



AU COEUR DES  
**TÉNÉBRÉS**

RÈGLES DU JEU

# TABLE DES MATIÈRES

Introduction et mise en place	4
Gagner ou perdre la partie, Protagonistes, Navire de secours	5
Phase 1 : Apparition, Silence, Protagonistes tués	6,7
Phase 2 : Tours des joueurs, Actions, Actions gratuites, Piste Ténèbres	8,9
Se déplacer, Portes, Pièges, le Cœur des Ténèbres	10
Phase 3 : Déplacement des créatures, le Gardien, Engager un combat, Dés	11
Résultat des déplacements	12
Variantes : Jeu Solo, Extension, Difficulté	13,14
Référence des cartes Butin	15
Cartes Quête et Malédiction, Actions de lieu	16

## CRÉDITS

### AUTEUR

The Moongrel

### DÉVELOPPEMENT

Aaron Beedle (paperweightgames)

### ILLUSTRATIONS

Neri, Alexander Vasilyev, Putra Kristiawan

### RÉDACTION

Aaron Beedle (paperweightgames)

The Moongrel

## VERSION FRANÇAISE DE DON'T PANIC GAMES

**Président :** Cedric Littardi

**Direction éditoriale :** Sébastien Rost

**Traduction :** Antoine Prono - Transludis

**Édition française :** Nicolas Lion

**Correction :** Thomas Demongin

**Maquette :** Vincent Joassin

**Coordination :** Jeanne Bucher

**Communication et marketing :** Julie Debonne



RETROUVEZ TOUTES  
LES INFORMATIONS  
SUR LE JEU ICI !



# MATÉRIEL



**RIVAGES DE L'OUEST**  
(EXTENSION DE PLATEAU)



**PLATEAU PRINCIPAL**



AVEC L'EXTENSION IL Y A 49 CARTES  
APPARITION DANS LA BÔTE  
ET 6 CARTES ÉVÉNEMENT



7 CARTES PROTAGONISTE



5 DÉS SPÉCIAUX



61 CARTES BUTIN / OBJET PERSONNEL



7 SILHOUETTES RAMPANT



7 SILHOUETTES PROTAGONISTE



12 CARTES MALÉDICTION



CARTES DE RÉFÉRENCE



3 SILHOUETTES DÉVOREUR



1 SILHOUETTE GARDIEN



8 JETONS PORTE ENDOMMAGÉE



4 JETONS PORTE DÉTRUITE



5 JETONS PIÈGE



8 JETONS FORCE



1 JETON NAVIÈRE DE SECOURS



1 JETON VIE DU GARDIEN



10 JETONS RAISON



6 JETONS QUÊTE ACCOMPLIE



1 JETON TÉNÉBRES

Alors que vous étiez venus sur cette île mystérieuse pour chercher la gloire, la fortune et peut-être le salut, votre bateau s'est échoué sur les rochers dès son arrivée. Vous voilà prisonniers de cet endroit lugubre. La malchance à elle seule ne saurait cependant pas expliquer vos désagréments. Une force étrange vous empêche de partir. Il semblerait qu'échapper au Cœur des Ténèbres ne soit pas aussi simple. Pire encore, l'île semble presque déserte, à l'exception de créatures hideuses animées par quelque sinistre dessein. Vos compagnons ne sont pas mieux lotis. Pour éviter à l'un d'entre vous la tentation de fuir seul, vous avez démonté votre radio en plusieurs pièces que vous avez réparties entre vous. Cherchez les outils qui vous permettront de survivre et accomplissez les quêtes demandées pour dénouer les mystères des forces qui vous maintiennent captifs au beau milieu de l'océan.

## MISE EN PLACE

Voir p. 13 pour les ajustements du mode solo, l'extension et les mises en place alternatives.

1.



Dépliez le plateau et placez-le au centre de la table.

Donnez à chaque joueur une carte de référence et une carte Protagoniste au hasard. Chaque joueur place ces cartes devant lui et place le protagoniste correspondant sur le lieu Bateau à quai s'il s'agit du début de la partie, ou sur le Village si la partie a déjà commencé.



