Bienvenue dans Grimcoven !

Quand les ténèbres menacent de s'étendre sur le monde, la Chasse commence...

Sur les terres obscurcies de Corbrume, royaume en ruine vivant sous une chape de désespoir, rôdent les Incarnations du Mal, entités monstrueuses créées par le pouvoir corrupteur des Lamentations, force aussi mystérieuse que malfaisante. En tant que Chasseur, vous faites partie des rares qui n'ont pas sombré dans le désespoir. Formés au combat et équipés de pied en cap, vos compagnons et vous affrontez les abominations là où elles se trouvent, tout en utilisant les Lamentations à votre avantage. Les batailles que vous livrez ne sont pas juste des combats pour survivre, mais une lutte tactique visant à arracher votre royaume aux forces du mal.

Ce scénario d'initiation est un début d'aventure qui vous détaille un tour de jeu complet, en vous montrant les mécaniques de jeu tout en vous faisant découvrir le monde inquiétant de Grimcoven. Préparez-vous à affronter votre première Incarnation du Mal, essayez de trouver le bon équilibre entre puissance et folie, et vivez une aventure où chaque zone d'ombre cache un nouveau défi.

Ce début de scénario d'initiation a été conçu pour être joué à deux, mais si vous souhaitez apprendre à jouer avec un groupe plus important, partagez-vous les personnages et prenez les décisions ensemble. À l'inverse, vous pouvez également jouer ce tutoriel seul, à condition de jouer les deux personnages vous-même (il ne s'agit pas dans ce cas d'une partie en mode solo, celui-ci s'accompagnant de règles additionnelles que vous trouverez dans le livret de règles).



Une fois la mise en place terminée pour 2 joueurs, voici comment la partie devrait se présenter.

Mise en place de la partie

Préparation du plateau de jeu :

Dans une partie normale, les joueurs choisissent l'aventure qu'ils veulent jouer parmi les multiples scénarios proposés par le jeu, lesquels vous opposent à diverses Incarnations du Mal. Ce scénario d'introduction est un peu différent, car il s'agit d'une version simplifiée du scénario 1 du Général mort-vivant. Aussi, ne soyez pas surpris si vous jouez le scénario en question ultérieurement et que vous trouvez qu'il a de nombreuses similitudes avec celui-ci.

Étape 1 : mise en place du scénario

Préparation du plateau de jeu :

Prenez les tuiles du plateau dont les numéros sont indiqués ci-dessous et disposez-les comme spécifié. Ces tuiles sont toutes recto verso, les lettres A et B précisant quel côté vous devez utiliser.

Voici la liste des tuiles dont vous avez besoin :

- Tuiles à un hexagone :
  - 1-2B Eau profonde
  - 2-2A Cours d'eau
  - 2-3A Brouillard
  - 4-1B Obstacle
  - 4-4A Cours d'eau
- Tuiles à trois hexagones :
  - 2-6A Cours d'eau
  - 5-2B Forêt
- Tuile à quatre hexagones :
  - 5-4B Forêt
- Tuiles à cinq hexagones :
  - 1-4B Forêt
  - 2-1B Forêt
  - 4-3B Forêt
- Tuile à six hexagones :
  - 1-1A Forêt



Placer les éléments sur le plateau :

Placez les éléments suivants sur le plateau de jeu, comme indiqué :



1 jeton de trésor au hasard (face cachée)



8 jetons de Faille de Lamentation



Modèle réduit du puits



Figurine de la Dualité (Chasseuse)



Figurine du Pistolero (Chasseur)



Figurine du Général mort-vivant (Incarnation du Mal)



3 modèles réduits de portail



Disperser les Lamentations

- Placez **1 jeton de Lamentation** sur les Failles de Lamentation **2**, **4**, **6 et 8**.

Apporter un côté aléatoire à l'environnement



En règle générale, le champ de bataille est constitué de divers éléments liés à l'environnement (tels que lieux, points de repère ou types de terrain). Dans une partie normale, on pioche également diverses cartes Environnement afin de déterminer quel est l'impact de l'environnement sur l'aventure. Pour ce scénario d'initiation, nous n'en utiliserons qu'une seule. Prenez la carte **Forêt changeante** dans le paquet Environnement et placez-la à côté du plateau de jeu, comme indiqué. Cela fait, remettez les autres cartes Environnement dans la boîte (elles ne serviront pas).



Étape 2 : mise en place des événements et des ennemis

Événements

Peau de fer

Placez 1 sur la Faille de Lamentation 8.

L'Incarnation du Mal gagne 2 par Chasseur dans sa LdV.

Chaque ennemi à portée 1-1 de l'Incarnation du Mal gagne 2.

Si vous affrontez le DRAGON DES CIMETIÈRES

Pour chaque 2 de l'Incarnation du Mal, retirez, si possible, 1 jeton Malédiction de la réserve commune, et ce de manière permanente.

Unités d'élite

Placez 1 sur la Faille de Lamentation 5.

S'il y a déjà 2 ennemis d'élite en jeu, il ne se passe rien d'autre.

Sinon, piochez 1 carte Ennemi d'élite au hasard, et placez-la à côté du plateau de jeu, face cachée, en posant une dessus.

S'ils le souhaitent, les Chasseurs peuvent décider de défausser collectivement pour placer 2 de plus sur cette carte Ennemi d'élite.

Si vous affrontez le GÉNÉRAL MORT-VIVANT

L'Incarnation du Mal et les ennemis d'élite sont soignés de tous les subis. Les Chasseurs peuvent ignorer cet effet en subissant 3 Brûlures chacun.

Renforts

« Cher Père, méfiez-vous du Général. J'ai la sensation qu'il est tellement dévoré par l'ambition qu'il en a oublié qu'il est censé être à votre service. »
- Mémoires de la Princesse Hilda

Placez 1 sur la Faille de Lamentation 8.

Les Chasseurs peuvent ignorer l'effet suivant s'ils acceptent de subir 3 Malédictions chacun.

S'il y a moins de sbires que de Chasseurs sur le plateau de jeu, mettez nouveaux sbires en jeu.

Sinon, tous les sbires se déplacent de 2.

Si vous affrontez le GÉNÉRAL MORT-VIVANT

Chaque Ennemi à portée 0-1 d'une Faille de Lamentation gagne 2.

Duel

Placez 1 sur la Faille de Lamentation 4.

Les Chasseurs peuvent ignorer l'effet suivant en gagnant 3 en Corruption chacun (ignorez les). S'ils sont incapables de se mettre d'accord, c'est le Premier joueur qui décide.

Choisissez 1 Chasseur, qui gagne 4 et se retrouve téléporté sur la case de l'Incarnation du Mal. Tous les autres Chasseurs effectuent un Sprint pour s'éloigner autant que possible de l'Incarnation du Mal, tandis que tous les ennemis effectuent un déplacement 3 pour s'éloigner eux aussi de l'Incarnation du Mal.

Si vous affrontez le GÉNÉRAL MORT-VIVANT

Tous les Chasseurs à portée 1+ de l'Incarnation du Mal perdent toute leur .

- Prenez la carte ***Peau de fer*** dans le paquet Événement, ainsi que 3 cartes Événement spécifiques au Général mort-vivant (***Unités d'élite***, ***Renforts*** et ***Duel***) et 4 autres cartes Événement piochées au hasard parmi celles qui ne sont **pas** spécifiques au Général mort-vivant.
- Mettez de côté la carte Événement ***Peau de fer***, puis mélangez ensemble les **4 cartes Événement aléatoires** et les **3 cartes Événement du Général mort-vivant**.
- Placez le paquet Événement ainsi constitué **face cachée** à côté du plateau de jeu.
- Placez la carte Événement ***Peau de fer***, **face cachée**, au-dessus du paquet Événement.
- Remettez les autres cartes Événement dans la boîte.

Lors d'un scénario normal, la mise en place vous indique de constituer le paquet Événement à l'aide de 3 cartes Événement spécifiques à l'Incarnation du Mal que vous affrontez et d'un nombre spécifique de cartes Événement aléatoires, mais la carte *Peau de fer* sera nécessaire pour ce scénario d'initiation.

Sbires



Figurines de Condamnés.
Chacune existe en 4 exemplaires.

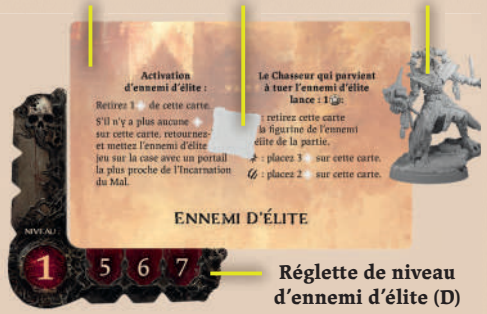
- Prenez la carte Assassin dans le paquet Sbires.
- Placez-la, face visible, à côté du paquet Événement.
- Mettez les sbires de départ en jeu :
  - Prenez 8 figurines de Condamné dans la boîte.
  - Placez-en 4 sur le plateau de jeu (2 par Chasseur en jeu).
    - En commençant par la Faille de Lamentation 1, placez 1 figurine de Condamné sur chaque Faille, dans l'ordre ascendant, jusqu'à ce que tous les sbires de départ (ici, 4) aient été disposés sur le plateau de jeu.
- Placez les figurines de Condamné restantes à côté du plateau. Elles pourront entrer en jeu en cours de partie.

Ennemi d'élite



Figurine d'Alchimiste (B)

Carte Caractéristiques de l'ennemi d'élite (A) (face cachée) | **Marque universelle (C)** | **Figurine d'ennemi d'élite (B)**



Réglette de niveau d'ennemi d'élite (D)

- Prenez la carte Ennemi d'élite de l'***Alchimiste*** (A) dans le paquet Ennemi d'élite (cartes de grande taille).
- Placez cette carte **face cachée** à côté de la carte Sbire et posez dessus 1 marque universelle (C).
  - En temps normal, vous devrez placer la carte Ennemi d'élite face visible et mettre sa figurine en jeu à l'endroit indiqué mais, pour ce scénario d'introduction, la carte commence face cachée, ce qui indique que l'ennemi d'élite n'est pas encore en jeu. Placez sa figurine à côté de la carte.
- Placez une réglette d'ennemi d'élite de niveau 1 (D) sous la carte Ennemi d'élite afin d'indiquer ses points de vie . S'il y a un nombre important de joueurs, vous devrez prendre une réglette de plus haut niveau.

