# GRIMCOVEN

## RÈGLES DU JEU

# TABLE DES MATIÈRES


Qu'est-ce que Grimcoven ? ..... 3
Victoire et défaite ..... 3
Matériel ..... 4
Mise en place ..... 6
Tour de jeu ..... 11
Phase des Chasseurs ..... 11
- Dés des Chasseurs ..... 11
- Emplacements de dé ..... 11
- Résolution des actions et types d'action ..... 12
- Infliger des dégâts ..... 13
- Jetons de défense et de tactique ..... 13

Phase des ennemis ..... 14
- Événements ..... 14
- Sbires ..... 15
- Ennemis d'élite ..... 16
- L'Incarnation du Mal ..... 18

Phase des Lamentations ..... 21
- Étape de Corruption ..... 21
- Perdition finale ..... 21
- Étape d'Évolution ..... 21

Phase de rafraîchissement ..... 22
- Rafraîchir les éléments de jeu ..... 22
- Gérer les états ..... 22
- États et Perversion ..... 22

Autres règles ..... 23
Plateau de jeu ..... 23
- Terrain et cases spéciales ..... 23
- Environnement ..... 24
- Blessures critiques et mort des Chasseurs ..... 25
- Secrets ..... 25
- Compagnons ..... 25
- Fin de scénario ..... 25

Chasseurs ..... 26
- Règles spécifiques aux Chasseurs ..... 27

Modes de jeu ..... 30
Prétendants ..... 31
Glossaire ..... 33
Épilogue ..... 34
Livret de Chasse ..... 35
Termes de jeu ..... 36
Icônes ..... 36
Jetons ..... 36




# CRÉDITS


**Jeu de :** Krzysztof Belczyk

**Licence détenue par :** Marcin Świerkot, Michał Matłosz

**Conception du jeu :** Krzysztof Belczyk

**Responsable du développement :** Wojciech Zieliński

**Tests et développement :** Michał Oracz, Piotr Chmielewski, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki

**Tests internes :** Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz, Filip Tomaszewski, Ernest Kiedrowicz, Andrzej Chojnowski, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Kinga Janik

**Tests supplémentaires :** Konrad Kozłowski, Szymon Tęcza, Michał Dzik, Wojciech Tomczuk, Łukasz Szczepanowski, Weronika Sobota, Paweł Brzozowski, Karol Lipski, Szymon Dominicki, Przemysław Golus, Grzegorz Dubec, Diego García, Marcin Ciućmański, Rigo Garcia, Szymon Sobota, Karolina Ścisłowicz, Alain Concepcion, Magdalena Romantowska, Olha Symon, Silvia Rodríguez, Ashley Hightower, Hanna Andrushchyshyna, Mateusz Wójcik, Filip Szawica, Rafał Kaczmarczyk, Martin Kielesiński, Michał Plata, Szymon Kulka, Krzysztof Piechnik, Jakub Błachut, Tymoteusz Hatala, Franciszek Stępniewski-Janowski, Łukasz Jach, Zuzanna Banasiak, Weronika Tiesler, Adrian Przednówek, Błażej Bernaś, Anna Lis-Wilkosz, Tymoteusz Muller, Marta Siennicka, Łukasz Styrna

**Conception narrative :** Marcin Mortka, Krzysztof Belczyk, Wojciech Zieliński

**Écriture :** Marcin Mortka, Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz

**Relecture :** Tyler Brown, Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria Ślusarczyk

**Direction artistique :** Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

**Conception graphique :** Adrian Radziun, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Michał Oracz, Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Łukasz Styrna, Michał Stachowiak

**Illustrations :** Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak, Krzysztof Piasek, Jakub Witowski, Aleksander Brodziński, Maciej Łaszkiewicz, Agnieszka Szade

**Conception des personnages :** Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Agnieszka Szade, Piotr Orleański

**Modélisation 3D :** Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

**PAO :** Kinga Janik, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Katarzyna Janik, Angelika Kajmowicz, Alicja Filip

**Production :** Jacek Szczypiński, Witold Chudy, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

**Logistique :** Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

**Relations publiques et communication :** Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

**Service client :** Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz, Bartłomiej Giercarz

**Gestion du projet :** Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

**Soutien moral :** Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais, Kamil Cieśla, Paweł Samborski

**Un grand merci à :** Andrzej Klimek, Martin Fučík, Matthias Schrammek, Michał « Niedzwiedz » Michalski, Georgi « Grebeny » Teofilov, Michał Szewczyk, Filip Cyrus Madej et tous ceux qui nous ont soutenus durant la création et le développement du jeu, et en particulier notre fabuleuse communauté sur Discord !

**Version Française :** Riotloc

**Traduction française :** Eric Holweck

**Relecture de la version française :** Bérangère Holweck

**Vérification de la version française :** Eric Holweck

**PAO de la version française :** Krzysztof Klemiński

**Coordination de la traduction :** Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Alexander Bolotin

# Qu'est-ce que Grimcoven ?

*De mon plein gré et sain de corps et d'esprit, je fais ce serment solennel :*

*À la Grande Chasse, je jure fidélité éternelle.*

*Face à la peur, jamais ne faiblirai.*

*Face à la mort, jusqu'au bout me battrai.*

*Face à l'appel des Lamentations, je résisterai à la tentation.*

*Et si jamais je viens à faillir à mon devoir, compagnons,*

*Mettez ma tête à prix pour que point Corruption ne perdure.*

*Tel est mon serment de Chasseur de l'Ordre Obscur.*

**Grimcoven** est un implacable jeu d'affrontement de boss contenant des éléments de jeu de rôle. Chaque partie est basée sur l'un des nombreux scénarios possibles, qui tous proposent un monde distinct et les menaces qui vont avec, ainsi que des règles différentes. Mais l'objectif demeure à chaque fois le même : vaincre l'Incarnation du Mal, survivre et résister à la redoutable tentation des Lamentations.

Dans chaque partie, vous devrez affronter une terrifiante entité, l'**Incarnation du Mal**, soutenue par un **ennemi d'élite** et des hordes de sbires émergeant de l'ombre et de failles dans le tissu de la réalité.

Chaque tour de jeu commence par un jet de **dés** déterminant les ressources dont vous disposez. À vous, ensuite, de les utiliser pour effectuer des actions, déclencher vos capacités et planifier la meilleure stratégie pour survivre et, bien sûr, l'emporter.

Vous aurez aussi l'occasion de récupérer des **Lamentations**, volutes d'une étrange substance prise de pulsations qui se nourrit de la souffrance des êtres vivants. Vous les obtiendrez en affrontant vos ennemis et en explorant des Failles béantes, et elles vous confèreront un pouvoir dépassant l'entendement. Mais leur puissance corruptrice est terrifiante, et elles vous amèneront toujours plus près du point de non-retour, jusqu'à ce que vous risquiez de basculer dans le camp de l'ennemi.

Les Lamentations vous permettent d'accroître vos capacités et d'acquérir de nouveaux dés et cartes Action, mais elles annihilent peu à peu votre humanité. Impossible de vous en passer, cependant, car vos ennemis ne cessent de devenir plus puissants au fur et à mesure que le combat avance.

Telle est votre profession. Et tel est votre monde, plein de danger et exigeant de terribles sacrifices.

Rassemblez un groupe de **Chasseurs**, choisissez vos **armes** et votre **armure**, et lancez la Chasse. Mais attendez-vous à devoir livrer un combat terrible dès les premiers instants. Certains tomberont peut-être au premier tour de combat, car ce monde est d'une brutalité sans pareille, et la mort est toujours là, toute proche. Beaucoup de Chasseurs décèdent dans l'exercice de leurs fonctions.

Le champ de bataille n'est pas uniquement constitué de ruines et de combattants. Le **terrain** est varié et peut avoir un impact sur le combat. Au milieu des forêts, des marais et des fissures dans le sol, vous trouverez également des **portails** anciens reliant divers points du plateau de jeu, des **trésors** qui vous permettront de récupérer des objets utiles, et parfois même des personnages disparus, des machines mystérieuses, des ruines oubliées ou d'étranges lieux de pouvoir. Utilisées au bon moment, toutes ces choses pourraient bien inverser le cours du combat et vous conférer un avantage décisif… à moins qu'elles ne vous transforment irrémédiablement.

# Victoire et défaite

*Chassez les Incarnations du Mal et affrontez-les jusqu'à votre dernier souffle.*

La partie s'achève quand les Chasseurs parviennent à tuer l'Incarnation du Mal qu'ils affrontent ou lorsque l'une des conditions suivantes se produit :

- Les Chasseurs se retrouvent à court de temps (vous devez piocher une carte Événement alors que la pioche Événement est vide).
- L'un des Chasseurs meurt (voir page 25).

De plus, chaque Incarnation du Mal peut ajouter des conditions de victoire ou de défaite au scénario.

Une fois le scénario terminé, lisez l'épilogue correspondant, selon que les Chasseurs ont gagné ou perdu.

## Modes de jeu

Grimcoven vous permet de jouer comme vous l'entendez, en vous proposant deux modes de jeu principaux pour ce qui est de la durée des parties :

**Chasse prolongée :** temps de partie estimé de 2 à 4 heures. Cela vous permet de jouer le début, le milieu et la fin de la Chasse. Les instructions de mise en place des pages suivantes correspondent à ce mode.

**Chasse rapide :** temps de partie estimé de 1 à 2 heures. Vous commencez directement en milieu de partie, alors que le combat entre Chasseurs et Incarnation du Mal est déjà en cours. Cela nécessite quelques petites modifications par rapport à la mise en place classique, et ce mode est un peu plus complexe au début.

De nombreuses options supplémentaires permettent également de rendre la partie plus facile ou plus difficile, selon vos préférences. Toutes les informations nécessaires pour procéder à la mise en place du **mode facile**, du **mode difficile** ou de la **Chasse rapide** sont détaillées à la page 30.

# Premiers pas

Afin de mieux comprendre les bases du jeu, nous ne saurions trop vous recommander de regarder nos vidéos expliquant comment ranger le contenu de la boîte de base et comment jouer à Grimcoven.

Pour ce faire, scannez le QR code ci-dessous. Cela vous emmènera directement aux vidéos sur Grimcoven de notre site Internet :

# MATÉRIEL

## 7 plateaux

** Remarque : en fonction de la version du jeu que vous possédez, ces plateaux sont soit simple couche, soit double couche.*



1 plateau d'Incarnation du Mal (simple couche ou double couche)*



5 plateaux de Chasseur (simple couche ou double couche)*



Plateau d'adjoint (solo)

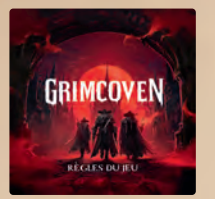
## Livres




6 livrets de Chasse




Livret de Scénario d'initiation




Ce livret de règles



Feuille de Chasse

## Marques

** Remarque : en fonction de la version du jeu que vous possédez, vos marques sont en carton ou en plastique.*



5 marques de Corruption



5 marques d'Assistance*



10 marques universelles*

## 66 dés



60 dés de Chasseur (4 couleurs différentes)



4 dés des ennemis

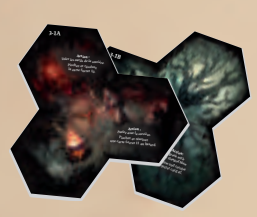


2 dés Technologie

## 30 tuiles Plateau de jeu double face



23 tuiles Terrain (Forêt, Marécage, Cimetière, Cours d'eau, Brouillard, Obstacle, Eau profonde, Pont)



2 tuiles Zone spécifique

## Tuiles Chasseur




4 tuiles Instrument de torture/Nuée



1 tuile Estomac




6 tuiles Chasseur

## Figurines

** Remarque : en fonction de la version du jeu que vous possédez, votre boîte comprend soit des figurines et des modèles réduits, soit des standees. Notez que, par la suite, ce livret utilisera systématiquement le terme de « figurines » pour ces éléments du jeu.*



6 figurines/standees d'Incarnation du Mal



6 figurines/ standees* de Chasseur



6 figurines/standees* de Chasseur corrompu



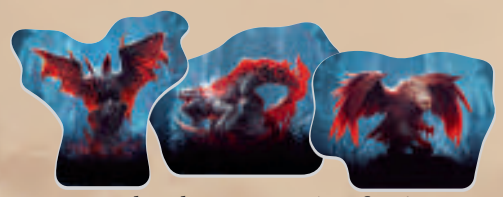
4 figurines/standees* d'ennemi d'élite



16 figurines/standees* de sbire



4 modèles réduits/ standees* de portail



7 standees de compagnon/et 1 figurine de compagnon*



12 standees d'éléments de l'environnement

## Cartes

### Cartes de format spécial



36 cartes Caractéristiques d'Incarnation du Mal



6 cartes Caractéristiques d'adjoint



20 intercalaires

### Cartes de grande taille



10 aides de jeu



12 cartes Ennemi d'élite

### Cartes standard



166 cartes Évolution de Chasseur



38 cartes Objet de Chasseur



21 cartes Événement



25 cartes Environnement



222 cartes Attaque



36 cartes Attaque finale



36 cartes Opportunité



48 cartes Stade



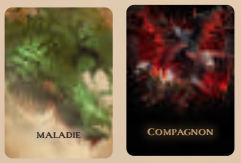
12 cartes Sbire



20 cartes Corruption



54 cartes Secret



60 autres cartes

## Jetons et réglettes



20 jetons de dégâts (1, 3 et 10)



37 jetons de défense (2 et 4)



10 jetons de tactique



40 jetons de Lamentation




5 standees d'ordre de jeu



15 jetons de Perversion



45 jetons d'état (Brûlure, Étourdissement et Malédiction)



8 jetons de trésor



8 jetons de Faille de Lamentation



4 réglettes de niveau d'Incarnation du Mal



8 réglettes de niveau d'ennemi d'élite



4 jetons de Personnalité



6 jetons Aile (3 blancs, 3 noirs)



10 jetons de balle



5 jetons de Soif de sang



2 jetons de quête



Jeton Premier joueur




Jeton Occupés

# Mise en place

### Scénario d'initiation

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le livret de *Scénario d'initiation*, qui vous guidera pour vous aider à mieux vous y retrouver dans le matériel, les éléments du jeu et les règles.

## Choix du scénario

Prenez la **feuille de Chasse** et choisissez une Incarnation du Mal. Chacune de ces dernières vous propose 5 scénarios différents, le premier étant le plus facile et le cinquième étant le plus difficile. Choisissez l'un de ces scénarios ou prenez-en un au hasard. Cela fait, prenez le **livret de Chasse** correspondant à votre Incarnation du Mal et référez-vous au scénario choisi pour procéder à la mise en place de la partie.

Le livret de Chasse regroupe toutes les règles spéciales pour votre Incarnation du Mal, ainsi que la disposition du plateau de jeu et la liste du matériel pour chaque scénario. Vous y trouverez également des règles additionnelles ne figurant pas dans la procédure de mise en place normale, ci-dessous.

## Mise en place du scénario

Les pages qui suivent vous indiqueront comment procéder à la mise en place du scénario que vous avez choisi. Vous n'y trouverez toutefois pas la liste du matériel nécessaire, cette dernière figurant dans le livret de Chasse, en fonction de l'Incarnation du Mal et du scénario que vous avez choisis. Pour votre première mise en place, nous vous recommandons de vous munir à la fois de ce livret de règles, qui vous guidera tout le long du processus, et du livret de Chasse, qui vous indiquera le matériel à utiliser. Par la suite, une fois que vous saurez comment procéder à la mise en place d'un scénario, il vous suffira d'utiliser le livret de Chasse pour préparer votre partie.



## Préparation du plateau de jeu

1. Créez le plateau de jeu de la partie à l'aide des **tuiles Plateau de jeu**, en vous référant aux codes mentionnés sur les tuiles et au schéma indiqué dans le livret de Chasse. La plupart des plateaux de jeu utilisent également une tuile Zone spécifique, que vous ajouterez plus tard. Celle-ci est souvent déterminée aléatoirement, auquel cas son code est remplacé par un point d'interrogation.
2. **Failles de Lamentation** : disposez des **jetons de Faille** au hasard, face visible, aux endroits indiqués dans le livret de Chasse.




3. **Portails** : placez un **modèle réduit de portail** sur chaque case s'ornant d'un symbole de portail dans le livret de Chasse.



4. **Lamentations** : disposez des **Lamentations** sur le plateau de jeu, en fonction du nombre de joueurs :
   - 2 ou solo : placez 1 Lamentation sur chaque Faille de Lamentation paire.
   - 3 : placez 1 Lamentation sur chaque Faille de Lamentation paire, plus 1 autre sur la Faille n° 7.
   - 4 : placez 1 Lamentation sur chaque Faille de Lamentation paire, plus 2 autres sur les Failles n° 1 et 7.
   - 5 : placez 1 Lamentation sur chaque Faille de Lamentation.
5. **Trésors** : disposez 1 **jeton de trésor** au hasard sur chaque case s'ornant d'un symbole de trésor dans le livret de Chasse.



## Préparation de l'environnement

Prenez le paquet de cartes Environnement et piochez-en le nombre indiqué dans le livret de Chasse. Les cartes Environnement sont réparties en 3 catégories en fonction de la façon dont elles sont utilisées dans le jeu et lors de la préparation de partie : *Terrain*, *Point de repère* et *Zone spécifique*.

6. **Terrain** : piochez 1 carte au hasard pour chaque type de terrain du scénario, révélez-les et suivez les instructions de mise en place. Cela fait, placez ces cartes à côté du plateau de jeu. Chacune affectera toutes les cases du type de terrain auquel elle correspond.
7. **Point de repère** : piochez 1 carte par case présentant un élément spécial sur le schéma de préparation du scénario, retournez-les et suivez les instructions de mise en place. Le plus souvent, ces cartes vous indiqueront de prendre un modèle réduit (ou un jeton) et de le placer à l'endroit indiqué. Cela fait, placez ces cartes à côté du plateau de jeu, de préférence à côté du modèle réduit mentionné par chacune d'entre elles.
8. **Zone spécifique** : piochez 1 carte et ajoutez la tuile de 3 cases correspondante au plateau de jeu. En règle générale, vous devrez ensuite défausser cette carte. Certains scénarios vous indiqueront de placer une tuile spécifique, qui sera alors signalée par un code.