2.

3.



Chaque joueur prend en main la carte Objet personnel de son protagoniste (consultez l'icône de référence en haut à droite de la carte). Mettez de côté les cartes Protagoniste et Objet personnel non utilisées.

Mélangez les cartes Apparition et Événement pour former la pioche Apparition. Mélangez séparément les cartes Malédiction et les cartes Butin pour former, respectivement, les paquets Malédiction et Butin. Chaque joueur pioche ensuite 3 cartes dans le paquet Butin, les regarde et en défausse une. Formez à cette occasion une défausse face cachée à proximité de la pioche Butin.



Cartes Butin

4.

5.



Formez une réserve avec tous les jetons.

Réglez la piste des Ténèbres sur 1 en y plaçant le marqueur Ténèbres sur la première case.



6.

## GAGNER LA PARTIE

Au Cœur des Ténèbres est un jeu coopératif dans lequel vous gagnez – ou perdez – ensemble. Pour gagner, tous les joueurs doivent se retrouver au Port alors que le jeton Navire de secours s'y trouve face visible, tout en ayant accompli autant de quêtes qu'il y a de protagonistes.

Les quêtes sont dissimulées dans le paquet Butin et vous pouvez les trouver en effectuant une action Fouiller sur certains lieux. Vous devez aussi tenir à distance les créatures qui rôdent sur l'île et faire attention à communiquer uniquement lorsque cela est strictement nécessaire, afin d'éviter de rompre le silence.

## PERDRE LA PARTIE

Si le marqueur Ténèbres dépasse 7 sur la piste ou si un protagoniste est tué et qu'il ne reste aucun survivant, tous les joueurs ont perdu la partie.



Méfiez-vous de la piste des Ténèbres : plus le marqueur grimpe, plus il est difficile de survivre aux rigueurs de l'île !

## LE NAVIRE DE SECOURS

Si un protagoniste se rend au Phare pour y jouer 3 Pièces de radio parmi les 5 qui se trouvent dans le paquet Butin, alors le navire de secours arrive : placez son jeton face cachée sur le Port et placez le marqueur Ténèbres sur la case n° 5 de la piste (sauf s'il est déjà plus élevé).

À la fin de la prochaine manche, retournez le jeton Navire de secours face visible pour indiquer qu'il se trouve maintenant au Port et qu'il peut ramener les protagonistes sur le continent, sous réserve qu'ils aient accompli suffisamment de quêtes.



## LES PROTAGONISTES

Lors de votre tour, vous effectuez des actions avec votre protagoniste, un personnage audacieux mais vulnérable, à la merci d'une île hostile. Chaque protagoniste peut avoir jusqu'à 5 cartes en main.

### FORCE

Définit le nombre de dés que ce protagoniste lance au combat et lorsqu'il joue des cartes Piège. Si vous perdez de la Force, marquez-le avec les jetons qui vous sont fournis.

### RAISON

Définit le nombre de dés que ce protagoniste lance lorsqu'il joue des cartes Rituel. Si vous perdez de la Raison, marquez-le avec les jetons qui vous sont fournis.

### ICÔNE DE RÉFÉRENCE

Chaque protagoniste dispose d'une icône unique que vous retrouvez sur sa carte Objet personnel de départ.

### COMPÉTENCE

Chaque protagoniste dispose d'une compétence unique qui vient modifier les règles standard. Ce sont souvent des effets passifs qui s'appliquent sur certaines situations.



CAPITAINE CHRISTOPH VEATS

À CHAQUE TOUR, IGNOREZ LE PREMIER EFFET QUI VOUS FAIT PERDRE DE LA FORCE.

5

## PROTAGONISTES TUÉS

Si la Force ou la Raison de votre protagoniste tombe à 0 ou si vous avez au moins 4 cartes Malédiction, alors votre protagoniste est tué et le marqueur Ténèbres avance d'une case. Mélangez vos cartes Malédiction dans le paquet Malédiction, défaussez tous vos jetons Piège et rangez votre carte Objet personnel dans la boîte.