Incarnation du Mal



- Placez le plateau de l'Incarnation du Mal à droite des autres cartes.
- Parmi les 5 grandes cartes de forme inhabituelle dédiées au Général mort-vivant, cherchez celle avec l'indication « Scénario 1 » au verso et placez-la sur son espace dédié, en haut à gauche du plateau de l'Incarnation du Mal (A).
- Placez une réglette d'Incarnation du Mal de niveau 1 (B) sous le plateau de l'Incarnation du Mal afin d'indiquer les points de vie ♥ de ses cartes Attaque. S'il y a un nombre important de joueurs, vous devrez prendre une réglette de plus haut niveau.
- Préparez les cartes de l'Incarnation du Mal :
  - Prenez toutes les cartes rangées derrière l'intercalaire Général mort-vivant et séparez les paquets pour obtenir 4 cartes Stade, 5 cartes Attaque finale, 5 cartes Opportunité, 27 cartes Attaque et 3 cartes Bannière.
  - Mélangez les cartes Stade et placez-les, face cachée, à l'emplacement approprié du plateau de l'Incarnation du Mal (C).
  - Allez chercher la carte Attaque finale ***Débuts modestes*** dans le paquet et placez-la, face cachée, à l'emplacement du paquet Attaque du plateau de l'Incarnation du Mal (D). Rangez les autres cartes Attaque finale dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant le scénario.
  - Prenez la carte Opportunité ***Arrachage*** dans le paquet et placez-la, **face visible**, à l'emplacement « Tour en cours » du plateau, comme indiqué (E). Rangez les autres cartes Opportunité dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant le scénario.
  - Prenez les 3 cartes Bannière, mélangez-les et placez-les, face cachée, à côté du plateau de l'Incarnation du Mal (F).
- Préparez le paquet Attaque de l'Incarnation du Mal :
  - Sortez la carte ***Salve maudite*** du paquet Attaque et placez-la, face visible, sur la carte Opportunité.
  - Mélangez les cartes Attaque restantes. Puis :
    - Prenez 1 carte Attaque au hasard dans ce paquet et placez-la, face visible, à l'emplacement « Tour suivant » du plateau de l'Incarnation du Mal.
    - Prenez 3 autres cartes Attaque au hasard, mélangez-les et placez-les, face cachée, à l'emplacement du paquet Attaque du plateau de l'Incarnation du Mal, au-dessus de la carte Attaque finale. Remettez les cartes Attaque restantes dans la boîte ; elles ne serviront pas du scénario.

Dans une partie classique, vous utilisez davantage de cartes Attaque et vous devrez prendre leurs points de vie en considération, mais nous avons décidé de simplifier cet aspect du jeu pour cette partie d'initiation.

Standees d'étape

Prenez les 5 standees d'étape et disposez-les comme suit :



- ***Étape I : événements*** à côté du paquet Événement.
- ***Étape II : sbires*** près de la carte Sbire Assassin.
- ***Étape III : ennemis d'élite*** à côté de la carte Ennemi d'élite Alchimiste.
- ***Étape IV : Incarnation du Mal*** à côté de l'emplacement « Tour en cours » du plateau de l'Incarnation du Mal.
- ***Étape V : piste temporelle*** à l'emplacement Début, au centre de la **piste temporelle** de la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal.

Ces standees vous seront très utiles lors de la phase des ennemis. De plus, celui de la piste temporelle déclenchera diverses situations supplémentaires au cours de la partie.

Dés des ennemis



Puis, prenez les 4 dés à douze faces des ennemis ⚽ et placez-les à côté du plateau de l'Incarnation du Mal.

Une fois cette partie de la mise en place terminée, voilà à quoi devrait ressembler tout ce qui concerne les ennemis :



Étape 3 : préparatifs des joueurs

Au cours d'une partie normale, vous avez normalement le choix entre 6 Chasseurs différents dans la boîte de base mais, pour ce scénario d'explication, nous avons décidé de limiter un peu vos options afin de simplifier les choses, aussi jouerez-vous avec le Pistolero et la Dualité.

Même si vous jouez cette partie d'initiation tout seul, effectuez la mise en place comme pour deux joueurs ; vous jouerez juste les deux Chasseurs vous-même.

Éléments de jeu communs

Pour chaque Chasseur, procédez comme suit :

- Prenez un plateau de Chasseur bleu (pour la Dualité) ou vert (pour le Pistolero) et placez-le devant vous.
- Puis, prenez la marque d'Assistance de même couleur et placez-la à l'emplacement prévu à cet effet.
- Prenez les deux aides de jeu et placez-les tout près (elles sont plus grandes que les cartes normales, aussi grandes que les cartes Ennemi d'élite).
- Placez une marque de Corruption à l'emplacement 0 de la piste de Corruption.



Aides de jeu



Marque de Corruption



Marques d'Assistance

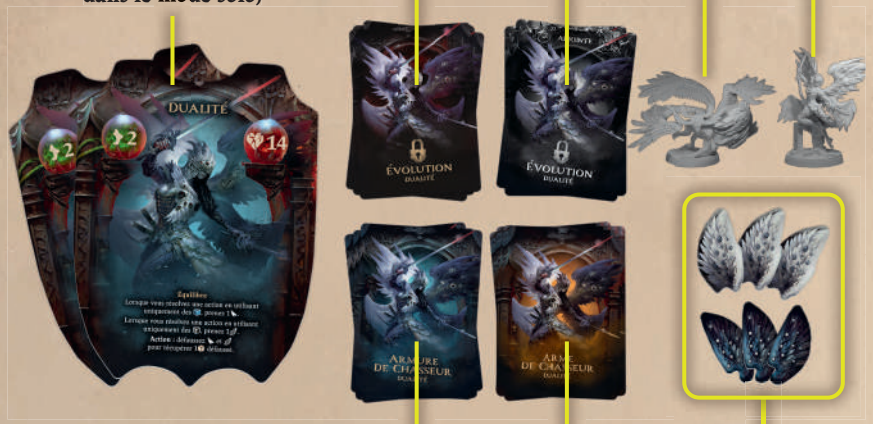
Présentation des plateaux de Chasseur

Regardez l'illustration ci-dessous, qui vous montre la disposition d'un plateau de Chasseur et ses divers éléments.



Préparation des Chasseurs

Éléments de jeu des Chasseurs :



Préparation de Chasseur : Dualité (plateau bleu)

- Prenez la tuile Chasseur de la Dualité, la figurine de la Dualité corrompue, les 3 jetons Aile lumineuse, les 3 jetons Aile obscure, ainsi que toutes les cartes qui se trouvent derrière l'intercalaire Dualité : 3 cartes Arme, 3 cartes Armure et 28 cartes Évolution.
- Placez la tuile Chasseur au centre du plateau de Chasseur.
- Mettez le cadran de sur 14, ce qui correspond au maximum de points de vie de la Dualité.
- Mélangez le paquet Évolution de la Dualité et placez-le, face cachée, à côté de son plateau de Chasseur.
- Placez la carte Arme ***Cinquedea et rapière*** et la carte Armure ***Armure d'assaut***, face visible, près du plateau de Chasseur. Remettez les cartes Arme et Armure restantes de la Dualité dans la boîte.
- Prenez les dés suivants : 2 noirs, 2 bleus et 1 vert, et placez-les sur votre tuile Chasseur. Il s'agit de vos dés de départ, déterminés par votre carte Arme et votre carte Armure.
- Placez 3 jetons Aile et 3 jetons Aile près du plateau de Chasseur. Vous pourrez les gagner pendant la partie.
- **Prenez le standee Premier joueur.** En temps normal, c'est le Chasseur ayant le moins de points de vie qui le prend, mais pour cette partie d'initiation, il est nécessaire de changer un peu les choses.



Jeton Aile lumineuse



Jeton Aile obscure



Standee Premier joueur

Préparation de Chasseur : Pistolero (plateau vert)

- Prenez la tuile Chasseur du Pistolero, la figurine du Pistolero corrompu, les 10 jetons de balle et toutes les cartes qui se trouvent derrière l'intercalaire Pistolero : 3 cartes Arme, 3 cartes Armure et 28 cartes Évolution.
- Placez la tuile Chasseur au centre du plateau de Chasseur.
- Mettez le cadran de sur 13, ce qui correspond au maximum de points de vie du Pistolero.
- Mélangez le paquet Évolution du Pistolero et placez-le, face cachée, à côté de son plateau de Chasseur.
- Placez la carte Arme ***Fusil à canon long*** et la carte Armure ***Armure d'éclaireur***, face visible, près du plateau de Chasseur. Remettez les cartes Arme et Armure restantes du Pistolero dans la boîte.
- Prenez les dés suivants : 3 verts, 1 noir et 1 bleu, et placez-les sur votre tuile Chasseur. Il s'agit de vos dés de départ, déterminés par votre carte Arme et votre carte Armure.
- Placez tous vos jetons de balle près du plateau de Chasseur. Vous pourrez les gagner pendant la partie.

En temps normal, vous devez lancer vos dés au début de la partie (et de chaque tour de jeu), mais pour cet exemple, le résultat des dés du Pistolero et de la Dualité sont déjà déterminés. Disposez-les donc comme suit :

Dés de la Dualité :



Dés du Pistolero :



Dés de départ

Les dés de départ dont vous disposez sont déterminés par les objets avec lesquels vous débutez la partie (ils sont indiqués en haut à droite de chaque carte Objet). Au cours d'une partie normale, vous pourrez combiner librement vos cartes Arme et Armure afin de choisir une configuration de départ correspondant à votre style de jeu préféré, mais pour ce scénario d'initiation, nous avons dû les prédéfinir.

Étape 4 : mise en place additionnelle



Pour finir, sortez de la boîte deux derniers paquets de cartes, qui sont extrêmement importants.

Paquet Corruption : ses cartes détaillent les effets que la puissance corruptrice des Lamentations a sur les Chasseurs. Sortez les cartes ***Funeste attraction*** et ***Carnivore*** du paquet (un exemplaire de chaque), puis mélangez le reste du paquet. Posez la carte *Carnivore* au-dessus, **face cachée**, puis la carte *Funeste attraction* encore au-dessus, également **face cachée**. Cela fait, placez le paquet près du plateau de jeu.