# Préparation des ennemis




## Préparation des événements

**1a.** Prenez toutes les **cartes Événement** dans la boîte.

**2a.** Mettez de côté les 3 **cartes Événement spécifiques à votre Incarnation du Mal** (qui arborent le nom et l'illustration de cette dernière côté verso).

**3a.** Ajoutez des **cartes Événement** au hasard (liées à d'autres Incarnations du Mal non présentes dans le scénario) en suivant les instructions du livret de Chasse. Rangez les cartes Événement restantes dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant le scénario.

**4a.** Mélangez le **paquet Événement** ainsi créé et placez-le à côté du plateau de jeu.

**5a.** Placez le standee *Étape I : événements* près du paquet Événement.




## Préparation des sbires

**1b.** Prenez 1 **carte Sbire** suivant ce que vous indique le livret de Chasse et placez-la, face visible, à côté du plateau de jeu. Rangez les autres **cartes Sbires** dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant le scénario.
*Remarque : il existe 2 types de sbires, les Condamnés et les Morts-vivants. Les Morts-vivants sont plus complexes et plus difficiles à vaincre.*

**2b.** Prenez les 8 **figurines de sbire** correspondant au type de sbire indiqué et placez-les à côté de la carte Sbire. Notez que chaque type de sbire (Condamnés et Morts-vivants) a deux poses différentes pour ce qui est de ses figurines. Rangez les figurines restantes dans la boîte.

**3b.** Placez les sbires de départ sur le plateau de jeu en procédant comme suit : prenez 2 figurines de sbire par Chasseur (jusqu'à un maximum de 8, même pour une partie à 5 joueurs). Puis, en commençant par la Faille de Lamentation 1 et en procédant par ordre croissant, placez une figurine de sbire par Faille jusqu'à ce que vous n'en ayez plus à disposer.

**4b.** Placez le standee *Étape II : sbires* à côté de la carte Sbire.



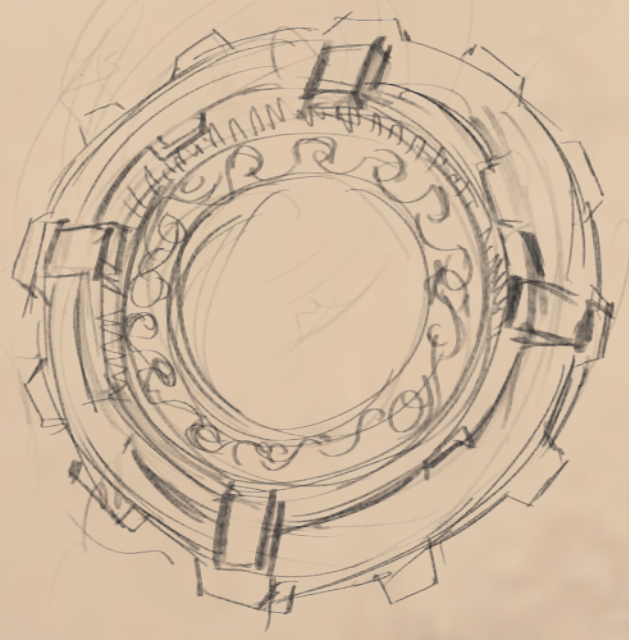

## Préparation de l'ennemi d'élite

**1c.** Prenez 1 **carte Ennemi d'élite** en accord avec le livret de Chasse (certains scénarios vous demanderont de prendre un ennemi d'élite spécifique) et placez-la à côté du plateau de jeu.

**2c.** Placez la figurine d'ennemi d'élite correspondante comme indiqué sur le schéma de mise en place. Certains scénarios vous demanderont peut-être de placer la carte Ennemi d'élite face cachée, en posant une marque universelle dessus. Dans ce cas, l'ennemi d'élite ne sera pas présent au début du scénario ; il arrivera plus tard.

**3c.** Placez la **réglette de niveau de l'ennemi d'élite**, en forme de L, sous la carte de ce dernier, comme sur l'illustration ci-dessus. Le niveau de l'ennemi d'élite est normalement égal au moins 1. Autrement dit, niveau 1 pour une partie en solo ou à deux joueurs, niveau 2 pour une partie à trois joueurs, et ainsi de suite.

**4c.** Placez le standee *Étape III : ennemis d'élite* à côté de la carte Ennemi d'élite.






## Préparation de l'Incarnation du Mal

**1d.** Placez le **plateau de l'Incarnation du Mal** à côté du plateau de jeu.

**2d.** Placez la **carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal** (avec le numéro du scénario indiqué au verso) à l'emplacement prévu à cet effet.

**3d.** Placez la **réglette de niveau de l'Incarnation du Mal** sous le plateau de cette dernière. Le niveau de l'Incarnation du Mal est normalement égal au 👥 moins 1. Autrement dit, niveau 1 pour une partie en solo ou à deux joueurs, niveau 2 pour une partie à trois joueurs, et ainsi de suite.

**4d.** Prenez toutes les cartes rangées derrière l'**intercalaire de l'Incarnation du Mal** choisie.

**5d.** Prenez toutes les **cartes Stade** de cette Incarnation du Mal, et mélangez-les pour créer un **paquet Stade**, que vous poserez ensuite, face cachée, à l'emplacement approprié du plateau de l'Incarnation du Mal.

**6d.** Prenez la **carte Attaque finale** mentionnée dans le livret de Chasse et placez-la, face cachée, à l'**emplacement du paquet Attaque** du plateau de l'Incarnation du Mal. Rangez les autres cartes Attaque finale dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant le scénario.

**7d.** Prenez la **carte Opportunité** indiquée dans le livret de Chasse et placez-la, face visible, à l'**emplacement Tour en cours** du plateau de l'Incarnation du Mal. Rangez les autres cartes Opportunité dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant le scénario.

**8d.** Créez le **paquet Attaque** de l'Incarnation du Mal. Pour ce faire, prenez, au hasard, le nombre de cartes de chaque niveau indiqué dans le tableau du livret de Chasse, en fonction du nombre de Chasseurs. Remettez toutes les cartes non utilisées dans la boîte.
*Remarque : les cartes Attaque sont réparties en trois niveaux, signalés par le nombre de points rouge au verso de chacune d'entre elles.*

**9d.** Mélangez le paquet Attaque de l'Incarnation du Mal ainsi constitué et placez-le, face cachée, sur la carte Attaque finale, à l'emplacement du paquet Attaque.

**10d.** Remplissez la **piste d'attaque de l'Incarnation du Mal**. Placez la première carte du paquet Attaque face visible à l'emplacement *Tour en cours*, en recouvrant la carte Opportunité. Puis, piochez la carte suivante du paquet Attaque et placez-la, face visible, à l'emplacement *Tour suivant*.

**11d.** Suivez les instructions spécifiques à l'Incarnation du Mal dans le livret de Chasse.

**12d.** Placez le standee *Étape IV : Incarnation du Mal* à côté de l'emplacement *Tour en cours* du plateau de l'Incarnation du Mal.

**13d.** Placez le standee *Étape V : piste temporelle* à l'emplacement Début de la **piste temporelle** de la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal.

**14d.** Placez la **figurine de l'Incarnation du Mal** sur le plateau de jeu, comme indiqué dans le livret de Chasse.

## Préparation des Chasseurs

Chaque joueur :

**1e.** Prend le **plateau de Chasseur** de la couleur de son choix et le place devant lui.

**2e.** Choisit un Chasseur et prend sa tuile, tous ses éléments de jeu spéciaux et toutes les cartes Objet et Évolution rangées derrière son intercalaire (voir la description des Chasseurs, page 26).

**3e.** Place sa tuile Chasseur au centre de son plateau de Chasseur.

**4e.** Met son cadran de au maximum de de son Chasseur. Le joueur ayant le plus faible maximum de points de vie prend le jeton **Premier joueur**.

**5e.** Prend la **marque d'Assistance** de la même couleur que son plateau et la place à l'emplacement prévu à cet effet.

**6e.** Prend une **marque de Corruption** et la place à l'emplacement 0 de sa **piste de Corruption**.

**7e.** Mélange son paquet Évolution et le place, face cachée, à côté de son plateau de Chasseur.

**8e.** Prend 2 **aides de jeu** (Ordre de jeu et Actions de base) et les place près de sa zone de jeu.

**9e.** Choisit ses objets de départ : 1 **carte Arme** et 1 **carte Armure**, après quoi il remet les cartes Objet restantes dans la boîte. Cela fait, il place les deux cartes qu'il a choisies, face visible, à côté de son plateau de Chasseur, et prend les **dés** indiqués dans la case Dés de départ, en haut à droite de chacune de ces cartes.

**10e.** Place sa figurine de Chasseur sur une case de départ du plateau de jeu, en suivant les instructions du scénario.

**11e.** Achève sa mise en place par la phase de préparation spécifique à son Chasseur, le cas échéant (voir Règles spécifiques à chaque Chasseur, page 27).

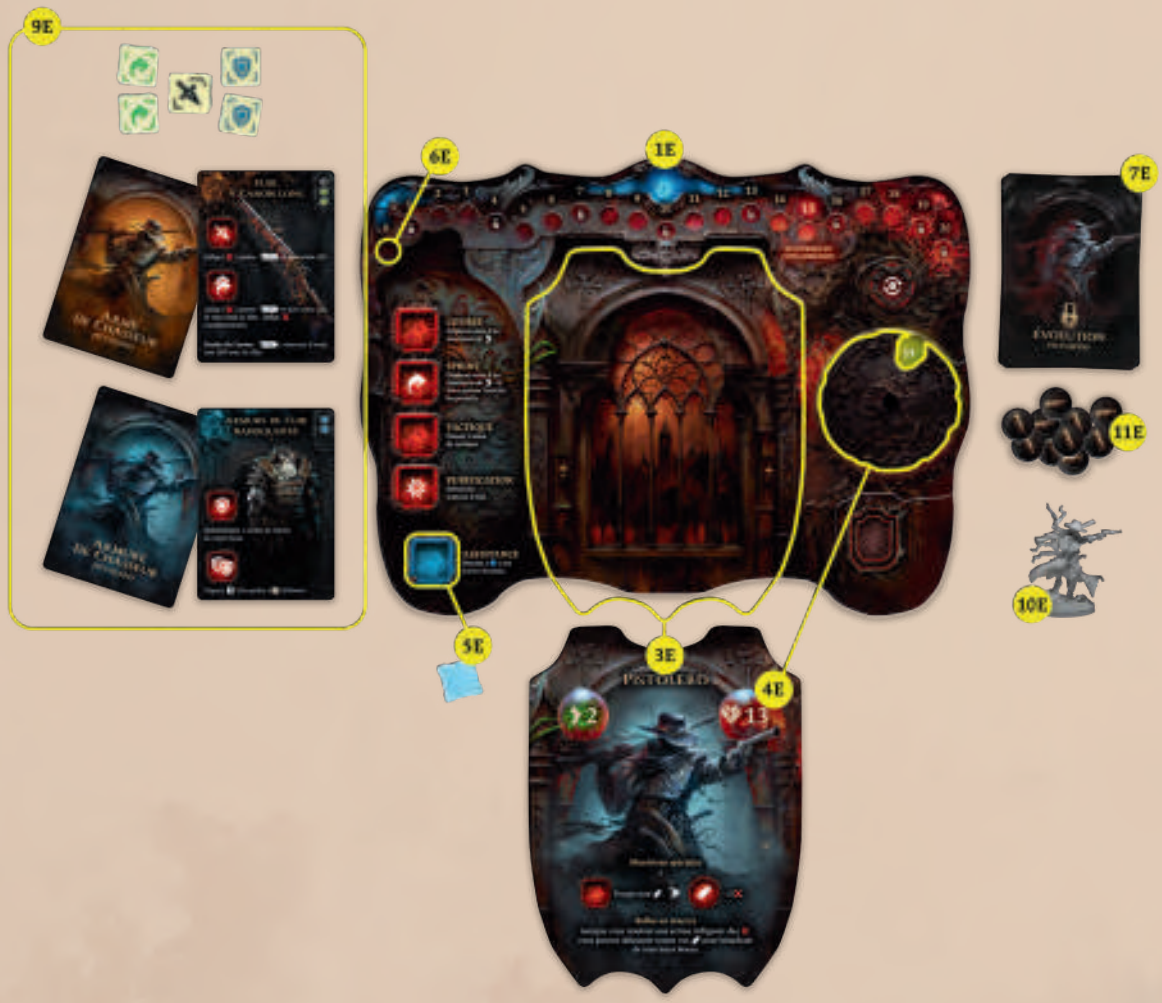
## Finalisation de la mise en place

1. Mettez tous les dés et les jetons restants à côté du plateau de jeu.
2. Prenez le **paquet Corruption**, mélangez-le et placez-le, face cachée, à côté du plateau de jeu.
3. Prenez le **paquet Secret**, ne le mélangez SURTOUT PAS et placez-le, face cachée, à côté du plateau de jeu.
4. Vous pouvez désormais inclure les règles du mode solo, de la Chasse rapide, du mode difficile ou du mode facile. Pour ce faire, reportez-vous à la page 30.

### Prologue

Lisez cette section après avoir fini la mise en place. Vous y trouverez un bout d'histoire lié à l'Incarnation du Mal que vous allez affronter et au scénario que vous êtes sur le point de jouer.

Cela fait, chaque joueur lance ses dés. Commencez la partie par la phase des Chasseurs.



# Tour de jeu

Les éléments utilisés dans le jeu sont limités en nombre. S'il n'y en a plus dans la réserve, ne prenez rien pour les remplacer. Dans la plupart des cas, il vous suffit d'ignorer l'effet correspondant. En revanche, si un Chasseur doit recevoir un jeton d'état ou de Perversion et qu'il n'y en a plus, il subit des dégâts à la place.

Les règles figurant sur les cartes et autres éléments du jeu peuvent différer de celles de ce manuel. Dans ce cas, ce sont les indications sur les éléments du jeu qui prévalent.

Icône importante : . Cette icône représente le nombre de Chasseurs présents dans la partie, et elle doit donc être lue comme un chiffre (par exemple, « 3 » dans une partie à trois joueurs). Elle permet de modifier l'importance de certains effets et donc la difficulté du jeu, en fonction du nombre de joueurs.

Chaque tour de jeu se décompose en quatre phases qui se déroulent toujours dans le même ordre :

1. **Phase des Chasseurs** : au cours de cette phase de jeu, les Chasseurs jouent à tour de rôle et accomplissent des actions leur permettant par exemple de se déplacer ou d'attaquer, afin de vaincre leurs ennemis et de finir par tuer l'Incarnation du Mal pour l'emporter.
2. **Phase des ennemis** : une fois que les Chasseurs ont fini de jouer, c'est aux ennemis de le faire. Pour commencer, les événements sont résolus, après quoi tous les ennemis (sbires, ennemi d'élite et Incarnation du Mal) sont activés.
3. **Phase des Lamentations** : au cours de cette phase, tous les Chasseurs résolvent les effets de la Corruption et de la Perversion (conséquence de l'utilisation des Lamentations) qui les affectent le cas échéant. C'est également au cours de cette phase que vous pouvez utiliser des Lamentations pour rendre votre Chasseur plus puissant.
4. **Phase de rafraîchissement** : enfin, au cours de cette phase, les Chasseurs rafraîchissent leurs actions, récupèrent leurs dés, résolvent les effets des états le cas échéant, et se préparent pour le tour suivant.

# Phase des Chasseurs

## Séquences d'actions des Chasseurs

Les Chasseurs jouent dans l'ordre, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier joueur. Pour ce faire, chaque Chasseur effectue **exactement 2 actions**. Puis, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. **Les Chasseurs peuvent jouer autant de fois qu'ils le souhaitent (à raison de 2 actions par séquence), du moment qu'il leur reste des dés et/ou actions disponibles.**

Si un Chasseur n'a plus aucune action à accomplir ou s'il choisit de ne plus rien faire, il doit **passer**. À ce moment, il défausse tous ses dés actifs restants et ne peut plus accomplir la moindre action durant cette phase. Les autres Chasseurs continuent à jouer l'un après l'autre jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Quand il ne reste plus qu'un seul Chasseur en jeu, il peut enchaîner autant de séquences d'actions qu'il le souhaite, tant qu'il lui reste des actions. Cette phase se termine dès qu'il passe à son tour.

## Dés des Chasseurs

Durant la partie, vous utilisez des dés à 6 faces qui constituent vos ressources principales. Ces dés de Chasseur sont de 4 couleurs différentes, chacune représentant un domaine d'expertise différent :

- – capacités offensives. Le symbole le plus présent sur ces dés est .
- – vitesse et dextérité. Symbole le plus présent : .
- – capacités défensives. Symbole le plus présent : .
- – capacités arcaniques. Symbole le plus présent : .

## Emplacements de dé

Pour pouvoir utiliser une action, il est nécessaire de placer un dé à un emplacement arborant le même symbole. Certaines actions nécessitent plusieurs dés pour pouvoir être activées. Les emplacements possibles sont les suivants :

- 
  - — Peut être activé par un dé avec n'importe quel symbole.
- 
  - — Un dé avec le bon symbole doit être utilisé pour pouvoir activer cette action. Il est également possible d'utiliser un dé avec un double symbole mais, dans ce cas, le second symbole est « perdu » (le Chasseur ne peut pas l'utiliser pour une autre action).
- 
  - — Un dé avec un double symbole ou deux dés avec le même symbole doivent être utilisés pour accomplir cette action. Si vous utilisez deux dés, empilez-les l'un au-dessus de l'autre à cet emplacement.

Certaines actions peuvent avoir plusieurs coûts d'activation possibles. Dans ce cas, vous pouvez acquitter celui que vous voulez pour effectuer l'action.

Notez toutefois que cette action ne peut être activée qu'une seule fois et doit ensuite être rafraîchie normalement pour pouvoir être réutilisée.