Mettez ensuite votre carte Protagoniste de côté avec toutes les cartes que vous possédiez, à l'exception des quêtes accomplies, que vous conservez. Couchez votre pion Protagoniste pour indiquer qu'il a été tué.

**Si vous débutez votre tour sans protagoniste**, appliquez à nouveau les étapes 2 et 3 de la mise en place puis reprenez le jeu. Si plus aucun protagoniste n'est disponible, vous avez perdu la partie.

## RÉCUPÉRER DES CARTES

Pour une action, vous pouvez récupérer toutes les cartes d'un protagoniste tué à l'endroit où il se trouve, puis ranger sa carte et son pion Protagoniste dans la boîte. Ce protagoniste ne peut pas revenir en jeu pour autant.

## SILENCE

*Un silence oppressant pèse sur l'île ; même les vents ne peuvent le troubler. Quelque chose écoute dans les ténèbres, rendant toute utilisation de la radio périlleuse.*

Les joueurs qui communiquent en cours de jeu subissent une malédiction.

Toute déclaration, question ou réaction (même un cri de joie ou un gémissement de dépit) qui pourrait influencer les décisions d'un autre joueur, à n'importe quel moment du jeu, rend son auteur coupable d'avoir rompu le silence et celui-ci doit piocher deux cartes Malédiction.

À partir de là, la règle de silence ne s'applique plus à lui, jusqu'à ce que le joueur actif commence son action suivante ou que l'on passe au prochain tour ou à la prochaine phase.

Les joueurs peuvent demander ou donner des précisions au sujet des règles du jeu, mais il n'est pas conseillé de discuter de manière générale, car vous ne saurez pas si quelqu'un a véritablement rompu le silence ou non.

Exemple : Lucas annonce qu'il va se rendre à l'Ancien complexe militaire lors de son tour. Il a rompu le silence et doit piocher deux cartes Malédiction.

Aurore râle et tape du poing sur la table, car elle souhaitait y aller elle aussi, mais ne veut pas quitter la porte où elle se trouve : elle doit, elle aussi, piocher deux cartes Malédiction.

Cet exemple illustre le danger qu'il y a à annoncer vos actions avant de les faire ; vous risquez de déclencher des réactions d'approbation ou de désapprobation qui joueront contre vos chances de survie.



# STRUCTURE DE LA MANCHE

1. Apparition > 2. Tours des joueurs > 3. Déplacement des créatures

## PHASE 1 : APPARITION

Au début de chaque manche, révéléz autant de cartes Apparition depuis le sommet de la pioche qu'il y a de joueurs. La plupart des cartes Apparition ajoutent des créatures sur le plateau, mais, parfois, vous révélerez des cartes Événement qui viendront modifier le comportement des créatures en jeu.

Carte Apparition



icône Dévoreur



icône Gardien

## PLACER DES CRÉATURES

Pour chaque carte Apparition révélée, placez un Rampant sur l'un des trois lieux de la carte, en fonction de la case où se trouve le marqueur Ténèbres.



Case 1-2 : utilisez le lieu du haut.



Case 3-4 : utilisez le lieu du milieu.



Case 5-6 : utilisez le lieu du bas.

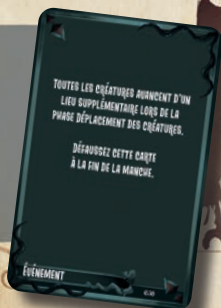
Certains lieux affichent une icône de Dévoreur ou de Gardien ; dans ce cas, placez la créature indiquée à la place du Rampant. Chaque fois que l'icône de Gardien apparaît sur une carte Apparition, réglez la vie du Gardien sur la valeur actuelle du marqueur Ténèbres.

Placer une créature ne cause aucun dégât aux portes ni aux protagonistes.

Si aucune créature du type requis n'est disponible dans la réserve, le dernier joueur à avoir joué choisit la créature à placer (voire n'en place aucune, s'il n'en reste aucune).

## CARTES ÉVÉNEMENT

La pioche Apparition du jeu de base contient 6 cartes Événement. Chacune inflige un handicap qui persiste jusqu'à ce que vous remplissiez la condition qui permet de la défausser.



