance et une carte Volonté pour constituer sa main de départ.

14. CRÉATION DU PAQUET ÉTAPE :

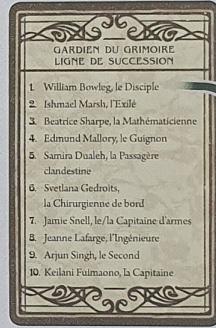
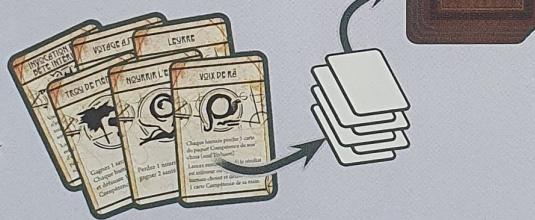
Mélangez les cartes Étape et donnez le paquet, ainsi que la carte Titre Capitaine, au joueur dont le personnage est le plus haut dans la Ligne de succession (voir le dos de la carte Capitaine).



Exemple de personnages pour une partie à 3 joueurs

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).



Exemple de personnages pour une partie à 3 joueurs

16. CRÉATION DU PAQUET LOYAUTÉ* :

Créez le paquet Loyauté en réunissant les cartes Loyauté listées ci-dessous en fonction du nombre de joueurs.

Cartes Loyauté Hybride	1	1	2	2
Cartes Loyauté Cultiste	0	1	0	1
Cartes Loyauté Humain	5	6	8	9



Contenu du paquet Loyauté pour une partie à 3 joueurs

17. DISTRIBUTION DES CARTES LOYAUTÉ* :

Mélangez le paquet et distribuez une de ses cartes à chaque joueur, face cachée. Tous les joueurs doivent consulter leur carte Loyauté en même temps. Lorsqu'ils ont terminé, ils la reposent face cachée dans leur zone de jeu.

*Les étapes 13, 16 et 17 diffèrent de celles du Livret d'Apprentissage. Pour votre première partie, suivez les instructions de mise en place du livret plutôt que celles de ce guide.

INDEX

Cet index fait référence aux numéros de règles plutôt qu'aux pages. Le nombre indiqué après chaque entrée correspond au numéro d'un paragraphe du glossaire.

A

- Abysses, les 1.0
- actions, 2.0
 - humain, 2.2
 - attaquer, 6.0
 - capacités Action, 11.0
 - échanger des objets, 2.6
 - sauver un passager, 41.7
 - se déplacer, 2.3
 - utiliser une case, 2.8
 - traître révélé, 2.9
 - attaquer, 6.0
 - capacités Action, 11.0
 - se déplacer, 2.10
 - vaincre un passager, 2.12
- activations, 3.0
 - icône d'activation, 17.21
 - Mère Hydra, 3.5
 - dans les Abysses, 3.8
 - Père Dagon, 3.9
 - dans les Abysses, 3.12
 - Profonds, 3.13
 - dans les Abysses uniquement, 3.18
 - adjacence, 4.0
 - agresseur, 6.3
 - seuil de réussite, 49.2
 - améliorations, 18.6
 - âmes, 46.0
 - arrière du navire, 5.0
 - Arrivée, 44.8
 - attaquer, 6.0
 - résoudre, 6.2
 - avancer la piste, 44.1
 - avant du navire, 7.0

B

- Bannir, 44.12
- but du jeu, 8.0
 - objectif du cultiste, 8.10
 - objectif des humains, 8.3
 - objectif des hybrides, 8.9
 - objectif des Profonds, 8.5

C

- cabine du capitaine, 11.3
- cale, 9.0
 - cartes Compétence, 9.12, 9.13
 - objets, 9.6
 - phase de Mythe, 9.7
 - quitter la cale, 9.4
 - tests de compétence, 9.5
 - titres, 9.2
- cambuse, 11.3
- capacités, 10.0
 - consulter, 10.7
 - doit / devez, 10.6
 - ensuite / puis, 10.9
 - gagner des capacités, 10.11
 - interpréter, 10.1
 - limite, 10.10
 - ne peut pas / ne pouvez pas, 10.3
 - peut / pouvez, 10.4
 - pour / afin de, 10.5
 - relancer (le dé), 24.2
 - si possible, 10.8
 - timing, 10.13
 - vous, votre et vos, 10.2
- capacités Action, 11.0

