Sleeping Gods DISTANT SKIES

LIVRET DE RÈGLES

1 à 4 joueurs, à partir de 14 ans, 1 à 15 heures

Introduction

San Francisco, 1937. Votre avion-cargo traverse un étrange portail dans le ciel qui vous propulse dans un monde hostile, peuplé de créatures surprenantes, de dieux sournois et de dangers imprévisibles. Parviendrez-vous à vous échapper avant que le passage ne se referme ?

Sleeping Gods : Distant Skies est une suite indépendante de *Sleeping Gods* qui vous fera vivre de nouvelles aventures dans le Monde de l'Errance, avec un nouvel équipage. Bien que ce jeu reprenne certains éléments de l'histoire du premier volet, vous pouvez vous y plonger sans avoir joué à *Sleeping Gods* : les concepts importants du jeu original vous seront présentés à mesure que vous les rencontrerez.

But du jeu

Dans *Sleeping Gods : Distant Skies*, votre objectif est de survivre dans ce monde étrange et de trouver le moyen de rentrer à San Francisco. Vous devrez parcourir l'atlas, explorer de nombreux lieux, accomplir des quêtes et rassembler les précieux totems qui vous permettront de retourner sur Terre.

Livret de règles et guide de démarrage



Nous recommandons qu'un joueur ait lu ce livret de règles avant le début de votre aventure, mais vous pouvez vous en dispenser. Le guide de démarrage vous présente la mise en place et les règles essentielles pour lancer votre exploration du Monde l'Errance !

Vous savez déjà jouer à Sleeping Gods ?

Rendez-vous en page 30 pour une présentation des nouveautés et des changements de règles de ce nouvel opus.

Sommaire

La mise en place du jeu est détaillée aux pages 2 à 5 du guide de démarrage.

MATÉRIEL **2**
CONCEPTS DE BASE **3**
TOUR DE JEU **4**
CARTES COMPÉTENCE **5**
ÉVÉNEMENTS **6**
ACTIONS et PISTE DE TEMPS **7**
Camper 7
Marcher 8
Explorer 9-10
Voler 10-11
Réparer 12
FIN DU TOUR **12**
DÉFIS **13**
ÉQUIPAGE **14-15**
Santé et énergie 14
Compétences, États, Capacités 15
CARTES et RESSOURCES **16-19**
Cartes Aventure 16-17
Cartes Combat 16
Capacités des cartes Compétence 18
Ressources et Réactivation des totems 19
COMBAT **20-25**
Boss 24
CAMPAGNE **26-29**
Défaite et Niveaux de difficulté 26
Journal de bord 27
Sauvegarder et Ajouter des joueurs 27-28
Score final et Hauts faits 29
RANGEMENT **31**
ICÔNES et INDEX **32**

Liste du matériel

Cartes Aventure de départ (6)



Cartes Combat de départ (14)



Cartes Aventure (142)



Cartes Quête (214)



Carte Compétence (62)



Cartes Malédiction d'Orfash (5)



Cartes Boost des ennemis (17)



Cartes Ennemi (73)



Cartes Événement (56)



Carte Avion (1) et indicateurs en plastique (2)



Plateau Vol (1)



Plateau Action (1)



Plateaux Équipage (5)



Plateau Combat (1)



Jeton Temps bonus (1)



Silhouettes Équipage (5)



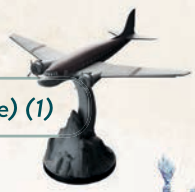
Jetons État (5 de chaque) : déprimé, poison, folie, affaibli, effrayé.



Jetons Puissance de valeur 5 (5)



Figurine d'avion (en plastique) (1)



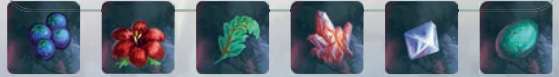
Figurine de Claire Smith (en plastique) (1)



Ressources de base (6 de chaque) : carog, whiskey, torche, miel des sables, corde, viande.



Ressources spéciales (7 de chaque) : baie de la toundra, fleur de sang, feuille de gergone, quartz de feu, diamant de glace, œuf de vermeraude.



Jetons Blessure (en bois) (50)



Jetons Synergie (en bois) (5)



Jetons Puissance (en bois) (20)



Dés de combat (4)



Jeton Commandante (1)



Jetons Énergie (15)



Jeton Montre à gousset (1)



Non illustrés :

Livre d'aventures
Bloc de feuilles Journal de bord
Feuillet de hauts faits
Atlas
Guide de démarrage
Boîte aimantée
Jeton Helthark
Jeton Avion
Supports en plastique (8)
Bloc de mousse (1)
Insert Combat avec couvercle (1)
Boîte Quêtes terminées (1)
Insert en plastique
4 figurines Équipage (plastique)
1 montre à gousset (plastique)
15 jetons Énergie (métal)

Cette page présente les concepts qui vous permettront de comprendre plus facilement les règles détaillées dans ce livret.

Équipage

Selon le nombre de joueurs, chacun contrôle un ou plusieurs membres d'équipage. Durant votre tour, le jeton Commandante vous permet également de contrôler Claire Smith. Claire est le personnage principal de l'histoire, à travers qui vous vivez cette aventure.

Santé, dégâts et énergie

La santé d'un membre d'équipage correspond au nombre de blessures physiques ou mentales qu'il peut encaisser. Si un membre d'équipage subit des dégâts, il perd des points de vie (PV), qu'il récupère en se soignant : déplacez le jeton Blessure de sa piste de santé en conséquence. En dehors des combats, le joueur actif répartit les dégâts subis comme il le souhaite entre tous les membres d'équipage, sauf mention contraire *(cf. page 14)*.

Chaque membre d'équipage peut avoir un maximum de 3 jetons Énergie, que vous pouvez retirer de son plateau pour qu'il participe à un défi ou afin d'activer une capacité *(cf. page 14)*.

Jetons État

Il existe 5 types de jetons État : poison, effrayé, affaibli, folie et déprimé. Lorsqu'un membre d'équipage prend un jeton État, placez-le sur son plateau. Chaque personnage peut avoir plusieurs jetons État, mais jamais plus d'un de chaque type. Le joueur actif choisit le membre d'équipage qui reçoit chaque jeton État, sauf mention contraire *(cf. page 15)*.



Piocher le destin

Lorsque le jeu vous indique de piocher le destin, piochez la première carte Compétence, consultez le chiffre inscrit dans son coin supérieur gauche, puis défaussez-la. Si le paquet Compétence est épuisé, mélangez la défausse pour en créer un nouveau. S'il n'y a plus aucune carte Compétence disponible (elles sont toutes équipées ou dans les mains des joueurs), chacun doit immédiatement défausser toutes ses cartes Compétence, sauf 1, pour former un nouveau paquet *(cf. page 32 pour connaître la fréquence des valeurs de destin dans le paquet Compétence)*.

Défi

Un défi est un test associé à l'une des 6 compétences : force, ruse, connaissances, perception, savoir-faire ou cran. Pour le relever, piochez le destin, puis faites participer les membres d'équipage de votre choix en dépensant leur énergie et activez vos capacités afin d'essayer d'atteindre (ou dépasser) la valeur du défi.



Réserve

Ce terme désigne l'ensemble du matériel qui n'est pas possédé par l'équipage. Lorsque vous devez « payer », « défausser », « perdre » ou « retirer » un élément, vous devez remettre celui-ci dans la réserve. Seules les cartes Aventure dérogent à ce principe : si vous devez en « perdre » une, placez-la dans la boîte Quêtes terminées. Vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à la fin de la campagne.

Le matériel du jeu est limité aux composants fournis. Si vous devez gagner ou prendre un élément qui n'est plus disponible, ce gain est ignoré. **Il existe deux exceptions** : les jetons Blessure et Puissance. Si vous en manquez, utilisez n'importe quel substitut.

Structure d'un tour

À partir de la personne désignée comme premier joueur, chacun joue à tour de rôle et en sens horaire. Pendant votre tour, effectuez les étapes suivantes.

1. Piocher 2 cartes Compétence



Piochez 2 cartes Compétence.
Vous pouvez en équiper vos membres d'équipage à tout moment, ou les défausser pour améliorer le résultat d'un défi *(cf. page 5 pour plus de détails sur les cartes Compétence)*.

2. Événement



Piochez 1 carte Événement et lisez son effet. Il peut s'agir d'un défi *(cf. page 13)*, d'un choix, d'une conséquence ou d'autres effets. Après l'avoir résolue, continuez votre tour *(cf. page 6 pour plus de détails sur les événements)*.

3. Actions



Effectuez les actions de votre choix en dépensant des unités de temps (5 par tour et par joueur). Vous pouvez accomplir la même action plusieurs fois lors de votre tour. Un rappel des actions disponibles figure au bas du plateau Action *(cf. pages 7 à 12 pour plus de détails sur les actions)*.

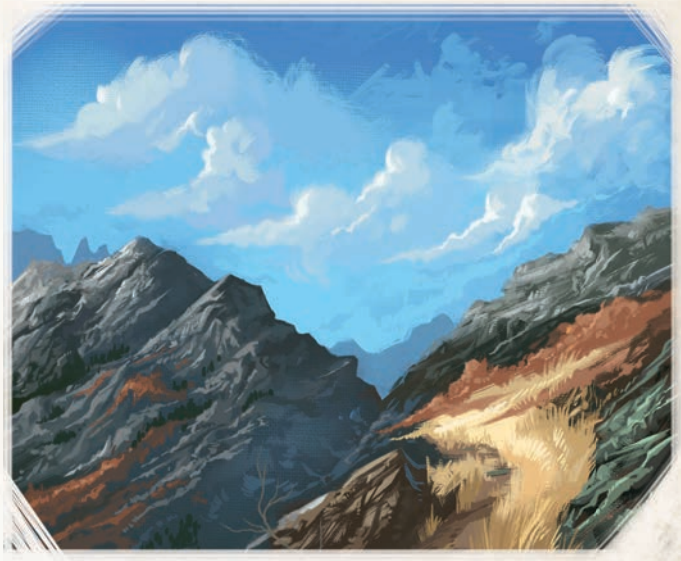
4. Fin du tour



Si la montre à gousset se trouve sur la dernière case de la piste de temps après votre action, votre tour s'achève. Vous pouvez également choisir d'y mettre fin lorsque la montre se trouve sur l'avant-dernière case de la piste : le joueur suivant reçoit alors le jeton Temps bonus, qui lui fait bénéficier d'une unité de temps supplémentaire *(cf. page 12)*.

Passez le jeton Commandante au joueur à votre gauche. Il prend le contrôle de Claire Smith et commence son tour.

Ces étapes sont expliquées plus en détail dans les pages suivantes.



Étape 1 - Piocher 2 cartes Compétence

Au début de votre tour, piochez 2 cartes Compétence (mélangez la défausse si le paquet est épuisé). Après avoir pioché, si vous avez plus de 7 cartes Compétence en main, vous devez immédiatement défausser les cartes en excédent (la main de chaque joueur est limitée à 7 cartes Compétence).

Les joueurs doivent garder secrètes leurs cartes Compétence en main, jusqu'à ce qu'ils les jouent. Ils n'ont pas le droit de les montrer ou de les donner aux autres joueurs, mais ils peuvent leur dire s'ils ont de quoi aider lors d'un défi.

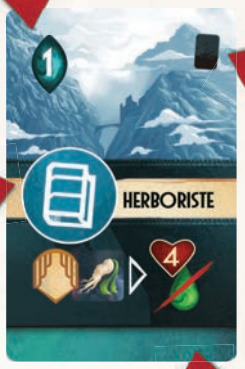
Équiper une carte Compétence : à tout moment, même lors d'une autre action ou du tour d'un autre joueur, vous pouvez équiper un personnage que vous contrôlez d'une carte Compétence, en la glissant sous le bord inférieur de son plateau Équipage (de sorte à cacher l'illustration et laisser apparaître ses effets). Vous devez auparavant vous acquitter du coût d'équipement de cette carte, indiqué dans son coin supérieur droit : défaussez de votre main autant de cartes Compétence que la valeur indiquée, et défaussez une carte Compétence supplémentaire ***pour chaque carte déjà équipée par ce personnage et présentant la même icône Compétence***. Chaque carte équipée augmente de 1 la compétence correspondante du personnage. Un membre d'équipage peut avoir ***un maximum de 8 cartes Compétence équipées***. Vous pouvez défausser les cartes Compétence de vos membres d'équipage à tout moment.

Exemple : le coût d'équipement de la carte Herboriste est de 1. Claire est déjà équipée d'une carte Compétence CONNAISSANCES : pour l'équiper de la carte Herboriste, vous devrez donc défausser 1 carte Compétence de plus, soit 2 au total.