## PISTE TÉNÈBRES

Cette piste mesure l'étendue des Ténèbres sur l'île, qui s'épaississent chaque fois que vous devez placer un jeton Porte détruite sur le plateau, qu'un Rampant atteint le Cœur des Ténèbres ou qu'un protagoniste est tué. La piste Ténèbres définit l'endroit où vont apparaître les créatures (et, par conséquent, la difficulté du jeu) et la vie du Gardien lorsqu'il apparaît (ou doit apparaître) sur le plateau.



Ici, le marqueur Ténèbres est sur la case 1 : vous placerez donc les nouvelles créatures sur le lieu du haut des cartes Apparition.

## PHASE 2 : TOURS DES JOUEURS

Chaque joueur joue son tour l'un après l'autre, mais vous pouvez décider librement de l'ordre du jeu. Vous avez le droit, pour cela, de dire « Je souhaite jouer mon tour » ou « Je ne souhaite pas jouer mon tour maintenant » sans rompre le silence.

À votre tour, résolvez vos actions une par une. Vous pouvez jouer autant d'actions que votre barème d'actions le permet (voir ci-dessous).

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, passez à la **Phase 3 : Déplacement des créatures**.

À la fin de votre tour, si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devez défausser autant de cartes que nécessaire (sauf les cartes Malédiction !) pour revenir à 5 cartes.

## BARÈME D'ACTIONS

Le nombre d'actions que peut effectuer votre protagoniste est limité par le nombre de joueurs (et non par le nombre de protagonistes) :

- 1 JOUEUR : 5 actions (pour chaque protagoniste)
- 2 JOUEURS : 6 actions
- 3 JOUEURS : 4 actions
- 4 JOUEURS : 3 actions

Tenez compte des joueurs qui **quittent ou rejoignent la partie en cours**, le cas échéant.





## ACTIONS

À votre tour, vous pouvez utiliser autant d'actions que votre barème d'actions autorise. Vous pouvez faire plusieurs fois la même action.

### SE DÉPLACER

Déplacez votre protagoniste sur un lieu du plateau directement relié par un chemin au lieu où il se trouve (voir Se déplacer p. 10).

### DISCUTER ET ÉCHANGER

Parlez en privé avec un seul joueur de votre lieu. Vous pouvez aussi échanger des cartes avec lui, ce qui vous permet de consulter sa main (et lui la vôtre) et de prendre ou donner autant de cartes que vous le souhaitez, d'un commun accord (sauf Objets personnels et cartes Malédiction). Vous pouvez aussi prendre ou donner des jetons Piège.

*Vous pouvez « parler en privé » en utilisant un papier et un crayon, en murmurant discrètement à l'oreille du joueur en question, ou même par texto. Le simple fait de montrer vos cartes est déjà une importante source d'informations.*

### ENGAGER UN COMBAT

Une fois par tour et par lieu. Lancez les dés pour tuer les créatures de votre lieu. Voir Engager un combat p. 11.

### ASSEMBLER, CONSULTER, RÉPARER OU EMPRUNTER UN TUNNEL

Uniquement sur certains lieux. Voir les actions de lieu à la dernière page de ce livret.



Assembler.



Emprunter.



Consulter.



Réparer.

## ACTIONS GRATUITES

Les actions gratuites ne comptent pas dans le barème d'actions d'un joueur à chaque tour. En dehors de cela, ce sont des actions normales.

### JOUER UNE CARTE

Révélez une carte Butin de votre main et résolvez son effet. Ensuite, défaussez-la (ou récupérez-la s'il s'agit d'un objet personnel). Certaines armes peuvent aussi vous revenir en main.

### DÉFAUSSER UNE CARTE

Placez une carte de votre main face cachée dans la défausse correspondant à la pioche d'où venait cette carte. Les cartes Malédiction peuvent uniquement être défaussées comme indiqué par leurs propres instructions.

### POSER UN PIÈGE

Placez l'un de vos jetons Piège sur le lieu où se trouve votre protagoniste. Voir Pièges p. 10 pour plus de détails.

