

TAMASHII

CHRONIQUE D'ASCEND



LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION AU JEU

TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction au jeu	1
1a. Table des matières.....	2
1b. Liste du matériel.....	2
2. Mise en place du jeu	4
2a. Mise en place du Scénario.....	5
3. Mécaniques de jeu	6
3a. Plateau de Joueur, Lanceur et pions Données.....	6
3b. Pions Données.....	6
3c. Pions Données de Base.....	6
3d. Pions Données Spéciales et autres icônes de Données.....	6
3e. Programmation, Schémas et Lancement.....	7
3f. Schémas de Base.....	7
3g. Lancement des Schémas.....	7
3h. Construction des Sacs et mécaniques des pions Données.....	8
3i. Atouts : Bouclier, Mémoire, Puissance et Relance.....	8
3j. Cartes Corps.....	9
3k. Cartes Protocole d'Apprentissage.....	9
3l. Classes, Factions et cartes Augmentation.....	10
3m. Plan.....	11
3n. Tuiles District.....	11
3o. Déplacement.....	11
3p. Révéler des tuiles District.....	11
3q. Pions Exploration.....	11
3r. Trace.....	11
3s. Ennemis.....	12
3t. Mise en place du paquet Ennemi.....	12
3u. Attacher des Ennemis.....	12
3v. Endommager et Vaincre des Ennemis.....	12
3w. Réinitialisation.....	13
3x. Amélioration.....	13
4. Ordre du Tour	14
4a. Phase de Planification (résolue simultanément).....	14
4b. Phase d'Action (résolue dans l'ordre).....	14
4c. Phase de Combat (résolue dans l'ordre).....	15
4d. Phase de Quête (résolue simultanément).....	16
4e. Exemple de Combat.....	16
5. Scénarios	18
5a. Fiches de Scénario.....	18
5b. Scénarios : Cartes, types et Progression.....	18
5c. Tests.....	20
5d. Fin de la Partie et Utilisation de la Fiche de Statut.....	20
5e. Fiche de Boss.....	20
6. Autres Modes de Jeu	21
6a. Mode Solo.....	21
6b. Générateur de Scénario (mode compétitif).....	21
7. Index	22
8. Mots-clés, Phrases-clés et Icônes principales	24

But du Jeu

Tamashii est un jeu à Scénarios se déroulant dans un Japon cyberpunk futuriste. Ces Scénarios peuvent être joués dans l'ordre de votre choix, chacun présentant une histoire indépendante dotée de conditions de victoire distinctes. Les Scénarios commencent par une introduction et se terminent par une carte Victoire ou Scénario Perdu. La construction de chaque Scénario contient des indices sur l'intrigue globale du jeu et, une fois tous les Scénarios disponibles terminés, vous accédez au dernier, qui clôturé l'histoire. Mais cela ne s'arrête pas là, car le jeu regorge de contenu à débloquer et chaque Scénario propose divers embranchements que vous pouvez suivre. Si vous souhaitez découvrir tous les lieux existants, incarner tous les Corps disponibles et vivre toutes les histoires possibles, il vous faudra jouer chaque Scénario plusieurs fois.

LISTE DU MATÉRIEL



70 cartes Ennemi



139 cartes Scénario



1 carte Mode Solo
(BOT J.O.R.D.A.N.)



13 cartes Corps



12 cartes Référence



13 cartes Protocole
d'Apprentissage



62 cartes Générateur
de Scénario



52 cartes Augmentation
de Classe



48 cartes Augmentation
de Faction



2 Fiches de Boss



16 pions Corps



2 pions Boss



11 socles pour silhouette
cartonnée (8 aux couleurs
des joueurs et 3 noirs)



24 tuiles District



23 pions Ascend



20 pions Exploration



16 pions Verrou



8 pions Succès



1 pion Premier
Joueur



128 pions Données
de Base (4 types)



16 pions Données
Ouvertes



16 pions Données
Corrompues



8 pions
Données Essentielles



6 pions Dé de Joueur
(2 séries)