Paquet Secret : contient des cartes spéciales assorties de règles et d'effets supplémentaires qui peuvent radicalement changer la partie en cours ou apporter un élément narratif bien plus important à votre Chasse. **Ne mélangez surtout pas ce paquet !** Placez-le juste à côté du plateau de jeu, face cachée, avec ses cartes dans l'ordre.

Félicitations ! La mise en place est terminée, vous allez désormais pouvoir lancer votre première partie de Grimcoven !

Comment jouer

Les pages qui suivent vont vous détailler le premier tour d'une partie, en vous expliquant les règles les plus importantes du jeu. Lorsque vous arriverez à la fin de ce guide, à vous de voir si vous souhaitez poursuivre cette partie d'initiation ou en lancer une nouvelle. Pour le moment, lisez ce qui suit à voix haute, afin que tous les joueurs puissent se familiariser avec le jeu. Passez ce livret au joueur de la Dualité si ce n'est pas vous.

Déroulement de la partie

Une partie de Grimcoven s'appelle un scénario, lequel se découpe en plusieurs tours de jeu. Chaque tour est composé de 4 phases, qui se jouent toujours dans le même ordre :

1. **Phase des Chasseurs :** au cours de cette phase de jeu, les Chasseurs jouent *à tour de rôle*, en accomplissant *deux actions* à chaque fois, et **ils peuvent le faire à plusieurs reprises au cours d'un même tour de jeu** tant qu'il leur reste des actions. Ces actions leur permettent par exemple de se déplacer ou d'attaquer, de récupérer des trésors ou des Lamentations, afin de vaincre leurs ennemis et de finir par tuer l'Incarnation du Mal pour l'emporter.
2. **Phase des ennemis :** au cours de cette phase, commencez par résoudre les événements et vérifiez les conditions de défaite liées aux blessures critiques. Puis, tous les ennemis (sbires, ennemi d'élite et Incarnation du Mal) sont activés, ce qui leur permet d'attaquer les Chasseurs.
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 :** durant cette phase, les Chasseurs rafraîchissent tous leurs dés et actions. Ils résolvent également l'effet de leurs jetons d'état s'ils en ont, après quoi le jeton Premier joueur passe au joueur suivant.

Phase des Chasseurs



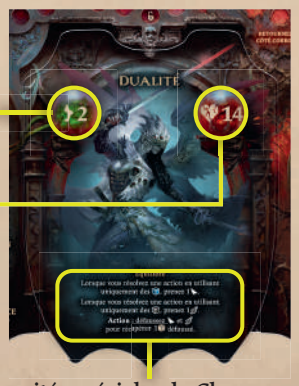
Actions de base

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 à chaque fois), du moment qu'il leur reste des dés et/ou actions disponibles.

Chaque Chasseur a accès aux actions de base (telles que Course ou Tactique), qui figurent sur son plateau. Elles lui permettent de se déplacer, de se positionner au mieux et de se préparer. Mais pour attaquer l'ennemi, il lui faudra se servir des attaques et actions spéciales disponibles sur ses cartes Arme et Évolution.

Savoir quand bouger, quand se préparer et quand frapper est vital pour survivre à la Chasse.

Action de base Course



Valeur de déplacement du Chasseur

Maximum de points de vie du Chasseur

Capacités spéciales du Chasseur

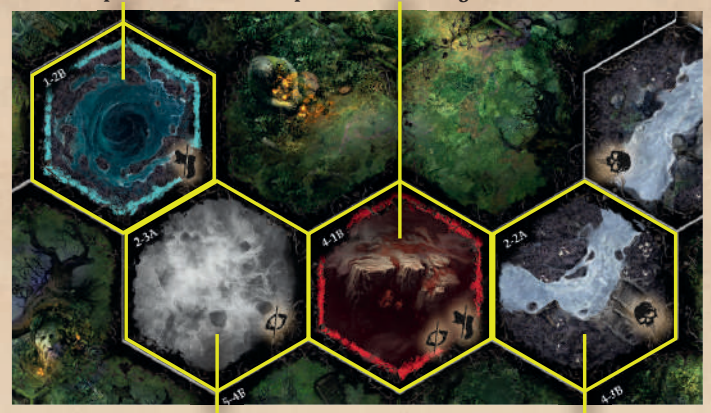
L'action de base **Course** permet de se déplacer sur le plateau de jeu, que ce soit pour se rapprocher des ennemis ou occuper une meilleure position. Chaque Chasseur a une **valeur de déplacement** indiquant de combien de cases il peut se déplacer pendant cette action.

Pour vous déplacer, placez un **dé**, quel que soit son symbole, sur **l'emplacement de l'action Course** de votre **plateau de Chasseur** (ce dé restera ensuite sur cet emplacement jusqu'à la fin du tour de jeu). Puis, déplacez votre Chasseur **d'un maximum** de cases égal à votre **valeur de** . Si vous voulez, vous pouvez vous déplacer de moins de cases.

Les déplacements sont **limités aux cases adjacentes**, ce qui signifie qu'un Chasseur ne peut se rendre que sur les cases en contact avec sa case actuelle. On appelle case un hexagone sur une tuile du plateau de jeu. Si un Chasseur termine son déplacement sur une case avec un **jeton de Lamentation** ou de **trésor**, il peut le récupérer. En revanche, s'il y a un **jeton d'état** sur cette case, il **doit** le prendre. Prenez garde, car les cases de type **Eau profonde** (A) et **Obstacle** (B) sont infranchissables. Vous ne pouvez pas les traverser, ni finir votre déplacement dessus.

Eau profonde : bloque les déplacements

Obstacle : bloque les déplacements et les lignes de vue



Brouillard : bloque les lignes de vue

Les dangers instantanés (icône de crâne) sont instantanément résolus quand une figurine termine son déplacement sur leur case (ils ne sont pas utilisés dans cette partie d'initiation).

Limite de figurines sur une case

Il ne peut y avoir que 4 figurines (ou modèles réduits) sur une case donnée, qu'il s'agisse de Chasseurs, d'ennemis d'élite, de sbires ou d'éléments de l'environnement (tels qu'un puits ou un portail). La seule exception à cette règle est l'Incarnation du Mal, qui est tellement imposante qu'elle est considérée comme 2 figurines.

Quand une figurine entre sur une case totalement occupée, elle en expulse une autre (compagnon, sbire, ennemi d'élite ou Chasseur), qui se retrouve alors déplacée jusqu'à une case adjacente. L'Incarnation du Mal n'est jamais expulsée quand une autre figurine entre sur sa case, pas plus que les modèles réduits d'éléments de l'environnement.

Ligne de vue (LdV)

La **ligne de vue (LdV)** est une ligne droite ininterrompue constituée de cases alignées. Certaines actions requièrent une ligne de vue, c'est-à-dire qu'il est nécessaire de pouvoir tracer une ligne de cases alignées sans la moindre obstruction entre le Chasseur et sa cible. Autrement dit, rien ne doit bloquer la LdV entre le Chasseur et la cible. Les seules choses qui bloquent la LdV sont **les cases de type Obstacle (B) et Brouillard (C). Si vous vous trouvez sur une case avec du brouillard, il ne vous est pas possible de tracer la moindre ligne de vue vers une autre case. Une figurine se trouve toujours dans sa propre LdV, et deux figurines situées sur la même case sont dans la LdV l'une de l'autre.**

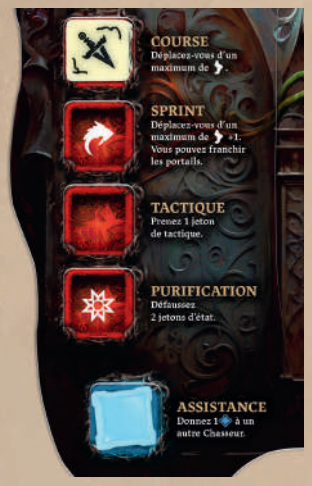


Les cases plus claires, entourées d'un liseré jaune, sont dans la LdV du Général mort-vivant.

Première séquence d'actions de la Dualité

Pendant cette séquence, vous allez effectuer votre premier déplacement et infliger des dégâts au Général mort-vivant.

1re action : Course





- Pour pouvoir vous déplacer, vous devez dépenser un dé. Cette action n'exige aucun symbole spécifique, aussi pouvez-vous utiliser le dé que vous voulez. Placez un dé avec le symbole à l'emplacement de l'action de base Course sur votre plateau de Chasseur.
- Votre action est désormais activée. Déplacez-vous de **2 cases** en direction de l'Incarnation du Mal, ce qui vous amène sur la case du Général mort-vivant.
- Le dé que vous venez d'utiliser restera à cet emplacement jusqu'à la fin de ce tour de jeu, ce qui vous empêchera d'utiliser de nouveau cette action (sauf si un effet spécial vous permet de la rafraîchir, autrement dit, de la récupérer). Toutes les actions sont rafraîchies à la fin du tour de jeu, lors de la phase de rafraîchissement.
- Regardez votre plateau de Chasseur. La Dualité possède une capacité spéciale intitulée Équilibre. Vous venez tout juste d'accomplir une action, en utilisant un dé noir pour vous déplacer. Cela signifie que l'effet de la capacité spéciale s'applique et que vous gagnez 1 jeton Aile . Placez-le sur votre tuile Chasseur.

Gagner des jetons Aile

N'oubliez pas que, lorsque vous gagnez des jetons Aile ou grâce à la capacité Équilibre de la tuile Chasseur de la Dualité, vous pouvez les récupérez **au début** de votre action. Cette fois-ci, nous avons décidé de procéder différemment afin de mieux vous expliquer le jeu.

Équilibre, la capacité spéciale de la Dualité, vous permet également d'effectuer une **action spéciale** plus tard dans la partie : en défaussant 1 jeton Aile ET 1 jeton Aile , vous pouvez en effet **récupérer un dé défaussé**. C'est extrêmement utile, puisque cela vous permet de gagner une action supplémentaire durant un tour de jeu. Alors, faites-en usage au bon moment !

Infliger des dégâts

Comme vous pouvez le voir sur votre plateau de Chasseur, il n'y a pas d'action de base Attaque. Pour pouvoir attaquer, vous devez sélectionner une **carte Arme, Armure ou Évolution** offrant une action qui inflige des dégâts. Bien souvent, ces cartes nécessitent des symboles spécifiques, comme par exemple . Il vous suffit de placer le ou les dés requis sur le ou les bons emplacements de la carte pour **infliger les dégâts** **indiqués**.