- capacités de révélation, 12.0

Capitaine, 51.5

- cf.* titres
- carburant, 46.0
- cartes
 - améliorations, 18.6
 - capacités, 10.0
 - Chaos, 40.0
 - Compétence, 13.0
 - Étape, 14.0
 - Exploit, 15.0
 - Loyauté, 16.0
 - Mythe, 17.0
 - Objet, 18.0
 - Sort, 19.0
 - Titre, 51.0
- cartes Compétence, 13.0
 - capacités, 13.4
 - cartes Trahison, 20.0
 - dans la cale, 9.12, 9.13
- cartes Connaissance, 13.0
- cartes Étape, 14.0
- cartes Exploit, 15.0
- cartes Force, 13.0
- cartes Influence, 13.0
- cartes Loyauté, 16.0
- cartes Mythe, 17.0
 - crise, 17.7
 - crises Choix, 17.11
 - crises Combinaison, 17.18
 - crises Test de compétence, 17.14
 - icône d'activation, 17.21
 - icône de piste, 17.25
 - spécifiques à un personnage (vertes), 17.4
- cartes Objet, 18.0
 - améliorations, 18.6
 - capacités, 18.3
 - dans la cale, 9.6
- cartes Observation, 13.0
- cartes Sort, 19.0
- cartes Trahison, 20.0
 - cf.* cartes compétence
- cartes Volonté, 13.0
- cases, 21.0
 - adjacence, 4.0
 - arrière du navire, 5.0
 - avant du navire, 7.0
 - cale, 9.0
 - capacités, 11.0
 - cases d'eau, 21.2
 - cases de navire, 21.8
 - cases de pont, 21.12
 - cases d'intérieur, 21.17
- flèches de déplacement, 29.0
- infirmerie, 32.0
 - utiliser les capacités (des cases), 11.3
- catégories, 18.5
- chapelle, 11.3
- compétences de soutien, 23.0
- compétences d'opposition, 22.0
- consulter, 10.7
- crise, 17.7
 - crises Choix, 17.11
 - crises Combinaison, 17.18
 - crises Test de compétence, 17.14
 - spécifique à un personnage, 17.4

- cultiste, 16

cultiste, 16

- cf.* traîtres révélés

D

- dé, 24.0
- relancer, 24.2
- timing, 10.14
- dégâts, 25
 - endommager le navire, 25.1
 - endommager une case, 25.2–25.7
 - réparer, 45.0
- déroulement du tour, 26.0
- humain
 - phase d'Acquisition des compétences, 26.4
 - phase d'Action, 26.5
 - phase de Mythe, 26.6
 - phase de Défausse, 26.7
- traître révélé, 26.9
 - phase d'Acquisition des compétences, 26.10
 - phase d'Action, 26.11
 - phase de Défausse, 26.12
- doit / devez, 10.6

E

- échanger des objets, 2.6
- effet Échec, 50.8
- effet Réussite, 50.8
- ennemis, 27.0
- ensuite / puis, 10.9

F

- fin de la partie, 28.0
- flèches de déplacement des Profonds, 29.0

G

- Gagner / remporter la partie, 8.0
- Gardien du Grimoire, 51.10
 - cf.* titres
 - générer (les Profonds), 30.0

H

- humains, 31.0
 - actions, 2.2
 - objectif, 8.3
- hybride, 16.3
 - objectif, 8.5
 - cf.* traîtres révélés

I

- infirmerie, 32.0
 - cartes Compétence, 32.1
 - quitter l'infirmerie, 32.2
- informations publiques, 33.0

J

- joueur, 34.0

L

- limite de capacité, 10.10
- limite de main, 35.0
- limites de matériel, 36.0
- lot de compétences, 37.0

M

- Mère Hydra
 - activer, 3.5
 - déplacement, 3.7
 - cf.* monarques
- mettre un passager en péril, 41.4
- mise en place, pages 20–23

monarques, 38.0

- monstres, 39.0
 - activer, 3.0
 - générer, 30.0
- réinitialiser la piste, 44.2
- relancer (le dé), 24.0
- réparations, 45.0
- ressources, 46.0
 - indique zéro, 28.0
- retarder la piste, 44.2
- retirer de la partie, 47.0
- réussite partielle, 50.8

N

- ne peut pas / ne pouvez pas, 10.3
- nourriture, 46.0

P

- paquet
 - cf.* cartes, paquet épuisé
- paquet Chaos, 40.0
 - paquet épuisé
 - cartes Compétence, 13.2
 - cartes Mythe, 17.6
 - cartes Objet, 18.4
 - cartes Sort, 19.2
 - paquet Chaos, 40.2
- passagers, 41.0
 - mettre en péril, 41.4
 - sauver, 41.7
 - vaincre, 41.8
- passerelle, 11.3
- perdre la partie, 8.0
- Père Dagon
 - activer, 3.9
 - déplacement, 3.11
 - cf.* monarques
- personnages, 42.0
 - cartes Mythe spécifiques, 17.4

peut / pouvez, 10.4

- phase d'Acquisition des compétences
 - humain, 26.4
 - dans l'infirmerie, 32.1
 - dans la cale, 9.12
 - traître révélé, 26.10
- phase d'Action
 - humain, 26.5
 - traître révélé, 26.11
- phase de Défausse
 - humain, 26.7
 - traître révélé, 26.12
- phase de Mythe, 26.6
 - dans la cale, 9.7
 - cf.* cartes Mythe

phase d'Éveil, 43.0

piste de périple, 44.4

piste de rituel, 44.9

pistes, 44.0

- icône de piste, 17.25
- piste de périple, 44.4
- piste de rituel, 44.9

plus assez de cartes

- cf.* paquet épuisé
- pour / afin de, 10.5
- Profonds
 - activer, 3.13
 - attaquer un humain, 3.14
 - endommager une case, 3.16
 - générer, 30.0

- limites de matériel, 36.2
- objectif, 8.5
- se déplacer, 3.17
- vaincre un passager, 3.15
- vaincu, 54.5

R

- réinitialiser la piste, 44.2
- relancer (le dé), 24.0
- réparations, 45.0
- ressources, 46.0
 - indique zéro, 28.0

réinitialiser la piste, 44.2

relancer (le dé), 24.0

réparations, 45.0

ressources, 46.0

indique zéro, 28.0

retarder la piste, 44.2

retirer de la partie, 47.0

réussite partielle, 50.8

réussite partielle, 50.8