4 tuiles Vidage de Données



1 piste Temps



4 Plateaux de Joueur



11 fiches de Scénario



1 fiche de Statut



7 Séparateurs
pour cartes standard



3 Séparateurs
pour petites cartes



4 Sacs de Données



40 marqueurs Universels (◆)



40 marqueurs EXP (★)



40 marqueurs Dégât (🔥)
(10 grands et 30 petits)



4 Régulateurs d'Intégrité (♥)



4 dés d'Ennemi (◆)



12 dés de Joueur (◆)

MISE EN PLACE DU JEU

Avant votre première partie

Avant de commencer votre première partie de *Tamashii*, consultez le feuillet « Guide de Démarrage » inclus dans cette boîte. Le Prologue est le Scénario par lequel vous devez commencer. Le Prologue présente les règles de manière simplifiée et fait office d'introduction à l'histoire, en mettant à disposition certains éléments vitaux utilisés dans les autres Scénarios.



La mise en place de *Tamashii* se divise en deux phases. La première consiste à disposer tous les éléments du jeu de base, dont vous aurez besoin à toutes les parties ou presque. La seconde phase est spécifique au Scénario et elle est détaillée dans le paragraphe « Mise en Place » de chaque fiche de Scénario.

- Placez tous les pions Données de Base (🔵🟢🟡⚡) et Données Ouvertes (🔵🟡), les pions Ascend (🔻), les pions Succès (✅), les marqueurs Universels (🔻), Dégât (🔥) et EXP (⚡) ainsi que tous les dés (🔵 et 🟡) à portée de tous les joueurs. L'ensemble de ces éléments constitue la réserve Neutre.
- Chaque joueur choisit l'un des 4 Plateaux de Joueur (ainsi que la tuile de Vidage de Données correspondante), puis effectue les étapes suivantes :
 - Placez la tuile de Vidage de Données dans la case située au bas du Plateau de Joueur.
 - Placez 4 pions Verrou (🔒) dans la colonne de droite du Lanceur.
 - Sautez cette étape si vous jouez le Prologue.
Placez 1 marqueur Universel (🔻) dans la case 0 de la piste Trace (📡).
 - Placez 1 marqueur Universel (🔻) dans chaque case 0 des pistes Atout (🛡️, 🛡️, 🛡️) et ⚡.
 - Placez 1 Régulateur d'Intégrité (ITG ou ❤️) de la couleur de votre Plateau de Joueur dans la case 5 de la piste Intégrité (❤️). Placez ensuite 1 🛡️ dans la case 5 de la piste Intégrité, à l'intérieur du régulateur.
 - Prenez 2 pions Données Essentielles (différents, recto verso). Insérez celui dont l'icône correspond à celle de votre Plateau de Joueur dans la case Données Essentielles. Placez l'autre pion à côté de votre Plateau de Joueur.
- Chaque joueur prend :
 - 3a – 1 Sac de Données.
 - 3b – 3 cartes Référence.

3c. Sautez cette étape si vous jouez le Prologue.

– 1 paquet Augmentation de Classe (chaque joueur choisit l'une des 4 Classes disponibles : Faucheur, Bagarreur, Fraudeur ou Chuchoteur). Retirez du jeu la carte Augmentation qui porte au dos la mention « Solo/1c1 ». Placez les 2 autres Augmentations de Départ, face visible, à l'endroit indiqué à côté de votre Plateau de Joueur. Mélangez les cartes Augmentation restantes et placez le paquet, face cachée, à côté de votre Plateau de Joueur.

3d. Sautez cette étape si vous jouez le Prologue.

– 2 cartes Protocole d'Apprentissage au hasard. Placez-en 1 à l'endroit indiqué à côté de votre Plateau de Joueur et remettez l'autre dans la boîte.