*Cette action peut être activée soit à l'aide de 2 (sur un même dé ou sur deux dés différents), soit grâce à + . Quelle que soit l'option que vous choisissez, vous ne pouvez pas utiliser l'autre par la suite pour accomplir une seconde fois l'action tant que celle-ci n'a pas été rafraîchie.*

## Rafraîchir ses actions et récupérer ses dés

Vous utilisez vos dés pour accomplir des actions. Ceux-ci peuvent être actifs, assignés ou défaussés en cours de partie :

- Dés actifs : dés que vous pouvez utiliser pour accomplir des actions.
- Dés assignés à des actions : indiquent que les actions correspondantes ont déjà été utilisées durant ce tour.
- Dés défaussés : inutilisables tant qu'ils n'ont pas été récupérés.



### Utiliser ses dés

Au début du tour, les joueurs ont accès à tous leurs dés, qu'ils assignent ensuite à des emplacements d'actions pour accomplir ces dernières, ou qu'ils défaussent pour résoudre certains effets.

### Rafraîchir ses actions

Les dés assignés à des actions peuvent être défaussés grâce à l'effet Rafraîchissement d'action. Vous pouvez également rafraîchir vos actions utilisant des marques universelles afin de défausser ces dernières. Cela vous permet de réutiliser ces actions.

### Récupérer les défaussés

Les dés défaussés peuvent être récupérés dans vos dés actifs grâce à l'effet Récupérer , auquel cas vous les lancez de nouveau et les mettez dans vos dés actifs.

# Résolution des actions et types d'action

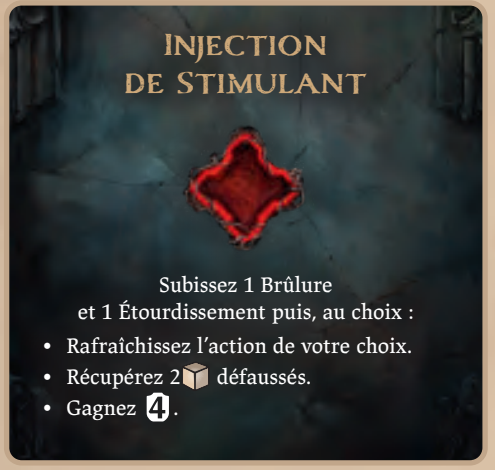
Les actions peuvent se trouver sur divers éléments du jeu : plateaux de Chasseur, tuiles Chasseur, cartes Évolution, Objet ou Environnement, tuiles servant à créer le plateau de jeu, et ainsi de suite.

Lorsque vous accomplissez une action, elle doit être résolue dans sa totalité avant que vous puissiez en effectuer une autre. Les effets d'une action sont résolus de gauche à droite et de haut en bas. Si une action ou un effet indique « défaussez X pour… », il est nécessaire de défausser l'élément de jeu X pour pouvoir résoudre l'effet.

Les actions les plus courantes sont celles qui s'accompagnent d'emplacements de dés permettant de les déclencher. Pour pouvoir les accomplir, il est nécessaire de leur assigner un ou plusieurs dés avec les bons symboles. Une fois le ou les dés placés, l'effet de l'action est résolu. Vous avez toujours la possibilité d'utiliser plusieurs dés afin d'obtenir tous les symboles nécessaires pour pouvoir effectuer une action.

Certaines actions sont également gratuites, auquel cas il suffit de les choisir pour pouvoir les accomplir. Elles sont signalées de deux manières différentes :

### Actions avec un emplacement de marque universelle




Ces actions sont gratuites mais ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour. Lorsque vous en choisissez une, assignez-lui une marque universelle (prise dans la réserve) afin de le signaler. Ce type d'action peut être rafraîchi normalement. Dans ce cas, défaussez la et l'action redevient utilisable.

### Actions accompagnées d'une description

**Action :** défaussez et
pour récupérer 1 défaussé.

Ces actions sont gratuites et se trouvent le plus souvent sur des cartes Secret ou des cartes Environnement. Notez toutefois que, si elles sont « gratuites », elles peuvent tout de même s'accompagner d'un coût lié à l'effet.

## Actions de base et action Assistance




Voici comment se présentent les actions de base et l'action Assistance, qui sont les mêmes pour chaque Chasseur :

### Course

Assignez n'importe quel dé (sans vous préoccuper de son symbole) à cet emplacement pour pouvoir utiliser cette action, puis déplacez votre Chasseur d'un nombre de cases égal (ou inférieur) à sa valeur de déplacement .

### Sprint

Assignez à cet emplacement un dé avec le symbole , puis déplacez votre Chasseur d'un maximum de +1 cases. Cette action permet également d'emprunter les portails : si vous vous trouvez sur une case avec un portail, votre Chasseur peut se déplacer sur n'importe quelle autre case avec un portail comme si les deux étaient adjacentes (passer d'un portail à l'autre ne coûte donc que 1 de ).

### Tactique

Assignez n'importe quel dé (sans vous préoccuper de son symbole) à cet emplacement pour pouvoir utiliser cette action, qui vous rapporte 1 jeton de tactique. Placez-le sur un emplacement de jeton de tactique libre. Vous pouvez le dépenser à n'importe quel moment pour relancer autant de que vous voulez parmi vos dés actifs.

### Purification

Assignez à cet emplacement un dé avec le symbole pour résoudre cette action. Cela fait, vous pouvez défausser jusqu'à 2 jetons d'état de votre choix de votre plateau de Chasseur.

### Assistance

Assignez n'importe quel dé (sans vous préoccuper de son symbole) à cet emplacement pour pouvoir utiliser cette action. Lorsque vous le faites, donnez votre marque d'Assistance au Chasseur de votre choix, qui la met avec ses dés actifs.

Une marque d'Assistance peut être utilisée à la place d'un dé. Dans ce cas, elle représente le même dé (avec le même symbole) que celui qui a été placé sur l'emplacement d'Assistance du plateau de Chasseur du joueur qui vous a donné sa marque d'Assistance.

### Règles d'or du déplacement

Vous ne pouvez vous déplacer que d'une case vers une case adjacente (ou en franchissant un portail à l'aide de l'action Sprint).

Lorsque vous terminez votre action sur une case contenant un jeton de Lamentation ou de trésor, vous pouvez le récupérer. S'il y a un jeton d'état à cet endroit, vous devez le prendre. Vous ne récupérez pas les jetons des cases que vous traversez sans vous arrêter dessus.

Chaque case peut contenir jusqu'à 4 figurines, l'Incarnation du Mal comptant pour 2. Vous pouvez traverser une case occupée par 4 figurines mais, si vous décidez de finir votre déplacement à cet endroit, vous devez pousser une autre figurine hors de la case pour la mettre sur une case adjacente (voir Cases, page 23).

## Infliger des dégâts




Beaucoup d'actions permettent aux Chasseurs d'infliger des dégâts, ce qui est crucial pour pouvoir vaincre les ennemis, y compris l'Incarnation du Mal. Quand un Chasseur résout un effet infligeant des dégâts, ceux-ci ne peuvent affecter que les ennemis, pas les autres Chasseurs (sauf mention contraire).

Quand un effet vous permet d'infliger des dégâts, placez le nombre équivalent de jetons sur l'élément du jeu correspondant.

Les effets mentionnent la portée à laquelle les dégâts peuvent être infligés. Le premier chiffre de l'icône indique la portée minimale et le second, la portée maximale (par exemple, 0-2 permet à un Chasseur d'attaquer un ennemi se trouvant sur sa case ou jusqu'à 2 cases de distance).

Pour certains effets, vous devez pouvoir tracer une ligne de vue (LdV) entre vous et la cible, c'est-à-dire une ligne droite ininterrompue, ne traversant aucune case Obstacle ou Brouillard (voir Plateau de jeu, page 23).

**Sur une élimination** est une clause qui se retrouve sur de nombreux effets. Dans ce cas, les instructions suivant cette clause se déclenchent dès que vous tuez un ennemi. Notez que cette clause peut être spécifique à un type d'ennemi :

- **Sur une élimination de sbire** : effet résolu quand un sbire subit des dégâts et est retiré du plateau de jeu.
- **Sur une élimination d'ennemi d'élite** : effet résolu quand un ennemi d'élite subit un total de dégâts égal ou supérieur à son maximum de .
- **Sur une élimination de carte de l'Incarnation du Mal (« Lorsque vous détruisez une carte Attaque de l'Incarnation du Mal »)** : effet résolu quand une carte Attaque de l'Incarnation du Mal subit un total de dégâts égal ou supérieur à son maximum de . La carte en question est alors retirée de la piste d'attaque de l'Incarnation du Mal (notez que cela ne revient pas au même que de la défausser ; voir page 19).

## Jetons de défense et de tactique




*Jetons de défense 2 et 4. Emplacement de défense.*

Il existe deux sortes de jetons utilisés par tous les Chasseurs : les jetons de défense (d'une valeur de 2 ou 4) et ceux de tactique. Tous deux ont des emplacements spécifiques servant à les stocker (un jeton par emplacement maximum). Si vous n'avez pas d'emplacement correspondant, vous ne pouvez pas récupérer le jeton.

Les jetons de défense permettent de se prémunir contre les dégâts. Quand un Chasseur se fait attaquer, il peut défausser un jeton de défense pour réduire les dégâts subis de la valeur du jeton.
*Remarque : si vous défaussez un jeton de défense d'une valeur supérieure aux dégâts de l'attaque, le reliquat est perdu !*

Si vous gagnez un jeton de défense 2 alors que vous en avez déjà un, vous pouvez les combiner pour les remplacer par un jeton de défense 4 (remettez les deux jetons 2 dans la réserve commune).

**Exemple**
Marc décide d'utiliser une action offrant l'effet « Gagnez 2 ». Comme il possède déjà un jeton 2 et qu'il n'a qu'un seul emplacement de jeton de défense, il échange ses deux jetons 2 contre un jeton 4. Plus tard, il se fait attaquer par un sbire qui lui inflige 2 dégâts. Marc décide de défausser son jeton 4 pour se protéger. Il pare donc la totalité de l'attaque mais, comme il ne conserve pas le reliquat si sa défense est plus puissante que l'attaque, il ne récupère pas un jeton 2.



*Jeton de tactique et emplacement de jeton de tactique.*

Utiliser un jeton de tactique permet de relancer un ou plusieurs dés actifs. Il suffit de le défausser pour relancer (une seule fois) autant de dés que vous voulez parmi vos dés actifs. Vous pouvez le faire :

- N'importe quand, sans dépenser une action.
- En utilisant une action alors que c'est à vous de jouer, afin de gagner du temps.



# Phase des ennemis

## Règles d'or concernant les ennemis

Les ennemis ne peuvent avoir que des jetons 2, et ils utilisent toujours leurs jetons bouclier quand ils sont attaqués.

Quand un ennemi se déplace, il se rapproche systématiquement du Chasseur le plus proche, sauf indication contraire.

1. S'il y a plusieurs Chasseurs à la même distance de lui, l'ennemi se dirige vers celui qui a le plus de Corruption.
2. En cas d'égalité, les joueurs choisissent.
3. De même, si l'ennemi a plusieurs possibilités de déplacement, les joueurs décident par où il passe.

Quand un ennemi entre sur une case totalement occupée, il en expulse une autre figurine, dans l'ordre suivant : compagnon, sbire, ennemi d'élite, Chasseur.

## Attaques des ennemis

Les attaques des ennemis se font généralement soit à l'aide de dés, soit en infligeant des X et/ou états prédéterminés. Pour les attaques à base de dés, lancez tous les indiqués et additionnez tous les X et/ou états. Les Chasseurs peuvent défausser des jetons de défense pour se prémunir d'un montant de X égal à la valeur des jetons défaussés (n'oubliez pas : si vous défaussez une valeur de défense supérieure à l'attaque, vous ne récupérez pas le reliquat !). Les états infligés par les ennemis ne peuvent pas être annulés par les jetons de défense.

Chaque fois qu'un ennemi inflige des X à votre Chasseur, réduisez d'autant le cadran de de votre plateau de Chasseur.

Si une attaque a des effets différents, appliquez toujours les X et les états avant les autres effets.

| Dé d'ennemi | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|




## Étape des événements

Au début de la phase des ennemis, les Chasseurs vérifient s'ils ont ou non des cartes Blessure critique (voir page 25). S'ils en ont, ils appliquent leurs effets.

Puis, ils résolvent les effets des cartes Événement, dans l'ordre :

1. Tous les effets des événements permanents (le cas échéant).
2. Piochez une nouvelle carte Événement.
3. Placez les nouvelles sur le plateau de jeu (optionnel).
4. Résolvez l'effet principal de l'événement.

Si le paquet Événement est vide et qu'il vous faut piocher une nouvelle carte, l'Incarnation du Mal s'enfuit et vous perdez la partie.

## Événements




*Exemple de carte Événement.*

*L'événement Lamentations brûlantes génère 1 dans la Faille de Lamentation 6. Puis, son effet principal offre un choix (néfaste) à chaque Chasseur. Enfin, le bas de la carte contient un effet négatif supplémentaire, mais uniquement dans les scénarios où vous affrontez la Convergence.*

Les cartes Événement sont piochées et résolues au début de chaque nouvelle phase des ennemis. Leurs effets sont le plus souvent néfastes pour les Chasseurs.

### Événements permanents

Les événements permanents proviennent généralement des cartes Stade de l'Incarnation du Mal. Ils s'accompagnent de la mention « *Événement permanent* ».

Sauf indication contraire, ils ne sont pas défaussés et leur effet peut se faire sentir pendant plusieurs tours de jeu.

Si jamais vous vous retrouvez avec plusieurs événements permanents (ce qui est extrêmement rare), placez-les côte à côte afin de savoir dans quel ordre ils sont arrivés en jeu. Par la suite, lorsque vous devez résoudre leurs effets, commencez par le plus ancien.

### Effets des événements

Les effets des événements sont divisés en deux parties. La première, d'ordre général, est toujours appliquée, tandis que la seconde est uniquement résolue si l'Incarnation du Mal que vous chassez durant ce scénario est celle dont le nom s'affiche sur la carte.

Les effets des événements s'accompagnent souvent d'un choix ou d'un effet optionnel. N'oubliez pas que, si l'effet indique « *défaussez X pour…* » ou « *prenez X pour…* », la première partie de l'instruction est obligatoire pour pouvoir résoudre la seconde.

ÉTAPE II SBIRES

## Étape des sbires

Activez chaque figurine de sbire du plateau de jeu en résolvant une activation de la carte Sbire. Commencez par le sbire le plus proche d'un Chasseur.

# Sbires

*Un prisonnier enchaîné à un rocher et oublié là ou un spectre ramené à une parodie d'existence par les Lamentations ? Aucune différence, tous ne sont que de la vermine à écraser sans pitié.*

Les sbires sont les plus faibles ennemis que les Chasseurs ont à affronter, mais ce serait une erreur de les sous-estimer, car une horde de sbires ou une attaque imprévue d'un sbire mal surveillé pourrait bien précipiter votre défaite.



*Cartes Sbire et exemples de figurines.*
*Condamnés à gauche, Morts-vivants à droite.*

Vous pouvez rencontrer divers types de sbires, mais tous ont certaines similitudes :

1. Tous les sbires ont 1 . Un seul coup suffit à les tuer.
2. Tuer un sbire rapporte 1 au Chasseur qui l'a éliminé.
3. Chaque sbire peut avoir, au maximum, un jeton 2, placé à l'emplacement prévu à cet effet sur sa figurine ou son standee.
4. Chaque type de sbire a deux options d'activation, et chaque sbire agit en fonction des conditions mentionnées pour chacune de ces actions. Durant son activation, chaque sbire n'accomplit qu'une seule de ces actions.
5. Il y a également, en bas de chaque carte de sbire, un bandeau rouge mentionnant divers effets en cas de résultats spécifiques au dé. Chaque fois que ce sbire attaque et lance , ce bandeau vous indique le résultat de l'attaque.
6. Les sbires de type *Mort-vivant* ont une capacité passive indiquée en haut de leur carte.

## Mettre des sbires en jeu

Quand un effet vous demande de mettre en jeu un certain nombre de sbires (généralement lié au nombre de Chasseurs ; le plus souvent, en raison d'une indication liée à la piste temporelle ou au début de la partie), prenez le nombre de figurines indiqué et placez-les sur le plateau de jeu en procédant comme suit :

1. Comptez le nombre de sbires déjà présents sur le plateau de jeu.
2. Cherchez la Faille de Lamentation dont le numéro est supérieur de 1 au nombre de sbires déjà sur le plateau de jeu et placez-y le premier des nouveaux sbires.
3. Placez les autres sur les autres Failles de Lamentation, dans l'ordre ascendant, jusqu'à ce que vous n'ayez plus de figurines à placer.

Les éléments du jeu sont limités. S'il n'y a pas assez de sbires dans la réserve, mettez juste ceux que vous pouvez.

Si jamais la case d'une Faille de Lamentation où vous devez mettre un sbire en jeu est totalement occupée, il en chasse une des autres figurines, comme s'il arrivait là en se déplaçant. Au cas où la case serait totalement occupée par des figurines ne pouvant pas être déplacées (modèles réduits d'éléments de l'environnement ou Incarnation du Mal), le sbire n'entre pas en jeu.




*Exemple de mise en jeu de sbires :*
*Les joueurs doivent mettre 4 sbires en jeu (2x et ils jouent à 2). Ils prennent donc 4 figurines dans la réserve, puis comptent le nombre de sbires déjà en jeu (ici, 3). Ils placent donc les nouveaux sbires sur les Failles de Lamentation 4, 5, 6 et 7, dans cet ordre.*

## Étape des ennemis d'élite

Activez tous les ennemis d'élite sur le plateau de jeu, en commençant par celui qui est le plus près d'un Chasseur. Pour ce faire, résolvez l'une des activations possibles détaillées sur sa carte, en fonction des conditions en vigueur.

Faites de même pour chaque ennemi d'élite sur le plateau de jeu. Il est possible que certains ne soient pas en jeu en raison des règles spéciales du scénario ou parce qu'ils se sont fait tuer. Dans ce cas, lors de cette étape, défaussez 1 de chaque carte Ennemi d'élite face cachée. Quand le dernier est défaussé, retournez la carte. L'ennemi d'élite entre alors en jeu, mais il ne s'active pas instantanément. Il ne commencera à agir que lors de la prochaine phase des ennemis.