Défausser pour aider lors d'un défi : vous pouvez également défausser des cartes Compétence de votre main pour améliorer le résultat d'un défi, même lors du tour d'un autre joueur. Chaque carte présentant l'icône Compétence correspondante que vous défaussez améliore le résultat de 1. Ces cartes sont toutefois plus utiles si vous parvenez à en équiper vos membres d'équipage. Défausser des cartes Compétence n'est utile que lors des défis : vous ne pouvez pas améliorer les effets des cartes Combat, des cartes Aventure ou d'autres capacités de cette manière.

Lorsque vous piochez le destin, prenez en compte cette valeur, puis défaussez la carte.

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour améliorer de +1 le résultat d'un défi CONNAISSANCES. Lorsqu'un membre d'équipage en est équipé, elle lui offre +1 CONNAISSANCES.



Défaussez 1 carte Compétence de votre main pour équiper celle-ci.

Lorsqu'un membre d'équipage est équipé de cette carte, il peut dépenser 1 énergie et 1 carog à tout moment pour en activer la capacité : celle-ci lui permet de récupérer 4 PV (répartis comme il le souhaite entre les membres d'équipage de son choix) et de retirer 1 jeton Poison d'un membre d'équipage.



Compétences de base du membre d'équipage

La compétence CONNAISSANCES de Claire s'élève maintenant à 3 grâce aux 2 cartes dont elle est équipée. Si elle dépense 1 énergie pour participer à un défi CONNAISSANCES, elle améliore votre résultat de 3 pour ce défi.

cf. page 18 pour plus de détails sur les capacités des cartes Compétence.

Étape 2 - Événement

Piochez la première carte du paquet Événement et lisez-la à voix haute. Appliquez ses effets ou relevez le défi. Si le paquet est épuisé, mélangez la défausse pour en créer un nouveau.

Vous n'avez pas le droit d'ignorer une carte Événement. Vous devez en appliquer immédiatement les effets, à moins que la carte ne précise « pour défausser cette carte, vous devez... ». Dans ce cas, placez la carte face visible à côté de l'atlas. Tout effet « permanent » s'applique selon les consignes indiquées. Un effet « fin du tour » s'applique à la fin du tour de chaque joueur jusqu'à ce qu'il soit résolu. Vous pouvez résoudre un tel événement à tout moment de votre tour.

Si vous subissez des effets négatifs, le joueur actif décide comment répartir les dégâts et les jetons État entre les membres d'équipage, sauf mention contraire.

Une fois que vous avez résolu une carte Événement, défaussez-la.

Menace : lorsqu'un effet vous indique de « prendre 1 menace », placez un jeton Blessure sur cette carte. La puissance de certains effets dépend du nombre de « menaces » présentes sur la carte.



Lorsque vous piochez cet événement, vous devez immédiatement relever un défi de CRAN 8. En cas d'échec, vous subissez 4 dégâts et prenez 1 jeton Folie (à répartir entre les membres d'équipage désignés par le joueur actif). Que vous réussissiez ou non, gagnez 1 miel des sables, puis défaussez cette carte.

Lorsque vous piochez cet événement, vous n'avez pas de défi à relever. Appliquez simplement ses effets : Miguel subit 2 dégâts et prend un jeton Poison. Gagnez 1 miel des sables, puis défaussez cette carte.



Cet effet s'applique à la fin du tour de chaque joueur, jusqu'à ce que vous résolviez et défaussiez cet événement. À partir de 3 menaces (jetons Blessure) sur cette carte, piochez le destin : si la valeur est comprise entre 1 et 5, l'avion subit 1 dégât.



Vous devez déplacer l'avion pour résoudre et défausser cet événement.



Cet effet s'applique jusqu'à ce que cet événement soit résolu et défaussé.

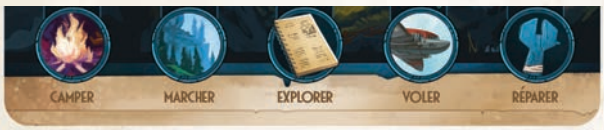
Pour résoudre cet événement, vous devez relever un défi de SAVOIR-FAIRE 8. En cas d'échec, vous subissez 5 dégâts. Que vous réussissiez ou non, gagnez 1 corde, 1 torche, puis défaussez cette carte.

Étape 3 – Actions

Le joueur actif peut maintenant effectuer des actions, qui lui coûtent des unités de temps (sauf camper). Chaque joueur dispose de 5 unités de temps par tour et déplace la montre à gousset d'une case vers le bas de la piste par unité dépensée (la montre commence chaque tour en haut de la piste). Vous pouvez accomplir la même action plusieurs fois durant votre tour.

Si le joueur précédent vous a passé le jeton Temps bonus (cf. page 12, Fin du tour), vous ne pouvez utiliser l'unité de temps supplémentaire qu'après avoir effectué les étapes 1 et 2 de votre tour.

Un rappel des 5 actions disponibles figure au bas du plateau Action. Elles sont décrites en détail dans les pages suivantes.





La montre à gousset doit se trouver ici au début de votre tour.

Descendez-la d'une case par unité de temps dépensée.

Lorsqu'elle se trouve sur cette case, vous pouvez mettre fin à votre tour pour que le joueur suivant bénéficie d'une unité de temps supplémentaire. Passez alors à l'étape 4 de votre tour.

Lorsqu'elle se trouve ici après l'une de vos actions, terminez votre tour en passant à l'étape 4.

Action Camper

L'action camper ne coûte aucune unité de temps, mais vous devez barrer l'une des icônes correspondantes sur votre journal de bord (en commençant par la gauche). La quantité d'icônes Feu de camp dont vous disposez pour votre campagne varie selon la difficulté choisie.

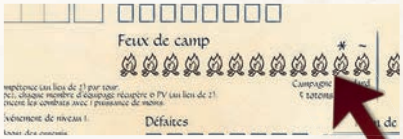
Vous pouvez camper n'importe où, avant ou après n'importe quelle action de votre tour (mais pas au milieu d'une action).

Lorsque vous campez, chaque membre d'équipage récupère 2 PV (dans la limite de sa santé max) et tous ses jetons Énergie (jusqu'à 3). Vous pouvez également retirer 1 jeton État d'un membre d'équipage. Mélangez ensuite les cartes Aventure défaussées, puis distribuez-les aux joueurs une par une, en commençant par vous.

NOTE : ne distribuez pas les cartes Combat. Elles sont utilisées UNIQUEMENT lors des combats. Les cartes Combat restent sur le plateau dédié jusqu'au prochain combat.



Rappel : barrez une icône Feu de camp sur votre journal de bord lorsque vous effectuez cette action.



Vous ne pourrez camper qu'un certain nombre de fois avant que votre campagne ne prenne fin. Lorsque vous barrez les deux derniers feux de camp, suivez les instructions indiquées en bas à gauche du journal de bord.

Action Marcher

Déplacez la figurine de Claire Smith sur les pages de l'atlas. Chaque page se découpe en 8 régions, qui sont considérées comme adjacentes si elles partagent une frontière commune (ligne continue, spirales de l'atlas ou bord de la page). Chaque région adjacente vers laquelle vous vous déplacez vous coûte 1 unité de temps.

Si votre région d'arrivée comporte une icône Danger, vous devez immédiatement utiliser une carte Aventure ou Compétence, ou défausser une ressource qui vous permette d'ignorer le danger. Sinon, vous subissez 3 dégâts (à répartir entre les membres d'équipage).

Exemple de marche : vous dépensez 2 unités de temps pour vous déplacer de 2 régions vers l'est, puis 2 unités supplémentaires pour vous déplacer de 2 régions vers le nord. La région dans laquelle vous arrivez présente un danger (eaux tumultueuses). Vous n'avez aucun moyen de l'ignorer et subissez donc 3 dégâts.

Bord de l'atlas : si vous atteignez le bord de l'atlas, vous pouvez continuer dans la même direction, à condition qu'une icône vous indique à quelle page vous rendre. Appliquez les étapes suivantes.

- Retirez la figurine de Claire Smith de l'atlas.
- Rendez-vous à la page indiquée sur le bord par lequel vous quittez la page actuelle.
- Vous arrivez toujours sur la nouvelle page par le côté opposé à celui par lequel vous avez quitté la précédente. Par exemple, si vous êtes parti par le nord, vous arrivez sur la nouvelle page par le sud, dans la région qui serait adjacente à celle que vous venez de quitter si les deux pages se trouvaient l'une à côté de l'autre. ***Exemple : vous quittez la page 2 par le nord, en direction de la page 10. Vous vous trouviez sur la région la plus à gauche en haut de la page 2 et arrivez donc dans la région la plus à gauche en bas de la page 10.***







Action Explorer

Si la figurine de Claire se trouve dans une région contenant un lieu numéroté, vous pouvez l'explorer pour 2 unités de temps. Ouvrez le livre d'aventures et rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro indiqué sur l'atlas. Lisez la première partie de l'aventure à voix haute (à moins que vous ne jouiez seul). Plusieurs types d'instructions peuvent s'y trouver.

- Un choix à faire : celui-ci peut vous mener à un défi ou un combat *(cf. pages 13 et 20 à 25, respectivement)*. Après avoir pris votre décision et, le cas échéant, relevé le défi ou terminé le combat correspondant, reportez-vous au paragraphe indiqué et gagnez les éventuelles récompenses.
- Si vous échouez lors d'un défi, vous subissez les conséquences négatives indiquées en italique. Votre échec vous oriente parfois vers un autre paragraphe ; si ce n'est pas le cas, reprenez la lecture de l'aventure, au-dessous de la section *Échec*.
- La phrase « *Retournez à l'atlas* » signale la fin de l'action Explorer. Le joueur actif reprend alors le cours de son tour normalement.

Ne lisez pas au-delà de l'aventure en cours sans avoir fait votre choix ou relevé le défi proposé. Vous n'êtes pas censés connaître les conséquences de vos actes avant d'avoir pris votre décision.

Parfois, le livre d'aventures vous demande de barrer un lieu sur la carte au dos de votre journal de bord. Ce lieu n'est alors plus visitable durant cette campagne.

Cartes Quête et mots-clés

Lorsque le livre d'aventures indique « Prenez la quête X », sortez la carte correspondante de la boîte aimantée et placez-la face visible à côté de l'atlas. Les autres cartes Quête doivent rester rangées dans la boîte, dans l'ordre.

Lorsque le livre d'aventures indique « Défaussez la quête X » ou « Complétez la quête X », placez la carte correspondante dans la boîte Quêtes terminées. Les cartes rangées dans cette boîte ne sont plus utilisées lors de cette campagne.

Certaines aventures nécessitent que vous possédiez un ***mot-clé*** spécifique afin de lire un paragraphe ou faire un choix. Les mots-clés en question se trouvent sur les cartes Quête que vous possédez.

Lorsqu'un paragraphe commence par « Si mot-clé X, lisez Y », vous devez suivre l'instruction si vous possédez le mot-clé indiqué. Si plusieurs options de mots-clés sont disponibles au début d'une aventure, résolvez-les dans l'ordre.

Si un choix indique « Nécessite le mot-clé X », vous devez posséder le mot-clé correspondant pour faire ce choix ; vous gardez toutefois la possibilité de choisir une autre option.

Dangers

Le livre d'aventures vous indique parfois un danger, avec des instructions spécifiques pour y faire face. Ces dangers ont des conséquences négatives différentes de ceux que vous rencontrez dans l'atlas.



Exemple d'aventure :

38.9

Vous vous réveillez allongée dans une boue froide. Vos vêtements sont trempés et vos mains sont attachées par une corde rugueuse qui vous brûle les poignets. Vous observez les alentours et apercevez une cabane en bois dont la porte est ouverte.

A. Couper vos liens avec une pierre.
RUSE 5
Échec : subissez 3 dégâts.
(Lisez 38.11)

B. Arracher vos liens.
FORCE 6
Échec : subissez 3 dégâts.
(Lisez 38.12)



Explorer : péripéties

Lorsque vous explorez certains lieux, au lieu de lire un paragraphe du livre d'aventure, vous êtes dirigés vers une illustration en pleine page : il s'agit d'une péripétie.

À la différence des autres aventures, les joueurs peuvent visiter simultanément les multiples emplacements d'une péripétie. À leur arrivée, ils choisissent où poser les silhouettes de leurs personnages et la figurine de Claire, sans dépasser 2 membres d'équipage par emplacement.