3e – Le pion Corps « Marcheur » qui correspond à l'illustration de votre Plateau de Joueur, que vous insérez dans le socle de la couleur de votre Plateau (prenez un anneau si vous utilisez les figurines).

4. Chaque joueur constitue son Sac de Données :

4a. Placez 3 pions Données de Base de chaque type dans votre sac (12 au total).

4b. Ajoutez-y 1 pion Données de Base supplémentaire correspondant à la couleur de votre pion Données Essentielles.

4c. Secouez le Sac pour bien mélanger les pions.

5. Sautez cette étape si vous jouez le Prologue.

Effectuez la mise en place du Marché des Corps :

5a. Mélangez toutes les cartes Corps disponibles et placez le paquet, face cachée, dans la zone de jeu.

5b. Piochez autant de cartes que le nombre de joueurs +1 (👤 +1) et disposez-les, face visible, à côté du paquet Corps afin que tous les joueurs puissent les voir.

6. Placez la piste Temps dans un endroit adéquat de la zone de jeu. Placez 1 🛡️ dans la case 0 de la piste Temps.

Éléments Verrouillés et Déverrouillés

Certaines cartes doivent être rangées derrière des séparateurs « Éléments Verrouillés ». Ces cartes se trouvent dans les paquets portant la mention « Éléments Verrouillés » au recto et au verso. Ces éléments ne sont pas utilisés lors de la mise en place et doivent être laissés dans la boîte. Ils pourront être déverrouillés en fonction des résultats de divers Scénarios.

Certaines tuiles District commencent également dans la Réserve Verrouillée. Elles doivent être placées derrière le séparateur « Districts Verrouillés », comme indiqué dans le guide de démarrage ajouté à la boîte.

Quand un élément est déverrouillé, il est retiré de derrière son séparateur et ajouté au paquet correspondant. Tous les éléments verrouillés sont dotés d'un code (*autre que X00*).

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Choisissez l'une des fiches de Scénario disponibles. L'illustration et l'introduction au recto de chacune de ces fiches devraient vous donner une idée de ce qui vous attend. Chaque Scénario possède sa propre mise en place, mais la plupart des sections de mise en place suivent le modèle suivant :

7. **Mise en place du Plan :** Prenez toutes les tuiles District indiquées et disposez-les comme sur l'image. Dans certains endroits donnés, les tuiles sont **révélées** (face visible). Cette section peut également contenir des instructions supplémentaires, telles que le placement de pions ou autres éléments se rapportant à des règles ou des événements propres au Scénario.
- 7a. **Pions Exploration** (🔍) : Placez 1 pion Exploration sur chacune des tuiles indiquées sur l'image.
8. **Paquet Ennemi :** Le nombre d'Ennemis de chaque niveau varie en fonction du Scénario. Pour mettre en place le paquet Ennemi, disposez les cartes afin que les Ennemis indiqués en premier se retrouvent en haut du paquet (*les premiers de la liste en haut, puis ceux indiqués en dessous, ainsi de suite*). Voir *mise en place du paquet Ennemi*, page 12). Utilisez des Ennemis au hasard, sauf si le Scénario requiert les cartes à utiliser.
9. **Réserve de Données Corrompues** (🌀) : Indique le montant maximal de Données Corrompues que les joueurs pourront obtenir lors du Scénario. Placez le nombre indiqué de pions Données Corrompues dans la case prévue à cet effet de la piste Temps.
10. **Paquets Augmentation de Faction :** Les Scénarios peuvent contenir des tuiles District qui servent de Repaires à certaines Factions. Vous pouvez y obtenir des Augmentations propres à ces Factions. Préparez les paquets des Factions indiquées et disposez-les dans la zone de jeu (tous les Scénarios ne comportent pas forcément de paquet Augmentation de Faction).
11. **Joueurs :** Placez les Personnages des joueurs sur la tuile District indiquée et résolvez toute éventuelle instruction supplémentaire.
12. **Cartes Scénario :** L'intrigue de chaque Scénario se développe au travers des cartes Scénario. Prenez les cartes Scénario indiquées et placez-les dans la zone de jeu, à côté de la piste Temps. Le Scénario indique la première carte à piocher et à résoudre. Placez cette carte dans la case « carte Scénario » de la piste Temps.