# Ennemis d'élite

*Les Lamentations donnent naissance à de nombreuses créatures abjectes, et certaines sont plus… compliquées à éradiquer que les autres.*

Les ennemis d'élite sont bien plus redoutables que les sbires, mais aussi nettement moins forts que l'Incarnation du Mal qu'ils servent.

Tous ont certaines similitudes :

1. Ils ont un nombre de variable, dépendant de l'ennemi d'élite que vous affrontez et de sa réglette de niveau.
2. Si vous parvenez à tuer un tel adversaire, vous gagnez les Lamentations indiquées en bas au centre de sa carte (le chiffre de gauche est pour le Chasseur qui l'a tué, celui de droite pour tous les autres Chasseurs).
3. Les ennemis d'élite ont plusieurs actions possibles mais, tout comme les sbires, ils n'en effectuent qu'une seule par activation.
4. Le bas de la carte, à droite, indique ce qui se passe en fonction des symboles que l'ennemi d'élite obtient aux durant ses attaques.
5. Chaque ennemi d'élite peut avoir au maximum un jeton 2 sur sa carte.




*Dans cet exemple, l'Alchimiste a 6 points de vie, ce qui est indiqué par une flèche sur sa carte et sa réglette de niveau.*

Chaque ennemi d'élite a 3 variantes, représentées par 3 cartes différentes. Il ne peut y avoir qu'un seul ennemi d'élite d'un type donné en jeu en même temps. Dans chaque type, une des variantes est bien plus forte que les autres. Elle est instantanément reconnaissable du fait qu'elle a un nom, ce qui la rend unique. Nous vous recommandons de ne pas utiliser les ennemis d'élite uniques dans vos premières parties, car ils sont sensiblement plus forts que les autres.




*Exemple d'un type d'ennemis d'élite. Notez le nom de la variante unique, en rouge.*

Liste des ennemis d'élite uniques :

- Alicia la Corrompue.
- Thristan, le Premier Vampire.
- Coassefange
- L'Ombre de Corbutte

## Mettre un ennemi d'élite en jeu

Il peut arriver qu'un ennemi d'élite ne soit pas présent sur le plateau de jeu en début de partie, ou qu'il rejoigne le combat pendant le scénario. Quand un effet vous demande de piocher une carte Ennemi d'élite au hasard, ignorez toutes les cartes des types d'ennemi d'élite déjà présents en jeu. Pour rajouter un tel adversaire à la partie, procédez comme suit :

1. Placez la carte Ennemi d'élite à côté du standee *Étape III : ennemis d'élite*.
2. Placez une réglette de niveau d'ennemi d'élite en dessous (elle devrait normalement être du même niveau que celle de l'Incarnation du Mal).
3. Placez la figurine de l'ennemi d'élite sur la case contenant un portail la plus proche de l'Incarnation du Mal. N'activez PAS cet ennemi d'élite après l'avoir placé.

S'il n'y a pas de portails sur le plateau de jeu ou si toutes les cases avec des portails sont totalement occupées, l'ennemi d'élite ne peut pas entrer en jeu. Dans ce cas, gardez sa carte face cachée et placez une dessus. Ce redoutable adversaire n'est pas définitivement parti, il attend juste un moment plus propice pour rejoindre le combat.



## Tuer un ennemi d'élite

*Blesser un ennemi d'élite, c'est une chose, mais arriver à l'éliminer, c'est une autre paire de manches.*

Lorsque le nombre de jetons ✕ sur la carte d'un ennemi d'élite égale ou dépasse les ♥ de ce dernier, procédez comme suit :

1. Tous les Chasseurs gagnent des Lamentations en récompense.
2. Défaussez tous les jetons posés sur la carte Ennemi d'élite.
3. Retirez la figurine de l'ennemi d'élite du plateau de jeu.
4. Retournez la carte Ennemi d'élite face cachée. Le joueur actif lance 1 ⚽ et lit le résultat obtenu au dos de la carte Ennemi d'élite. Cela vous indiquera si vous êtes parvenus à tuer ce redoutable adversaire ou si vous avez juste réussi à le chasser pendant quelque temps.

Tous les ennemis d'élite dont la carte est retournée sont considérés comme n'étant « pas sur le plateau » pour les effets nécessitant que la cible soit en jeu.




*Exemple d'élimination d'ennemi d'élite.*

*L'Alchimiste subit un 6e ✕, ce qui est égal à son total de ♥. Sa figurine est retirée du plateau de jeu, sa carte Ennemi d'élite est retournée, et le joueur actif lance 1 ⚽ afin de déterminer si l'Alchimiste est vraiment mort ou juste mis hors jeu pendant un tour ou deux.*

## Étape d'attaque de l'Incarnation du Mal

ÉTAPE IV — INCARNATION DU MAL

Activez la carte Attaque de l'Incarnation du Mal qui se trouve à l'emplacement *Tour en cours* de son plateau en résolvant tous ses effets dans l'ordre, de haut en bas. Quand l'Incarnation du Mal attaque et lance des ⚽, additionnez tous les effets indiqués sur sa carte Caractéristiques avec les modificateurs de la carte Attaque.

Une fois la carte Attaque résolue, procédez comme suit :

1. Prenez la carte Attaque de l'Incarnation du Mal de l'emplacement *Tour en cours* et placez-la dans la défausse, à droite du plateau. S'il y avait des jetons sur la carte, défaussez-les.
2. Prenez la carte de l'emplacement *Tour suivant* (s'il y en a une à cet endroit) et faites-la glisser jusqu'à l'emplacement *Tour en cours*. S'il y a des jetons sur cette carte (y compris des jetons ✕), ils restent en place pour le tour suivant.
3. **Complétez la piste d'attaque** en piochant de nouvelles cartes Attaque et en les plaçant, face visible, aux emplacements libres de la piste.
4. Si la carte Attaque finale est visible à l'emplacement du paquet Attaque, reprenez les cartes Attaque défaussées, mélangez-les et remettez-les au-dessus de la carte Attaque finale. Puis, finissez de compléter la piste d'attaque, le cas échéant.

S'il n'y a pas assez de cartes dans la défausse pour compléter la piste d'attaque et recouvrir la carte Attaque finale, la Chasse entre dans son dernier acte (voir Piste d'attaque, page 19, et Dernier acte, page 20) !

**CONCENTRÉ : résolvez ces effets sauf s'il y a au moins 👥 ✕ sur cette carte.**




*La carte Attaque Salve maudite a 3 effets distincts à résoudre dans l'ordre. L'Incarnation du Mal commence donc par avancer de 2 cases en direction du Chasseur le plus proche. Puis, elle se déplace de nouveau de 2 cases vers le Chasseur le plus proche, mais en faisant en sorte d'avoir un Chasseur dans sa ligne de vue (uniquement si l'Incarnation du Mal est CONCENTRÉE, voir ci-dessus). Enfin, elle attaque avec 3 dés tous les Chasseurs à portée 0-5 et en ligne de vue. Les effets de cette attaque sont indiqués sur la carte Caractéristiques, et tout résultat de ⚔ inflige 1 Malédiction en plus de l'effet normal.*

# L'Incarnation du Mal (boss)

*La voilà. Votre première véritable épreuve… et aussi la dernière.*

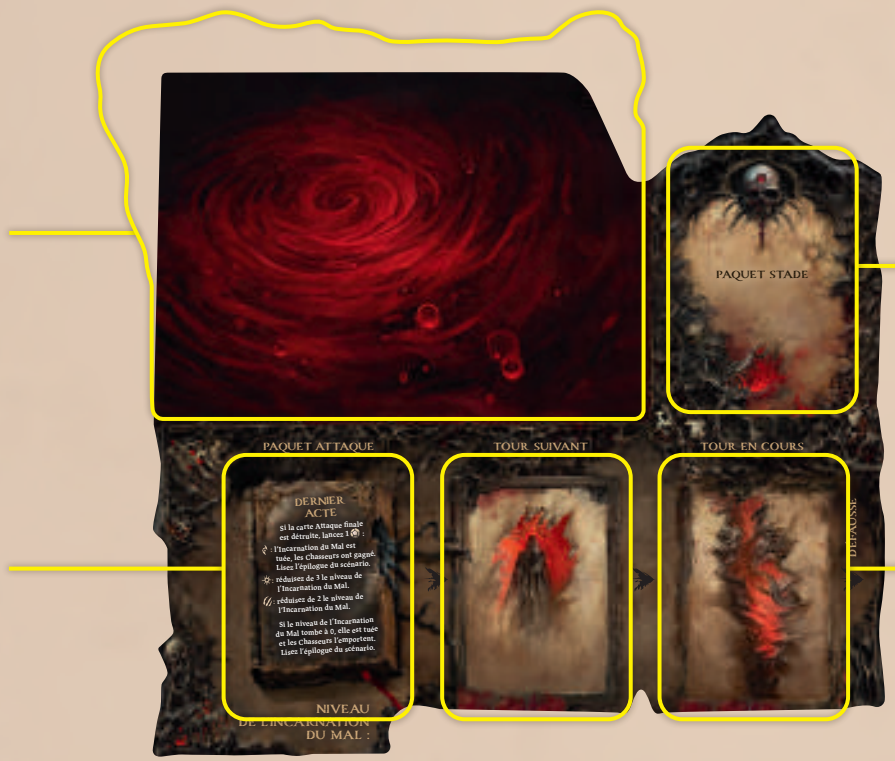
## Plateau de l'Incarnation du Mal

Ce plateau réunit la plupart des informations de jeu concernant l'Incarnation du Mal. Il est doté de plusieurs emplacements où disposer les divers éléments que le boss utilisera durant la partie.

Car contrairement aux autres ennemis, l'Incarnation du Mal utilise un grand nombre d'éléments de jeu, dont :

- Sa carte Caractéristiques.
- Ses cartes Attaque.
- Sa carte Attaque finale.
- Sa carte Opportunité.
- Ses cartes Stade.
- D'autres éléments spéciaux.

Pour pouvoir vaincre l'Incarnation du Mal et remporter le scénario, les Chasseurs doivent détruire suffisamment de cartes Attaque pour déclencher le dernier acte, puis détruire la carte Attaque finale.




## Carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal

Chaque scénario utilise une carte Caractéristiques différente pour l'Incarnation du Mal. Cette carte réunit de nombreuses informations sur le boss :

1. Son nom et sa représentation.
2. Le numéro du scénario (au verso).
3. Pouvoir spécial.
4. Emplacements de défense (l'Incarnation du Mal peut avoir 1 2 à chaque emplacement).
5. Effets des dés.
6. Piste temporelle.



## Cartes Attaque

*Ne relâchez jamais votre attention, car chacune de ses attaques est mortelle.*

Les cartes Attaque de l'Incarnation du Mal sont extrêmement importantes, car elles ne se contentent pas de définir comment elle agit. En effet, ce sont également elles qui déterminent combien il lui reste de points de vie. La plupart de ces cartes sont uniques, mais elles partagent certains points communs :

- Nom.
- Actions d'attaque.
- Modificateurs aux effets des dés (optionnel).
- Partie du corps et points de vie de la carte (à combiner avec la réglette de niveau de l'Incarnation du Mal, juste en dessous).
- Lamentations gagnées (chiffre de gauche pour le Chasseur qui détruit la carte, chiffre de droite pour les autres).




## Détruire une carte Attaque

*Je reconnais que ce n'est pas simple, mais ces monstres peuvent être blessés.*

Pour pouvoir détruire une carte Attaque de l'Incarnation du Mal, les Chasseurs doivent lui infliger suffisamment de . Dès qu'une carte subit une quantité de égale ou supérieure à ses (correspondant au chiffre indiqué sur la réglette de niveau, juste en dessous de la partie du corps mentionnée en bas de la carte), procédez comme suit :

1. Tous les Chasseurs gagnent des Lamentations en récompense (le chiffre à gauche de la barre indique les Lamentations gagnées par le Chasseur qui détruit la carte ; celui de droite, celles gagnées par les autres Chasseurs).
2. La carte Attaque est placée, en guise de trophée, sous le plateau du Chasseur ayant infligé les derniers à la carte. Elle n'est pas défaussée et ne sera donc jamais remise dans le paquet Attaque lors de ce scénario.
3. Si la carte détruite était celle de l'emplacement *Tour en cours*, le joueur qui l'a détruite résout la carte Opportunité ainsi découverte en lançant 1 .

## Piste d'attaque, paquet Attaque et défausse

*Sachez observer l'adversaire, prévoyez son comportement et agissez en conséquence.*




Les trois emplacements de la partie basse du plateau de l'Incarnation du Mal constituent sa piste d'attaque. On y place ses **cartes Attaque**, une **carte Opportunité** et sa **carte Attaque finale**. L'emplacement de gauche est réservé pour la carte Attaque finale et le **paquet Attaque**.

Les deux emplacements de droite accueillent les cartes Attaque qui seront résolues au cours du tour en cours et du tour suivant. Sous la carte Attaque de l'emplacement *Tour en cours* se trouve également une **carte Opportunité**, résolue lorsque la carte Attaque qui la cache est **détruite** et retirée du jeu.

Il y a une différence cruciale entre le fait de **défausser** ou de **détruire** une carte Attaque.

- Une fois qu'une carte Attaque a été résolue lors de la phase des ennemis, la carte Attaque de l'emplacement *Tour en cours* est défaussée à droite de la piste d'attaque, et il y a de fortes chances qu'elle revienne en jeu à un moment ou un autre.
- En revanche, quand une carte Attaque est détruite, elle est retirée de la piste d'attaque et placée sous le plateau du Chasseur qui l'a détruite en guise de trophée. Elle ne reviendra pas en jeu de tout le scénario.

## Carte Opportunité

*Apprenez à saisir la moindre opportunité qui vous est offerte. Vous en aurez besoin.*

Lorsque la carte Attaque de l'emplacement *Tour en cours* est **détruite** (retirée du jeu), cela dévoile la carte Opportunité qui se trouve en dessous. Le Chasseur ayant porté le coup de grâce à la carte Attaque lance 1 afin de déterminer l'effet qui se produit (bien souvent, un bonus pour les Chasseurs proches de l'Incarnation du Mal, ainsi qu'une instruction demandant de compléter la piste d'attaque ; voir ci-dessous). Si la carte Opportunité fait référence à une portée et/ou à une ligne de vue, il faut les calculer à partir de l'Incarnation du Mal.

Parfois, le résultat fera tituber l'Incarnation du Mal, avec comme conséquence que sa piste d'attaque ne devra pas être complétée instantanément durant la phase des Chasseurs. Dans ce cas, l'Incarnation du Mal n'agira pas au cours de la phase des ennemis (car il n'y aura pas de carte Attaque à l'emplacement *Tour en cours*). Profitez bien de cette faiblesse passagère, car la piste d'attaque sera complétée à la fin de l'*étape IV : Incarnation du mal*.

## Compléter la piste d'attaque

Le jeu vous demandera souvent de **compléter la piste d'attaque**. Cela se produira systématiquement à la fin de l'*étape IV : Incarnation du Mal*, après avoir résolu son attaque, mais aussi le plus souvent après avoir résolu l'effet de la carte Opportunité. Pour ce faire, procédez comme suit :

- Faites glisser la carte de l'emplacement *Tour suivant* (s'il y en a une à cet endroit) jusqu'à l'emplacement *Tour en cours*.
- Piochez une ou deux cartes du paquet Attaque et placez-les aux emplacements *Tour en cours* et *Tour suivant* de la piste d'attaque s'ils sont inoccupés.

Si, à un moment de ce processus, vous dévoilez la carte Attaque finale, vérifiez si le dernier acte a ou non été déclenché (voir ci-dessous).

## Début du dernier acte

*Une fois suffisamment blessée, l'Incarnation du Mal devient vulnérable. Mais attention, car cette entité est encore plus dangereuse quand elle se sent acculée.*

Le dernier acte peut uniquement être déclenché lorsque vous avez détruit suffisamment de cartes Attaque de l'Incarnation du Mal.

Chaque fois que le paquet Attaque de l'Incarnation du Mal est vide, il faut vérifier si le dernier acte commence. Lorsque cela se produit, comptez les cartes Attaque restantes. S'il en reste **2 ou moins au total dans le jeu** (autrement dit, en cumulant celles de la défausse et des emplacements de la piste d'attaque), le dernier acte se déclenche. S'il reste davantage de cartes Attaque, reconstituez le paquet Attaque et continuez à jouer normalement.

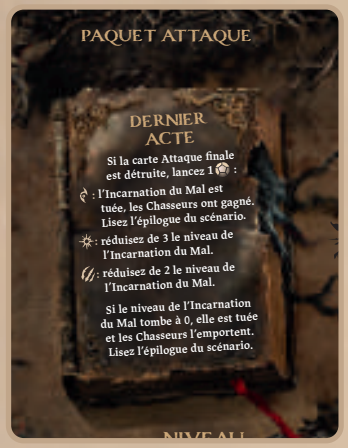
Lorsque le dernier acte se déclenche :

- Retirez toutes les cartes Attaque restantes de la piste d'attaque et de la défausse.
- Retirez toutes les cartes Secret 2 (Blessure critique) restantes du paquet Secret.
- Dévoilez la carte Attaque finale et placez-la à l'emplacement *Tour en cours*.
- Augmentez de 1 le niveau de l'Incarnation du Mal et des ennemis d'élite.
- Si l'entrée dans le dernier acte se produit au cours de la phase des Chasseurs, l'influence de l'Incarnation du Mal met aussitôt un terme à cette dernière. Passez immédiatement à la phase des ennemis.

**C'est le seul moyen de dévoiler la carte Attaque finale et de lancer le dernier acte.**

## Tuer l'Incarnation du Mal dans le dernier acte

*Voilà, vous y êtes. La raison pour laquelle vous avez rejoint l'Ordre Obscur.*







Durant le dernier acte, les règles changent d'une manière significative :

- La mort d'un Chasseur ne met plus un terme au scénario. À ce stade de la partie, les Chasseurs se battent jusqu'au bout !
- Détruire la carte Attaque finale fonctionne différemment du fait de détruire les autres cartes Attaque de l'Incarnation du Mal (le processus est détaillé ci-dessous).