### FOUILLER

Uniquement sur les lieux marqués de l'icône Fouille. Voir les actions de lieu à la dernière page de ce livret.



Fouille.

## LIEUX ET CARTES

Les dernières pages de ce livret vous donnent les références des lieux et cartes disponibles.

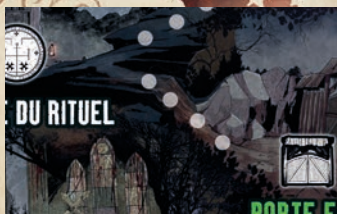


## SE DÉPLACER

Déplacez votre protagoniste sur un lieu du plateau directement relié par un chemin au lieu qu'il occupe.

Le déplacement et la portée sont souvent exprimés en nombre de cases sous la forme « à X cases ». Par exemple, « à 3 cases » désigne un emplacement qui peut être atteint en empruntant 3 chemins maximum.

**Note :** La présence de créatures sur un lieu n'empêche pas un protagoniste de s'y rendre et il ne subit pas de dégâts en y arrivant.



## LE CŒUR DES TÉNÈRES

Lorsqu'un protagoniste entre dans ce lieu, il pioche une carte Malédiction. Lorsqu'un Rampant entre dans ce lieu, il est retiré du plateau, mais le marqueur Ténèbres avance d'une case.



## PIÈGES

Les pièges sont représentés par des jetons Piège. Vous les gagnez lorsque vous jouez une carte Piège. Les protagonistes peuvent transporter un nombre illimité de pièges. Placer un piège est une **action gratuite**.

Un piège tue toutes les créatures qui entrent sur leur lieu lors du **tour d'un joueur** ou de la phase **Déplacement des créatures**. Remettez le jeton dans la réserve à la fin du tour / de la phase.



Jeton Piège

## PORTES

Il y a trois portes sur le plateau principal : la Porte nord, la Porte est et la Porte sud (plus la Porte du boucher sur le plateau de l'extension). Toute créature qui effectue l'action Se déplacer sur l'emplacement d'une porte non détruite (voir ci-dessous) ne se déplace pas ; à la place, elle pose un jeton Porte endommagée dessus.



L'action **Réparer** peut être utilisée sur l'emplacement d'une porte pour enlever un jeton Porte endommagée de celle-ci, au prix d'une action par jeton.

## PORTE DÉTRUITE

Une porte qui reçoit son troisième jeton Porte endommagée est détruite. Remettez les jetons Porte endommagée dans la réserve et remplacez-les par un jeton **Porte détruite**. De plus, le **marqueur Ténèbres** avance d'une case. Une porte détruite ne peut pas être réparée et ne bloque plus le déplacement des créatures.



Jeton Porte détruite

## ENGAGER UN COMBAT

Dépensez 1 action pour lancer les dés et tenter de tuer les créatures de votre lieu. Vous ne pouvez pas utiliser cette action plus d'une fois par lieu à chaque tour.

Vous pouvez d'abord jouer l'une de vos cartes **Arme**. Ensuite, lancez autant de dés que la Force actuelle de votre protagoniste.

Pour chaque Succès, vous pouvez tuer un Rampant ou un Dévoreur de votre lieu, ou diminuer la vie du Gardien d'un cran par Succès obtenu. Le Gardien est tué lorsque vous le réduisez à 0 point de vie. Les créatures tuées regagnent la réserve.

### LANCER LES DÉS

Le nombre de dés que vous lancez dépend de votre Force ou de votre Raison. Il y a deux résultats Succès sur chaque dé, représentés par un cœur. Les quatre autres faces sont vierges et signifient un Échec.

Si des modificateurs réduisent le nombre de dés que vous pouvez lancer à zéro, vous pouvez tout de même lancer un dé. Si vous avez besoin de lancer plus de 5 dés, réutilisez un dé déjà lancé.





Icône Succès

## PHASE 3 : DÉPLACEMENT DES CRÉATURES

*Les Rampants se traînent vers le Cœur pour nourrir et renforcer les Ténèbres, tandis que les Dévoreurs et le Gardien traquent les malheureux protagonistes.*

D'abord, tout protagoniste présent sur un lieu où il reste des créatures perd 1 Raison.