Icône importante

👤 Nombre de joueurs : cette icône indique combien de joueurs participent à la partie et doit être lue comme un nombre (*par exemple, « 2 x 👤 cartes Ennemi NIV 1 » veut dire 6 cartes dans une partie à 3 joueurs, et 8 dans une partie à 4*). Autre exemple, le réglage du Temps [🕒] : « Réglez le 🕒 sur 6 – 👤 » indique, dans une partie à 2 joueurs, de placer le marqueur Universel sur la case 4 de la piste Temps).

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO EXEMPLE – PROLOGUE

MISE EN PLACE

7 Mise en place du Plan :

• District Dévasté (2), Abri (1) – révélés.

- District Dévasté (3), Centrale Électrique (11), Batterie de Serveurs (12), Grand Building (13), Taudis Abandonné (14) et Unité Centrale (16) – Placez ces tuiles District au hasard, face cachée.

7a Pions Exploration (🔍) :

• À l'exception des 🌀 et des 🕒, placez 1 pion Exploration au hasard sur chaque tuile District face cachée.

8 Paquet Ennemi :

- Toutes les cartes Ennemi NIV 1.
- Toutes les cartes Ennemi NIV 2.

9 Réserve de Données Corrompues :

16 🌀

11 Joueurs :

- Placez tous les Personnages sur la tuile District Dévasté (2).
- Assurez-vous de bien avoir sauté les étapes suivantes :

2c – (Si vous ne l'avez pas fait, défaussez le 🕒 de la piste Trace.)

12 Cartes Scénario :

Utilisez les cartes qui portent le code « A ».

Piochez la carte A01.

3c – (Si vous ne l'avez pas fait, mettez de côté les paquets Augmentation des Classes choisies.)

3d – (Si vous ne l'avez pas fait, mettez de côté les cartes Protocole d'Apprentissage.)

5 – (Si vous ne l'avez pas fait, mettez de côté toutes les cartes Corps.)



7. Placez les Districts 1 et 2, face visible, comme indiqué sur l'image. Prenez ensuite les Districts 3, 11, 12, 13, 14 et 16, mélangez-les et disposez-les, face cachée, comme indiqué sur l'image.
- 7a. Prenez les pions Exploration. Remettez tous les 🌀 et les 🕒 dans la boîte. Mélangez ceux que vous avez conservés et placez-en 1 sur chaque tuile District face cachée, comme indiqué sur l'image.
8. Mélangez toutes les cartes Ennemi NIV 2 déverrouillées pour former la base de votre paquet. Mélangez ensuite toutes les cartes Ennemi NIV 1 déverrouillées et mettez-les sur les précédentes afin de compléter votre paquet Ennemi.
9. Prenez les 16 pions Données Corrompues et placez-les dans la case réserve de Données Corrompues de la piste Temps.
10. Ce Scénario ne contient pas d'instructions pour les Augmentations de Faction.
11. Placez les silhouettes (*ou les figurines*) des joueurs sur la tuile District Dévasté (*tuile 2*). Assurez-vous de bien avoir sauté les étapes 2c, 3c, 3d et 5.
12. Prenez toutes les cartes Scénario pourvues du code « A » et mettez-les dans la zone de jeu. Piochez la carte A01 et placez-la dans la case « Carte Scénario » de la piste Temps.
13. Une fois la mise en place de la fiche de Scénario terminée, retournez celle-ci afin de pouvoir consulter la page « Règles Spéciales » au verso. Lisez toutes les règles applicables, puis placez la fiche à côté de la piste Temps et des cartes Scénario, afin de pouvoir vous y reporter en cas de besoin. Notez que toutes les règles ne sont pas forcément actives au début de la partie.
14. Le dernier joueur qui s'est entretenu avec une IA devient le Premier Joueur et reçoit le pion éponyme.
15. Commencez la partie en résolvant la première carte Scénario mentionnée sur la fiche. Prenez la carte placée sur la piste Temps. Lisez l'histoire et résolvez la partie « Effet Immédiat » de la carte. Ensuite, retournez-la, lisez toutes les règles applicables, puis remettez-la dans la case « Carte Scénario » de la piste Temps. Vous êtes prêt à effectuer votre premier Tour de la partie, en suivant l'ordre du Tour.