Lorsque la carte Attaque finale subit suffisamment de ✕ pour être détruite, au lieu de la retirer du jeu, le Chasseur ayant porté le coup de grâce lance 1 afin de déterminer si l'Incarnation du Mal est vaincue ou non.

Sur un résultat de , l'Incarnation du Mal est morte et vous avez gagné, félicitations ! Sur n'importe quel autre résultat, tous les ✕ sur la carte Attaque finale sont retirés et le niveau de l'Incarnation du Mal est abaissé (vous trouverez de plus amples précisions à ce sujet au niveau du texte Dernier acte du plateau de l'Incarnation du Mal). Si le niveau de l'Incarnation du Mal tombe à 0, la partie est gagnée. Sinon, elle se poursuit.

## Cartes Stade

*Si l'Incarnation du Mal a le temps de se charger en Lamentations, vous devrez faire face aux conséquences.*




Les cartes Stade représentent le fait que la puissance de l'Incarnation du Mal augmente durant la Chasse, que ce soit à cause de la colère qui l'anime ou à cause de l'effet des Lamentations en excès sur le champ de bataille. Chaque fois que la piste temporelle arrive à un cran indiquant Stade, piochez la première carte Stade et résolvez-la. Ces cartes contiennent toutes sortes d'effets rendant l'Incarnation du Mal plus puissante, en la dotant par exemple d'un nouveau pouvoir spécial ou en ajoutant une nouvelle condition de défaite pour les Chasseurs.

Toutes les cartes Stade ont également un point commun : elles augmentent le niveau de l'Incarnation du Mal et des ennemis d'élite. Changez leur réglette de niveau en conséquence, en prenant celle de niveau supérieur.

## Règles additionnelles concernant l'Incarnation du Mal

*Ces maudites créatures ont plus d'un tour dans leur sac.*

Chaque Incarnation du Mal a des mécaniques de jeu et des éléments uniques, la plupart étant indiqués à la section Spécial de sa carte Caractéristiques et sur ses cartes Attaque. Pour de plus amples précisions sur la manière dont fonctionnent les mécaniques spéciales de chaque Incarnation du Mal, référez-vous à la dernière page de son livret de Chasse.




### Étape de la piste temporelle

Faites avancer le standee *Étape V : piste temporelle* sur la piste temporelle de l'Incarnation du Mal (en suivant le sens des flèches) et résolvez l'effet indiqué sur la case sur laquelle entre le standee. Il y a trois principaux types de cases sur la piste temporelle :

- **Sbires** : placez 2x sbires sur le plateau de jeu (voir Mettre des sbires en jeu, page 15).
- **Stade** : piochez et résolvez une nouvelle carte Stade.
- **Spécial** : reportez-vous à la section Spécial de la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal et résolvez le ou les effets indiqués.



# Phase des Lamentations

Durant la phase des Lamentations, les Chasseurs absorbent l'énergie des Lamentations qu'ils ont récupérées, avec le risque d'en subir les conséquences.

## Étape de Corruption

En commençant par le Premier joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque Chasseur pioche 1 carte Corruption et la résout. La partie haute de la carte fait référence à la Perversion. Si le Chasseur n'en a pas accumulé, n'en tenez pas compte.

La partie basse de la carte a un effet dépendant du niveau de Corruption du Chasseur. Plus celui-ci est élevé, plus l'effet est violent. Le Chasseur résout uniquement l'effet correspondant à son niveau de Corruption. Cela fait, la carte est remise en dessous du paquet Corruption.

Certaines cartes vous demandent de mélanger le paquet Corruption. Cela se fait une fois que tous les Chasseurs ont résolu le ou les effets de leur carte Corruption.

## Corruption

*Utiliser les Lamentations est extrêmement tentant, car elles permettent de devenir plus fort, plus rapide, ou encore d'apprendre à maîtriser de nouvelles capacités en un instant. Mais il y a toujours un prix à payer.*







La piste de Corruption indique si un Chasseur fait trop appel aux Lamentations, car plus sa Corruption est élevée, plus il subit d'effets néfastes. À chaque tour, tous les Chasseurs doivent piocher 1 carte Corruption chacun, afin de voir comment leur corps et leur esprit résistent aux effets des Lamentations.

Si un Chasseur atteint un niveau de Corruption de 15, il se transforme et prend sa forme corrompue, devenant ainsi plus puissant que jamais.

### Perdre de la Corruption

Certains effets du jeu permettent aux Chasseurs de perdre une partie de la Corruption qu'ils ont accumulée à cause des Lamentations. Lorsque cela se produit, déplacez tout simplement votre marque de Corruption du nombre de crans indiqué sur la piste de Corruption (par exemple, « Réduisez votre Corruption de 2 » indique qu'il faut déplacer votre marque de Corruption de 2 crans vers la gauche sur la piste de Corruption).

Lorsque leur Corruption diminue, les Chasseurs ne perdent pas d'Évolutions, et ils n'en gagnent pas non plus de nouvelles (ignorez les icônes sur la piste de Corruption). De même, un Chasseur sous sa forme corrompue la conserve même si sa Corruption retombe en dessous de 15 (il ne redevient pas normal).

Cependant, si un Chasseur ayant perdu de la Corruption en regagne lors de la phase des Lamentations et que cela lui fait refranchir une icône alors qu'il était retombé en dessous, il gagne une nouvelle Évolution en la refranchissant à la hausse ! Cela peut se produire à plusieurs reprises, à condition de perdre de la Corruption au bon moment.

## Perdition finale

*Certains Chasseurs s'appuyant trop sur les Lamentations finissent par se perdre dans les ténèbres et par rejoindre les monstres qu'ils avaient juré de traquer.*

On appelle Perdition finale le stade au cours duquel un Chasseur est incapable de résister à l'appel des ténèbres, lesquelles le transforment alors en Prétendant, une Incarnation du Mal moins puissante mais qui n'en demeure pas moins redoutable.

Toutes les règles concernant la Perdition finale sont détaillées sur l'une des cartes Secret. Nous ne les expliquerons donc pas ici, sauf pour ce qui concerne deux ou trois points importants :

- La Perdition finale a plus de chances de se déclencher si un Chasseur a beaucoup de Corruption.
- Une fois déclenchée, la Perdition finale peut rallonger la partie, ou au contraire la raccourcir.
- Un Chasseur victime de la Perdition finale devient un Prétendant, nouvelle Incarnation du Mal devant elle aussi être détruite. Dès qu'un Chasseur sombre dans la Perdition finale, cochez la case du Prétendant correspondant sur la feuille de Chasse.

## Étape d'Évolution

Cette étape est divisée en deux points :

- Dépense de Lamentations
- Gain de Corruption additionnel

### Dépenser les Lamentations

Chaque Chasseur peut dépenser ses **Lamentations** , un jeton à la fois, pour évoluer ou pour réduire sa Perversion. Tous les joueurs peuvent le faire en même temps. Tant qu'il leur reste des Lamentations , les joueurs peuvent :

- Dépenser 1 pour avancer de 1 sur la piste de Corruption.
- Dépenser 1 pour défausser 1 jeton de Perversion.

Chaque fois que votre marque de Corruption arrive à un emplacement orné de l'icône , votre Chasseur gagne une Évolution. Si jamais elle atteint l'emplacement 15 sur la piste de Corruption, retournez votre tuile Chasseur du côté Corrompu et résolvez les effets immédiats indiqués.

Chaque jeton de Lamentation restant sur les plateaux des Chasseurs à la fin de cette étape est purement et simplement défaussé.

### Évolution

Chaque fois qu'un Chasseur doit résoudre une Évolution, procédez comme suit :

1. Piochez les 2 premières cartes du paquet Évolution.
2. Vous pouvez, autant de fois que vous voulez, dépenser 1 pour repiocher 2 autres cartes Évolution. Dans ce cas, remettez les cartes Évolution sous le paquet et piochez-en 2 autres.
3. Vous pouvez, si vous le souhaitez, conserver une (et une seule) des cartes Évolution. Si vous choisissez de n'en garder aucune, vous gagnez à la place 1 de la couleur de votre choix. Les cartes Évolution non choisies sont remises sous le paquet Évolution du Chasseur.

### Gain de Corruption additionnel

Après avoir dépensé ou défaussé toutes les Lamentations qu'il avait accumulées, un Chasseur peut, s'il le souhaite, décider de succomber à la Corruption. Dans ce cas, il prend sa marque de Corruption et la fait avancer jusqu'au prochain cran de la piste de Corruption orné du symbole , sans résoudre ce dernier.

# Phase de rafraîchissement

## Rafraîchir les éléments de jeu

Chaque Chasseur prépare ensuite ses dés pour le tour suivant. Puis, procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Passez le jeton Premier joueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Remettez à leur place toutes les cartes Environnement utilisées lors du tour précédent.
3. Rendez tous les jetons d'Assistance à leurs propriétaires respectifs.
4. Chaque Chasseur défausse ensuite toutes les placées sur ses cartes.
5. Enfin, chaque Chasseur récupère tous ses dés défaussés ainsi que ses dés assignés et les lance ; ils deviennent ses nouveaux dés actifs pour le prochain tour.

## Gérer les états

Les Chasseurs peuvent dépenser des pour se débarrasser de leurs jetons d'état avant d'appliquer les effets néfastes de ces derniers.

1. Chaque Chasseur peut défausser autant de symboles qu'il le souhaite pour défausser autant de jetons d'état (notez que la Perversion n'est pas un état). Si un joueur décide d'utiliser, pour ce faire, des dés montrant des symboles , il place les dés en question avec ses dés défaussés, à côté de son plateau de Chasseur.
2. Une fois cela fait, résolvez tous les effets d'état (voir États, ci-dessous), puis passez à la phase des Chasseurs.

## États et Perversion

*Les flammes, l'étourdissement, les malédictions… Il existe, pour les Chasseurs, bien d'autres façons de mourir que sous les coups de l'ennemi, et toutes sont plus déplaisantes les unes que les autres.*

Les Chasseurs peuvent se retrouver affectés par diverses conditions néfastes, représentées par des jetons d'état et des jetons de Perversion. Chaque fois qu'un Chasseur subit une Brûlure, un Étourdissement, une Malédiction ou de la Perversion, il place le jeton correspondant sur son plateau de Chasseur. Ces jetons ont différents effets néfastes, détaillés ci-dessous.

### États (peuvent être défaussés à l'aide de l'action de base Purification)



**Brûlure** : au cours de l'étape des états, vous subissez 1 imparable par jeton Brûlure que vous avez. Les jetons Brûlure ne sont PAS défaussés après vous avoir infligé des dégâts.



**Étourdissement** : lorsque vous devez prendre un jeton Étourdissement, placez-le immédiatement sur le texte de l'action de votre choix. Vous pouvez toujours utiliser cette dernière, mais elle est alors sans effet (notez qu'un jeton Étourdissement n'est PAS défaussé si vous utilisez l'action qu'il bloque). Certains effets peuvent vous indiquer de bloquer une action bien spécifique. Dans ce cas, si possible, placez le jeton Étourdissement sur l'action indiquée.



**Malédiction** : lorsque vous récupérez un ou plusieurs jetons Malédiction, piochez 1 carte Secret 1 au hasard **et une seule** (un Chasseur ne peut jamais avoir plus d'une carte d'effet de Malédiction à la fois). Cette carte Secret détaille l'effet de la Malédiction qui vous frappe, la puissance de cette dernière dépendant généralement de votre nombre de jetons Malédiction. Dès que vous défaussez votre dernier jeton Malédiction, remettez immédiatement votre carte Secret dans le paquet Secret.



**Perversion (n'est PAS un état, et ne peut donc pas être défaussée par l'action Purification !)**

Seule, la Perversion est sans effet. Néanmoins, chaque fois que vous devez piocher une carte Corruption, l'effet du haut ne vous affecte que si vous avez de la Perversion. Si vous n'en avez pas, vous êtes uniquement concerné par l'effet détaillé dans la partie basse de la carte.

Les ennemis ne gagnent jamais de jetons d'état ou de Perversion, sauf si un effet indique le contraire (auquel cas il vous expliquera également comment cela affecte l'ennemi en question).

Quand un Chasseur termine son déplacement (ou une action) sur une case du plateau de jeu comprenant un jeton d'état, il récupère immédiatement ce dernier.

N'oubliez pas que les éléments du jeu sont limités. Si jamais un Chasseur devrait prendre un jeton d'état ou de Perversion et qu'il n'en reste plus dans la réserve, il subit 1 à la place par jeton qu'il lui est impossible de prendre !



# Autres règles

## Plateau de jeu

### Cases

Les cases du plateau de jeu sont de forme hexagonale. Chacune d'elles peut contenir jusqu'à 4 figurines, ce qui comprend les Chasseurs, les ennemis (l'Incarnation du Mal compte pour 2), les compagnons et les modèles réduits d'éléments de l'environnement tels que les portails.

Quand une figurine termine son déplacement sur une case totalement occupée (soit en se déplaçant normalement, soit en se téléportant), elle en expulse une autre figurine qui s'y trouve, laquelle est alors déplacée jusqu'à une case adjacente.

Les Chasseurs peuvent choisir quelle figurine ils expulsent, tandis que les ennemis poussent les autres figurines dans un ordre bien précis si elles sont présentes sur la case totalement occupée :

1. Compagnons
2. Sbires
3. Ennemis d'élite
4. Chasseurs

L'Incarnation du Mal et les éléments de l'environnement ne peuvent jamais être expulsés de la sorte. L'Incarnation du Mal compte pour 2 figurines, ce qui signifie que, si elle termine son déplacement sur une case totalement occupée, elle en expulse non pas une, mais deux figurines, dans l'ordre ci-dessus.

### Portée et ligne de vue (LdV)

Beaucoup d'effets du jeu ont une portée limitée. La portée se calcule en cases et est mentionnée par l'icône , qui indique la portée minimale et la portée maximale d'un effet. Par exemple, 0-1 signifie que l'effet peut affecter une cible située sur la case où il se déclenche ou une case adjacente, tandis que 2-2 indique que la cible doit se trouver exactement à 2 cases de vous pour être affectée, et ainsi de suite.

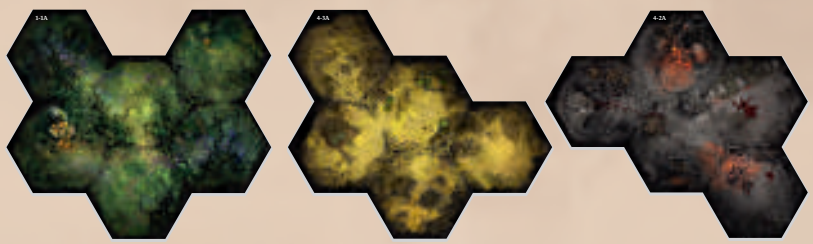
La ligne de vue est une ligne droite ininterrompue constituée de cases alignées. Être sur une ligne de vue signifie se trouver sur un tel alignement de cases. Seuls les obstacles et le brouillard bloquent la LdV (voir les cases spéciales ci-dessous). Certains effets ne peuvent se déclencher que si la cible est à portée et si vous avez une ligne de vue jusqu'à elle. Les bords du plateau de jeu sont considérés comme des obstacles.



*Remarque : une figurine se trouve toujours dans sa propre ligne de vue, et deux figurines situées sur la même case sont dans la ligne de vue l'une de l'autre.*

## Terrain et cases spéciales

Lorsque vous créez le plateau de jeu du scénario que vous allez jouer, certaines cases ont la même couleur. Toutes les cases de la même couleur constituent un même type de terrain (Forêt, Marécage ou Cimetière, par exemple).. Durant les scénarios, les divers types de terrain s'accompagnent d'effets ou actions supplémentaires.
Le plateau de jeu est généralement créé en associant deux types de terrain différents.

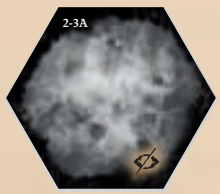


*Exemples de terrain : Forêt, Marécage et Cimetière.*

Il y a également d'autres cases spéciales à prendre en compte :



**Eau profonde** : les figurines ne peuvent pas entrer sur une case d'eau profonde, ce qui est indiqué par l'icône . En revanche, la portée et les LdV peuvent être calculées au travers d'une telle case.



**Brouillard** : obscurcit la visibilité. Il est impossible de tracer une LdV au travers de ces cases, ce qui est signalé par l'icône . Deux figurines se trouvant sur la même case de brouillard sont toujours dans la LdV l'une de l'autre.



**Obstacle** : aucune figurine (Chasseur, ennemi ou compagnon) ne peut entrer sur ce genre de case, et ni la portée, ni les LdV ne peuvent être calculées au travers. Ces restrictions sont signalées par les icônes et .



**Faille de Lamentation** : s'il y a un jeton de Faille de Lamentation sur une case, celle-ci est considérée comme une Faille de Lamentation assortie d'un numéro spécifique. Cela ne change rien au type de terrain de la case, mais de nombreux effets de jeu (tels que le fait de mettre des sbires en jeu ou d'ajouter des Lamentations sur le plateau de jeu) se produisent sur ces cases.

## Jetons de trésor, de Lamentations et d'état sur le plateau de jeu

Au début du scénario ou durant la partie, divers jetons peuvent être placés sur le plateau de jeu. En règle générale, les ennemis n'interagissent jamais avec ces jetons (sauf indication contraire), tandis que les Chasseurs **peuvent** ramasser ceux qui sont bénéfiques (tels que les trésors et les Lamentations) et **doivent** prendre ceux qui sont néfastes (états, Perversion, etc.) s'ils terminent leur action sur une case contenant de tels jetons. La plupart du temps, après avoir récupéré ces jetons, vous les placez sur votre plateau de Chasseur.

**Jetons de trésor** : jetons bénéfiques offrant des récompenses variées, l'un des choix possibles étant toujours un effet de soins. Quand un Chasseur décide de ramasser un jeton de trésor, il le révèle, lit les options disponibles et en choisit une, après quoi le jeton est retiré du jeu. Si un jeton de trésor doit être ajouté au plateau de jeu, prenez-le au hasard parmi la réserve de jetons encore non utilisés (autrement dit, sans prendre en compte ceux qui ont été retirés ; eux ne sont pas remis en jeu).