La plupart des emplacements présentent une condition à remplir ou un défi à relever sous leur intitulé. Si l'emplacement comporte un défi, relevez-le de la même façon qu'un défi du livre d'aventures, à une exception près : seuls les personnages qui y sont posés peuvent participer en dépensant 1 énergie chacun. Les autres membres d'équipage peuvent néanmoins les aider en activant leurs capacités, en jouant leurs cartes Aventure ou en défaussant leurs cartes Compétences.

La récompense de chaque emplacement est indiquée dans son cartouche inférieur. ***Même si deux personnages sont présents, vous ne gagnez qu'une seule fois la récompense***. S'il s'agit d'une ***carte Quête de péripétie***, le joueur qui l'a remportée la consulte secrètement : il peut ensuite raconter aux autres joueurs ce qu'il a lu avec ses propres mots, en se glissant dans la peau de son personnage ou en leur faisant un résumé. Si la carte est remportée par deux joueurs, tous deux peuvent la consulter. Si une carte Quête vous indique de la défausser après l'avoir lue, placez-la dans la boîte Quêtes terminées. Vous n'y aurez plus accès durant cette campagne.

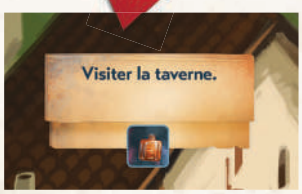
Chaque personnage ne visite qu'un emplacement par action Explorer. Une fois que tous les membres d'équipage ont appliqué ou passé les effets de leur emplacement, retirez toutes les silhouettes du livre d'aventures et remettez la figurine de Claire dans la région correspondante de l'atlas. Si le lieu n'a pas été barré, vous pouvez utiliser une autre action Explorer pour revenir sur cette péripétie.



Récompense de l'emplacement. En l'absence d'indication contraire, vous la gagnez même en cas d'échec au défi.

Conséquences de l'échec au défi.

Certains emplacements ne présentent aucune condition : vous gagnez directement la récompense indiquée.



Action Voler

Le plateau Vol et la figurine d'avion vous indiquent où se trouvent l'avion et les 6 sites d'atterrissage possibles, correspondant chacun à une région de l'atlas. Le plateau Vol vous indique à quelle page de l'atlas se trouve la région contenant chaque site d'atterrissage. L'emplacement le plus à droite est une région éloignée que vous ne pouvez atteindre qu'en avion, et qui ne présente qu'un seul lieu à explorer.

L'action Voler coûte 2 unités de temps et vous permet de déplacer l'avion d'un site d'atterrissage à un autre. Claire doit se trouver dans la même région que l'avion pour effectuer cette action (Claire sur l'atlas et l'avion sur le plateau Vol). L'avion doit avoir au moins 1 kérosène et 1 point d'entretien.



Choisissez une destination sur le plateau Vol, puis déplacez Claire et l'avion. Placez-les respectivement sur la région correspondante de l'atlas et sur la case correspondante du plateau Vol. Si vous vous rendez dans une région éloignée, placez les deux figurines sur la carte correspondante.

Dépensez 1 kérosène, puis piochez le destin et ajoutez le nombre de cases que l'avion parcourt sur le plateau Vol. L'état de l'avion se dégrade selon le résultat :

moins de 6	aucun dégât
6-7	1 dégât à l'avion
8-10	2 dégâts à l'avion
11 ou plus	3 dégâts à l'avion

Si vous arrivez dans une région éloignée, vous pouvez dépenser 2 unités de temps pour l'explorer, mais vous devrez effectuer une autre action Voler afin de revenir sur l'atlas.

Faire le plein de l'avion : lorsque l'avion se trouve aux « Geysers », vous pouvez payer 2 ressources à tout moment pour faire le plein et remonter le niveau de carburant à 5 (même si Claire ne se trouve pas dans la même région).

Si vous vous retrouvez à court de carburant, prenez la quête 206, comme indiqué sur le plateau de vol.

L'avion est en panne : à tout moment, si l'avion doit subir des dégâts alors qu'il est à 0 point d'entretien, vous devez barrer un feu de camp de votre journal de bord (il représente le temps perdu à remettre l'avion en état).

Nouvelles régions éloignées : au cours de votre campagne, vous pouvez découvrir de nouvelles cartes Région éloignée. Placez-les à droite de votre plateau Vol. Ces régions sont toutes considérées comme adjacentes entre elles et au Col de saphir. Lorsque vous volez d'une région éloignée à une autre, calculez les dégâts comme si l'avion n'avait parcouru que 1 case.

L'action Voler peut faire l'objet d'une variante : Parachuter l'équipage (cf. page 29).

Site d'atterrissage « Geysers », page 12 de l'atlas



Site d'atterrissage « Campement d'Henrik », page 2 de l'atlas

Piste d'entretien de l'avion



Réservoir de kérosène de l'avion

Site d'atterrissage, page 2 de l'atlas

Région éloignée 217



L'avion se déplace de 2 cases

Placez vos nouvelles cartes Région éloignée ici

Action Réparer

Vous pouvez réparer l'avion pour 1 unité de temps. Claire doit se trouver sur la région de l'atlas correspondant à la case occupée par l'avion sur le plateau Vol.

Relevez un défi de SAVOIR-FAIRE. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, vous réparez 1 dégât de l'avion. Pour 9 ou 10, vous réparez 2 dégâts. Pour 11 ou plus, réparez 3 dégâts.



ÉTAPE 4 - FIN DU TOUR

À la fin d'une action, si la montre à gousset se trouve sur la dernière case de la piste de temps, votre tour prend fin.

Appliquez les éventuels effets « fin du tour » des cartes Événement actives, puis remettez la montre à gousset sur la case « Début du tour » de la piste de temps. Passez le jeton Commandante au joueur à votre gauche. Il commence son tour et prend le contrôle de Claire Smith.

Fin de tour anticipée : vous pouvez mettre fin à votre tour lorsque la montre à gousset se trouve sur l'avant-dernière case de la piste de temps afin que le joueur suivant bénéficie d'une unité de temps supplémentaire. Donnez-lui le jeton Temps bonus : il pourra l'utiliser lors de son tour afin de gagner 1 unité de temps supplémentaire pour accomplir ses actions.

Note : si un effet vous indique de « perdre 1 unité de temps » alors que la montre à gousset se trouve déjà tout en bas de la piste de temps, le joueur suivant commencera son tour avec 1 unité de temps en moins.



Placez la montre à gousset ici à la fin de votre tour.

Lorsqu'elle se trouve sur cette case, vous pouvez mettre fin à votre tour pour que le joueur suivant bénéficie d'une unité de temps supplémentaire. Le cas échéant, donnez-lui le jeton Temps bonus.

Lorsqu'elle se trouve ici après l'une de vos actions, terminez votre tour en passant à l'étape 4.

Défis

Un défi est un test de compétence que vous devez relever. Chacun est associé à l'une des 6 compétences : force, ruse, connaissances, perception, savoir-faire ou cran.

La plupart des défis se présentent sous cette forme :

FORCE 5
Échec : subissez 3 dégâts

Dans cet exemple, vous devez atteindre ou dépasser un total de 5 en force. Si vous n'y parvenez pas, vous subissez les effets de l'échec (ici, 3 dégâts à répartir entre les membres d'équipage).

Pour relever un défi, suivez les étapes ci-dessous.

1. Le joueur actif choisit quels personnages relèvent le défi parmi ceux qu'il contrôle. Les autres joueurs peuvent décider de faire participer les leurs. Chaque membre d'équipage doit dépenser 1 énergie pour prendre part au défi, et n'y a donc pas accès s'il n'en a plus.

IMPORTANT : *vous pouvez choisir de n'impliquer aucun membre d'équipage et de vous en remettre au destin. Cette stratégie vous permet d'économiser de l'énergie, si toutefois vous êtes en mesure de subir les conséquences d'un échec. Le cas échéant, passez directement à l'étape 2.*

Additionnez les points de chaque participant dans la compétence demandée (leur compétence de base +1 par carte Compétence correspondante équipée) et passez à l'étape suivante.

2. Piochez le destin : piochez une carte Compétence et regardez le chiffre imprimé dans son coin supérieur gauche. Ajoutez-le à la somme des points de compétence des participants (calculée à l'étape précédente) : ce total est votre score de compétence pour ce défi.

3. Tous les joueurs peuvent maintenant activer les capacités de leurs personnages, leurs cartes Compétence équipées et leurs cartes Aventure pour modifier ce score, même s'ils ne participent pas au défi. Ils peuvent également ajouter +1 par carte Compétence qu'ils défaussent de leur main et dont l'icône correspond à celle du défi.

4. Si le score total atteint ou dépasse la valeur de compétence demandée, vous réussissez le défi. Sinon, vous échouez et subissez les conséquences négatives.

5. Défaussez la carte Compétence utilisée pour « piocher le destin ».

RÉUSSITE

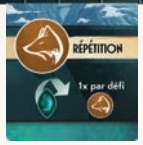
Ignorez les effets de l'échec. Lisez la suite du texte et suivez les instructions.

ÉCHEC

Résolvez les conséquences négatives indiquées. Si vous devez subir des dégâts, le joueur actif décide de leur répartition ; il doit cependant les appliquer en priorité aux membres d'équipage qui ont participé au défi (si possible). Le plus souvent, un échec ne vous empêche pas de bénéficier des récompenses et d'avancer dans l'histoire.

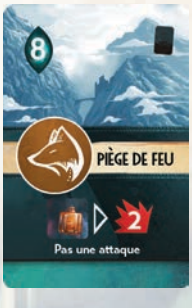
Claire doit relever un défi de RUSE 9. Elle dépense 1 énergie.





Sa carte Compétence équipée (Répétition) ajoute +1 à sa compétence RUSE de base, pour un total de 2.

La valeur de destin piochée est un 8. Son score final est de 2 + 8 = 10 : le défi est réussi !



Équipage, Santé, Énergie

Les membres d'équipage dépensent de l'énergie pour participer aux défis et activer leurs capacités. Chaque personnage peut avoir un maximum de 3 énergies.

Capacités du membre d'équipage

Compétences de base

Nom et ville d'origine



Points de vie épuisés

Lorsque la piste de santé d'un membre d'équipage atteint 0 PV, considérez-le comme étant grièvement blessé. Il peut encore parler ou marcher, mais tant qu'il n'a pas récupéré au moins 1 PV, il ne peut plus activer ses capacités ni participer aux défis ou aux combats.

Si tous les membres d'équipage atteignent 0 PV, votre campagne s'achève sur une défaite *(cf. page 26)*.

Un membre d'équipage à 0 PV ne peut plus subir de dégâts. Hors combat, les dégâts excédentaires doivent être attribués à un autre membre d'équipage. Lors d'un combat, si une attaque réduit à 0 les PV d'un membre d'équipage en particulier, ***les dégâts excédentaires sont ignorés*** *(cf. page 22)*.

Pour soigner un personnage à 0 PV, vous devez dépenser 1 unité de temps au moment de déplacer son jeton Blessure de la case 0 à la case 1 de sa piste de santé. Vous ne pouvez donc le faire ni à la fin de votre tour ni au cours d'une action Explorer.

Piste de santé

La santé correspond au nombre de dégâts qu'un membre d'équipage peut encaisser. Suivez son niveau de santé en plaçant un jeton Blessure sur cette piste. Lorsque vous le soignez, sa santé augmente ; lorsqu'il subit des dégâts, elle baisse. Un membre d'équipage ne peut jamais avoir plus de PV que son niveau de santé maximum.

Cette icône représente le nombre de dégâts infligés par un membre d'équipage lors d'une attaque ou par un ennemi lors d'une riposte.

Compétences, États, Capacités de l'équipage

Compétences

Il existe 6 types de compétences dans le jeu.

Force : pour les défis nécessitant un effort physique ou de l'endurance.

Perception : pour fouiller, détecter, utiliser ses sens et sa coordination, mais également pour se cacher ou faire preuve de discrétion.

Connaissances : pour les défis nécessitant de la réflexion, des connaissances ou de l'expérience.

Savoir-faire : pour construire, réparer, démonter, entretenir ou améliorer quelque chose.

Ruse : pour convaincre, mener, parler, tromper, abuser ou comploter.

Cran : pour faire face à une situation de stress ou de peur, pour intimider ou faire preuve d'audace.

Jetons État

Il en existe de 5 types. Lorsqu'un membre d'équipage prend un jeton État, placez-le sur son plateau. Chaque personnage peut avoir plusieurs jetons État, mais **jamais plus d'un de chaque type**. Vous recevez des jetons État lors des combats, des événements et des aventures. Ils peuvent être défaussés grâce aux capacités de certains personnages ou certaines cartes Aventure.