MÉCANIQUES DE JEU

APERÇU DU JEU

Dans *Tamashii : Chronique d'Ascend*, les joueurs incarnent des humains dotés d'une extraordinaire capacité, celle de transférer leur esprit dans l'espace numérique et d'occuper diverses enveloppes corporelles dans le monde réel. Ces humains, appelés Tamashii, luttent contre l'oppression d'une IA surpuissante nommée Ascend et tentent de sauver les derniers survivants humains. Afin d'y parvenir, les joueurs vont utiliser diverses enveloppes corporelles qui, couplées à leur puissance de calcul, vont leur permettre d'éliminer les bots hostiles envoyés par l'IA. Ils vont aussi **programmer** des Schémas de Données d'une intensité jusqu'ici inégalée. Chaque Tour, les joueurs résolvent 4 phases. Lors de la phase de Planification, les joueurs vérifient si des bots de l'IA ont détecté leur Trace, **remplissent** leurs Lanceurs, **programment** leurs Schémas de Données disponibles et s'améliorent. Ensuite, pendant la phase d'Action, ils se **déplacent** sur le plan, utilisent les effets des tuiles District et **lancent** les Schémas qu'ils ont préparés afin, entre autres, d'obtenir des ressources, de pirater les bots ennemis ou de bénéficier de formidables Augmentations corporelles. Ensuite, vient la phase de Combat, où ils affrontent l'IA. Cette partie n'est pas sans risque, car les bots peuvent mettre les Tamashii à mal. Cependant, si le Corps qu'il occupe a subi trop de dégâts, l'esprit du Tamashii peut se réfugier dans le réseau et en **occuper** un nouveau afin de pouvoir continuer le combat contre Ascend, l'IA tyrannique. Enfin, après la résolution des trois premières phases, vient la phase de Quête, qui suit la progression des joueurs vers leurs objectifs en cours. Lors de cette phase, l'histoire avance et les joueurs reçoivent diverses récompenses en fonction des objectifs qu'ils ont atteints, mais ils peuvent aussi subir des sanctions s'ils ont mis trop de temps. C'est également lors de cette phase que sont résolues, entre autres, les actions spéciales des Ennemis (pour plus de détail sur l'ordre du Tour, voir page 14).

PLATEAU DE JOUEUR, LANCEUR ET PIONS DONNÉES

Le Plateau de Joueur fait office de centre de commandement pour tout ce que vous allez accomplir dans le jeu. Il indique le Corps actuellement occupé par votre esprit, les Données disponibles sur votre Lanceur, qui peuvent servir à lancer des Schémas, ainsi que d'autres informations importantes.



1. **Case Corps** : Le Marcheur, votre Corps par défaut, est directement imprimé dans cette case. Elle pourra par la suite recevoir des cartes Corps Avancé.
2. **Piste Intégrité** : Elle indique votre Intégrité actuelle (grâce à un marqueur Universel) et maximale (grâce à un Régulateur d'Intégrité). L'Intégrité représente votre santé. Chaque fois que vous **gagnez** ou **perdez** de l'Intégrité, déplacez le marqueur du montant correspondant.
3. **Piste Trace** : Elle représente votre degré de visibilité vis-à-vis de l'IA hostile. Le marqueur Universel indique combien de dés de Joueurs (🎲) vous allez **jeter** pendant l'étape Jet de Trace.