Portée

1-2 La **portée** détermine la distance à laquelle un Chasseur peut attaquer. Certaines attaques ne peuvent cibler que des ennemis **adjacents** (c'est-à-dire se trouvant sur une case touchant celle de l'attaquant), tandis que d'autres peuvent viser des cibles à une distance spécifique. Chaque carte Attaque indique la **portée** de l'action. Par exemple, si l'attaque indique 1-2, cela signifie qu'elle peut cibler les adversaires se trouvant à **1 ou 2 cases de distance** du Chasseur.

2e action : infliger des dégâts

1. Choisissez une carte avec laquelle attaquer :
   - Regardez votre **carte Arme, *Cinquedea et rapière***. Sa deuxième action vous permet d'**infliger des dégâts** , à condition d'assigner un à cet emplacement.
2. Placez votre dé :
   - Pour activer l'attaque, placez le **dé noir avec le symbole** requis à **l'emplacement d'attaque**. Ce dé restera ensuite à cet emplacement jusqu'à l'étape de rafraîchissement.
   - La capacité Équilibre se déclenche, ce qui vous permet de gagner 1 jeton Aile .
   - Vous êtes à **portée d'attaque**, car vous vous trouvez sur la même case que l'Incarnation du Mal, autrement dit, à portée 0.
3. Résolvez l'attaque :





   - Les **dégâts** que vous infligez sont déterminés par l'**action d'attaque** que vous avez choisie. Grâce à cette action, la Dualité inflige 1 à l'Incarnation du Mal.
   - La deuxième partie de cette action vous permet de **défausser 1 pour infliger des supplémentaires :** 2 au lieu de 1. Défaussons donc ce jeton pour infliger 2. Placez 2 jetons sur la carte Attaque *Salve maudite* du Général mort-vivant.

Tuer l'Incarnation du Mal

Pour **tuer l'Incarnation du Mal**, vous devez d'abord l'affaiblir **en détruisant toutes ses cartes Attaque sauf deux, puis en détruisant sa carte Attaque finale**. Pour ce faire, vous devez **infliger suffisamment de dégâts** aux cartes. Chaque carte correspond à une **partie du corps** de l'Incarnation du Mal, et elle a des points de vie . Le Général mort-vivant est de niveau 1 dans ce scénario, ce qui signifie que vous devez **infliger 7 pour détruire sa carte Attaque *Salve maudite*, qui représente un bras, comme indiqué en bas à droite**.

Cette carte a un **effet CONCENTRÉ**. S'il y a sur la carte une quantité de au moins égale au nombre de Chasseurs , l'effet CONCENTRÉ n'est pas résolu durant la phase des ennemis. Comme il y a 2 Chasseurs dans ce scénario d'initiation et que la Dualité vient tout juste d'infliger 2 au Général mort-vivant, l'effet CONCENTRÉ ne s'activera pas durant ce tour !

Carte supprimée : si vous parvenez à infliger la quantité de indiquée à une carte Attaque, vous gagnez non pas une, mais deux récompenses ! Pour commencer, le Chasseur ayant infligé la dernière blessure gagne le nombre de jetons de Lamentation indiqué à gauche de la barre verticale (dans ce cas précis, 3), tandis que les autres Chasseurs en reçoivent autant que le chiffre de droite (ici, 2). Puis, le Chasseur ayant porté le dernier coup résout la carte Opportunité se trouvant sous la carte Attaque de l'emplacement « Tour en cours ».

Une fois que vous avez effectué vos deux actions, votre séquence d'actions est terminée, mais vous en aurez une autre dès que le Pistolero aura lui aussi joué deux actions. Passez ce guide à l'autre joueur et commencez à réfléchir à ce que la Dualité peut faire ensuite !

Première séquence d'actions du Pistolero

Vous allez utiliser vos premières actions du tour pour piquer un sprint qui vous permettra de franchir un portail et pour augmenter votre défense.

Action de base Sprint



L'action de base **Sprint** vous permet d'aller plus vite. Pour peu que vous placiez un dé avec le symbole à l'**emplacement de l'action Sprint**, votre Chasseur peut se déplacer de sa valeur de déplacement **+1 case supplémentaire**. C'est particulièrement utile pour se rapprocher rapidement d'un ennemi, éviter un danger ou atteindre plus rapidement un emplacement plus stratégique.

Mais ce qui rend le **Sprint** encore plus intéressant, c'est qu'il permet d'interagir avec les **portails**. En sprintant, vous pouvez en effet **emprunter les portails**, ce qui vous permet de vous rendre d'un portail à un autre, quelle que soit la distance qui les sépare (on considère que les cases des deux portails sont adjacentes lorsque vous utilisez l'action Sprint ; autrement dit, passer d'un portail à l'autre vous coûte juste 1 point de déplacement). Cela peut vous conférer un énorme avantage, que ce soit pour vous rapprocher rapidement de l'Incarnation du Mal, ou au contraire pour vous en éloigner.

1re action : Sprint

- Placez un **dé vert avec le symbole** à l'**emplacement de l'action Sprint** de votre plateau de Chasseur.
- Vous pouvez vous déplacer d'un maximum de **3 cases** (+1). Profitons-en pour récupérer quelques jetons de Lamentation et mieux nous positionner afin de pouvoir attaquer des sbires. Ces Lamentations pourront être utilisées ultérieurement pour rendre votre Chasseur plus puissant.
- L'action Sprint permet d'**emprunter les portails**, alors, utilisons-la pour traverser plus rapidement le plateau de jeu.
- Déplacez-vous jusqu'à la case où se trouve la **Faille de Lamentation 8** et finissez votre déplacement dessus. Chaque fois que vous terminez votre déplacement sur une case avec un jeton de Lamentation ou un jeton de trésor, vous pouvez le ramasser si vous le souhaitez, alors, **faites-le**.
- Prenez ce jeton de Lamentation et placez-le sur votre **tuile Chasseur**. Pour le moment, il ne vous sert à rien, mais nous vous expliquerons son utilité plus tard.





Gagner de la défense

Cette action va avoir un seul but : augmenter votre défense. En gagnant des **jetons de défense**, les Chasseurs peuvent réduire la quantité de dégâts qu'ils subissent quand ils sont attaqués par les ennemis, comme le Général mort-vivant. Il en existe de deux valeurs distinctes : **défense 2** et **défense 4**.



Jetons de défense 2 et 4

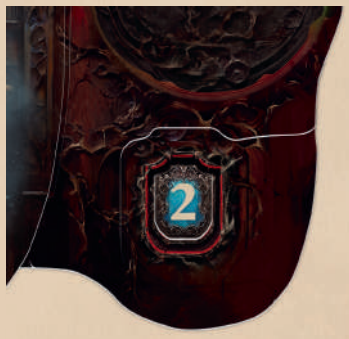
Chaque Chasseur ne peut avoir qu'un seul jeton de défense par emplacement approprié de son plateau de Chasseur ou de ses cartes. S'il n'a pas d'emplacement de défense disponible, il ne peut pas gagner de nouveau jeton, sauf s'il n'a qu'un jeton 2 et qu'il en gagne un autre, auquel cas il peut les échanger contre un jeton 4 !

N'oubliez pas : si vous vous faites attaquer et que vous avez des jetons de défense, vous pouvez les dépenser pour réduire les dégâts que vous subissez. Notez que, si les dégâts dépassent la valeur de vos jetons dépensés, vous subissez la différence, et à l'inverse, si vous utilisez un jeton, vous le perdez intégralement, même s'il stoppe moins de dégâts . Alors, faites-en un usage judicieux !

2e action : gagner de la défense

- Sur votre **carte Armure**, *Armure d'éclaireur*, se trouve une action qui vous permet de gagner un jeton de défense. Placez un **dé bleu avec le symbole** à cet **emplacement**. Cela fait, prenez un jeton 2 et placez-le à l'emplacement approprié sur votre plateau de Chasseur, en bas à droite.
- Pour ce qui est de la partie suivante de cette action, vous avez le choix entre **Déplacement 1** ou **rafraîchir cette action**. Ce serait une bonne idée de vous rendre sur la case depuis laquelle vous aurez une **ligne de vue** jusqu'à l'un des deux sbires situés en bas du plateau de jeu (celui de la Faille de Lamentation 2). Utilisez donc l'effet **Déplacement 1** pour venir sur la case comprise entre la Faille de Lamentation 8 et le puits.





Rafraîchir une action

Au lieu de vous déplacer, vous auriez pu choisir de rafraîchir cette action. Dans ce cas, vous auriez défaussé tous les dés ayant servi à l'activer, ce qui vous aurait permis d'utiliser d'autres dés pour l'activer de nouveau. Les dés défaussés de la sorte ne peuvent pas être réutilisés avant le prochain tour de jeu, à moins d'utiliser l'effet Récupérer de certaines actions, qui vous permet de reprendre l'un de vos dés défaussés afin de le relancer et de pouvoir le réutiliser durant ce tour.

- Vous voilà désormais **bien positionné et mieux protégé** pour le combat qui s'annonce. Vous avez accompli vos deux actions, ce qui signifie que votre séquence est terminée. Passez ce livret au joueur de la Dualité.

Deuxième séquence d'actions des Chasseurs

Dualité

Durant ce tour, vous allez faire en sorte de gagner 1 jeton de tactique afin d'améliorer vos options futures, après quoi vous tirerez profit des possibilités que vous offre le terrain.

Action de base Tactique et jetons de tactique





L'**action de base Tactique** vous permet de gagner un jeton de tactique. À tout moment de la partie, un Chasseur peut **défausser un tel jeton** pour relancer (une seule fois) autant de dés qu'il le souhaite parmi ses dés actifs. Cela peut s'avérer particulièrement utile quand il vous faudrait d'autres symboles pour pouvoir accomplir des actions plus efficaces, que ce soit pour attaquer, vous déplacer, ou autre.