- **Poison :** le membre d'équipage subit 1 dégât au début du tour de chaque joueur. S'il atteint 0 PV, ignorez l'effet.



- **Effrayé :** le membre d'équipage ne peut plus jouer de cartes Combat.



- **Affaibli :** -2 à toutes les compétences du membre d'équipage.



- **Folie :** le membre d'équipage ne peut plus activer les capacités de son plateau ou de ses cartes Compétence équipées (leurs icônes Compétence sont encore actives).



- **Déprimé :** ce membre d'équipage doit dépenser 1 énergie supplémentaire pour participer à un défi (2 au lieu de 1).



Capacités de l'équipage

Chaque membre d'équipage présente 1 ou 2 capacités sur son plateau. Vous pouvez activer les capacités d'un personnage que vous contrôlez ***à tout moment***, en dépensant son énergie.

Claire

- Dépensez 1 énergie pour relancer 1 dé de combat (de n'importe quel membre d'équipage).
- Dépensez 1 énergie pour piocher 1 carte Combat. Ensuite, défaussez 1 carte Combat.

Ed

- Dépensez 1 énergie pour repiocher le destin lors du tour de n'importe quel joueur (une seule fois par tour).
- Dépensez 1 énergie pour gagner +1 de force ou de ruse lors d'un défi.

Ezarius

- Dépensez 2 énergies pour retirer 1 jeton Effrayé de n'importe membre d'équipage.
- Dépensez 1 énergie pour retirer 1 puissance d'un ennemi (pas une attaque : l'ennemi ne riposte pas).

Jessie

- Dépensez 1 énergie pour faire bénéficier n'importe quel membre d'équipage de 1 parade lors d'une riposte ennemie.
- Dépensez 2 énergies pour retirer 1 jeton Déprimé de n'importe membre d'équipage.

Miguel

- Dépensez 2 énergies pour retirer 1 jeton Folie, Poison ou Affaibli de n'importe membre d'équipage.

Cartes Aventure

Les cartes Aventure représentent les personnes, le matériel, les connaissances et les totems que vous trouvez au cours de votre aventure.

- Vos cartes Aventure de départ comportent un « D » dans leur coin inférieur gauche. Les autres sont numérotées : lorsque vous en gagnez une, prenez la carte du numéro indiqué dans la boîte aimantée. S'il s'agit d'une **carte Combat**, posez-la sur le plateau Combat ; l'utilisation de ces cartes est détaillée dans l'encart ci-dessous. S'il s'agit d'une **carte Aventure normale**, prenez-la en main ou donnez-la à un autre joueur.
- Vous pouvez activer la capacité d'une carte Aventure en la jouant ***à tout moment, lors du tour de n'importe quel joueur et au bénéfice de n'importe quel membre d'équipage***. Après en avoir appliqué les effets, placez la carte sur la défausse Aventure du plateau Action. Vous ne pouvez pas donner de carte Aventure de votre main à un autre joueur.
- Lors d'un combat, vous n'avez pas le droit de jouer une carte Aventure Recette, ni une carte vous permettant de déplacer l'avion ou de vous déplacer sur l'atlas.
- Si une barre oblique sépare plusieurs capacités, vous devez en choisir une seule à activer.
- **Coût d'activation :** certaines capacités comportent une flèche entre le coût à payer pour les activer (à gauche) et l'effet dont vous bénéficiez (à droite). Si vous ne pouvez pas payer ce coût, vous n'avez pas le droit de jouer la carte. Les coûts en énergie et en dégâts doivent être payés par le personnage équipé de la carte activée.
- Les capacités sans flèche n'ont pas de coût d'activation. Certaines cartes présentent cependant des conditions que vous devez remplir pour les jouer.
- Il n'y a pas de limite aux cartes Aventure que vous pouvez avoir en main.



Cartes Combat

Les cartes Combat ne sont utilisées que lors des combats *(cf. page 20)*. Vous commencez la campagne avec un paquet de 14 cartes Combat de départ, mais en trouverez d'autres au fil de la partie. Lorsque vous gagnez une carte Combat numérotée, placez-la sur la zone « Cartes Combat inutilisées » du plateau Combat. Seules les cartes du paquet actif sont utilisées en combat.

Personnaliser votre paquet Combat actif : le paquet Combat actif doit comporter **au moins 14 cartes**, mais peut en comporter plus si vous le souhaitez. À tout moment ***en dehors des combats***, vous pouvez consulter toutes vos cartes Combat et choisir celles que vous souhaitez intégrer au paquet actif. En cas de désaccord, le joueur actif tranche. Vous pouvez personnaliser votre paquet Combat actif jusqu'au tout dernier moment avant un combat, et même ***après*** avoir pris connaissance des cartes Ennemi ou de la page du boss, mais ***avant*** le début du premier round.





Lorsque vous jouez cette carte Aventure Recette, vous devez dépenser 1 viande pour récupérer 3 PV (à répartir comme vous le souhaitez entre les membres d'équipage).



Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez immédiatement SOIT ignorer un danger Eaux tumultueuses, SOIT bénéficier de 1 parade lors d'un combat.



Lorsque vous jouez cette carte, récupérez 2 PV (à répartir comme vous le souhaitez entre les membres d'équipage).



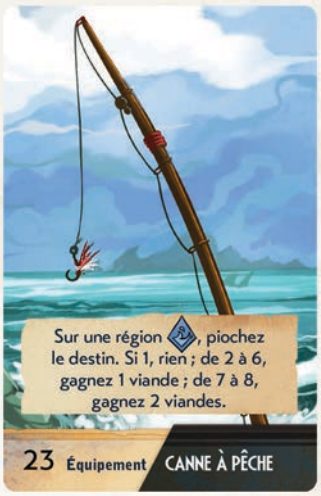
Lorsque vous jouez cette carte, gagnez immédiatement 1 miel des sables OU 1 carog OU 1 viande OU +2 PERCEPTION lors d'un défi.



Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez SOIT repiocher le destin SOIT relancer 1 dé de combat.



Lorsque vous jouez Eugene, vous pouvez déplacer l'avion sur le plateau Vol OU réparer 1 dégât de l'avion. Si vous déplacez l'avion, dépensez 1 kérosène et piochez le destin pour voir si l'avion est endommagé comme d'habitude, mais sans dépenser de temps. ***Eugene peut déplacer l'avion sans Claire.***



L'icône sur cette carte ne signifie pas qu'elle vous permet d'ignorer un danger Eaux tumultueuses.

Capacités des cartes Compétence

Activer la capacité d'une carte Compétences

- La capacité d'une carte Compétence ne peut être activée qu'une fois la carte équipée.
- L'effet d'une capacité peut être appliqué à n'importe quel membre d'équipage, à moins que l'effet ne précise ***« ce membre d'équipage »*** ou ***« perso »***, auquel cas l'effet ne s'applique qu'au membre d'équipage équipé de cette carte. Vous seul décidez quand vous activez les capacités de vos membres d'équipage et de leurs cartes Compétence.
- **Coût d'activation :** certaines capacités comportent une flèche blanche entre le coût à payer pour les activer (à gauche ; ressources, énergie, dégâts) et leur effet (à droite). Le membre d'équipage équipé de la carte doit dépenser l'énergie ou subir les dégâts le cas échéant.
- Les capacités ne comportant pas de flèche ne vous coûtent rien lorsque vous les activez une fois équipées. Bénéficiez de l'effet à chaque fois qu'il s'applique.
- Si une capacité fait référence à « vous », il s'agit du joueur qui contrôle le personnage équipé de cette carte.
- Les bonus de dégâts ou les retraits de puissance se combinent ***à n'importe quelle attaque***, à moins que l'effet ne précise le contraire (« ce membre d'équipage » ou « perso »).
- Si une capacité précise « pas une attaque », cela signifie qu'elle peut être activée à n'importe quel moment d'un combat sans déclencher de riposte ennemie. Son application n'est liée à aucune attaque, mais vous devez tout de même suivre les règles d'adjacence lorsque vous placez les jetons Blessure.



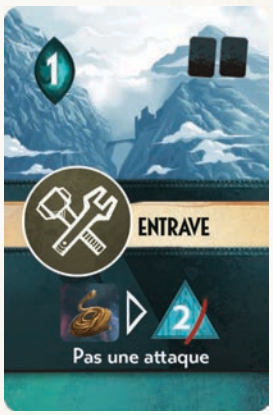
Ajoute +1 dégât à ***chaque*** attaque effectuée par **ce** membre d'équipage et infligeant des dégâts (si elle n'en inflige aucun, ce bonus est sans effet).



Retire 1 puissance supplémentaire à ***chaque*** attaque effectuée par ce membre d'équipage et retirant de la puissance à un ennemi (si elle n'en retire aucune, ce bonus est sans effet).



Payez 1 miel des sables pour activer cette capacité. Elle vous offre 3 CONNAISSANCES temporaires lors d'un défi.





Entrave permet de retirer 2 puissances et Piège de feu d'infliger 2 dégâts. Ces capacités ne se combinent pas à une attaque, elles peuvent être activées indépendamment sans déclencher de riposte ennemie.



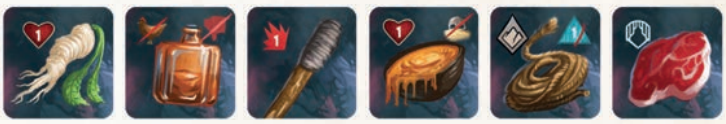
Dès que le membre d'équipage équipé de cette carte est impliqué dans un défi de CONNAISSANCES, le joueur qui le contrôle peut choisir d'activer cette capacité pour repiocher le destin.

Capacités des ressources et Réactivation des totems

Capacités des ressources de base

Vous pouvez défausser 1 de ces ressources à tout moment pour bénéficier de son effet.

Carog : récupérez 1 PV.
Whiskey : retirez 1 jeton Effrayé OU Déprimé.
Torche : infligez 1 dégât (pas une attaque). La torche permet également d'explorer certains lieux.
Miel des sables : récupérez 1 PV OU retirez 1 jeton Affaibli.
Corde : retirez 1 puissance OU ignorez 1 danger Terrain escarpé.
Viande : récupérez 1 énergie.



Capacités des ressources spéciales

Vous pouvez défausser 1 de ces ressources à tout moment pour bénéficier de son effet, mais vous ne devriez le faire qu'en tout dernier recours. En effet, elles vous seront indispensables pour réactiver les totems (voir ci-dessous).

Baie de la toundra : récupérez 8 PV.
Fleur de sang : récupérez 10 PV.
Feuille de gergone : +8 au destin.
Quartz de feu : infligez 7 dégâts (pas une attaque).
Diamant de glace : infligez 8 dégâts (pas une attaque).
Œuf de vermeraude : récupérez 5 énergies.



Réactiver les totems

Au cours de votre campagne, vous gagnez des cartes Aventure représentant des totems dormants, outils des dieux ayant perdu leur pouvoir. À tout moment, vous pouvez réactiver un totem en dépensant une combinaison de ressources spéciales indiquée sur sa carte. Lorsque vous réactivez un totem dormant, placez sa carte dans la boîte Quêtes terminées et gagnez la carte Aventure indiquée, représentant le totem réactivé.

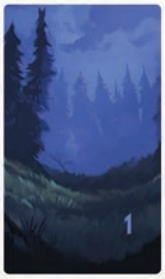
Pour chaque ressource demandée, vous pouvez utiliser une ressource de niveau supérieur. Par exemple, vous pouvez défausser 1 quartz de feu à la place d'une fleur de sang. La hiérarchie des ressources spéciales figure sur le plateau Action (l'œuf de vermeraude possède la valeur la plus élevée, et la baie de la toundra la plus faible,).



Exemple : si vous devez utiliser un quartz de feu, mais que vous n'en avez pas, vous pouvez dépenser un diamant de glace ou un œuf de vermeraude à la place.