Déplacez ensuite chaque créature en jeu d'une case, en commençant par le Gardien, puis les Dévoreurs, les Rampants en dernier, selon les instructions suivantes :

-  le Gardien et les Dévoreurs se déplacent vers le protagoniste le plus proche, celui qui a agi en dernier en cas d'égalité ;
-  les Rampants se déplacent vers le Cœur des Ténèbres par le chemin le plus court.

### LE GARDIEN

Cette créature est différente des autres. Lorsqu'il est demandé aux joueurs de placer le Gardien sur le plateau, placez son jeton Vie sur la piste Ténèbres au niveau de Ténèbres actuel (que le Gardien soit déjà en jeu ou non).

Si le Gardien est présent sur le lieu où vous avez engagé un combat, tout Succès obtenu peut lui être assigné pour diminuer ses points de vie plutôt que pour tuer des créatures. Un effet de carte ne peut pas provoquer la mort du Gardien : si cette situation se produit, retirez-lui 3 points de vie à la place. La seule manière de le tuer est de réduire sa vie à zéro.

## RÉSULTAT DES DÉPLACEMENTS

Certains déplacements de créatures donnent des cas particuliers. Cette page vous indique comment les résoudre. Tout conflit de règles doit être résolu de haut en bas.

### UNE CRÉATURE ATTEINT UN PIÈGE

Si une créature entre dans un lieu qui contient un jeton Piège, elle est tuée. Ce jeton Piège est remis dans la réserve à la fin de ce tour / de cette phase. Un même piège peut donc tuer plusieurs créatures si elles se déplacent toutes au même endroit lors du même tour d'un joueur ou de la même phase Déplacement des créatures.

### UNE CRÉATURE ATTEINT UN LIEU OCCUPÉ

Si une créature entre dans un lieu qui contient au moins un protagoniste, mais aucun piège, alors chaque protagoniste de ce lieu perd 1 Force.

### UN DÉVOREUR OU LE GARDIEN DOIT QUITTER UN LIEU OCCUPÉ

Si un Dévoreur ou le Gardien doit se déplacer depuis un lieu occupé par au moins un protagoniste, il ne se déplace pas et chaque protagoniste de ce lieu perd 1 Force.

Ces créatures ne peuvent pas endommager les portes en plus, puisqu'elles ne se déplacent pas.

### UNE CRÉATURE DOIT S'ÉLOIGNER D'UNE PORTE

Toute créature qui doit s'éloigner d'une porte non détruite (sans jeton Porte détruite) ne se déplace pas et endommage la porte. S'il y a moins de 2 jetons Porte endommagée, elle en ajoute un ; sinon, elle enlève les 2 jetons Porte endommagée présents et place un jeton Porte détruite à la place.

### UN RAMPANT ATTEINT LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Le Rampant est remis dans la réserve et le marqueur Ténèbres avance d'une case.

### FIN DE LA MANCHE

Une fois que toutes les créatures se sont déplacées, vérifiez les conditions décrites dans **Gagner la partie** et **Perdre la partie**, puis relancez une manche si la partie n'est pas terminée.

12



*Ici, le Gardien possède 3 points de vie, comme indiqué par la position du jeton Vie sur la piste Ténèbres.*

### UN DOUTE ?

Si une situation peut être résolue de plusieurs façons et que rien n'est indiqué sur les cartes ou dans les règles, le joueur dont c'est le tour (ou qui a joué en dernier) décide comment la résoudre.

Si une carte vient contredire les règles de ce livret, la carte a priorité.

## VARIANTES

Prenez bien note des règles supplémentaires proposées dans ces variantes pour ne pas les oublier.

### REJOINDRE OU QUITTER L'AVENTURE EN ROUTE

Un joueur peut tout à fait intégrer la partie à la fin d'une manche (ou abandonner !) tant que le navire de secours n'a pas été appelé. Si un joueur abandonne, son protagoniste est tué (voir Protagonistes tués p. 6).