Vous avez la possibilité d'**utiliser un jeton de tactique comme une action** dans le cadre d'une séquence d'actions. Son effet est alors le même, mais cela vous offre la possibilité de planifier votre tour de jeu, en repoussant par exemple l'une de vos actions à votre séquence suivante, afin d'offrir aux autres Chasseurs la possibilité d'agir avant.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton de tactique par emplacement approprié de votre plateau de Chasseur ou de vos cartes. Au début de la partie, vous n'avez qu'un seul emplacement de ce type, sur votre plateau de Chasseur, mais vous pourrez par la suite en trouver d'autres sur les cartes Évolution. Si tous vos emplacements sont occupés, vous pouvez tout de même utiliser l'action de base Tactique mais, dans ce cas, vous devez **utiliser immédiatement le jeton de tactique** que vous gagnez pour **rejouer autant de dés que vous voulez** parmi vos dés actifs (sans emplacement disponible, vous ne pouvez pas le stocker).

L'action Tactique permet aux Chasseurs de rester flexibles et de s'adapter aux conditions du champ de bataille, ce qui peut leur conférer un avantage stratégique au combat.

1re action : Tactique

- Placez le **dé bleu avec le symbole** à l'**emplacement de l'action Tactique** de votre plateau de Chasseur.
- Prenez **1 jeton de tactique** et placez-le à l'**emplacement disponible** en haut à droite de votre plateau de Chasseur.
- Vous vous souvenez de la capacité spéciale ***Équilibre*** ? Vous venez tout juste de résoudre une action en utilisant uniquement un dé bleu, ce qui signifie que vous **gagnez 1 jeton Aile** .

Doubles symboles et emplacements à double symbole

Lorsque vous obtenez un double symbole sur l'un de vos dés, vous pouvez, si vous le souhaitez, l'utiliser comme si c'était un symbole unique du même type.

Certaines actions vous demandent d'utiliser un double symbole sur un même emplacement (comme la première action de *Cinquedea et rapière*, la carte Arme de la Dualité), mais vous avez aussi la possibilité d'utiliser à la place deux dés avec le même symbole, en les empilant l'un sur l'autre.

2e action : utilisation du terrain



Regardez la carte Attaque située à l'emplacement « Tour en cours » du plateau de l'Incarnation du Mal : quand ce sera à lui d'agir, le Général mort-vivant se déplacera en direction du Chasseur le plus proche, avant de frapper quiconque se trouve à 0-5 et dans sa LdV.
Vous avez toutefois la possibilité de vous mettre hors de portée, alors, jetons donc un œil à la carte Environnement *Forêt changeante*.

Vous pouvez défausser un dé avec le symbole ou pour vous téléporter jusqu'à une case de la forêt, quelle qu'elle soit. C'est une excellente option, alors, faisons-en usage !

- Placez **le dé vert avec le symbole** près de votre plateau de Chasseur. Il est désormais défaussé, mais vous pourrez le récupérer plus tard, à l'aide de la capacité spéciale de la Dualité, *Équilibre*.
- Vous pouvez placer votre personnage sur n'importe quelle case de forêt. La majorité de ce plateau de jeu est constitué de forêt, alors, placez donc la figurine de la Dualité sur la case contenant la Faille de Lamentation 3. Il y a déjà un sbire à cet endroit, mais nous nous en occuperons plus tard.
- Prenez la carte *Forêt changeante* et placez-la à côté de votre plateau de Chasseur. Comme vous venez de l'utiliser, plus personne ne pourra s'en servir avant le prochain tour de jeu.

Vous voilà désormais hors de portée de l'Incarnation du Mal, et en excellente position pour attaquer le sbire au cours de votre prochaine séquence d'actions. Mais en attendant, passez ce livret au joueur du Pistolero.

Pistolero

Durant cette séquence d'actions, vous allez tuer votre premier sbire, après quoi vous utiliserez l'action Assistance pour partager vos ressources avec la Dualité.

Sbires

Les sbires sont les plus faibles ennemis qui soient. Ils ont seulement 1 chacun, ce qui signifie que le moindre coup suffit pour les tuer. Mais ils peuvent tout de même être dangereux s'ils sont en groupe ou si vous les ignorez trop longtemps.

Vaincre un sbire vous rapporte 1 . Les sbires peuvent parfois avoir un jeton 2, ce qui signifie qu'il vous faut leur infliger davantage de dégâts ou utiliser un effet contournant la défense. L'autre possibilité étant bien sûr de les toucher deux fois à l'aide d'attaque à 1 chacune, car les ennemis utilisent systématiquement leur jeton de défense quand ils en ont un, quelle que soit la quantité de dégâts que vous leur infligez.

1re action : tuer un sbire

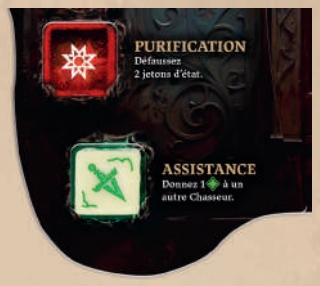




Utilisez votre carte Arme *Fusil à canon long* pour viser l'**Assassin** qui se trouve sur la case avec la Faille de Lamentation 2. Il est **dans votre LdV** et à portée, car il doit se trouver à au moins 2 cases de vous.

- Placez un dé noir avec le symbole sur le premier emplacement de l'arme.
- **Résolvez l'attaque :** infligez 1 au sbire. Cela le tue, car il n'avait que 1 . Retirez-le du plateau de jeu.
- Prenez 1 jeton dans la réserve commune et placez-le sur votre tuile Chasseur.

Action d'Assistance



Cette action permet à un Chasseur de prêter un dé à un autre joueur. Lorsque vous l'utilisez, placez le dé de votre choix à l'emplacement d'Assistance de votre plateau de Chasseur, et donnez votre marque d'Assistance au Chasseur de votre choix.

Ce dernier ajoute la marque à ses dés actifs. Cette marque est identique en tout point au dé que vous avez posé à l'emplacement d'Assistance (même couleur, même symbole), et elle peut être utilisée comme un dé pour activer une action nécessitant ce symbole.

2e action : Assistance

Avec votre aide, la Dualité pourrait tuer un autre sbire, alors, donnons-lui un coup de main.

- Placez un **dé vert avec le symbole** à l'**emplacement de l'action Assistance** de votre plateau de Chasseur du Pistolero.
- Donnez votre **marque d'Assistance** à la Dualité, qui l'ajoutera à ses dés actifs.

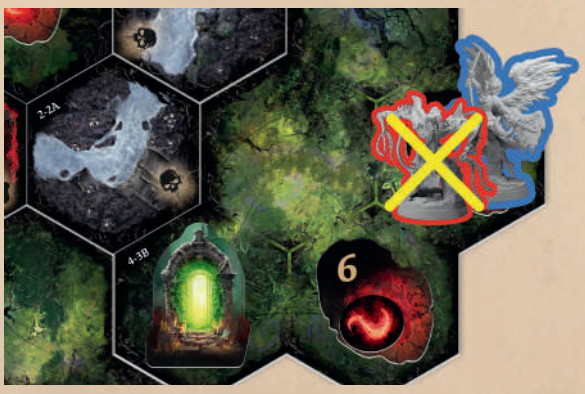
Troisième séquence d'actions des Chasseurs

Pendant cette séquence d'action, vous allez tuer un autre sbire et utiliser votre capacité Équilibre pour récupérer un dé.

Dualité

Utilisons la marque d'Assistance que vous a donnée le Pistolero pour tuer un sbire. La deuxième action de votre carte Armure est très puissante, et il se trouve que vous avez 1 jeton Aile .

1re action : tuer un sbire





- Placez un **dé bleu avec le symbole** , ainsi que la **marque d'Assistance correspondant à un symbole** , sur les **emplacements en bas de votre *Armure d'assaut***.
- **Tuez le sbire** qui se trouve sur la même case que vous. Puis, prenez 1 jeton dans la réserve commune et placez-le sur votre tuile Chasseur.
- Comme vous avez infligé des , cette action vous confère 1 jeton 2. Placez-le à l'emplacement dédié de votre plateau de Chasseur.
- **Attention !** Cette fois-ci, vous ne gagnez **pas** 1 jeton Aile , car vous avez utilisé des dés de deux couleurs différentes.

2e action : utiliser l'action Équilibre

Comme vous avez désormais un dé défaussé ainsi que 1 jeton Aile et 1 jeton Aile , vous pouvez utiliser votre capacité spéciale Équilibre pour récupérer votre dé vert !

- Défaussez vos 2 jetons Aile et mettez le dé sur le symbole , puis placez-le sur votre tuile Chasseur. Normalement, vous devriez lancer le dé, mais nous avons besoin de ce symbole pour cette partie d'initiation. Vous pourrez réutiliser le dé avant la fin du tour en cours.

Mais en attendant, passez ce livret au joueur du Pistolero.

Pistolero



Durant cette séquence d'actions, vous allez utiliser votre capacité spéciale.

Il vous reste seulement 1 dé à utiliser, alors, servons-nous-en pour activer votre capacité spéciale, *Munitions spéciales*. Le pouvoir spécifique au Pistolero, ce sont les balles qu'il est capable de forger. Et, par la suite, lorsque vous infligez des dégâts, vous pouvez défausser toutes vos balles pour bénéficier de bonus supplémentaires. Les balles que vous forgez grâce à votre capacité spéciale infligent chacune +1 .

N'oubliez pas que vous pouvez seulement avoir 1 balle par emplacement de balle, et que, lorsque vous utilisez une balle à l'aide d'une action, vous pouvez uniquement placer la balle nouvellement créée à l'emplacement lié à cette action !

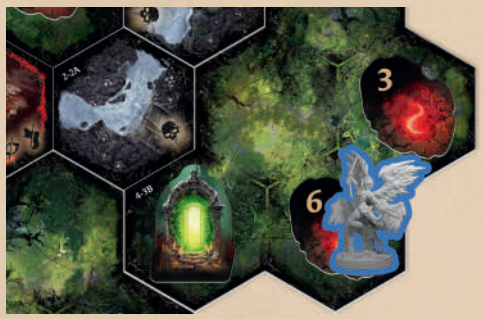
1re action : forger une balle

- Placez votre dernier dé à l'emplacement de votre capacité spéciale.
- Prenez 1 jeton de balle et placez-le à l'endroit indiqué.

Il ne vous reste plus aucun dé, aussi êtes-vous obligé de passer, bien que vous n'ayez accompli qu'une seule action. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer d'actions jusqu'à la phase des Chasseurs suivante, et ce même si vous recevez une marque d'Assistance ou un nouveau dé, de quelque manière que ce soit.