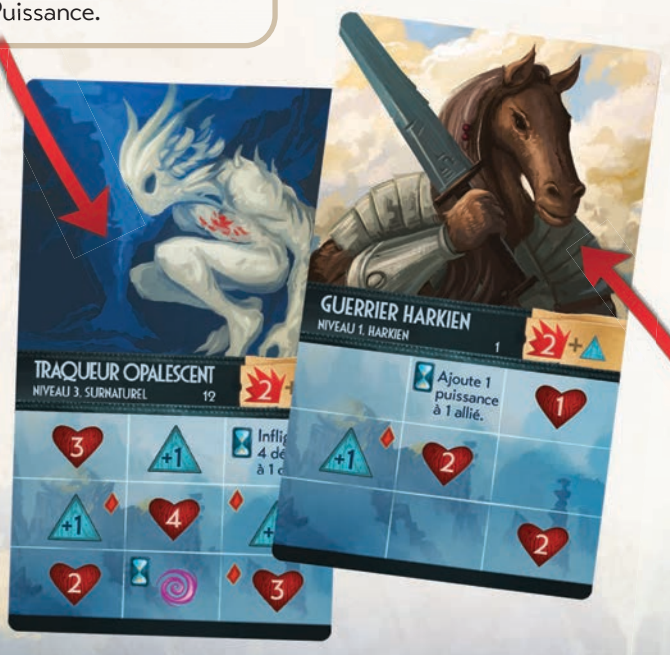
Préparation d'un combat

Lorsqu'une aventure indique le mot COMBAT suivi d'une liste de nombres, vous devez affronter les ennemis correspondants avant de poursuivre votre aventure. Suivez ces étapes pour préparer le combat.



- **Sortez les cartes indiquées du paquet Ennemi** en vous référant aux numéros affichés sur leur dos, et sans regarder leur face. Mélangez-les, puis alignez-les face visible au milieu de la table, bien collées les unes aux autres (disposez-les sur l'atlas si vous manquez d'espace sur la table). Chaque ennemi commence le combat avec autant de jetons Puissance que d'icônes Ajout de puissance visibles sur sa carte. Placez ces jetons sur l'illustration en haut de la carte.
- **Mélangez le paquet Combat actif.** Il doit contenir au moins 14 cartes. Vous n'avez pas le droit de le personnaliser au cours du combat, mais vous pouvez le faire juste avant de commencer *(cf. page 16)*.
- **Chaque joueur pioche 1 carte Combat +1 supplémentaire par membre d'équipage qu'il contrôle** (hors Claire Smith).

Cet ennemi commence le combat avec 3 jetons Puissance.



Cet ennemi commence le combat avec 1 jeton Puissance.

Rounds de combat

Les rounds de combat s'enchaînent jusqu'à ce que tous les ennemis soient vaincus ou jusqu'à ce que tous les membres d'équipage soient tombés à 0 PV. Vous pouvez également fuir la plupart des combats *(voir ci-dessous)*. Un round de combat se déroule de la façon suivante.

- **Attaque et riposte :** dans l'ordre de votre choix, chaque joueur joue exactement 1 carte Combat pour chaque membre d'équipage qu'il contrôle (hors Claire), soit 4 au total. Le joueur actif peut décider de jouer une carte pour Claire à la place de l'un de ses membres d'équipage. Chaque carte Combat jouée est considérée comme une attaque (même si elle n'inflige pas de dégât) et provoque une riposte de l'ennemi ciblé *(cf. page 22 pour une description détaillée de l'attaque)*.
- **Fin du round (phase des ennemis) :** une fois vos 4 cartes Combat jouées, les ennemis encore en vie activent leurs capacités de fin de round *(cf. pages 23 et 25)*.
- **Fuite :** sauf indication contraire, vous pouvez fuir la plupart des combats à l'issue de n'importe quelle phase des ennemis. Cela vous expose à des conséquences négatives, mais vous évitera parfois de perdre votre campagne.
- **Victoire / début d'un nouveau round :** s'il reste au moins un ennemi en vie, chaque joueur pioche 1 carte Combat par carte qu'il a jouée pendant ce round. Lorsque tous les ennemis ont été vaincus, défaussez vos cartes Combat restantes, retirez les jetons Synergie des plateaux Équipage et les jetons Blessure et Puissance des cartes Ennemi, puis rangez ces dernières dans l'ordre dans le paquet Ennemi. Reprenez la lecture du paragraphe en cours du livre d'aventures.

Nom de l'ennemi, niveau, type et numéro.



Dégâts de riposte de base : juste après l'attaque d'un membre d'équipage, cet ennemi riposte et inflige 2 dégâts +1 par jeton Puissance sur sa carte.

Capacité de fin de round (phase des ennemis) : à la fin de chaque round de combat, si elles ne sont pas recouvertes, les capacités présentant un sablier s'activent.

Santé de l'ennemi : pour vaincre un ennemi, vous devez poser un jeton Blessure sur chacun de ses cœurs. Pour recouvrir celui-ci, vous devez infliger 2 dégâts en une seule attaque (vous ne pouvez pas cumuler les dégâts de plusieurs attaques).

Synergie : lorsque vous recouvrez une case contenant cette icône, vous gagnez un jeton Synergie que vous devez immédiatement placer sur le plateau d'un autre membre d'équipage. Ce dernier pourra l'utiliser afin d'activer une capacité Synergie sur une carte Combat. Vous pouvez collecter plusieurs jetons Synergie et les défausser sans les utiliser.

Ajout de puissance : au début du combat et à la fin de chaque round, chaque ennemi gagne autant de jetons Puissance supplémentaires qu'indiqué par les icônes Ajout de puissance non recouvertes sur sa carte. Placez ces jetons sur l'illustration en haut de la carte.

Il s'agit d'une carte Combat.



Capacité Synergie : lorsque vous jouez cette carte pour un membre d'équipage, vous pouvez dépenser un jeton Synergie de son plateau afin d'activer cette capacité (en plus des autres effets de la carte). Elle ne peut être activée qu'une seule fois par round.

Retrait de puissance : cette icône vous permet de retirer de l'ennemi ciblé autant de jetons Puissance que la valeur indiquée.

Effet : lorsque vous jouez cette carte pour un personnage, ciblez un ennemi, puis lancez le dé de combat. Ici, la cible subit 5 dégâts (valeur de base) + autant de dégâts que le résultat du dé. Cette attaque a également la particularité d'ignorer les parades ennemies.

Parade : lors de la riposte ennemie, cette icône vous permet d'ignorer autant de dégâts que la valeur indiquée.

Numéro de carte Aventure

Nom

Attaque et riposte

1. **Attaque :** placez une carte Combat sur un membre d'équipage que vous contrôlez (s'il n'est pas à 0 PV et s'il n'a pas déjà attaqué pendant ce round), puis choisissez une carte Ennemi. Votre personnage attaque cette cible en se servant des effets décrits sur la carte Combat (les différents types d'effets sont détaillés ci-contre).
2. **Riposte :** que vous lui ayez infligé ou non des dégâts, et **même si votre attaque a recouvert son dernier cœur**, l'ennemi ciblé riposte immédiatement après votre attaque. Il inflige autant de dégâts que son attaque de base + le nombre de jetons Puissance sur sa carte ***(ne comptez pas les icônes Ajout de puissance de la grille)*** au membre d'équipage qui vient de l'attaquer.
3. **Parade :** chaque parade fournie par votre carte Combat vous permet d'ignorer 1 dégât. Vous pouvez aussi bénéficier de parades en activant des cartes Aventure et les capacités des plateaux Équipage. Si le membre d'équipage visé perd tous ses PV lors de la riposte, les dégâts en excès sont ignorés.

L'ennemi est vaincu lorsque tous les cœurs de sa carte sont recouverts par des jetons Blessure. Rangez sa carte dans le paquet Ennemi et rapprochez les cartes des ennemis encore en vie pour qu'elles se touchent.



Les jetons Blessure d'une attaque de 5 dégâts peuvent par exemple être placés comme ceci, en infligeant 1 dégât collatéral à l'ennemi adjacent.

Pour recouvrir cette case, vous devez lui infliger 2 dégâts.

Infliger des dégâts : dans la zone d'effet de la carte Combat, l'icône ci-contre indique la valeur de base de l'attaque. Celle-ci est parfois modifiée par le résultat d'un lancer de dé (à ajouter ou soustraire) ou par d'autres effets. Par exemple, si l'icône ***Force*** apparaît, ajoutez la ***force*** du personnage attaquant aux dégâts qu'il inflige. ***Note : lorsque cette icône apparaît dans la zone Capacité Synergie, sa valeur est précédée d'un + : il ne s'agit pas d'une attaque, mais d'un bonus de dégâts qui s'ajoute à vos attaques.***



Cette attaque inflige 2 dégâts + la ***perception*** *du membre d'équipage attaquant (prenez bien en compte ses cartes Compétence équipées).*

Placer les jetons Blessure : après le calcul des dégâts infligés, placez des jetons Blessure sur la carte Ennemi ciblée. Tous les dégâts d'une même attaque doivent être placés sur des cases adjacentes, mais pas nécessairement en ligne droite (vous pouvez faire un « T », changer de direction, etc.). Vous n'avez pas le droit de les placer diagonalement, et chaque case ne peut contenir qu'un seul jeton Blessure. Vous devez généralement infliger 1 dégât à une case pour la recouvrir, mais certaines contenant un cœur en nécessitent plus. Par exemple, pour recouvrir une case contenant un cœur de valeur 3, vous devez lui infliger 3 dégâts ***en une seule fois*** (pour autant, vous ne placez qu'un seul jeton Blessure sur cette case).

Placer 1 jeton Blessure sur une case désactive toutes les capacités qui s'y trouvent, comme les icônes Ajout de puissance ou les capacités de fin de round.

Dégâts collatéraux : lorsque vous placez les jetons Blessure d'une attaque sur une carte Ennemi, vous pouvez en placer sur une carte Ennemi adjacente, tant que vous respectez la règle d'adjacence des blessures et qu'au moins la moitié des dégâts (arrondie au supérieur) sont infligés à l'ennemi que vous avez ciblé lors de votre attaque. Seul l'ennemi ciblé riposte ; par les victimes de dégâts collatéraux. *Thématiquement, vous profitez du chaos de la bataille.* Les parades d'un ennemi ***sont ignorées*** lorsqu'il subit des dégâts collatéraux.

Retrait de puissance : retirez le nombre indiqué de jetons Puissance de la carte Ennemi ***avant*** sa riposte.

Parade : ignorez le nombre de dégâts indiqué lors de la riposte ennemie.

Fin du round (phase des ennemis)

S'il reste au moins un ennemi en vie après que les joueurs ont joué leurs 4 cartes Combat (ou moins si des membres d'équipage sont à 0 PV), activez les capacités de fin de round des ennemis (cases contenant un sablier).
Note : les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser l'ensemble de leurs cartes Combat et passer plus tôt à la phase de fin de round.

- Commencez par défausser toutes les cartes Combat que vous avez jouées durant ce round.
- De gauche à droite, chaque ennemi active ses capacités de fin de round et gagne autant de jetons Puissance que d'icônes Ajout de puissance non recouvertes sur sa carte.
- Le joueur actif décide quel membre d'équipage est affecté par chaque capacité ennemie.

Victoire / Début d'un nouveau round

S'il reste au moins un ennemi en vie, chaque joueur pioche 1 carte Combat par carte qu'il a jouée durant ce round (mélangez la défausse si le paquet est épuisé), puis démarrez un nouveau round de combat. Lorsque tous les ennemis ont été vaincus, défaussez vos cartes Combat restantes, retirez les jetons Synergie des plateaux Équipage et les jetons Blessure et Puissance des cartes Ennemi, puis rangez ces dernières dans l'ordre dans le paquet Ennemi. Reprenez la lecture du paragraphe en cours du livre d'aventures.



Capacité de fin de round :
le sablier indique une capacité qui s'applique à la fin de chaque round, lors de la phase des ennemis.