Ajustez le barème des actions au nouveau nombre de joueurs.



### DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster la difficulté en accord avec les autres joueurs en fonction de vos préférences.

Pour rendre le jeu...

**a) beaucoup plus facile :** vous pouvez reprendre en main les cartes que vous jouez, si vous le souhaitez.

**b) plus facile :** chaque fois qu'un joueur tue la dernière créature d'un lieu, il peut piocher une carte Butin.

**c) facile :** lorsque vous faites une action Fouiller, vous pouvez déplacer n'importe quelle créature, pas nécessairement la plus proche de vous.

**d) difficile :** les protagonistes ne peuvent pas quitter un lieu si le Gardien s'y trouve.

### JEU SOLO

Vous pouvez jouer seul ; dans ce cas, vous devez incarner deux protagonistes. Leur limite de cartes est fixée à 4 cartes (soit une de moins que d'habitude) et le barème des actions vous donne 5 actions par protagoniste.

Notez que jouer seul rend caduque la règle du silence. C'est pourquoi vous disposez de moins de cartes. Malgré cela, le jeu solo et le jeu en groupe sont deux expériences très différentes l'une de l'autre.

Pour vous aider à accomplir des quêtes, vous pouvez prendre des cartes Malédiction depuis le paquet Malédiction à votre tour.

**e) plus difficile :** pour chaque carte Malédiction que les joueurs ont en main, révéléz une carte supplémentaire lors de la Phase 1 : Apparition.

**f) mortel :** lorsqu'un joueur termine son tour, il lance le dé. S'il obtient un Succès, vous devez immédiatement résoudre une Phase 3 : Déplacement des créatures. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour (et lancé le dé), ignorez la Phase 3 standard et commencez une nouvelle manche.

**g) infernal :** lors de la Phase 1 : Apparition, chaque joueur choisit une créature de la réserve et la place sur le lieu qu'il occupe.

## EXTENSION : LES RIVAGES DE L'OUEST

Cette extension élargit la surface de jeu et augmente la présence des Dévoreurs et du Gardien sur l'île, tout en proposant aux joueurs de nouvelles quêtes plus difficiles.

Lorsque vous jouez avec cette extension, retirez les 6 cartes Quête du jeu de base du paquet Butin et remplacez-les par les 6 cartes Quête de l'extension Rivages de l'ouest, marquées de l'icône ci-contre.

L'extension contient aussi 12 cartes Apparition marquées de la même icône, qui doivent être mélangées dans la pioche Apparition.

Placez le plateau des rivages de l'ouest à gauche du plateau principal.



icône de l'extension



CARTES APPARITION



CARTES BUTIN



RIVAGES DE L'OUEST  
(EXTENSION DE PLATEAU)

## RÉFÉRENCE DES CARTES BUTIN

Il existe 6 types de carte : les objets, les armes, les rituels, les quêtes, les pièges et les malédictions.

Vous devez garder ces cartes en main jusqu'à les jouer ou les défausser. Votre limite de cartes en main à la fin de votre tour est de 5 cartes ; si vous dépassez cette limite, vous devez défausser l'excédent.

Si une pioche s'épuise, formez une nouvelle pioche en mélangeant les cartes de sa défausse.

## CARTES OBJET

Ces cartes sont jouées pour leur effet, puis défaussées.



## CARTES OBJET PERSONNEL

Ces cartes ne peuvent pas être échangées et reviennent dans la main de leur propriétaire après avoir été jouées. Vous recevez un objet personnel la première fois que vous posez un protagoniste sur le plateau. Tout objet personnel défaussé est retiré du jeu.



## CARTES ARME

Chaque fois qu'un joueur engage un combat, il peut jouer une seule carte Arme pour appliquer ses effets sur ce combat. Sauf mention contraire, la carte doit ensuite être défaussée.



## CARTES RITUEL

Les rituels permettent aux protagonistes de communiquer avec les pouvoirs surnaturels présents sur l'île et rapportent des avantages importants, tout en exposant leur utilisateur aux forces des Ténèbres.