# Environnement

*Un carrosse abandonné ? Une ville en ruine ? Une église fortifiée ? La Chasse pourra vous mener en de nombreux endroits tous plus fascinants les uns que les autres.*

Il y a souvent des choses intéressantes à découvrir et avec lesquelles interagir sur le champ de bataille. Elles sont regroupées dans ce que le jeu appelle l'environnement, qui se divise en 3 catégories :

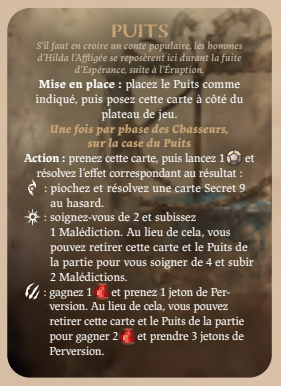
## Environnement de type Terrain




Les cartes **Environnement de type Terrain** sont placées à côté du plateau de jeu. Elles indiquent les effets supplémentaires des divers types de terrain (toutes les cases de même couleur) ainsi que les actions qu'il est possible d'y réaliser, même quand ils sont divisés en plus petites zones séparées par d'autres types de terrain. Elles offrent généralement une action de type « *Une fois par phase des Chasseurs* », disponible pour les Chasseurs tant que ces derniers se trouvent sur une case de terrain de la même couleur que la carte. Une fois utilisée, une action de type *« Une fois par phase des Chasseurs »* n'est plus disponible jusqu'à la prochaine phase de rafraîchissement. Durant la mise en place de la partie, piochez une carte au hasard par type de terrain et posez-la à côté du plateau de jeu.

## Environnement de type Point de repère



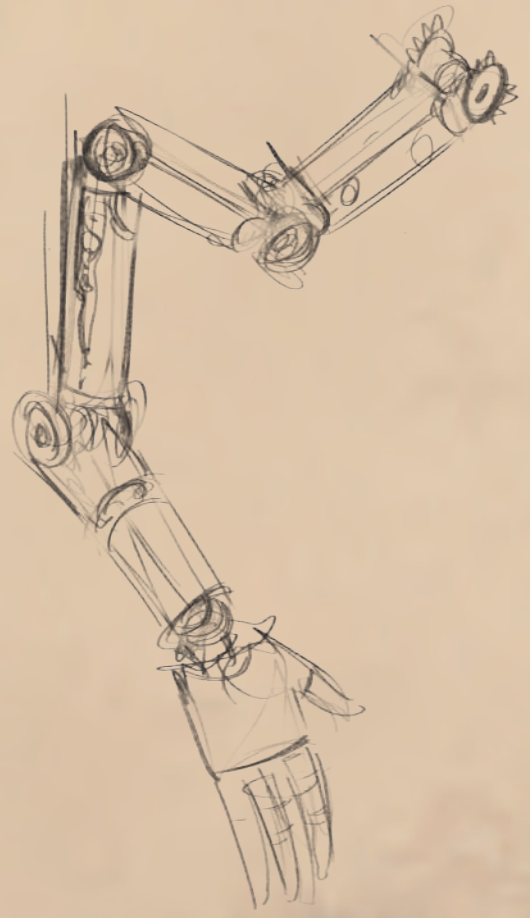



Les cartes **Environnement de type Point de repère** sont associées à des modèles réduits ou jetons placés sur le plateau de jeu. Elles détaillent les actions possibles ou effets présents sur les cases avec ces modèles réduits ou jetons. Durant la mise en place de la partie, le jeu vous demandera généralement de piocher 2 ou 3 cartes de ce type et de placer les modèles réduits ou jetons correspondants sur les cases indiquées du plateau de jeu. Comme pour les cartes Environnement de type terrain, ces cartes offrent généralement la possibilité d'accomplir une action de type *« Une fois par phase des Chasseurs »*, la différence étant que la plupart de ces actions sont gratuites. Notez toutefois qu'elles peuvent s'accompagner d'un coût alternatif (en Lamentations ou points de vie), à moins qu'elles ne nécessitent un jet de dé.

## Environnement de type Zone spécifique




Il existe deux zones d'environnement spécifique, prenant la forme de tuiles spéciales de 3 cases venant s'ajouter à la carte. Elles renferment des actions possibles, ainsi, éventuellement, que des éléments de l'histoire. Ces actions sont principalement gratuites, mais elles ont de fortes chances de vous faire piocher des cartes du paquet Secret, ce qui peut vous révéler bien des surprises. Lors de la mise en place, l'une de ces tuiles est généralement ajoutée au plateau de jeu en piochant une carte **Environnement de type Zone spécifique**, qui vous indique où la placer.



## Blessures critiques et mort des Chasseurs

*Soyez prêt à mourir. À tout moment.*

Si les de votre Chasseur tombent à 0, procédez comme suit :

1. Soignez-vous de 1 et défaussez tous vos jetons d'état et de Perversion.
2. Piochez et lisez une carte Secret 2.

Tant que vous avez une carte Secret 2 (Blessure critique) à côté de votre plateau de Chasseur, les ennemis vous ignorent et les effets néfastes ne vous affectent plus. Cela inclut tous les effets infligeant des , les états, la Perversion, les attaques des ennemis (lesquels ne vous prennent même plus pour cible), les effets des cartes Corruption, etc.

La carte Blessure critique comprend une quête à accomplir. Si vous ne parvenez pas à la mener à bien avant le début de la prochaine étape des événements, votre Chasseur meurt et le scénario est perdu. Si la quête est accomplie, votre Chasseur est soigné. Retirez la carte Blessure critique du jeu, elle ne pourra plus être piochée de la partie.

Si les d'un Chasseur tombent à 0 et qu'il ne reste plus de cartes Secret 2 à piocher, le Chasseur meurt instantanément et le scénario est perdu. À noter que cela change dans le dernier acte (voir Dernier acte, page 20).

## Secrets

*Qui sait combien de reliques oubliées et de pièges mortels attendent encore dans les ruines de Corbrume ?*

Les cartes Secret peuvent contenir des effets aléatoires, des aventures annexes ou diverses choses cachées. Chaque fois que le jeu vous demande d'en prendre une, cherchez la carte Secret ayant le chiffre indiqué au verso, retournez-la et résolvez-la.

Certaines cartes Secret sont utilisées plus fréquemment que les autres. Il s'agit des cartes **Malédiction** (Secret 1, cinq cartes différentes) et **Blessure critique** (Secret 2, trois cartes différentes). Nous vous recommandons de les garder au-dessus du paquet, car vous pourriez avoir à en piocher plusieurs au cours d'une même Chasse.

Plusieurs cartes Secret peuvent avoir le même numéro. Lorsque c'est le cas et que vous devez en prendre une, piochez-la au hasard. Comme indiqué ci-dessus, il existe cinq cartes Secret 1 distinctes, ce qui signifie que, chaque fois que vous devez en piocher une, vous risquez de récupérer une Malédiction différente !

Nous vous recommandons d'éviter de regarder les cartes Secret avant de jouer, afin de vous laisser le plaisir de la surprise.

Notez que les numéros des cartes Secret ne sont pas tous consécutifs.

## Compagnons

*Regardez constamment autour de vous. Il est parfois possible de trouver de l'aide dans les endroits les plus étranges et auprès des créatures les plus surprenantes.*

Certains effets du jeu peuvent vous permettre de gagner des compagnons. Ceux-ci prennent la forme de cartes spéciales s'accompagnant de figurines qui vous aident durant la Chasse. Les compagnons confèrent des actions et effets supplémentaires aux Chasseurs. Lorsque vous gagnez un compagnon, procédez comme suit :

- Piochez 1 carte Compagnon au hasard.
- Placez-la à côté de votre plateau de Chasseur.
- Prenez la figurine correspondante et placez-la sur la même case que votre Chasseur.

Les compagnons ne sont pas pris pour cible par les ennemis, et ils sont les premiers à être expulsés d'une case totalement occupée quand une autre figurine y entre.

## Fin de scénario

Une fois le scénario terminé, lisez l'épilogue approprié dans le livret de Chasse. De plus, si vous l'avez emporté, notez-le sur la feuille de Chasse, afin de garder une trace de votre progression dans le jeu.

Une fois que le scénario 5 de chaque Incarnation du Mal a été gagné, lisez l'épilogue du jeu, que vous trouverez page 34.



# Chasseurs

## Présentation des plateaux de Chasseur

*Durant la Chasse, vous devrez d'abord apprendre à vous connaître vous-même.*

Le plateau de Chasseur vous permet de consigner tout ce qui a trait à l'état de santé et aux capacités de votre Chasseur. Vous y trouverez les informations suivantes :

- Niveau de Corruption actuel.
- actuels.
- Emplacement de défense.
- Emplacement de tactique.
- Actions de base.




## Tuile Chasseur et mécaniques spéciales

*Alors, dis-moi, étranger... qui es-tu ?*

Chaque Chasseur est représenté par une tuile sur laquelle vous trouverez des informations spécifiques à ce personnage, telles que :

- Son maximum de .
- Sa valeur de déplacement .
- Ses capacités spéciales et/ou actions.

Chaque tuile Chasseur est recto verso : Non corrompu d'un côté, et Corrompu de l'autre.

Pour de plus amples précisions sur les règles spécifiques à chaque Chasseur, son style de jeu et sa complexité, référez-vous aux pages suivantes.







## Cartes Objet et Évolution

Chaque Chasseur a accès à son propre paquet Objet (contenant des cartes Arme et Armure) et son propre paquet Évolution.

Les cartes Objet sont choisies au début de la partie, durant la phase de mise en place. Elles vous offrent des actions supplémentaires et déterminent quels sont vos dés de départ.

Le paquet Évolution est utilisé pendant la partie, lorsque le Chasseur doit piocher une carte Évolution en dépensant des Lamentations. Il contient de puissants effets et actions d'une importance cruciale pour mener la Chasse à bien.

# Règles spécifiques à chaque Chasseur

## Dualité

*« Peu de Chasseurs sont aussi imprévisibles que la Dualité. Il se murmure que deux voix résonnent dans son esprit : celle de la destruction, indomptable, et son opposée, qui planifie chaque mort avec froideur et précision. Qui peut savoir laquelle l'emportera à tout moment ? »*

**Complexité :** moyenne

### Style de jeu

En fonction de son équipement de départ, la Dualité peut être une Chasseuse agile infligeant de gros dégâts à courte portée, un tank, ou encore une soigneuse. Lorsque vous la jouez, réfléchissez bien à la meilleure façon d'utiliser vos ressources, et plus particulièrement les jetons de défense, ainsi que les jetons et , spécifiques à ce personnage.

S'il vous manque ne serait-ce qu'un jeton, il pourrait devenir impossible de faire tout ce que vous avez prévu durant un tour, alors, pensez bien à les stocker chaque fois que vous le pouvez (principalement en utilisant la capacité spéciale de la Dualité, Équilibre, qui vous permet de gagner 1 lorsque vous accomplissez une action à l'aide de uniquement, ou 1 en effectuant une action avec uniquement des ).

### Mécanique spéciale : *lumière et ténèbres*

La Dualité utilise deux types de jetons qui lui sont propres pour augmenter la puissance de ses actions : les jetons , qu'elle gagne en utilisant des dés d'attaque , et les jetons , qu'elle gagne en utilisant des dés de protection . La Dualité ne peut pas avoir plus de 3 jetons de chaque type. Si jamais elle en gagne un quatrième, il est perdu.

La Dualité est la seule Chasseuse pouvant récupérer aisément un dé (mais cela lui coûte 1 et 1 ).

Lorsque vous gagnez des jetons ou grâce à la capacité Équilibre, prenez-les avant d'effectuer votre action.

*Exemple d'action utilisant un ou plusieurs jetons ou :*




### Mise en place additionnelle

Placez 3 jetons et 3 jetons à côté de votre plateau de Chasseur. N'en prenez aucun au début du scénario ; vous aurez la possibilité de les gagner en cours de partie.

### La Dualité en tant qu'adjointe (mode solo)

Aucun changement ni règle additionnelle.

## Pistolero

*« La vie entière de ce descendant direct du Vieux Flint, le meilleur tireur au pistolet que ce monde ait jamais connu est tournée vers la Chasse. Quand il n'est pas en train de traquer des abominations, il ne pense qu'à ça, et il en rêve même en dormant. Toujours prêt à relever de nouveaux défis, le Pistolero passe son temps à tuer des monstres inimaginables, jusqu'à ce que la Corruption finisse par avoir raison de lui. Mais lorsque cela se produit, un jeune Pistolero est toujours là pour éliminer son aîné et reprendre le flambeau familial... »*

**Complexité :** faible

### Style de jeu

Le Pistolero est particulièrement efficace contre les cibles uniques à longue distance, ou pour contrôler plusieurs ennemis à courte ou moyenne distance. Il peut infliger des dégâts terrifiants, mais a généralement besoin de temps pour préparer ses attaques les plus dévastatrices. La plupart de ses effets et attaques ont besoin d'une LdV pour pouvoir atteindre leur cible, aussi le positionnement est-il crucial avec ce Chasseur.

### Mécanique spéciale : *balles* et *portée de l'arme*

Le Pistolero a accès à un type de ressources spécifique : les jetons de balle. Chaque emplacement de balle ne peut accueillir qu'un seul et unique jeton, et il définit l'effet additionnel pouvant être ajouté à une attaque. Lorsque le Pistolero utilise une action liée à son arme ou une carte Évolution infligeant des , il peut, s'il le souhaite, augmenter la puissance de cette attaque en y ajoutant TOUS les effets de balle qu'il a de disponibles (il ne peut pas choisir d'utiliser uniquement certains d'entre eux ; avec lui, c'est toujours tout ou rien). Les jetons de balle utilisés sont défaussés.

Ce Chasseur est le seul pour lequel le choix de l'arme de départ compte pour ce qui est des attaques que vous trouverez plus tard sur les cartes Évolution. Chaque carte Arme de départ s'accompagne de la mention « Portée de l'arme ». Les cartes Évolution du Pistolero peuvent utiliser la portée de l'arme de ce dernier plutôt que celle qui est indiquée sur la carte Évolution.

*Action de fabrication de balle et exemple d'emplacement de balle :*




### Mise en place additionnelle

Prenez tous les jetons de balle et placez-les à côté de votre plateau de Chasseur. N'en prenez aucun au début du scénario ; vous les gagnerez en cours de partie.

### Le Pistolero en tant qu'adjoint (mode solo)

Les jetons de balle ne sont pas placés sur les emplacements de balle, mais sur la carte Adjoint. Ils peuvent toujours être utilisés pour augmenter la puissance d'une action infligeant des . Les cartes Évolution ajoutent davantage d'effets passifs aux actions lorsque vous utilisez des balles.

# Gardien

*« Armé de son épée d'une puissance incroyable, le Gardien est toujours en première ligne lorsque la bataille fait rage. Ceux qui se battent à ses côtés et ont la chance de survivre sont unanimes : il manie sa lame avec une adresse telle qu'il entre véritablement en communion avec elle, combattant avec une grâce et une habileté qui dépassent l'entendement. »*

**Complexité :** faible à moyenne

## Style de jeu

Le Gardien est particulièrement efficace en tant que tank ou pour infliger de gros dégâts en première ligne. C'est l'un des rares Chasseurs à pouvoir attaquer plusieurs cibles en même temps, à avoir des actions qui le soignent fortement et à être capable d'inverser les effets de la Perversion et de la Corruption.

La valeur de déplacement du Gardien est plus faible que la normale, aussi pourra-t-il vous sembler un peu lent tant que vous ne lui aurez pas ajouté quelques Évolutions ou un dé pour lui permettre de sprinter.

## Mécanique de jeu spéciale : *Soif de sang*

En cours de partie, le Gardien a l'occasion de réveiller les pouvoirs de son épée démoniaque. Cela est représenté par des jetons de Soif de sang. Plus le Gardien en a, plus l'action spéciale de sa tuile Chasseur devient puissante. Il peut également dépenser sa Soif de sang pour accomplir des actions sans utiliser de dés, ce qui peut lui permettre d'augmenter grandement son nombre d'attaques ou de déplacements au cours d'un tour.

Gagner de la lui permet de recevoir un jeton de Soif de sang. Dépenser de la signifie défausser un jeton de Soif de sang pour pouvoir résoudre un effet. Notez que certaines actions du Gardien peuvent lui demander de dépenser de la comme coût additionnel ou alternatif.

*Exemple d'action avec un coût en alternatif : pour déclencher l'action, le joueur doit utiliser 2 ou n'importe quel , mais en dépensant 1 en plus.*




## Mise en place additionnelle

Prenez les 5 jetons de Soif de sang et placez-les à côté de votre plateau de Chasseur, de manière à reconstituer l'épée démoniaque du Gardien.

## Le Gardien en tant qu'adjoint (mode solo)

Aucun changement ni règle additionnelle.

# Technomancienne

*« Il ne fait aucun doute que la Technomancienne était autrefois une femme de chair et de sang, mais sa fascination pour la science et le besoin irrépressible qu'elle éprouvait à dépasser les limites du corps humain l'ont poussée à se transformer en être mi-femme, mi-machine, ce qui fait d'elle l'une des plus redoutables combattantes que ce monde ait jamais connues. »*

**Complexité :** moyenne à élevée

## Style de jeu

La Technomancienne est une attaquante à moyenne portée pouvant également jouer un rôle de soutien. Ses capacités peuvent lui permettre de défausser ou d'échanger les jetons d'état, de déplacer ennemis et alliés sur le plateau de jeu, ou encore d'interagir avec les portails. Elle peut cependant être assez peu résistante ou se retrouver avec un peu trop de jetons Brûlure ou Étourdissement, ce qui limite fortement ses capacités.

## Mécanique de jeu spéciale : *dés de technologie*

La Technomancienne a accès à des dés spéciaux : les dés de technologie (blancs et orange). Elle commence la partie avec l'un d'eux, et aura la possibilité de débloquer le second en cours de scénario. Ces dés ne peuvent pas être gagnés autrement. Un effet de jeu doit spécifiquement vous indiquer que vous gagnez un .