Quatrième séquence d'actions des Chasseurs

Dualité



Vous allez maintenant mettre le dé que vous avez récupéré à profit pour utiliser l'action Sprint et ramasser 1 Lamentation.

- Placez un **dé avec le symbole** à l'**emplacement de l'action Sprint** de votre plateau de Chasseur.
- Déplacez-vous jusqu'à la case de la Faille de Lamentation 6.
- Prenez le jeton de Lamentation et placez-le sur votre tuile Chasseur.

Il ne vous reste plus de dés à utiliser, aussi devez-vous passer.

Tous les Chasseurs ayant passé, leur phase est désormais terminée. Celle des ennemis commence !



Phase des ennemis

Cette phase se divise en cinq étapes distinctes et est résolue pour tous les joueurs. Les standees d'étape numérotés sont là pour vous rappeler dans quel ordre procéder. Voyons cela ensemble.

Pour commencer, au tout début de la phase des ennemis, vous devez vérifier les cartes Blessure critique. Si des Chasseurs en ont, ils en subissent aussitôt les effets. Mais ni la Dualité ni le Pistolero n'ont reçu de Blessure critique pour le moment, alors, passons à la suite.

1. Étape des événements

Cette étape génère des changements imprévisibles dans le combat, la plupart étant néfastes. Certains événements sont immédiatement défaussés après avoir résolu leurs effets, tandis que d'autres sont permanents. Ces derniers proviennent le plus souvent des cartes Stade de l'Incarnation du Mal (dont nous vous parlerons plus loin). Ils restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient défaussés par un effet.

Les effets des événements sont souvent sévères et certains peuvent forcer les joueurs à devoir faire des choix difficiles. D'autres requièrent un coût pour activer un effet (par exemple : « Défaussez X pour gagner Y »). Si vous refusez de l'acquitter (ou ne pouvez pas le faire), l'effet ne se déclenche pas.

1. Pour commencer, résolvez les effets des événements permanents. Il n'y en a pas pour le moment, alors, passons à la suite.
2. Ensuite, vous devez, à chaque tour de jeu, piocher une nouvelle carte Événement. Prenez la première carte du paquet et retournez-la. Il s'agit normalement de *Peau de fer*.

Important ! Si le paquet Événement est vide et qu'il vous faut piocher une nouvelle carte, vous perdez automatiquement la partie !

Voyons maintenant comment résoudre une carte Événement pas à pas :

Événement : *Peau de fer*



- Les effets des cartes Événement doivent être résolus de haut en bas et de gauche à droite. Pour commencer, juste sous le nom de la carte, une instruction vous dit où **placer un nouveau jeton de Lamentation**. Prenez-en un et placez-le sur la Faille de Lamentation 8.
- Ensuite, toutes les cartes Événement sont divisées en deux parties. Celle du haut a un **effet général** qui s'applique toujours, tandis que celle du bas ne s'active que si une **Incarnation du Mal spécifique** est en jeu (si vous en affrontez une autre, l'effet ne s'applique pas). Résolvons donc la carte que nous avons piochée.
- Le Pistolero et la Dualité ne se trouvent **pas** dans la ligne de vue du Général mort-vivant. La première partie de l'effet général ne s'applique donc pas.
- Ensuite, il y a bien un ennemi qui se trouve **exactement à portée 1** de l'Incarnation du Mal : l'Assassin situé sur la Faille de Lamentation 1. Placez donc un jeton 2 sur ce sbire.
- **La partie basse de la carte Événement** devrait également être résolue si vous affrontiez le Dragon des cimetières. Mais comme ce combat vous oppose au Général mort-vivant, n'en tenez aucun compte (mais attention, n'oubliez pas qu'il y a 3 cartes spécifiques au Général mort-vivant dans le paquet Événement ; elles pourraient bien vous réserver de fort mauvaises surprises !).
- Défaussez la carte Événement.

2. Étape des sbires

Activation des sbires



Cette étape gère l'activation de tous les sbires du plateau de jeu. Ce sont les ennemis les plus faibles du jeu, mais ce serait une erreur de les sous-estimer. Si vous ne faites pas attention, vous pourriez vous retrouver rapidement submergés.

Tous les sbires s'activent un par un, en commençant par le plus proche d'un Chasseur. Si deux d'entre eux sont aussi proches, celui qui s'active est celui qui est à proximité du Chasseur ayant le plus de Corruption sur sa piste de Corruption. En cas de nouvelle égalité, ce sont les joueurs qui choisissent.

Les sbires s'activent d'une manière extrêmement simple. Commencez par vérifier la première condition. Si elle s'applique, résolvez cette action et ignorez le reste de la carte. Sinon, regardez la condition suivante.

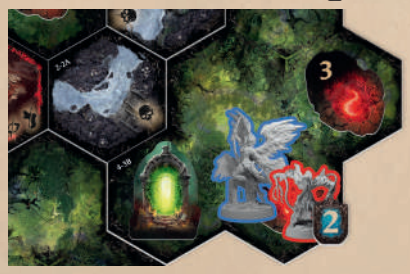
Sbires et jetons de défense

Un sbire ne peut pas avoir plus de 1 jeton 2 (un emplacement prévu à cet effet dans sa base). Les ennemis ne peuvent jamais avoir de jetons 4, sauf si une règle spécifique dit le contraire.

Activer les sbires

Regardez la carte Sbire de l'Assassin. Deux actions y sont détaillées, la première dépendant d'une condition spécifique.

- La Dualité est bien à portée 0-3 du sbire se trouvant sur la case de la Faille de Lamentation 1, aussi ce sbire se déplace-t-il jusqu'à la case de la Dualité et l'attaque-t-il.
  - Placez ce sbire sur la même case que la Dualité.
  - En temps normal, l'Assassin attaque à l'aide de 2 , mais comme il n'y a qu'un seul Chasseur sur la case où se trouve la Dualité, l'Assassin bénéficie d'un bonus de +1 . Lancez donc 3 pour déterminer l'efficacité de son attaque et regardez quel est le résultat sur sa carte Sbire. Pour chaque résultat de , réduisez le total de de la Dualité en tournant le cadran de 1. Ignorez les autres symboles.
  - La Dualité a un jeton 2 qu'elle peut, si elle le souhaite, utiliser pour réduire les subis de 2. Faites-le si vous le désirez (dans ce cas, défaussez le jeton).
- L'autre sbire, qui se trouve sur la case de la Faille de Lamentation 4, n'a pas de Chasseur à portée 0-3, aussi se déplace-t-il de 3 cases en direction de l'Incarnation du Mal.
- Il termine son déplacement à portée 0 du Général mort-vivant, ce qui lui permet de gagner un jeton 2.





Danger immédiat

Notez qu'en se déplaçant, le sbire de la Faille de Lamentation 1 a traversé une case de type Cours d'eau, qui s'accompagne du symbole . Celui-ci annonce un danger immédiat et, dans une partie normale, un effet spécial se déclenche dès qu'une figurine, quelle qu'elle soit, termine son déplacement à cet endroit (il n'y a aucun effet spécial dans ce scénario d'initiation afin de ne pas trop le compliquer).

3. Étape des ennemis d'élite



Au cours de cette étape, vous allez devoir activer tous les **ennemis d'élite**. Ces derniers sont bien plus dangereux que les sbires. Ils ont plus de points de vie, des capacités bien plus puissantes, et ils rapportent davantage de Lamentations lorsque vous en venez à bout.

Pour le moment, il n'y a pas d'ennemi d'élite sur le plateau de jeu, la carte Ennemi d'élite étant retournée, avec une marque universelle dessus. Regardez tout de même la carte. Pour activer cet ennemi d'élite :

- Retirez 1 marque universelle de la carte. Cela fait entrer l'ennemi d'élite en jeu. Retournez la carte, il s'agit normalement de l'*Alchimiste*.
- Placez sa figurine sur la **case avec un portail la plus proche de l'Incarnation du Mal.**

Règles additionnelles concernant les ennemis d'élite



En dépit du fait que cet ennemi d'élite entre en jeu sur une case avec un portail, les ennemis **ne peuvent pas utiliser les portails** durant leurs déplacements normaux.

Au cours des tours suivants, l'activation de l'ennemi d'élite durera plus longtemps, et il attaquera probablement les Chasseurs à chaque fois.

Activation des ennemis d'élite : procédez de la même manière que pour les sbires. La carte Ennemi d'élite aussi vous propose deux actions distinctes. **Résolvez la première possible** (et seulement elle) en partant du haut de la carte. Si l'ennemi d'élite attaque, lancez les dés et appliquez l'effet indiqué sur la carte en fonction du résultat.



Les points de vie des ennemis d'élite fonctionnent comme ceux de l'Incarnation du Mal. Le niveau de ces adversaires varie en fonction du scénario. Pour cette partie d'initiation, l'Alchimiste est de niveau 1. Les points de vie d'un ennemi d'élite ou d'une carte Attaque de l'Incarnation du Mal sont indiqués par l'**icône de flèche jaune** en bas de sa carte. Cette dernière indique un chiffre sur la **réglette de niveau** placée en dessous de la carte ; il s'agit du **nombre de points de vie** de l'ennemi d'élite ou de la carte Attaque de l'Incarnation du Mal. Pour vaincre un ennemi d'élite, il faut lui infliger des dégâts au moins égaux à ses points de vie, soit 6 pour l'Alchimiste.

Récompenses : si vous parvenez à vaincre un ennemi d'élite, vous gagnez des de la même manière que lorsque vous détruisez une carte Attaque de l'Incarnation du Mal. Le Chasseur portant le coup de grâce gagne le nombre de indiqué à gauche de la barre verticale, les autres Chasseurs, le nombre de droite (généralement plus faible). Une fois l'ennemi d'élite vaincu, retournez sa carte et lisez les instructions au dos afin de voir quand il reviendra en jeu !

4. Étape d'attaque de l'Incarnation du Mal



Carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal



Piste d'attaque de l'Incarnation du Mal

L'Incarnation du Mal n'est pas un ennemi comme les autres ! C'est la principale menace du scénario, et la terrasser est le but ultime de la Chasse, et donc de la partie. Elle n'agit jamais au hasard, son comportement étant défini par un paquet de cartes Attaque plus meurtrières les unes que les autres qui vous révèlent ce qu'elle fera quand ce sera à elle d'agir.