Icône Puissance



Icône Ajout de puissance

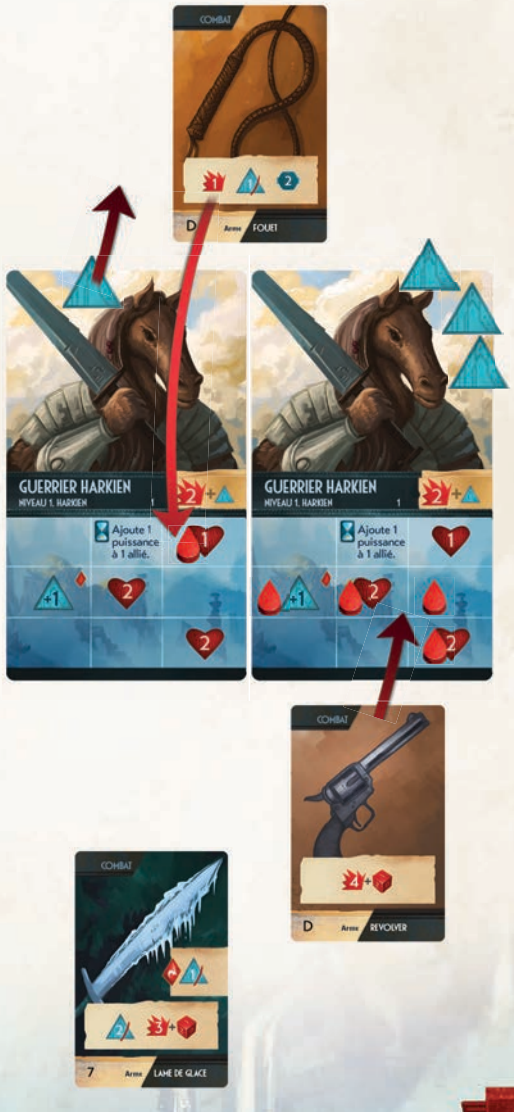
Exemple de combat : *Clémence et Max commencent leur troisième round de combat contre 2 guerriers harkiens. Lors des rounds précédents, ils ont vaincu 3 autres ennemis. Ils ont joué 2 cartes Combat chacun lors du round précédent et piochent donc 2 nouvelles cartes chacun (ils ont tous les deux 3 cartes Combat en main). Clémence contrôle Claire, Ed et Jessie. Max contrôle Ezarius et Miguel.*

Le premier harkien a 1 puissance, l'autre en a 3. Clémence commence en jouant le fouet pour Ed. Elle cible le premier harkien, lui inflige 1 dégât et lui retire 1 puissance. Le harkien riposte et inflige 2 dégâts à Ed (il n'a plus de jeton Puissance), mais le fouet fournit 2 parades à Ed, qui ne subit donc aucun dégât.

Max joue maintenant le revolver pour Miguel et cible le second harkien. Il lance son dé de combat et obtient 2 : il inflige donc 6 dégâts. En plaçant ses jetons Blessure, il recouvre une icône Synergie et donne le jeton à Claire. Le harkien riposte et lui inflige 5 dégâts (2 + 3 pour ses jetons Puissance).

Clémence joue ensuite la lame de glace pour Claire et cible le second harkien. Elle décide d'utiliser le jeton Synergie de Claire pour activer la capacité Synergie de la lame de glace (qui lui permet de retirer 1 puissance). Elle retire donc 3 jetons Puissance au harkien avant de lancer son dé de combat. Elle obtient -1 et lui inflige donc 3 – 1 = 2 dégâts. Elle recouvre le dernier cœur du harkien, mais bien qu'il soit vaincu, ce dernier riposte et inflige 2 dégâts à Claire (il n'a plus de jeton Puissance).

Max joue une dernière carte pour Ezarius et achève le harkien restant, qui lui inflige 2 dégâts en ripostant. Le combat est terminé.



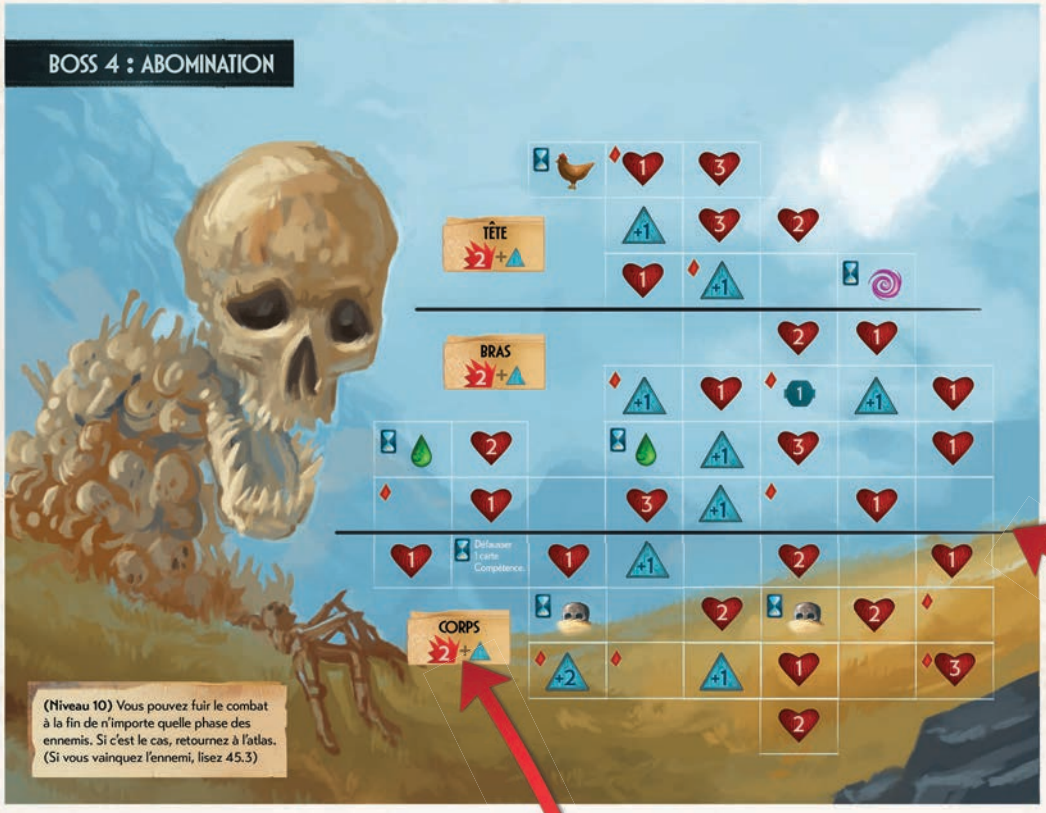
Combat contre un boss

Votre aventure vous mènera parfois à affronter un boss. Plutôt qu'une carte, ces ennemis occupent une page entière du livre d'aventures. Les règles de combat sont les mêmes, à quelques exceptions près.

Chaque boss est divisé en 3 ou 4 zones, séparées par des lignes épaisses. Chaque zone fonctionne de la même façon qu'une carte Ennemi indépendante, avec son nom et ses caractéristiques. Ainsi, pour attaquer, vous devez cibler l'une de ces zones, et cette dernière riposte selon sa propre capacité d'attaque et ses jetons Puissance.

Cependant, lorsque vous recouvrez le dernier cœur d'une zone, elle n'est pas encore « vaincue ». Toutes ses capacités non recouvertes continuent de s'appliquer jusqu'à ce que vous soyez venu à bout de la totalité du boss, en recouvrant tous les cœurs de l'ensemble des zones.

Vous pouvez infliger des dégâts collatéraux aux zones adjacentes.



Ligne de séparation des zones

Nom de la zone et dégâts de riposte

Boss et cartes Boost des ennemis *(cf. page 26)* : utilisez 1 carte Amélioration des ennemis par zone. Cependant, considérez que le bonus « +1 cœur par niveau » est global et partagé entre toutes les cartes Amélioration. *Exemple : l'Abomination est de niveau 10, vous devez donc lui infliger 10 dégâts supplémentaires pour la vaincre (en infligeant par exemple 7 dégâts à l'une de ses cartes Amélioration, 2 à la deuxième et 1 à la dernière, soit 10 au total).*

Capacités des ennemis

Les capacités des ennemis s'appliquent tant que leur case est visible. Leur effet s'interrompt dès que leur case est recouverte par un jeton Blessure.



Affaibli : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Affaibli.

Ajoute N puissance(s) à un allié (à chacun) : lors de la phase des ennemis, ajoutez la puissance indiquée à un autre ennemi (ou à chaque autre ennemi).

Attaque éclair : chaque fois qu'un membre d'équipage attaque cet ennemi, la riposte de l'ennemi a lieu avant l'attaque (avant que vous lui retiriez des jetons Puissance).

Chaque allié inflige N dégâts : lors de la phase des ennemis, chaque autre ennemi inflige N dégâts à un membre d'équipage désigné par le joueur actif.

Défaussez 1 Compétence : lors de la phase des ennemis, défaussez 1 carte Compétence équipée d'un membre d'équipage (le joueur actif désigne la carte).



Déprimé : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Déprimé.



Effrayé : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Effrayé.



Folie : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Folie.

Impossible de retirer puissance : tant que cette capacité n'est pas recouverte, vous ne pouvez pas retirer de jeton Puissance de cet ennemi.

Inflige N dégâts à 1 cible (à chacun) : lors de la phase des ennemis, infligez N dégâts à un seul membre d'équipage désigné par le joueur actif (ou à chaque membre d'équipage).

Les alliés infligent +1/+2 dégâts : les ripostes des autres ennemis infligent +1/+2 dégâts (ne s'applique pas aux capacités de fin de round).



Pare N : cet ennemi ignore N dégâts chaque fois qu'un membre d'équipage lui en inflige. Les parades sont sans effet lorsqu'un ennemi subit des dégâts collatéraux.

Perdez N énergie(s) : lors de la phase des ennemis, l'équipage subit une perte de N énergie(s), répartie au choix par le joueur actif.

Perdez 1 ressource : lors de la phase des ennemis, remettez 1 ressource dans la réserve.

Perdez tous vos  **:** lors de la phase des ennemis, vous devez défausser tous les jetons Synergie de l'ensemble de vos plateaux Équipage.



Poison : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Poison.

Riposte : inflige N dégâts à chacun : chaque fois que cet ennemi riposte, il inflige N dégâts à chaque membre d'équipage (en plus de sa riposte).

Se soigne Nx (ou Soigne 1 allié Nx) : lors de la phase des ennemis, retirez N jetons Blessure de cet ennemi (ou d'un autre ennemi). Le joueur actif choisit le(s) jeton(s). Chaque jeton Blessure compte pour 1, même s'il recouvre une case avec un cœur de valeur 3.

Toujours -1 aux dés : tant que cette capacité est active, tout lancer du dé de combat est remplacé par un malus de -1.

Défaite et difficulté

Défaite

Dans *Sleeping Gods : Distant Skies*, vos principaux objectifs sont de trouver des totems dormants et de les réactiver, de sauver des passagers perdus, et de survivre au Monde de l'Errance. ***Vous perdez si tous les membres de l'équipage sont à 0 PV***. Mais votre aventure ne s'arrête pas là !

Lorsque vous perdez, retournez à l'atlas (si vous avez perdu lors d'une exploration). Barrez 3 feux de camp et cochez 1 défaite sur votre journal de bord. Les membres d'équipage sont débarrassés de tous leurs jetons État et récupèrent tous leurs PV et toutes leurs énergies.

Si vous êtes vaincus lors du final de votre campagne (à partir du paragraphe 120), cochez simplement 1 défaite. Les membres d'équipage sont débarrassés de tous leurs jetons État et récupèrent tous leurs PV et toutes leurs énergies. Reprenez votre aventure à partir du paragraphe 120. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous atteigniez une fin.

Difficulté

Lorsque vous commencez une campagne, choisissez l'un des 3 niveaux de difficulté en cochant la case correspondante de votre journal de bord.

Facile – Vous piochez 3 cartes Compétence par tour au lieu de 2. Lorsque vous campez, chaque membre d'équipage récupère 6 PV au lieu de 2. Les ennemis commencent les combats avec 1 puissance de moins.

Normale – Il s'agit du niveau de difficulté recommandé, en particulier si vous n'avez pas joué à *Sleeping Gods*. Lorsque vous préparez le paquet Événement, retirez 8 cartes de niveau 1 au hasard.

Difficile – Le niveau de tous les défis est augmenté de 1. Lorsque vous préparez le paquet Événement, retirez 14 cartes de niveau 1 au hasard. De plus, lorsque vous préparez un combat, mélangez les ***cartes Boost des ennemis*** et attribuez-en une à chaque ennemi : elle lui ajoute des PV et des capacités. Cette carte est considérée comme étant adjacente à toutes les cases de l'ennemi ; vous pouvez donc y placer tout ou partie des dégâts de vos attaques et devez recouvrir le cœur qui y figure d'un jeton Blessure. ***Note : la capacité d'une carte Amélioration reste active jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu.***

Sleeping Gods : Distant Skies est conçu pour vous offrir l'expérience narrative la plus agréable possible. Si la difficulté du jeu gâche votre plaisir, n'hésitez donc pas à l'ajuster. Vous pouvez modifier le niveau de difficulté à tout moment (pensez bien à reporter tout changement sur votre journal de bord).

Mode brutal

Pour un challenge plus relevé, considérez votre campagne terminée dès votre première défaite. Calculez votre score final, puis réinitialisez le jeu avant d'entamer une nouvelle campagne. *(Si vous choisissez cette option, notez-le sur votre journal de bord.)*

Conseils stratégiques

Pensez à équiper autant de cartes Compétence que possible. Bien que cela coûte cher, équiper chaque personnage de plusieurs cartes d'une même compétence est très profitable à votre équipage et vous permet de camper moins souvent.