Ces dés permettent à la Technomancienne d'utiliser ses actions spéciales sur ses cartes Objet et Évolution. Ils servent par exemple à augmenter la puissance de votre arme ou de votre armure, ce qui active TOUS les effets des cartes Évolution de même couleur (bleues ou brunes). La Technomancienne peut avoir plusieurs cartes Évolution d'augmentation de même couleur attachées à son arme ou son armure. Les cartes Évolution bleues ou brunes sont considérées comme ayant des actions d'arme ou d'armure de même couleur.

### Dés de technologie



| Dé de technologie | Engrenage | Engrenage | Engrenage | Engrenage | Double magie | Double agilité |
|---|---|---|---|---|---|---|

*Exemples d'actions des dés de technologie et d'accessoire pour arme.*




## Mise en place additionnelle

Aucune.

## La Technomancienne en tant qu'adjointe (mode solo)

Au début du jeu, prenez 1 (inclus sur la carte Adjoint). Les emplacements ornés du symbole ne peuvent être activés qu'à l'aide du (si vous le souhaitez, ce dernier peut également être utilisé pour activer les emplacements d'action sans symbole).

# Mannequin

*« Le corps grotesque du Mannequin a l'air particulièrement pataud, mais ne vous y trompez pas. Ceux qui affrontent à ses côtés les monstres créés par les Lamentations savent que c'est un combattant d'exception. Quatre âmes sont prises au piège dans son corps : un mage, un commandant, un soldat et un messager, et leurs esprits entremêlés maîtrisent à la perfection l'art du combat, faisant du Mannequin un adversaire particulièrement redoutable. »*

**Complexité :** élevée

## Style de jeu

Les capacités variées du Mannequin lui permettent de jouer un grand nombre de rôles sur le champ de bataille : soutien, dégâts à longue distance, tank, ou encore perturbation de la stratégie ennemie. Ses jetons de Personnalité font qu'il fonctionne très différemment d'un tour sur l'autre. Son potentiel est assez limité en début de partie, mais il permet aux autres Chasseurs d'accéder à des actions enchaînées grâce auxquelles ils pourront, au moment opportun, se repositionner ou infliger un peu de ✕ en plus.

## Mécanique de jeu spéciale : *Personnalités, Bras et Fils*




À chaque tour, le Mannequin choisit une Personnalité qui a le contrôle. Pour ce faire, le joueur sélectionne un jeton de Personnalité pendant la phase de rafraîchissement, afin de savoir laquelle des quatre âmes du Mannequin sera prédominante au tour suivant. La Personnalité choisie sera ensuite utilisable durant la prochaine phase des Chasseurs. Un même jeton de Personnalité ne peut pas être choisi deux tours de suite, et chaque jeton présente l'inconvénient de bloquer une action de base du Mannequin (le jeton de Personnalité de Soldat est unique à ce niveau, en ce sens qu'il vous permet de choisir quelle action bloquer, entre Course et Sprint). Vous pouvez choisir un jeton de Personnalité même si l'action qu'il vous impose de bloquer est déjà bloquée par un Étourdissement. Chaque jeton vous offre des actions spéciales, qui vous permettent de bénéficier de tous les bonus conférés par la Personnalité choisie. Les effets bonus sont mentionnés sur les cartes Évolution et Bras, dans un bandeau correspondant à la couleur de la personnalité. Ces effets peuvent être résolus dans l'ordre choisi par le joueur.

Le Mannequin utilise des cartes Objet recto verso appelées cartes Bras au recto (et Fils au verso). Au cours de la mise en place de la partie, choisissez 4 cartes Bras avec lesquelles vous commencerez la partie, et donnez 2 des cartes restantes sous forme de Fils (côté verso, donc) aux autres joueurs (en les répartissant comme vous le souhaitez). Les Bras peuvent être utilisés par la capacité Résistance hors du commun afin de réduire les ✕ subis, tandis que les Fils permettent au Mannequin d'accomplir d'autres actions (ou aux autres Chasseurs de le faire avec l'aide du Mannequin).

## Mise en place additionnelle

Le Mannequin n'a pas de cartes Objet classiques comme les autres Chasseurs. Au lieu de cela, il choisit d'emblée l'un des deux bras possibles pour chaque Personnalité (signalés par des couleurs différentes) et il gagne les dés correspondants. Une fois ces 4 cartes Bras choisies, retournez les 4 autres du côté Fils et donnez-en 2 aux joueurs de votre choix. Cela fait, remettez les 2 cartes restantes dans la boîte.

Prenez tous les jetons de Personnalité et placez-les à côté de votre plateau de Chasseur. Puis, choisissez-en un pour le premier tour de jeu et placez-le de sorte à bloquer l'action indiquée (vous ne pourrez pas utiliser cette dernière durant ce tour).

## Le Mannequin en tant qu'adjoint (mode solo)

En tant qu'adjoint, le Mannequin donne 2 cartes Fils (piochées au hasard) au Chasseur principal en début de partie.

# Arlequine funeste

*« Vous croyez que le destin est une arnaque et que seul existe le hasard ? Vous comprendrez bien vite que vous vous trompez lourdement le jour où vous rencontrerez l'Arlequine funeste, seule Chasseuse capable d'influencer la chance et la destinée. Dansant sur le champ de bataille, elle sème la mort avec art et grâce, et son rire dément est souvent la dernière chose qu'entendent ses ennemis. »*

**Complexité :** moyenne à élevée

## Style de jeu

L'Arlequine funeste est particulièrement efficace pour infliger des dégâts rapidement ou comme personnage de soutien. En raison de sa mécanique de jeu très particulière, ses actions sont souvent très puissantes mais également extrêmement risquées. Quand elle les réussit, le résultat est généralement très impressionnant, mais elles peuvent aussi ne pas se déclencher. La puissance de l'Arlequine est contrebalancée par une très faible résistance, à tel point que, pour elle, la moindre erreur est souvent synonyme de Blessure critique, voire de mort.

## Mécanique de jeu spéciale : *cartes Destin et Paris*

L'Arlequine funeste utilise ses cartes Destin pour activer ses effets de Pari. À chaque phase de rafraîchissement, piochez 1 ou plusieurs cartes Destin et ajoutez-les à votre main (il n'y a pas de limite au nombre de cartes Destin que vous pouvez avoir en main). Les cartes que vous avez en main peuvent être utilisées à tout moment pour tenter un Pari. Le paquet Destin comprend 14 cartes représentant 5 personnages (Chevalier, Princesse, Prince, Reine et Roi) répartis entre 3 couleurs (violet, jaune et rouge). Le Pendu est considéré comme une quatrième couleur à lui tout seul. Quant au Joker, il peut être utilisé en remplacement de n'importe quel personnage, dans n'importe quelle couleur.

Si une action s'accompagne d'un bandeau de Pari, vous pouvez, si vous le souhaitez, tenter le Pari (après avoir placé vos dés, mais avant de résoudre l'action). Pour ce faire, piochez les 3 premières cartes du paquet Destin et disposez-les devant vous, l'une à côté de l'autre. Vous pouvez ensuite en remplacer autant que vous voulez par les cartes que vous avez en main (les cartes remplacées de la sorte sont défaussées). Si vous arrivez à accomplir le Pari, vous bénéficiez de l'effet bonus indiqué dans le bandeau. Mais en cas d'échec, vous perdez la totalité des effets de l'action.

Toutes les cartes utilisées pendant un Pari sont défaussées et placées à côté de vos dés défaussés. Récupérez ces cartes et remélangez-les dans le paquet Destin lorsque vous passez (ou si le paquet Destin est vide alors qu'il vous faut piocher d'autres cartes).

### Combinaisons possibles pour les Paris :

**Paire** : deux personnages identiques.
**Armée** : trois Chevaliers.
**Héritiers** : un Prince et une Princesse.
**Monarques** : un Roi et une Reine.
**Couleur** : toutes les cartes de la même couleur.




### Paquet Destin (14 cartes) :

1x Pendu (noir)
1x Joker (blanc)
1x Roi (violet)
1x Reine (jaune)
2x Princesses (1 jaune, 1 rouge)
2x Princes (1 rouge, 1 violet)
6x Chevaliers (2 rouges, 2 violets, 2 jaunes)

## Mise en place additionnelle

Mélangez le paquet Destin et placez-le, face cachée, à côté de votre plateau de Chasseur. Puis, piochez 1 carte Destin.

## L'Arlequine funeste en tant qu'adjointe (mode solo)

Aucun changement ni règle additionnelle.

# Modes de jeu

Tous les modes de jeu et les modificateurs de difficulté sont compatibles, et vous pouvez en inclure autant que vous voulez dans vos parties (voire tous, si vous le souhaitez).

# Mode solo

*Il est impossible de partir seul en Chasse, l'Ordre ne l'autorise pas. Les adjoints ne sont pas aussi doués que les Chasseurs confirmés, mais au moins, ils obéissent au doigt et à l'œil.*

Lorsque vous jouez en solo, votre Chasseur reçoit le soutien d'un adjoint (l'un des Chasseurs que vous n'avez pas pris). Un adjoint est considéré comme un Chasseur à part entière pour ce qui est des effets du jeu. Lorsque vous jouez avec un adjoint, les règles sont les mêmes que quand vous jouez avec d'autres joueurs, à quelques exceptions près :

## Préparation de l'adjoint

1. Prenez un plateau de Chasseur et placez la carte Caractéristiques de l'adjoint de sorte à cacher les actions de base.
2. Choisissez un Chasseur, prenez sa carte Adjoint et placez-la à l'emplacement prévu sur un plateau de Chasseur, du côté Non corrompu.
3. Prenez 3 marques universelles et placez-les à côté du plateau de l'adjoint.
4. Prenez le paquet Évolution de Chasseur de votre adjoint, mélangez-le et placez-le, face cachée, à côté de son plateau.
5. Placez la figurine de l'adjoint sur le plateau de jeu, comme indiqué dans la mise en place du scénario.

Les séquences d'actions l'adjoint se déroulent comme celles d'un joueur normal, si ce n'est qu'il utilise ses marques universelles au lieu de dés pour activer ses actions. Il n'y a donc pas de symboles sur les emplacements d'action de l'adjoint. Voici les points les plus importants à garder à l'esprit lorsque vous jouez avec un adjoint :

- Le nombre d'actions de l'adjoint est limité par son nombre de marques universelles. Dans la plupart des cas, une marque universelle suffit à activer l'une de ses actions.
- Vous ne pouvez pas placer une marque universelle sur un emplacement déjà occupé. Pour l'adjoint, Rafraîchissement d'action permet de défausser une marque universelle placée sur une action déjà utilisée (ce qui rend celle-ci disponible), tandis que Récupération de défaussé permet de ramener une marque universelle défaussée dans ses marques universelles actives.
- L'adjoint et le Chasseur peuvent se prêter mutuellement assistance. L'adjoint peut utiliser la marque d'Assistance du Chasseur avec n'importe laquelle de ses actions, tandis que la marque d'Assistance de l'adjoint ne peut être utilisée qu'avec les actions du Chasseur dont l'emplacement n'a pas de symbole.
- Les marques universelles de l'adjoint sont considérées comme des dés sans symbole. Elles ne peuvent donc pas être utilisées pour déclencher des effets nécessitant un symbole spécifique (par exemple : « Défaussez pour vous soigner de 1 »).
- L'adjoint ne peut jamais gagner de dés grâce aux récompenses ou dans les trésors. Au lieu de cela, il gagne des .
- Au cours de la phase de rafraîchissement, reprenez toutes les marques universelles placées sur des emplacements d'action et mettez-les à côté du plateau de Chasseur de l'adjoint.
- Étape d'Évolution :
  - Votre adjoint peut dépenser des Lamentations tout comme un Chasseur normal, pour défausser sa Perversion ou progresser sur sa piste de Corruption.
  - En cas d'Évolution de votre adjoint, vous avez le choix entre lui permettre de gagner 1 marque universelle ou piocher la première carte de son paquet Évolution et la placer à côté de son plateau de Chasseur. L'adjoint ne peut pas dépenser de Lamentations pour piocher une nouvelle carte Évolution si la première ne vous convient pas.

**N'oubliez pas :** votre adjoint est considéré comme un Chasseur à part entière pour ce qui est de tous les effets de jeu, y compris le nombre de et les Blessures critiques. Si jamais il meurt, le scénario est perdu.

# Chasse rapide

Ce mode vous permet de jouer un scénario bien plus rapidement qu'avec les règles normales. Pour ce faire, suivez les instructions ci-dessous, ainsi que les modifications à apporter à l'Incarnation du Mal :

- Retirez cartes Attaque (au hasard) du paquet Attaque.
- Résolvez 2 cartes Stade (y compris les gains de niveau pour l'Incarnation du Mal et les ennemis d'élite).
- Amenez la piste temporelle sur le dernier cran Stade, sans le résoudre.
- Défaussez toutes les du plateau de jeu.
- Défaussez les 3 premières cartes du paquet Événement sans les résoudre.
- Tous les Chasseurs mettent leur Corruption sur 7.
- Chaque Chasseur résout 3 Évolutions.
- Au besoin, effectuez les étapes additionnelles de la mise en place de l'Incarnation du Mal.

| Incarnation du Mal | Modification de la mise en place |
|---|---|
| Général mort-vivant | Révélez 2 cartes Bannière. |
| Maîtresse des Nuées | Placez 2 tuiles Nuée supplémentaires sur le plateau de jeu, à 0-1 d'un ou deux Chasseurs. |
| Convergence | Chaque Chasseur prend 3 jetons Brûlure. |
| Tourmenteur | Chaque Chasseur subit un nombre de égal au numéro du scénario. |
| Dragon des cimetières | Chaque Chasseur prend 2 jetons Malédiction. |
| Dévoreur | Chaque Chasseur prend 2 jetons de Perversion. |
| Prétendant | Résolvez le pouvoir Spécial à deux reprises. L'Incarnation du Mal gagne 1 jeton 2 à chacun de ses emplacements de défense. |

# Personnalisation de la difficulté

Vous pouvez inclure autant de modificateurs du mode facile ou du mode difficile que vous le souhaitez (notez toutefois que certains s'annulent si vous décidez de piocher dans les deux listes).

## Modificateurs du mode facile

Appliquez autant d'effets ci-dessous que vous le souhaitez au début du scénario :

- Chaque Chasseur résout 1 Évolution.
- Chaque Chasseur gagne 1 jeton 2.
- Réduisez de 1 le niveau de l'Incarnation du Mal et/ou celui des ennemis d'élite (niveau 1 minimum).
- Si le scénario vous indique de prendre un ennemi d'élite unique, prenez une version non unique à la place.
- Prenez des Condamnés comme sbires.
- Ajoutez jusqu'à 2 cartes Événement aléatoires au paquet Événement.
- Placez une seconde série de sur le plateau de jeu, comme indiqué en page 6.

## Modificateurs du mode difficile

Appliquez autant d'effets ci-dessous que vous le souhaitez au début du scénario :

- Augmentez de 1 le niveau de l'Incarnation du Mal et/ou des ennemis d'élite.
- Prenez l'ennemi d'élite unique dans le type choisi.
- Prenez des Morts-vivants comme sbires.
- Défaussez la première carte du paquet Événement sans la résoudre.

# Prétendants

Les Prétendants sont d'autres Incarnations du Mal qu'il vous faut également chasser. Les scénarios avec Prétendant sont débloqués en atteignant la Perdition finale avec le Chasseur correspondant.

Lorsque vous décidez de jouer contre un Prétendant, procédez comme suit :

1. Prenez un scénario au hasard pour l'Incarnation du Mal de votre choix (par exemple en piochant une carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal au hasard) et effectuez la mise en place indiquée dans le livret de Chasse correspondant.
2. Au lieu des éléments de jeu de l'Incarnation du Mal, prenez ceux du Prétendant. Ce dernier est représenté par la figurine ou le standee du Chasseur, mais avec une base d'Incarnation du Mal, afin de simuler la taille de l'ennemi.
3. Pour préparer le paquet Attaque de l'Incarnation du Mal, utilisez plusieurs cartes du Prétendant, en fonction du nombre de Chasseurs :
   - Solo ou 2 : 7 cartes au hasard.
   - 3 : 8 cartes au hasard.
   - 4 : 9 cartes au hasard.
   - 5 : toutes les cartes Attaque.

Lorsque vous décidez d'affronter un Prétendant, vous ne pouvez pas jouer sa version Chasseur. Vous trouverez ci-dessous les modifications à apporter aux règles pour chaque Prétendant.

# Prétendante Dualité

*La Dualité est devenue une créature improbable pleine d'ailes et d'yeux, qui sait avec une certitude absolue que les Lamentations sont le remède universel. Il y avait autrefois des voix discordantes dans son esprit, mais elles se sont tues, désormais. Ou plutôt, quand elles s'expriment, elles sont à présent d'accord, et la Dualité se fait une joie de suivre la direction qu'elles lui indiquent, heureuse que ce ne soit plus le chaos dans sa tête. Et si cela lui donne l'occasion de massacrer quelques Chasseurs au passage, c'est un bonus non négligeable. Car une fois qu'ils seront tous morts, elle pourra enfin se reposer et profiter pleinement de cette paix intérieure qui est si nouvelle pour elle.*

## Mécanique spéciale : *lumière et ténèbres*

Tout comme sa version Chasseuse, la Dualité utilise ses jetons et pour rendre ses attaques plus puissantes.

## Termes de jeu

**Gagne** / : placez 1 jeton / sur la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal.

**X** / : sur une carte Attaque, l'Incarnation du Mal résout un effet supplémentaire si elle a suffisamment de jetons. Une fois cela fait, les jetons utilisés sont défaussés.

# Prétendant Pistolero

*« Une fois corrompu par les Lamentations, le Pistolero prend une forme terrifiante. Des bras supplémentaires lui poussent, qui lui permettent d'utiliser encore plus de pistolets en même temps, et de nouveaux yeux apparaissent à l'arrière de son crâne, augmentant d'autant son champ de vision. Quant aux balles qu'il fabrique, il les renforce à l'aide de Lamentations et s'abandonne totalement au plaisir de la Chasse. »*

## Mécanique de jeu spéciale : *balles*

Tout comme sa version Chasseur, la mécanique de jeu spéciale du Prétendant Pistolero tourne autour des balles. Sa carte Caractéristiques d'Incarnation du Mal est dotée d'une piste de balles sur laquelle placer ses jetons de balle chaque fois qu'il utilise l'effet Forge . Placez-les de droite à gauche (dans le sens des flèches).