Tout ce que l'Incarnation du Mal peut faire est indiqué sur son plateau et sur quelques autres éléments du jeu. Sur le plateau de l'Incarnation du Mal, vous trouverez :

- **Sa carte Caractéristiques :** indique son nom, sa capacité spéciale et d'autres caractéristiques cruciales, telles que les résultats de ses jets d'attaque. Il y a également là une piste temporelle, dont vous résolvez l'effet à la fin de la phase des ennemis.
- **Sa piste d'attaque :** sous la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal se trouve la piste pour ses cartes Attaque. Elle est divisée en trois parties, les deux de droite accueillant chacune une carte déterminant ce que l'Incarnation du Mal fera durant le tour en cours et le tour suivant, et celle de gauche pour le paquet de cartes Attaque restantes.
- **Carte Opportunité :** cachée sous la carte Attaque du tour en cours, elle est révélée lorsque la carte Attaque est détruite. C'est une récompense supplémentaire pour les Chasseurs s'ils parviennent à détruire la carte Attaque de l'emplacement « Tour en cours ».

Il est maintenant temps pour l'Incarnation du Mal de frapper. Procédez comme suit :

Résolvez l'effet de la carte Attaque de l'Incarnation du Mal à l'emplacement « Tour en cours », *Salve maudite* :





- **Premier effet – Déplacement 2 :** l'Incarnation du Mal se déplace vers le Chasseur le plus proche, le Pistolero dans ce cas. Placez le Général mort-vivant sur la case adjacente à celle du Pistolero.
- **Deuxième effet :** ne s'applique pas, car le Général mort-vivant n'est **pas** CONCENTRÉ (il y a jetons de dégâts sur cette carte).
- **Troisième effet :** attaque tous les Chasseurs à portée 0-5 et dans sa LdV. Seul le Pistolero remplit ces conditions. Prenez 3 .
- En temps normal, vous devriez lancer les dés pour déterminer le résultat de l'attaque, mais imaginons que vous ayez obtenu les symboles suivants :



- Regardez la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal pour voir à quoi chaque symbole correspond :
  - — : coup de chance ! Ce résultat aux dés est sans effet !
  - — : encore une fois, vous vous en sortez bien ! Comme aucune Bannière n'a encore été révélée, cet effet n'inflige pas non plus de .
  - — : le Pistolero subit 2 , et ce n'est pas tout ! Regardez la carte Attaque de l'emplacement « Tour en cours ». Elle ajoute un effet si ce symbole est obtenu aux dés (dans la partie rouge en bas de la carte), et vous devez donc prendre 1 jeton Malédiction.
  - — Le Pistolero a un jeton 2, alors, utilisons-le. Défaussez-le ; l'attaque du Général mort-vivant ne vous inflige pas de dégâts.
  - — En revanche, le jeton ne vous protège pas des effets d'état, alors, prenez 1 jeton Malédiction et posez-le sur votre tuile Chasseur.
  - — Piochez une carte Secret 1 et révélez-la afin de savoir quelle Malédiction vous affecte.
- Défaussez la carte Attaque résolue, ainsi que les éventuels jetons de dégâts posés dessus. Pour ce faire, prenez la carte de l'emplacement « Tour en cours » et mettez-la à droite du plateau de l'Incarnation du Mal, afin de constituer une défausse pour les cartes Attaque. Si jamais il y a des jetons sur cette carte, défaussez-les également.
- Faites glisser la carte de l'emplacement « Tour suivant » jusqu'à l'emplacement « Tour en cours ». S'il y a des jetons dessus, ne les défaussez pas ; ils restent en place pour le tour suivant.
- Compétez la piste d'attaque : piochez une nouvelle carte Attaque et placez-la, face visible, à l'emplacement « Tour suivant ».

Important : défausser une carte et la retirer du jeu sont deux choses différentes. En effet, les cartes défaussées peuvent revenir en jeu par la suite ; celles qui sont retirées du jeu, non.

Jeton Malédiction

Il existe trois types de jetons d'état différents : Malédiction, Brûlure et Étourdissement.



Lorsque vous subissez une Malédiction (en récupérant un jeton), piochez 1 carte Secret 1 au hasard. Celle-ci détaille l'effet de la Malédiction qui vous frappe. Dès que vous défaussez votre dernier jeton Malédiction, remettez immédiatement votre carte Secret dans le paquet. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'une Malédiction en même temps, quel que soit votre nombre de jetons. Si vous avez déjà une carte Secret 1 et que vous récupérez un autre jeton, ne piochez pas une autre carte !

Si plusieurs Chasseurs se retrouvent avec des jetons Malédiction, chacun d'entre eux pioche une carte Secret 1.

Les deux autres types de jetons d'état sont détaillés sur une aide de jeu, ainsi qu'à la page 21 du livret de règles.

5. Étape de la piste temporelle

L'Incarnation du Mal est de plus en plus redoutable et, plus le combat dure, plus la situation devient désespérée pour les Chasseurs. La piste temporelle indique le temps qui passe, sachant qu'à chaque tour de jeu, la situation empire.

Chaque tour, faites progresser le standee sur la piste temporelle et résolvez l'effet correspondant à la case sur laquelle il entre.

- Déplacez le standee de **l'étape V** d'une case sur la piste temporelle de l'Incarnation du Mal, en suivant le sens des flèches.
- La case en question s'accompagne de la mention **Spécial**. En bas de la carte Caractéristiques de l'Incarnation du Mal, vous pouvez voir que, sur un tel résultat, vous devez révéler une Bannière au hasard. Le Général mort-vivant a un paquet de cartes Bannière. Piochez la première et révélez-la, mais son effet ne se déclenche pas encore ; il le fera au début de l'étape V (celle de la piste temporelle) du tour suivant.
- La deuxième partie de la carte vous explique ce qu'il faut faire pour détruire la Bannière. Vous devez lui infliger un nombre de égal au nombre de Chasseurs. Cela peut se faire lorsque vous attaquez l'Incarnation du Mal. Vous pouvez décider d'infliger les que vous causez à la Bannière plutôt qu'à une carte Attaque.





Effets additionnels de la piste temporelle :

Comme vous pouvez le voir, il y a deux autres effets possibles sur la piste temporelle : Sbires et Stade. Ceux-ci seront résolus au cours des tours à venir, mais voyons tout de même quel est leur effet.

Sbires :

Lorsque le standee *Étape V* atteint cette case, vous devez placer de nouveaux sbires sur le plateau de jeu. Prenez-en deux fois plus qu'il n'y a de joueurs et placez-les un par un sur les cases avec des Failles de Lamentation, en commençant par la faille dont le numéro est supérieur, de 1, au nombre de sbires actuellement sur le plateau de jeu. Par exemple, s'il y a 3 sbires sur le plateau, placez le premier sur la Faille de Lamentation 4, le deuxième sur la 5, et ainsi de suite.

Stade :

Lorsque cet effet s'active, vous devez piocher la première carte du paquet Stade. Cela change automatiquement la réglette de niveau de l'Incarnation du Mal et celle des ennemis d'élite en les faisant passer à la suivante (ces adversaires gagnent donc des points de vie et sont plus durs à tuer). Vient s'ajouter à cela un effet additionnel rendant les ennemis plus dangereux. Il peut s'agir d'un événement permanent, d'un effet instantané, d'une nouvelle version de la capacité spéciale de l'Incarnation du Mal ou autre joyeuseté spécifique à l'Incarnation du Mal que vous affrontez.

Important : il ne peut jamais y avoir plus de 8 sbires en jeu. Alors, si jamais vous n'avez plus de figurines de Condamné alors qu'il vous faut en placer d'autres, ne prenez surtout pas des figurines de Mort-vivant pour compléter !

Phase des Lamentations

Piocher des cartes Corruption

À ce stade, vous devez vérifier l'effet de la Corruption sur les Chasseurs. Le joueur de la Dualité pioche la première carte du paquet Corruption. Normalement, il devrait s'agir de ***Funeste attraction***.

Comme vous pouvez le voir, cette carte se compose de deux parties distinctes :

Si vous aviez des jetons de Perversion, il vous faudrait déjà commencer par résoudre l'effet de la Perversion, qui représente le besoin, causé par les Lamentations, de faire souffrir les autres êtres vivants. Mais heureusement, vous n'en avez pas pour le moment, et vous ne risquez donc pas de faire du mal à l'autre Chasseur.



En revanche, l'effet de la Corruption, lui, doit toujours être résolu. Si votre Corruption est faible, cet effet est le plus souvent bénéfique, mais plus vous êtes corrompu, plus l'effet risque de devenir néfaste. Ici, par exemple, le joueur de la Dualité a le choix entre se déplacer de 1 case ou prendre un jeton 2. N'oubliez pas que, si vous avez déjà un jeton 2, vous pouvez le combiner au nouveau pour prendre un jeton 4 à la place. Cela pourrait être une bonne idée de vous rapprocher de l'Incarnation du Mal afin de pouvoir l'attaquer plus tôt au cours du tour suivant. Mais d'un autre côté, vos actions vous confèrent plus d'options de déplacement que de possibilités de récupérer des jetons de défense.

Après avoir résolu une carte Corruption, remettez-la en dessous du paquet. Puis, c'est aux autres joueurs d'en piocher une, chacun à leur tour, dans l'ordre de jeu.

Le joueur du Pistolero pioche donc sa carte, qui devrait normalement être ***Carnivore***.

Si le Pistolero avait de la Corruption, cette carte lui permettrait de réduire sa Corruption de 1, ce qui pourrait lui offrir la possibilité de profiter une deuxième fois d'un verrou d'Évolution tout juste débloqué (voir ci-dessous pour ce qui est des verrous d'Évolution).

Mais comme le Pistolero n'a pas encore de Corruption et qu'il a utilisé son jeton de défense 2 pour parer les 2 infligés par le Général mort-vivant, cette carte est sans effet pour lui. Remettez-la en dessous du paquet.

À ce sujet, puisque la carte *Carnivore* offre la possibilité de se soigner, c'est l'occasion de vous signaler que les soins sont rares dans Grimcoven. Avoir la possibilité de récupérer ne serait-ce que 1 ou 2 points de vie est donc bien souvent une excellente option !

Étape d'Évolution

1. Dépense de Lamentations

Les Chasseurs ont ensuite la possibilité d'utiliser leurs jetons de Lamentation. Ils peuvent le faire simultanément.