Vous pouvez fuir la plupart des combats. Même un combat de niveau 6, l'un des plus faciles du jeu, peut tourner en votre défaveur si vous êtes mal préparés. Prenez la fuite et revenez lorsque vous serez prêts à vous battre !

Personnalisez votre paquet Combat. Cherchez de nouvelles cartes et n'hésitez pas à retirer les moins efficaces du paquet actif : vous n'avez besoin que de 14 cartes.

Si vous êtes vaincus, pas d'inquiétude. Le jeu est conçu pour que cela arrive de temps en temps. Retenez la leçon et poursuivez votre campagne. Même si vous la terminez en ayant rempli moins d'objectifs que vous ne le pensiez, vous débloquerez de nouvelles cartes qui vous aideront lors de votre prochaine campagne. Chaque fin du livre d'aventures mérite le détour, même si ce n'est pas celle que vous espériez.

N'épuisez pas vos membres d'équipage sur chaque défi. La gestion de vos ressources est capitale dans *Sleeping Gods : Distant Skies*. Il est parfois préférable de s'en remettre au destin, sans gaspiller votre précieuse énergie – si toutefois vous êtes en mesure de subir les conséquences d'un échec. Les PV sont difficiles à restaurer, mais si vous répartissez les pertes équitablement, vous pouvez vous le permettre. La plupart du temps, échouer à un défi ne vous empêche pas d'avancer dans l'histoire.

La première partie de l'atlas est la plus facile, bien qu'elle vous réserve quelques surprises. Plus vous vous éloignez de la région de départ, plus votre voyage sera périlleux.

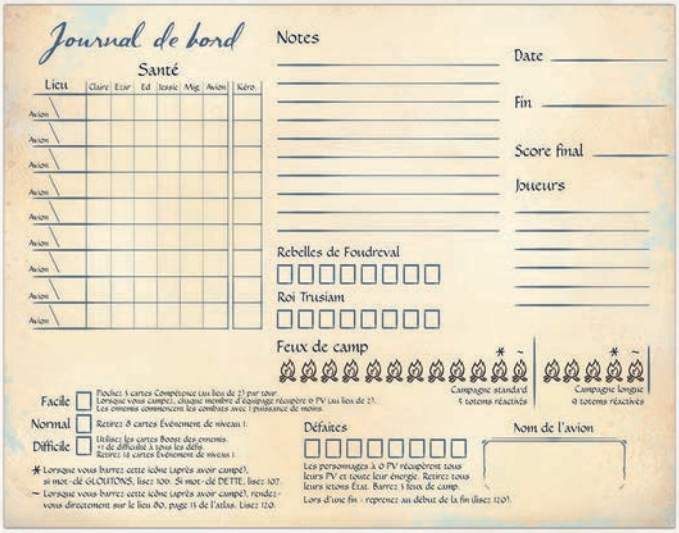
Journal de bord et carte de la Côte du Serrack

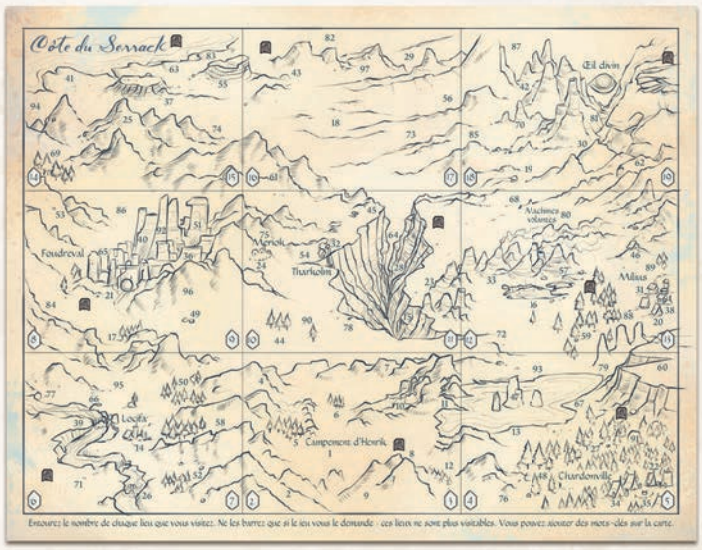
Lorsque vous commencez une nouvelle campagne, écrivez les noms des joueurs et de votre avion sur une nouvelle feuille Journal de Bord et indiquez le niveau de difficulté choisi (notez également si vous jouez en mode brutal). Vous pourrez y pendrez des notes, suivre vos feux de camp, marquer vos défaites et suivre vos relations avec les Rebelles de Foudreval et le Roi Trusiam. Le journal de bord sert également à sauvegarder la partie.

Au dos du journal de bord se trouve une carte de la région que vous explorez : la Côte du Serrack. Elle se situe à l'extrême nord-ouest par rapport à la Mer de l'Errance du jeu original *Sleeping Gods*. Nous vous ***recommandons chaudement*** de prendre des notes sur cette carte pour vous rappeler où vous êtes allés, où vous devez retourner, etc. Si un lieu nécessite un mot-clé, inscrivez-le afin de penser à y retourner si vous gagnez ce mot-clé plus tard. Vos notes peuvent également vous servir lors de vos prochaines campagnes.

Si le jeu vous demande de barrer un lieu sur cette carte, vous ne pourrez plus retourner l'explorer lors de cette campagne.

Sleeping Gods : Distant Skies ne permet de jouer qu'une seule campagne à la fois, car vous devez suivre les cartes des quêtes que vous remplissez, l'état de santé de votre équipage, vos cartes Aventure, etc. ***Vous pouvez réinitialiser la campagne à tout moment en suivant la procédure expliquée page 29.***





Sauvegarder une campagne

Au début du tour de n'importe quel joueur, vous pouvez décider de vous arrêter et de sauvegarder votre avancée. Vous pouvez ainsi ranger le jeu tout en enregistrant votre progression pour la reprendre plus tard. Si vous avez un espace dédié qui vous permet de laisser le jeu installé, vous n'avez pas besoin de le sauvegarder. Mais si vous souhaitez le faire, suivez ces instructions.

1. Sur la première ligne disponible de votre journal de bord, écrivez votre position (mieux vaut une région avec un numéro d'exploration), celle de l'avion, les niveaux de santé de chaque membre d'équipage ainsi que les niveaux d'entretien et de kérosène de l'avion.
2. Rangez les silhouettes de chaque personnage dans un sachet avec ses jetons État, cartes Compétence équipées et jetons Énergie. Vous n'avez pas besoin de mettre le plateau Équipage dans le sachet comme dans *Sleeping Gods*.
3. Rangez toutes vos ressources, cartes Aventure, cartes Combat, cartes Compétence en main, plateaux Équipage et cartes Quêtes dans le puits principal de l'insert.
4. Rangez les cartes Aventure dans un sachet en plaçant les cartes que vous avez défaussées à l'envers (face cachée) par rapport aux autres. Placez un jeton État du côté des cartes défaussées pour les repérer.
5. Rangez le paquet Événement dans un sachet avec les événements en cours face visible sur le dessus. Si nécessaire, notez sur votre journal de bord le nombre de menaces présentes.
6. Rangez le paquet Compétence dans un sachet avec la défausse face visible sur le dessus, signalée par un jeton Synergie.
7. Rangez le reste du matériel.

Mise en place d'une partie sauvegardée

1. Placez l'atlas au centre de la table et ouvrez-le à la page du lieu indiqué sur la dernière ligne remplie du journal de bord. Placez la figurine de Claire sur la région correspondante.

2. Placez le plateau Action à côté de l'atlas, et la montre à gousset sur la case « Début du tour » de la piste de temps. Placez vos ressources sur le plateau Action.

3. Répartissez les membres d'équipage entre les joueurs. Chacun place ses plateaux Équipage devant lui, rétablit les niveaux de santé et d'énergie, puis sort les cartes et jetons des sachets associés.

4. Sortez le paquet et la défausse de cartes Compétence. Mélangez le paquet et placez-le face cachée sur le plateau Action.

5. Sortez le paquet Événement et placez-le sur le plateau Action. Placez les événements en cours à côté (avec tout jeton Menace indiqué par votre journal de bord).

6. Mélangez les cartes Compétence que les joueurs avaient en main lors de la sauvegarde, et distribuez-les aussi équitablement que possible. Faites de même avec vos cartes Aventure. Placez leur défausse sur le plateau Action.

7. Placez le paquet de cartes Ennemi, face cachée, à côté du plateau Action. Placez le plateau Combat juste à côté, avec vos cartes Combat.

8. Placez toutes vos cartes Quête en cours à côté du plateau Action. Gardez la boîte aimantée à proximité.

9. Gardez tous les autres jetons et le livre d'aventures à proximité.

10. Placez le plateau Vol près de l'atlas. Placez l'avion sur le site d'atterrissage indiqué par votre journal de bord.

11. Choisissez un premier joueur et donnez-lui le jeton Joueur actif.

Ajouter ou retirer des joueurs

Vous pouvez ajouter ou retirer des joueurs à la fin de n'importe quel tour.

Retirer un joueur : avant de commencer un nouveau tour, répartissez les plateaux Équipage en surplus aussi équitablement que possible entre les joueurs restants (excepté Claire Smith, qui est toujours contrôlée par le joueur actif). Répartissez les cartes Compétence et Aventure de la main du joueur retiré aussi équitablement que possible entre les joueurs restants.

Ajouter un joueur : si vous jouiez en solo, donnez au nouveau joueur 2 plateaux Équipage (hors Claire Smith). Donnez-lui au hasard la moitié de vos cartes Compétence et Aventure en main. Si vous jouiez déjà à plusieurs, donnez au nouveau joueur le plateau Équipage d'un joueur qui en contrôle plusieurs (hors Claire Smith). Mélangez séparément les cartes Compétence et Aventure des mains de tous les joueurs, et distribuez-les aussi équitablement que possible.

Score final

À la fin de votre campagne, calculez votre score et écrivez-le sur votre journal de bord. Le but de vos prochaines campagnes sera de battre votre meilleur score.

- Gagnez 2 points par carte Aventure en votre possession (hors cartes de départ et cartes Combat). Gagnez 3 points supplémentaires par totem réactivé et par passager (5 points au lieu de 2).
- Gagnez 1 point par carte Quête en votre possession (y compris celles de la boîte Quêtes terminées).
- Gagnez 1 point par carte Compétence équipée.
- Gagnez 1 point par lot de 4 ressources de base en votre possession.
- Gagnez 1 point par ressource spéciale en votre possession.
- Gagnez 10 points si vous avez atteint l'une des fins de la campagne.
- Perdez 10 points par défaite.
- Gagnez 10 points si vous avez joué en difficulté normale OU 20 points si vous avez joué en difficile.
- Gagnez 10 points supplémentaires si vous avez joué en mode brutal (quel que soit le niveau de difficulté).

Hauts faits

Lorsque vous réactivez un totem, atteignez l'une des fins de la campagne, vainquez un boss ou retrouvez un passager ou un trésor, cochez les cases correspondantes du feuillet de hauts faits. Au fur et à mesure, vous débloquez des cartes supplémentaires pour vos prochaines campagnes.

Cartes débloquées

Les cartes débloquées sont des cartes Quête ou Aventure spécifiques que vous obtenez lorsque vous avez obtenu la quantité nécessaire de hauts faits. Cochez la case correspondant à chaque carte que vous débloquez.

Exemple : pour débloquer la carte Aventure 132, vous devez avoir coché un minimum de 3 hauts faits (par exemple Vaincre le boss 10, George Gift et le totem Géode éternelle).

Lorsque vous commencez une nouvelle campagne, consultez le feuillet de hauts faits pour connaître les cartes débloquées que vous pouvez prendre immédiatement. Vous ne prenez des cartes débloquées que lorsque vous commencez une nouvelle campagne, et non pas en cours de campagne.

Dès que vous obtenez une carte débloquée, elle reste définitivement disponible pour toutes vos campagnes suivantes. Au début d'une campagne, vous pouvez choisir pour chaque carte débloquée disponible si vous souhaitez l'utiliser ou non.

Réinitialiser le jeu

Appliquez les étapes suivantes.

1. Rangez toutes les cartes Aventure et toutes les cartes Quête dans la boîte aimantée, classées dans l'ordre des numéros (en commençant par la numéro 1).
2. Remettez tous les jetons dans la réserve.
3. Vous démarrez votre nouvelle campagne avec les quêtes de départ 14 à 17 et vos éventuelles cartes débloquées. Prenez la quête 128 et suivez ses instructions.