Lorsque vous jouez une carte Rituel, lancez autant de dés que la Raison actuelle de votre protagoniste, affectée du modificateur indiqué en bas à droite de la carte Rituel. On dit que vous tentez de lancer un rituel.

Si vous obtenez au moins un Succès, le rituel est réussi : vous pouvez appliquer son effet puis le défausser. Si vous n'obtenez que des faces vierges, le rituel a échoué et ne génère aucun effet : non seulement vous le défaussez, mais, en plus, vous piochez une carte Malédiction.

## CARTES PIÈGE

Lorsque vous jouez une carte Piège, lancez autant de dés que la Force actuelle de votre protagoniste, affectée du modificateur indiqué en bas à droite de la carte Piège. Si vous obtenez au moins un Succès, vous gagnez 1 jeton Piège de la réserve. Défaussez ensuite la carte Piège.





## CARTES QUÊTE

Vous devez accomplir suffisamment de quêtes pour vous échapper de l'île (voir Gagner la partie p. 5).

Pour accomplir une quête, vous devez d'abord satisfaire les conditions données dans « Commencer la quête » : cela vous permet de jouer la carte face visible devant vous. Cette quête est la vôtre, mais elle n'est pas liée à votre protagoniste. Elle ne fait plus partie des cartes de votre main. Sauf mention contraire, une quête ne peut être accomplie que lors de votre tour, dans un lieu vide de toute créature.

Toute quête révélée peut être accomplie selon les conditions indiquées dans sa « Résolution ». Placez alors un jeton Quête accomplie dessus pour vous rappeler que vous avez maintenant droit à l'avantage indiqué, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Une quête accomplie reste devant vous, même si votre personnage est tué.

Il n'y a pas de limite au nombre de quêtes en cours ou accomplies que vous pouvez avoir. Vous ne pouvez pas satisfaire les conditions d'une quête dans un lieu occupé par une créature.



## CARTES MALÉDICTION

Ces cartes comptent dans votre limite de cartes en main et ne peuvent pas être échangées, sauf mention contraire. Le seul moyen de les défausser est de satisfaire aux conditions indiquées dessus.

Toute carte Malédiction défaussée est mélangée dans le paquet Malédiction. Si un protagoniste accumule 4 cartes Malédiction, il est immédiatement tué : ses cartes Malédiction sont alors mélangées dans le paquet Malédiction.

Un joueur reçoit une carte Malédiction à chaque fois qu'il :

- entre dans le Cœur des Ténèbres,
- échoue à lancer un rituel,
- rompt le silence (ce qui lui vaut 2 cartes Malédiction),
- résout une carte qui le lui demande.

## ACTIONS DE LIEU

Vous pouvez faire une action de lieu à votre tour, si vous n'en avez pas déjà fait une au même endroit et si le lieu où vous êtes ne contient pas de créature.



### FOUILLER

Lieux : Cimetière, Mine désaffectée, Village, Vieux manoir, Grotte, Bateau à quai.

Action gratuite. Piochez 1 carte du paquet Butin. S'il y a des créatures en jeu, la plus proche de votre protagoniste se déplace selon les règles de Déplacement des créatures p. 11.



### ASSEMBLER

Lieu : Ancien complexe militaire. Dépensez 1 action pour jouer l'une de vos cartes Piège et réussir automatiquement le test de Force requis.



### AUCUN EFFET

Lieu : Cabane abandonnée, Marais, Phare, Chapelle, Port, Cœur des Ténèbres.



### SE DÉPLACER

Lieux : Tunnels. Lorsque vous utilisez 1 action Se déplacer dans ce lieu, vous pouvez déplacer votre protagoniste sur n'importe quel autre Tunnel.



### RÉPARER

Lieux : Portes. Pour X actions, retirez X jetons Porte endommagée de ce lieu. Vous ne pouvez pas retirer un jeton Porte détruite.



### CONSULTER

Lieu : Caverne du rituel. Dépensez 1 action pour jouer l'une de vos cartes Rituel et réussir automatiquement le test de Raison requis.



10  
**DONNEZ**  
 OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



OU  
 DÉCHÈTERIE