4. **Pistes Atout** : Elles indiquent le nombre d'Atouts de chaque type dont vous disposez.
5. **Lanceur** : Il contient les pions Données, ainsi que les Schémas préparés qui pourront être lancés lors de l'étape Lancement.
 - 5a. Cases Données en Surbrillance : Ces cases sont **remplies** à l'aide de pions Données lors de l'étape Remplissage du Lanceur.
 - 5b. Cases Données Verrouillées/Déverrouillées : Par défaut, les 4 cases de la colonne de droite du Lanceur sont verrouillées (avec des 🔒). Vous devez dépenser des EXP (🧠) pour les déverrouiller. Notez que ces cases sont également en Surbrillance ce qui signifie qu'une fois déverrouillées, elles seront **remplies** avec des pions Données pendant l'étape Remplissage du Lanceur.
6. **Case Données Essentielles** : Lorsqu'une icône ⚡ apparaît dans un Schéma, vous devez utiliser un pion Données du même type que celui de votre case Données Essentielles.
7. **Vidage de Données** : Tous les pions Données **vidés** ou **gagnés** sont placés ici. Quand vous devez piocher un pion Données et que votre Sac est vide, remplissez-le d'abord avec tous les pions de la tuile Vidage de Données.
8. **Case carte Augmentation** : C'est là que sont placées vos cartes Augmentation **équipées**.
9. **Case carte Protocole d'Apprentissage** : Cette case peut recevoir une carte Protocole d'Apprentissage.
10. **Case carte Ennemi** : C'est là que sont placées les cartes Ennemi **attachées**.

Pions Données

Dans *Tamashii*, on distingue 6 types des pions Données : 4 pions Données de Base et 2 pions spéciaux. Un pion Données ne génère aucun effet de lui-même, mais s'il est correctement placé sur le Lanceur, il peut devenir un Schéma très puissant.

Pions Données de Base



Les pions Données de Base sont les plus courants et servent à diverses choses dans le jeu.

Pions Données Spéciaux



Pions Données Corrompus : Il s'agit de Données non désirées, qui sont généralement **gagnées** quand les joueurs sont **réinitialisés** ou utilisent des effets pour **Dérouter** des Ennemis. L'échec de certains objectifs sur les cartes Scénario peut également entraîner le **gain** de Données Corrompus.

Ces pions bloquent les cases Données sur les Lanceurs des joueurs. En règle générale, les Schémas n'utilisent pas de pions Données Corrompus. De plus, chaque Scénario possède sa propre réserve de Données Corrompus (stockées sur la piste Temps) : quand les joueurs doivent **gagner** de nouveaux pions et que la réserve est vide, appliquez les instructions de la fiche de Scénario (cela entraîne généralement l'échec du Scénario). Les pions Données Corrompus sont associés à trois règles TRÈS importantes que les joueurs ne doivent jamais oublier :

1. Quand vous **gagnez** un pion Données Corrompus, vous devez le prendre dans la réserve de Données Corrompus sur la piste Temps.
2. Quand vous défaussez (pas quand vous le **videz**) un pion Données Corrompus, il ne retourne pas dans la réserve de la piste Temps, mais est remis dans la boîte de jeu.
3. À la fin de l'étape Lancement, vous devez **vider** tous les pions Données Corrompus de votre Lanceur.



Pions Données Ouvertes : un type de Données rare et puissant. Vous pouvez **gagner** ce pion en dépensant des EXP (🧠) lors d'une Amélioration. Ce pion peut être utilisé de 2 façons :

1. Il peut servir à remplacer n'importe quelles Données de Base, quelle que soit la situation (tous types de Schémas, de Tests ou de Vidage de pions).
2. Certains Schémas particulièrement puissants nécessitent des pions Données Ouvertes. Il s'agit généralement d'Augmentations à usage unique, de Piratages ou de Schémas liés au Scénario, dont les effets sont décrits sur la fiche ou les cartes du Scénario.