Les jetons de balle sont utilisés avec le pouvoir spécial du Pistolero, afin d'augmenter ses ou d'accroître sa portée. Comme sa version Chasseur, le Prétendant Pistolero doit soit utiliser toutes ses balles d'un coup, soit n'en utiliser aucune, et toutes celles qu'il utilise sont défaussées.

## Termes de jeu

**Forge une balle** : placez un jeton de balle à l'emplacement libre le plus à droite sur sa piste de balles.

# Prétendant Gardien

*Le Gardien s'est transformé en une monstruosité qui n'a plus guère de points communs avec ce qu'il était avant. En revanche, il n'a pas tout à fait perdu la raison. Conscient que son épée a désormais pris le contrôle de son corps et, du moins partiellement, de son esprit, il l'accepte et se laisse guider par elle. Maussade et silencieux, il traverse ce qu'il reste du monde avec détermination, chargeant sans réfléchir tous les Chasseurs qu'il croise afin de nourrir sa lame démoniaque.*

## Mécanique de jeu spéciale : *Soif de sang*

Tout comme sa version Chasseur, le Prétendant Gardien amasse les jetons de Soif de sang . Lors de l'*étape IV : Incarnation du Mal*, après avoir résolu la carte Attaque de l'emplacement *Tour en cours*, si le Gardien a 5 , résolvez deux fois l'effet de la carte Attaque, puis défaussez tous les jetons du Prétendant Gardien. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par phase des ennemis.

Au cas où il n'y aurait pas de carte à l'emplacement *Tour en cours*, ne défaussez pas la du Prétendant Gardien.

# Prétendante Technomancienne

*La Technomancienne ne se souvient plus de l'époque où elle était encore humaine. Totalement concentrée sur le fait d'améliorer sans cesse son corps, elle ne s'est même pas rendu compte que les Lamentations avaient fini par faire partie intégrante d'elle, devenant aussi cruciales que le sang qui coule dans ses veines ou l'électricité qui alimente ses implants. Aujourd'hui, elle parcourt le champ de bataille en quête de proies bien équipées, car malheur à celui ou celle qui pourrait avoir le toupet d'utiliser une technologie plus avancée que la sienne. Pour la Prétendante Technomancienne, il n'existe pas de pire insulte.*

## Mécanique de jeu spéciale : *dés de technologie*

Certains des effets de la Prétendante Technomancienne peuvent être augmentés (ou rendus plus aléatoires) par ses . En particulier, ses cartes Attaque peuvent être **renforcées** en plaçant des  dessus. Si jamais il y a une  sur une carte Attaque de la Prétendante Technomancienne, résolvez également tous les effets assortis du terme Renforcé.
De plus, lancez 1  en plus du  durant les attaques, et résolvez les effets associés aux icônes /*/, selon le résultat du dé.

## Termes de jeu

**Renforce** : placez des  sur les cartes Attaque de la Prétendante Technomancienne (une marque par carte, en commençant par celle de l'emplacement *Tour en cours*). Quand une carte avec une  résout une attaque, lancez 1  en plus du  afin de voir quels effets supplémentaires se déclenchent. Il ne peut pas y avoir plus d'une  par carte Attaque.

# Prétendant Mannequin

*« Autrefois, les âmes du Mannequin espéraient juste être libérées de leur corps grotesque, mais au fur et à mesure que la Corruption les envahissait, elles ont fini par comprendre qu'ensemble, elles sont virtuellement invincibles. Les Lamentations leur ont conféré un pouvoir dépassant l'entendement, tout en faisant disparaître leur désir de liberté. Désormais, elles ne font plus qu'un, faisant du Mannequin une véritable armée à part entière, dont les actions sont parfaitement synchronisées. »*

## Mécanique de jeu spéciale : *jetons de Personnalité* et *Fils*

Le Prétendant Mannequin cherche à récupérer autant de Personnalités actives que possible sur sa carte Caractéristiques. Certaines Personnalités peuvent rendre ses cartes Attaque plus puissantes, parfois en ayant une Personnalité spécifique active, ou encore en ayant plusieurs Personnalités actives en même temps.

Durant la Chasse, les Chasseurs pourront obtenir des cartes Fils. Dans ce cas, ils pourront les utiliser normalement, si ce n'est que le Prétendant Mannequin est considéré comme un ennemi pour ce qui est de déterminer l'effet de ces cartes.

## Termes de jeu

**Active une Personnalité aléatoire** : prenez un jeton de Personnalité au hasard et placez-le sur la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal. À partir de maintenant, cette Personnalité est considérée comme étant active.

# Prétendante Arlequine funeste

*Convaincue que la mort ne constitue plus une menace pour elle, la Prétendante Arlequine funeste poursuit sa folle sarabande. Les Lamentations qu'elle a absorbées l'ont transformée en une terrifiante parodie d'elle-même, mais elle n'en a cure, car elles lui ont également montré comment le monde fonctionne réellement. Elle sait désormais que l'existence n'est qu'un vaste jeu et qu'elle en est l'élément aléatoire. Brandissant sa terrifiante hallebarde, elle se rue au combat en riant, impatiente de reprendre sa danse de mort et d'affecter l'issue de la bataille.*

## Mécanique spéciale : *cartes Destin*

Le paquet Destin ne fonctionne pas de la même manière pour la Prétendante Arlequine funeste que pour sa version Chasseuse. En effet, la version corrompue place toutes ses cartes révélées à la suite, sans que cette séquence soit limitée en taille, et celle-ci doit être vérifiée à chaque carte Attaque ou effet de dés. Si une combinaison est déclenchée (paire, armée, etc.), résolvez l'effet correspondant et, au terme de l'*étape IV : Incarnation du Mal*, remettez toutes les cartes utilisées dans le paquet Destin et remélangez-le (les cartes non utilisées restent en jeu).

La seule carte faisant effet dès qu'elle est révélée est celle du Pendu. Dans ce cas, suivez les instructions indiquées sur la carte Caractéristiques de la Prétendante.



# GLOSSAIRE


Action..... 11, **12**
Activation
- Ennemis d'élite ..... 16
- Incarnation du Mal ..... 17
- Sbires ..... 15

Adjoint ..... 30
Arme ..... 26
Armure ..... 26
Assistance ..... 12
Attaque ..... 14
- Cartes ..... 17, **19**
- Finale ..... 19, **20**
- Piste ..... 19

Blessure critique ..... 25
Case ..... 23
Chasseur
- Plateau ..... 10, **26**
- Corrompu ..... 21, **26**
- Phase ..... 11
- Tuile ..... 10, **26**

Concentrée ..... 17
Corruption ..... 21
Course ..... 12
Dernier acte ..... 20
Défausser
- Un dé ..... 11
- Une carte Attaque ... 17, **19**

Défense ..... 13
Déplacement ..... 12
Dés
- De Chasseur ..... 11
- Des ennemis ..... 14

Emplacement
- De dé ..... 11
- De marque universelle .. 12
- De défense ..... **13**, 18
- De tactique ..... 13

Ennemis
- Incarnation du Mal ..... 18
- Ennemis d'élite ..... 16
- Sbires ..... 15
- Phase ..... 14
- Prétendants ..... 31

Environnement ..... 7, **24**
États ..... 22
Événements ..... 8, **14**
Évolution ..... **21**, 26
Lamentations 6, 14, 15, 17, 19, **21**
LdV (ligne de vue)..... 23
Mettre en jeu
- Ennemis d'élite ..... 16
- Sbires ..... 15

Mode
- Facile ..... 30
- Difficile ..... 30

Objets ..... 26
Obstacles ..... 23
Opportunité ..... **19**
Passer ..... 11
Perdition finale ..... 21
Perversion ..... 21, 22
Piste temporelle ..... 20
Plateau de jeu ..... 23
Points de vie
- Ennemis d'élite ..... 16
- Incarnation du Mal ..... 19
- Chasseur ..... 10, 25, **26**

Portée ..... 23
Purification ..... 12
Rafraîchissement
- D'action ..... 11, 12
- Phase ..... 22

Récupération de dés ..... 11, 1**2**
Réglette de niveau 8, 9, 16, 18, 19
Scénario ..... 3, 6, **25**
Secrets ..... 25
Sprint ..... 12
Spécial (Incarnation du Mal) **18**, 20
Stade (Incarnation du Mal) ..... 20
Tactique ..... 12, 13
Tour de jeu ..... 11
Trésors ..... 6, **23**
Tuer ..... 13

# ÉPILOGUE

Ne lisez pas cette page avant d'avoir coché le scénario 5 de chaque Incarnation du Mal sur la feuille de Chasse.

On raconte que, lorsque la dernière Incarnation du Mal fut enfin détruite, nul ne célébra l'événement, car le monde vivait dans l'effroi depuis si longtemps que les gens avaient perdu tout espoir. Et rares furent ceux qui crurent sur parole les Chasseurs ensanglantés qui venaient les en aviser. Imaginer le monde sans terreur leur était impossible.

Peu à peu, la nouvelle se répandit pourtant, mais il n'y eut pas de rires, de danses ou de musiques. Pourtant, les premiers changements tangibles ne se firent pas attendre. Les volutes de Lamentations se replièrent dans les recoins les plus sombres du royaume, les monstres se firent rares et les conflits entre les peuples prirent fin. Plus aucun loup-garou ne hurlait dans les bois, plus aucun spectre ne hantait la campagne à la nuit tombée, et le chant des oiseaux remplaça le silence de mort qui régnait sur les champs de bataille. De prime abord, les guerriers rechignèrent à ranger leurs armes, mais au bout du compte, même eux se mirent à penser à leur avenir.

Le monde s'engagea alors sur la voie de la guérison et certains se mirent à croire que la vie finirait par redevenir douce.

Quels grands naïfs !

Ignoraient-ils donc qu'une terre souillée par les Lamentations et saccagée par les Incarnations du Mal ne pourrait jamais totalement guérir ?

Il y eut des avertissements, pourtant. Un matin où le soleil ne se leva pas et où le monde resta toute la journée sous une chape de ténèbres. Ce soir-là, personne ne put trouver le sommeil. Une autre fois, tout le monde se réveilla en hurlant sans en connaître la raison. Et, une nuit, le sol se mit à trembler, comme si un cheval invisible et colossal passait tout près au triple gallot. Mais les gens refusèrent d'y prendre garde, persistant à penser que les terreurs avaient définitivement disparu. Ils avaient retrouvé l'espoir d'une vie normale, et ils s'y accrochaient désespérément.

Il serait toutefois injuste de leur reprocher d'avoir voulu oublier les horreurs du passé récent, mais plus ils tentaient de les réprimer, plus ils devenaient vulnérables. L'espoir et la joie retrouvés leur faisaient perdre toute prudence, et ils ne se doutaient pas que la menace n'avait pas été éradiquée.

Car tuer tous ces cauchemars n'avait pas rendu le monde plus sûr. En fait, c'était même tout le contraire.

Il existait un lieu, l'Abîme, où peu de gens s'étaient rendus, et les rares qui avaient commis l'erreur d'y aller y avaient, pour la plupart, perdu la raison. C'était une faille gigantesque qui s'enfonçait dans les profondeurs de la terre et dégorgeait un flot ininterrompu de Lamentations. Hélas, la mort de chaque Incarnation du Mal ne faisait qu'agrandir ce gouffre, à tel point que, lorsque la dernière périt, l'Abîme était désormais assez large pour devenir un passage.

Menant où ?

Nul ne le savait, mais une théorie voulait qu'au fond de la faille se trouvait un genre de prison, ou peut-être des oubliettes. Mais qui pouvait bien y être détenu, et pourquoi ?

Une seule personne semblait connaître la réponse à ces questions.

La femme à la tête couverte de bandages ensanglantés qui attendait sans un mot au bord de l'Abîme, robe rouge sang flottant au vent, perpétuellement appuyée sur sa terrifiante épée à la lame faite de Lamentations pures.

Elle attendait l'arrivée de ses compagnons.

Le premier à venir fut un guerrier à la carrure impressionnante, dont l'armure complète faisait un grand bruit métallique à chacun de ses pas. Son front couvert de cicatrices était ceint d'une couronne de fer grossière, et il brandissait une masse à la tête maculée de sang séché. La grimace permanente qui semblait gravée sur son visage promettait châtiment et souffrance à quiconque oserait s'opposer à lui.

Il fut suivi d'une femme vêtue d'une robe blanche immaculée, juste tachée de terre au niveau de son ourlet. Une ample capuche cachait en partie son visage, qui semblait incapable d'exprimer une autre émotion qu'une profonde tristesse, et ses mains squelettiques tenaient un sablier démesuré. Elle marchait pieds nus et l'herbe flétrissait sur son passage.

Le troisième était un homme bossu et émacié, portant une robe en lambeaux qui devait autrefois être un signe d'opulence. Il avait les yeux vitreux et, à voir l'expression de son visage ridé, il semblait avoir sombré dans la démence, impression encore renforcée par les gloussements qu'il émettait régulièrement. Il portait sur le dos un grand sac dont jaillissaient divers membres humains, tandis qu'il tenait à la main droite une jambe arrachée à un cadavre.

La femme en rouge les accueillit d'un bref hochement de tête et, tous ensemble, ils descendirent dans l'Abîme dans un silence de mort. Ils ne semblaient pas pressés mais ne traînaient pas non plus, entrant dans le monde des Lamentations avec toute la dignité des vainqueurs.

Car ils avaient en effet gagné.

Qui aurait pu se douter que la guerre contre les Incarnations du Mal n'était en fait qu'une diversion ? Un plan retors pour ouvrir un portail à destination d'un autre monde.

Mais lequel ?

Nul doute que l'humanité le découvrirait bientôt…

Et qu'elle le regretterait amèrement.



# Livret de Chasse


FAILLE DE LAMENTATION ALÉATOIRE


POINT DE REPÈRE ALÉATOIRE


PORTAIL


TORNADE


TAS DE CRÂNES


TRÉSOR


JETON OCCUPÉ


TUILE INSTRUMENT DE TORTURE ALÉATOIRE

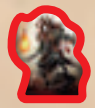


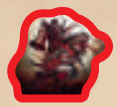
TUILE NUÉE


ZONE SPÉCIFIQUE


ENNEMI D'ÉLITE ALÉATOIRE


VAMPIRE


ALCHIMISTE


CRAPAUD-BOURDON


SPECTRE DES LAMENTATIONS


LOUP-GAROU


SBIRE ALÉATOIRE


CONDAMNÉ


MORT-VIVANT


CONVERGENCE


DÉVOREUR


CHIMÈRE


DRAGON DES CIMETIÈRES


GÉNÉRAL MORT-VIVANT


STRIGA


MAÎTRESSE DES NUÉES


TOURMENTEUR

# Termes de jeu

**Dépensez** : défaussez l'élément de jeu indiqué pour obtenir l'effet. Si vous ne possédez pas l'élément en question, il vous est impossible d'obtenir l'effet.

**Déplacement de X** : la figurine est déplacée du nombre de cases indiqué, souvent égal à la valeur de , mais pas toujours (les règles de déplacement sont détaillées page 12).

**Faille de Lamentation** : case du plateau de jeu sur laquelle se trouve un jeton de Faille de Lamentation.

**Gagnez** : prenez le dé spécifié (ou un dé de votre choix) dans la réserve commune, lancez-le et ajoutez-le à vos dés actifs.

**Inflige** : si la cible est un Chasseur, réduisez son cadran de du total indiqué. Si c'est un ennemi, tuez-le s'il s'agit d'un sbire, ou placez le nombre de jetons de indiqué sur sa carte.

**Mettre en jeu** : prenez les figurines indiquées et placez-les sur le plateau de jeu (voir Sbires page 15, et Ennemis d'élite page 16).

**Passer** : le Chasseur ne pourra plus jouer pendant ce tour, ce qui se produit généralement quand il n'a plus d'actions à accomplir (voir Tours de jeu des Chasseurs, page 11).

**Rafraîchissement d'action** : défaussez le ou les dés placés sur les emplacements de cette action.

**Retirer (du jeu)** : remettre un élément dans la boîte. Il ne sera plus utilisé de tout le scénario.

**Récupération de défaussé** : reprenez un dé dans vos dés défaussés, lancez-le et ajoutez-le à vos dés actifs.

**Sprint :** résolvez l'action Sprint (voir Actions de base, page 12).

**Sur une élimination** : cet effet se déclenche quand un ennemi subit suffisamment de pour retirer un élément de jeu (par exemple, si un sbire ou un ennemi d'élite est tué, ou si une carte de l'Incarnation du Mal est détruite).

**Téléportation** : placez la figurine qui se téléporte sur la case indiquée. Le calcul de portée pour la téléportation ignore les obstacles, et on considère que la figurine entre normalement sur la case d'arrivée, en terminant son déplacement dessus. Si elle se téléporte sur une case totalement occupée, elle expulse une des figurines présentes sur une case adjacente (voir l'ordre dans lequel celles-ci sont expulsées, page 23).

# Icônes

- – résolvez cet effet quand une figurine entre sur cette case et y termine son déplacement
- – valeur de déplacement d'un Chasseur
- – aucune figurine ne peut entrer sur cette case
- – il est impossible de tracer une LdV au travers de cette case (voir Brouillard, page 23)
- – Lamentation (voir page 21)
- – portée ; les deux chiffres indiquent la portée minimale et la portée maximale de l'effet (voir page 23)
- – blessure
- – nombre de Chasseurs (voir page 11)
- – cran déclenchant une Évolution sur la piste de Corruption (voir page 21)
- – points de vie
- – marque universelle

**Dés –** , , , , , .

**Symboles sur les dés des ennemis –** , , .

**Symboles sur les dés de Chasseur –** , , , .

**Jetons de défense –** 2, 4, .

# Jetons

## Liés aux Chasseurs :



– Défense


– Tactique

## États et Perversion :


– Brûlure


– Étourdissement


– Malédiction


– Perversion

## Récupérables sur le plateau de jeu :


– Trésor


– Lamentation

## Autres :


– Quête


– Premier joueur