Vous pouvez dépenser des Lamentations soit pour défausser des jetons de Perversion (si vous en avez), soit pour progresser sur la piste de Corruption.

Si vous choisissez la première option, vous défaussez un jeton de Perversion par Lamentation dépensée de la sorte.

Si vous préférez progresser le long de la piste de Corruption, avancez d'un cran sur la piste par Lamentation dépensée. Chaque fois que vous arrivez sur un cran avec le symbole , vous bénéficiez d'une Évolution. Pour ce faire, piochez 2 cartes Évolution. Vous avez le choix entre en garder une, ou remettre les deux sous le paquet Évolution, auquel cas vous gagnez, de manière permanente, un nouveau dé de la couleur de votre choix (sauf les dés orange, réservés à la Technomancienne). Si vous ne souhaitez pas gagner un dé et qu'aucune des deux cartes ne vous convient, vous pouvez dépenser 1 Lamentation supplémentaire pour piocher 2 cartes Évolution de plus. Dans ce cas, remettez vos deux premières cartes sous le paquet et piochez-en deux autres. Une fois encore, vous avez le choix entre en garder une ou gagner un nouveau dé si aucune ne vous convient.

Exemples de dépense de Lamentations



La **Dualité** dépense 1 pour avancer de 1 cran sur sa piste de Corruption.

- Cela lui permet d'atteindre son premier cran , et elle pioche donc 2 cartes Évolution.
- Toutefois, la Dualité ayant beaucoup d'actions nécessitant le symbole , il peut être plus judicieux pour elle de gagner un dé vert plutôt que de prendre une carte Évolution. C'est donc ce que nous allons faire.
- Remettez les 2 cartes que vous venez de piocher en dessous du paquet Évolution.
- Prenez un nouveau dé vert dans la réserve commune et placez-le sur votre tuile Chasseur.
- Cela fait, la Dualité dépense 1 de plus pour avancer d'un nouveau cran sur sa piste de Corruption. Elle finit donc ce tour de jeu sur le cran 2.



Le **Pistolero** dépense également 1 pour avancer de 1 cran sur sa piste de Corruption.

- Lui aussi atteint son premier cran , aussi pioche-t-il 2 cartes Évolution.
- Partons du principe qu'aucune ne lui convient, et il décide donc de dépenser 1 supplémentaire pour les défausser et en piocher de nouvelles.
- Remettez les deux cartes sous le paquet Évolution et piochez-en deux autres.
- À vous de voir, maintenant, si vous préférez en garder une ou prendre un nouveau dé à la place. Les meilleurs choix possibles, à ce stade, seraient sans doute de prendre un nouveau dé violet afin de bénéficier de davantage de protection contre les jetons d'état, ou une carte Évolution augmentant votre puissance de feu.

2. Corruption volontaire



Après avoir dépensé des Lamentations, chaque Chasseur peut, s'il le souhaite, choisir de progresser volontairement le long de sa piste de Corruption. Si vous choisissez de le faire, prenez votre marque de Corruption et posez-la sur le prochain cran , mais dans ce cas, ne résolvez PAS l'Évolution correspondante ! Cela vous permet d'atteindre votre forme corrompue plus rapidement, mais en perdant des Évolutions en chemin.

Imaginons que la Dualité décide de rester où elle en est sur la piste de Corruption, mais que le Pistolero, lui, succombe à l'attrait de la Corruption. Le joueur prend donc sa marque de Corruption et la pose sur le 4e cran de sa piste de Corruption, là où se trouve son deuxième . Il ne résout toutefois pas l'Évolution correspondante.

3. Défausser des Lamentations

Les Lamentations sont une énergie puissante mais transitoire. S'il vous reste des à la fin du tour, vous n'avez d'autre choix que de les défausser.

Phase de rafraîchissement

Rafraîchir les éléments de jeu

Il est maintenant temps de se préparer pour le tour de jeu suivant !

Le joueur de la Dualité fait ce qui suit :

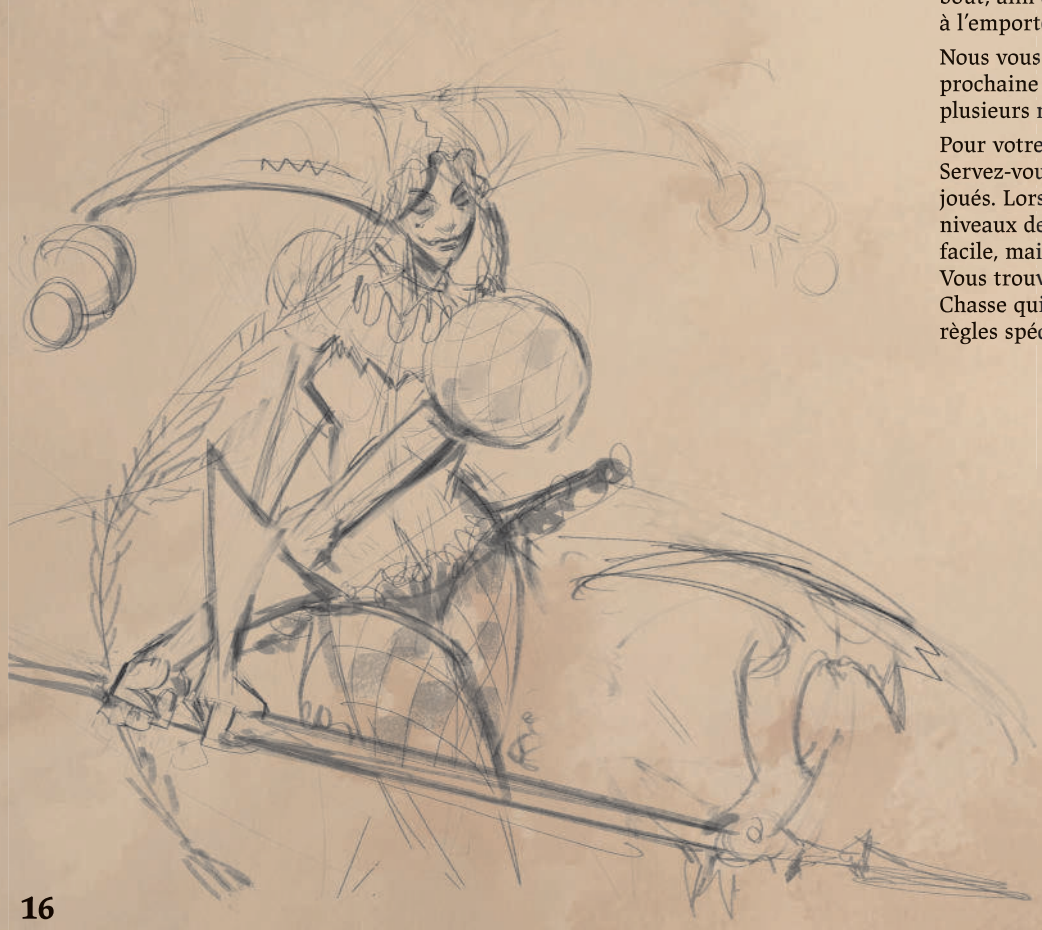
- Passez le jeton Premier joueur au joueur à votre gauche.

Puis, tous les joueurs font ce qui suit :

- Récupérez tous les dés que vous avez assignés à des actions ou défaussés.
- Lancez ces dés afin d'obtenir vos dés actifs pour le prochain tour.
- Si vous avez reçu une ou plusieurs marques d'Assistance, rendez-les aux joueurs qui vous les ont données.
- Retournez les cartes Environnement utilisées face visible et remettez-les à côté du plateau de jeu.

Gérer les états

- Si les Chasseurs ont des jetons d'état (Brûlure, Étourdissement ou Malédiction), ils peuvent s'en débarrasser en dépensant des dés avec le symbole ✵. Pour ce faire, défaussez autant de dés que vous voulez avec le symbole ✵. Chacun vous permet de défausser un jeton d'état de votre choix.
  - N'oubliez pas que l'action de base Purification vous permet également de défausser 2 jetons d'état alors qu'elle ne vous coûte qu'un seul symbole ✵, mais cela ne peut se faire qu'après l'étape des états (ce qui signifie que vous devrez subir leur effet néfaste avant de pouvoir les défausser).
  - Si vous défaussez votre dernier jeton Malédiction, remettez votre carte Secret 1 dans le paquet Secret.
- Cela fait, résolvez l'effet des vos jetons d'état restants.
- Si vous avez également des jetons Brûlure ou Étourdissement, reportez-vous à la page 22 du livret de règles, qui en parle en détail.



Dernières règles

Comment gagner

Vous devez détruire toutes les cartes Attaque de l'Incarnation du Mal sauf deux. À ce moment-là, le dernier acte se déclenche et vous devez affronter la carte Attaque finale. Si vous parvenez à survivre à cette redoutable attaque et à détruire cette carte, vous l'emportez. Pour en savoir plus, lisez les règles concernant le dernier acte, en page 20 du livret de règles.

Comment perdre

1. Fin du temps imparti

Si vous devez piocher une nouvelle carte Événement mais que le paquet Événement est vide, l'Incarnation du Mal finit par se lasser d'affronter les êtres insignifiants que vous êtes, et elle s'enfuit. La Chasse est un échec et la partie est perdue.

2. Blessure critique et mort d'un Chasseur

Si votre Chasseur tombe 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. 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 du livret de règles).

Et maintenant ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à jouer ce scénario d'initiation jusqu'au bout, afin de continuer à vous familiariser avec les règles et de voir si vous parvenez à l'emporter.

Nous vous recommandons vivement de lire le livret de règles avant de jouer votre prochaine partie. Vous y trouverez davantage de règles et de précisions, ainsi que plusieurs modes de jeu différents et la description de tous les Chasseurs.

Pour votre prochaine partie, vous avez le choix entre un grand nombre de scénarios. Servez-vous de la feuille Exploits si vous voulez noter les scénarios que vous avez déjà joués. Lorsque vous réfléchissez à quel scénario choisir, n'oubliez pas qu'ils ont des niveaux de difficulté différents. Le premier de chaque Incarnation du Mal est le plus facile, mais par la suite, plus le chiffre est élevé, plus la difficulté augmente.
Vous trouverez tous les scénarios concernant une Incarnation du Mal dans le livret de Chasse qui lui est consacré (ce dernier comprenant également, en dernière page, des règles spécifiques à l'Incarnation du Mal à laquelle il est dédié).