NOTE : Tout effet de jeu qui force les joueurs à **vider** ou défausser des pions Données de Base d'un type donné n'affecte pas les pions Données Ouvertes.



Exemple d'utilisation de pion Données Ouvertes dans le Schéma d'Atout de Base.



Icône Données Essentielles : Dans *Tamashii*, on distingue quatre types de Données de Base. Votre type principal est déterminé par votre pion Données Essentielles. On retrouve cette icône dans de nombreux Schémas. Afin de connaître le type de pion Données que vous devez utiliser à la place de cette icône, reportez à votre pion Données Essentielles.

Un pion Données Essentielles peut être changé par l'effet de certains éléments de jeu. Quand vous changez de pion Données Essentielles, retournez celui en votre possession ou remplacez-le par l'autre pion.



Icône Données au Choix : Cet icône se rencontre surtout dans les Schémas et indique que vous pouvez utiliser n'importe quel pion Données de Base (vous ne pouvez cependant pas utiliser de pion Données Corrompues).

Vous pouvez utiliser un pion Données Ouvertes à la place de pions Données Essentielles ou Données de Base (tous types).

Mots-clés liés aux pions Données :

- « **Gagner un pion** » – Prenez le pion dans la réserve Neutre et placez-le dans votre Vidage de Données.
- « **Vider un pion** » – Prenez le pion sur votre Lanceur et placez-le dans votre Vidage de Données.
- « **Défausser un pion** » – Prenez le pion sur votre Lanceur (sauf indication contraire) et placez-le dans la réserve Neutre.
- « **Préparer X** » – Prenez X pions dans votre Sac de Données et placez-les dans des cases vides de votre choix du Lanceur. Commencez par en prendre le nombre requis, puis choisissez comment vous les disposez sur le Lanceur.
- « **Programmer X** » – Déplacez X fois des pions Données sur votre Lanceur. Voir ci-dessous.

PROGRAMMATION, SCHEMAS ET LANCEMENT

Pour que vos pions Données fonctionnent, ils doivent d'abord être organisés de façon spécifique sur votre Lanceur. Cette organisation est appelée Schéma. Les différents Schémas constitués de pions Données forment la base de la plupart des actions de *Tamashii*. Une fois établi, un Schéma doit être **lancé** (voir plus loin).

Les Données doivent être organisées correctement afin de produire des Schémas. Dans *Tamashii*, la **Programmation** s'effectue en déplaçant les pions Données sur la grille de votre Lanceur. Les joueurs résolvent cette tâche tous les Tours, lors de l'étape Programmation. Il existe deux façons de déplacer

les pions : le **glissement** et la **permutation**. Aucun de ces deux déplacements ne peut s'effectuer en diagonale. Le **glissement** permet de déplacer 1 pion de 1 case.

La **permutation** permet d'échanger les positions de 2 pions Données adjacents. Le nombre de déplacements (*glissements/permutation*) dont vous disposez lors de l'étape Programmation est déterminé par la valeur Programmation (PRO) de votre Corps.

Voir page 14 pour un exemple de programmation.

En dehors de l'étape Programmation, il existe d'autres actions, appelées « **Programmer X** », qui permettent de **programmer** les Données, X correspondant au nombre de déplacements que vous pouvez effectuer lors de la résolution de cette action.

Schémas – Détails

Tous les Schémas du jeu partagent un même cadre, indiqué par , et sont accompagnés du mot-clé « Lancement » et/ou de l'icône Lancement (). Pour créer un Schéma, vous devez disposer les pions Données exactement comme indiqué sur celui-ci. Les rotations sont autorisées, comme le montre l'exemple de la page suivante. Notez qu'un cadre vide à l'intérieur d'un Schéma ne correspond pas nécessairement à une case de Données vide à côté du Schéma créé, comme le montre l'exemple de la page suivante.

Schémas de Base

Il existe 9 Schémas de Base que les joueurs peuvent **lancer** en toutes circonstances. Ils sont divisés en huit Schémas d'Atout et un Schéma d'EXP.