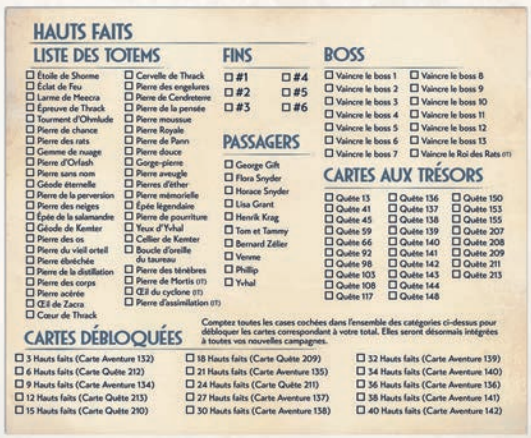
Variante : parachuter l'équipage

Lorsque vous jouez avec cette variante, vos actions Voler vous permettent de placer Claire n'importe où sur l'atlas, pas seulement sur les régions présentant un site d'atterrissage.

Lorsque vous effectuez une action Voler, vous n'êtes pas obligés de déplacer l'avion vers un autre site d'atterrissage (par exemple si vous souhaitez déplacer Claire vers une autre région sur la même page). Considérez que l'avion a parcouru 0 région lorsque vous piochez le destin pour ses dégâts, mais l'action vous coûte tout de même 1 kérosène.

Ignorez les dangers lorsque vous effectuez cette action, même sur la région où vous placez Claire.

Note de l'auteur : cette variante est moins réaliste, mais elle vous permet d'utiliser l'avion plus souvent et d'éviter les dangers sur votre destination.

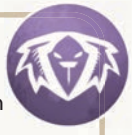


Déjà joué à Sleeping Gods ?

Si vous avez joué à *Sleeping Gods*, vous serez en terrain familier. Toutefois, certaines mécaniques ont changé dans *Distant Skies*.

Voici un résumé des nouveautés et différences.

Cran



Cette nouvelle compétence représente la capacité d'un membre d'équipage à résister au stress ou à la peur, à intimider ses interlocuteurs, ou à faire preuve d'audace.

Suppression des actions Bateau

Il n'y a pas d'actions Bateau dans ce jeu.

Piste de temps et actions



Au lieu d'avoir 2 actions par tour, vous devez désormais dépenser du temps pour effectuer des actions. Vous disposez de 5 unités de temps par tour. La plupart des actions vous en coûtent 1 ou 2 *(cf. page 7)*.

L'action Camper remplace l'action Port



L'action permettant de visiter un port a été remplacée par une nouvelle action : camper. Vous pouvez camper n'importe où et à tout moment (mais pas au milieu d'une autre action). Camper ne vous coûte pas d'unité de temps, mais vous devez barrer une icône Feu de camp de votre journal de bord. La quantité d'icônes Feu de camp dont vous disposez pour votre campagne varie selon la difficulté choisie *(cf. page 7)*.

Suppression des marqueurs Ordre

Il n'y a pas de marqueurs Ordre dans ce jeu. Les joueurs n'ont plus besoin de dépenser des ordres pour participer aux défis lors du tour d'un autre joueur.

L'énergie remplace la fatigue



Les membres d'équipage ne prennent plus de jetons Fatigue. Ils disposent désormais de jetons Énergie qu'ils dépensent pour activer des capacités ou participer aux défis.

Changements des jetons État

Les jetons Folie et Déprimé n'ont plus les mêmes effets *(cf. page 15)*.

Combat

Le système de combat est une adaptation de celui de Sleeping Gods, avec les changements suivants *(cf. pages 20 à 25)*.

- Vos membres d'équipage n'ont plus besoin d'être équipés d'armes. Elles ont été remplacées par un paquet de cartes Combat (un type spécifique de cartes Aventure). Chaque round, vous jouez 4 cartes Combat pour attaquer vos ennemis.
- La précision a été supprimée. Chaque attaque est réussie.
- Les ennemis ont une nouvelle ressource, appelée « puissance ». Lorsqu'un ennemi riposte, il inflige des dégâts équivalents à son attaque de base + le nombre de jetons Puissance présents sur sa carte.
- Les ennemis ripostent lorsque vous les attaquez, même lorsque vous les tuez. **Ils n'attaquent plus** en fin de round, mais activent tout de même leurs capacités de fin de round.
- Les jetons Synergie spécifiques aux membres d'équipage ont été remplacés par des jetons Synergie génériques (en bois). Ils peuvent être donnés à n'importe quel membre d'équipage pour renforcer certaines cartes Combat.
- Si les dégâts infligés par une attaque ennemie dépassent le nombre de PV restants du membre d'équipage ciblé, les dégâts excédentaires ne sont plus redirigés vers un autre membre d'équipage, ils sont ignorés.

Coût des cartes Compétence



Au lieu de payer un coût en ordres pour équiper un personnage d'une carte Compétence, vous devez désormais défausser d'autres cartes Compétence de votre main. Les cartes Expérience ont été supprimées, mais vous ne défaussez plus vos cartes Compétence équipées (à moins de le choisir). Dans *Distant Skies*, vous ne pouvez équiper d'une carte Compétence que les membres d'équipage que vous contrôlez (et pas ceux des autres joueurs).

Valeurs de Destin



Les valeurs de destin vont désormais de 1 à 8. La fréquence de chaque valeur est indiquée au dos de ce livret.

Cartes Aventure en main

Vous gardez désormais vos cartes Aventure en main et ne dépensez plus d'ordres pour les activer. Vous les placez simplement dans la défausse correspondante quand vous les jouez. Lorsque vous campez, mélangez cette défausse et distribuez ses cartes aussi équitablement que possible.

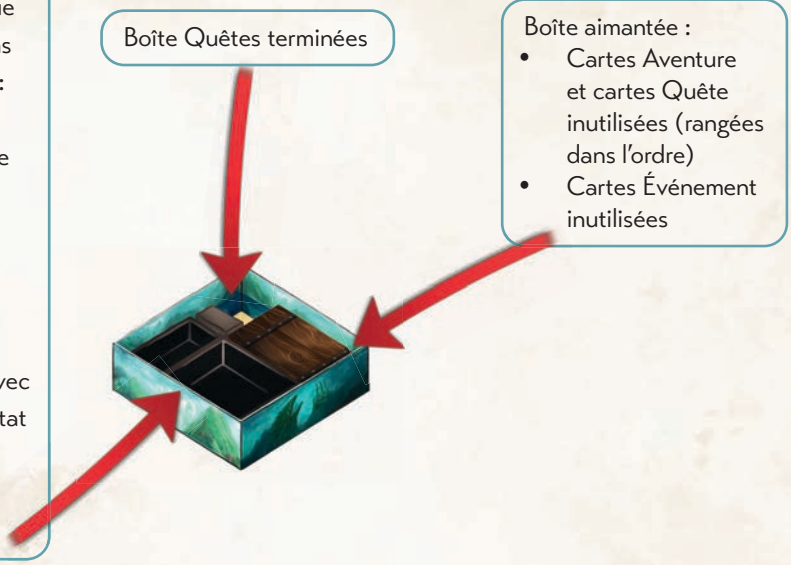
Rangement du matériel

Dans l'insert :

- Cartes Malédiction et Amélioration des ennemis inutilisées
- Jetons État inutilisés
- Dé de combat
- Paquet Compétence
- Jetons Blessure, Puissance et Synergie
- Paquet Ennemi
- Matériel complémentaire
- Avion
- Montre à gousset
- Jeton Temps bonus
- Ressources de la réserve

Rangez le matériel spécifique à la campagne en cours dans le puits principal de l'insert :

- Vos cartes Aventure
- Vos cartes Compétence en main
- Vos ressources
- Paquet Événement et événements en cours
- Quêtes en cours
- Membres d'équipage avec leurs énergies, jetons État et cartes Compétence équipées.



Crédits

Auteur
Ryan Laukat

Illustrations et conception graphique
Ryan Laukat

Histoire et univers
Ryan Laukat

Écriture
Ryan Laukat, Brenna Asplund, Malorie Laukat

Éditeur
Malorie Laukat

Développement du jeu
Ryan Laukat & Malorie Laukat

Développement complémentaire
Brenna Asplund

Artiste 3D
Francesco Orrù

Relecture
Malorie Laukat, Brenna Asplund, Diana Parkin

Livret de règles
Ryan Laukat

Guide de démarrage
Ryan Laukat

Testeurs : Malorie Laukat, Cid Laukat, Jamey Laukat, Brenna Asplund, T. Alex Davis, Sean Bean, Tynley Bean, October Bean, Boston Bean, Sara Mosley, Rigo Melendez, Jaden Larson, Derek Larson, Jameson Tanner, Chad Samuelson, John Carwell, Michael Christenson, Shauna Christenson, Tyler Moyes, Bryan Jones, Travis Triggs, Josh Richens, Joseph Richens, Noah Ogden, Ethan Moyes, Kaden Love, Jeremy Pettersson, Shellie Piquet, Riley Richards, Heber Hernandez, Preston Ward, Paul Ward, Matt Freebarn, Adam Freebarn, Ben Andrus, Dakota Warner, Russ Love, Chelsie Burgess, Jason Lyons, Brianne Weber, Trent Egbert, Kyle Stubbs, Jeffrey Torruellas, Merrill White, Mark Jensen, Brie Jensen, Kyle Passey, Lucas Walton, Travis Walton, Ashley Sandberg, Jeff Sandberg, Sam Clement, Amy Clement, Mark Petersen, Caleb Petersen, Eli Petersen, Caleb Allred, Bryce Jarrett, Jalin Stockdale, Bethany Stockdale, Kevin Tek, Ryan Baker, Reese Ferguson, Jackson Probst, Braden Probst, Royce Severson, Jonathan Ence, Lance Grange, Leland Liu, Jeff Ribeira, Nathan Huff, Jenna Huff, Peter Saindon, Justin Wall

Copyright 2023 Red Raven Games,
625 E. Sego Liluy Drive
Sandy, Utah 84070 USA

Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Traduction
Bruno Larochette
FAE Traduction (Maïlys Lejosne-Le Calvez)

Maquette
Valentin Debret
Good Heidi (Sandra Fournel)

Relecteur et responsable éditorial
Elric Rozet

Distribution
Davy Spychala

Marketing et événementiel
Guillaume Poueys, Théo Vitte

Icônes et index

- Dégâts d'attaque
- Parade
- Santé
- Puissance
- Retrait de puissance
- Retirer 1 jeton Effrayé
- Retirer 1 jeton Folie
- Retirer 1 jeton Poison
- Retirer 1 jeton Affaibli
- Retirer 1 jeton Déprimé
- Capacité de fin de round
- Synergie
- Totem
- Destin
- Repiocher le destin
- Relancer le dé de combat
- Énergie
- Danger : froid
- Danger : eaux tumultueuses
- Danger : terrain escarpé
- Carog (de base)
- Whiskey (de base)
- Torche (de base)
- Miel des sables (de base)
- Corde (de base)
- Viande (de base)
- Baie de la toundra (spéciale)
- Fleur de sang (spéciale)
- Feuille de Gergone (spéciale)
- Quartz de feu (spéciale)
- Diamant de glace (spéciale)
- Œuf de vermeraude (spéciale)
- Compétence savoir-faire
- Compétence Ruse
- Compétence Connaissances
- Compétence Force
- Compétence Perception
- Compétence Cran

Actions	**7**
Boss	**24**
Camper (action)	**7**
Capacités de l'équipage	**15**
Capacités des ennemis	**25**
Cartes Aventure	**16-17**
Cartes Boost des ennemis	**26**
Cartes Compétence	**5, 18**
Combat	**20-25**
Compétences	**15**
Concepts de base	**3**
Dangers	**8-9**
Défaite et Difficulté	**26**
Défis	**13**
Déjà joué à Sleeping Gods ?	**30**
Énergie	**14**
Équiper une carte Compétence	**5**
Événements	**6**
Explorer (action)	**9-10**
Fin du tour	**12**
Hauts faits	**29**
Jetons État	**15**
Joueurs (ajouter/retirer)	**28**
Journal de bord	**27**
Liste du matériel	**2**
Marcher (action)	**8**
Membres d'équipage	**14-15**
Mise en place d'une partie sauvegardée	**28**
Péripéties	**10**
Piocher le destin	**3**
Piste de temps	**7**
Puissance	**22-23**
Rangement du jeu	**31**
Réparer (action)	**12**
Ressources	**19**
Santé	**14**
Sauvegarder	**27**
Score final	**29**
Synergie	**21**
Totems	**19**
Tour de jeu	**4**
Voler (action)	**10-11**

Fréquence des valeurs de destin

Valeur	Nombre de cartes
1	5
2	7
3	8
4	10
5	10
6	10
7	10
8	2