Schémas d'Atout



Schémas d'Atout Longs



Schéma d'EXP



En explorant le monde de *Tamashii*, vous découvrirez de nombreux autres Schémas sur divers éléments de jeu, tels que les cartes Ennemi, Augmentation de Faction, Scénario, Protocole d'Apprentissage, etc.

Lancement des Schémas

Les Schémas peuvent être **lancés** pendant la phase d'Action, lors de l'étape Lancement. C'est le seul moment du Tour où, en suivant les règles de base, il est possible de **lancer** un Schéma. Toutefois, les effets de certains éléments de jeu pourront permettre d'outrepasser cette règle.

Quand un Schéma est **lancé**, effectuez les étapes suivantes :

1. **Videz** tous les pions utilisés dans le Schéma (placez-les sur votre tuile Vidage de Données).
2. Résolvez les effets du Schéma **lancé**.

Lors de cette étape, chaque Schéma disponible ne peut être **lancé** qu'une seule fois. Il est cependant possible de **lancer** plusieurs Schémas différents. Ces Schémas sont les suivants :

- Les Schémas d'Augmentation (vous pouvez **lancer** plusieurs Schémas d'Augmentation s'ils sont issus de cartes Augmentation différentes).
- Les Piratages () ou les Déroutes () de l'Ennemi Prioritaire (vous pouvez en **lancer** deux, voire trois différents, mais de la même carte).
- Les Schémas de Base (vous pouvez lancer plusieurs Schémas de Base différents. N'oubliez pas que si vous lancez un Schéma d'Atout Long, vous ne bénéficiez pas de l'effet du Schéma standard).
- Chaque Schéma situé dans un autre endroit (par exemple sur une carte ou une fiche Scénario).

Certains Schémas (ceux avec  ou ) peuvent se révéler similaires à d'autres Schémas disponibles. Vous pouvez **lancer** 2 Schémas différents constitués des mêmes pions Données du moment qu'ils sont issus de 2 sources différentes.



Important ! Les Schémas peuvent être **lancés** quelle que soit leur orientation, du moment que les pions restent dans le même ordre (en d'autres termes, vous pouvez les faire pivoter à 90/180/270°). Les motifs composés de pions sur plusieurs lignes ne peuvent pas être inversés comme dans le reflet d'un miroir (voir exemple ci-dessus). Notez que ce n'est pas parce qu'une case Données de la grille de Schéma sur la carte Corps est vide que la case correspondante du Lanceur doit l'être elle aussi.

CONSTRUCTION DES SACS ET MÉCANIQUES DES PIONS DONNÉES

Chaque joueur dispose de sa propre réserve de pions Données, qui peut évoluer au cours de la partie. Les joueurs peuvent construire et optimiser leur réserve en **gagnant** de nouveaux pions et en défaussant ceux dont ils ne veulent plus. Quand la réserve Neutre d'un pion Données spécifique est épuisée, il n'est plus possible de **gagner** ce pion. La gestion de votre réserve de pions Données constitue l'un des aspects cruciaux de *Tamashii*. La réserve de pions Données est répartie en 3 endroits différents et chaque pion Données va aller de l'un à l'autre.

1. **Sac de Données** : C'est de là que vous allez piocher les pions à placer sur votre Lanceur. Il s'agit, en quelque sorte, d'une « pioche ».
2. **Lanceur** : C'est l'endroit qui contient les pions actuellement actifs et prêts à l'utilisation. Tout pion **lancé** ou **vidé** d'un Lanceur est placé sur la tuile Vidage de Données. Le Lanceur peut être comparé à votre « main active ».
3. **Vidage de Données** : L'endroit où vont les pions Données récemment utilisés. Les pions de la tuile Vidage de Données sont remis dans le Sac de Données dès que ce dernier est vide.

Règle d'Or du Sac de Données

Chaque fois que vous devez piocher un pion dans votre Sac de Données et que ce dernier est vide, remettez-y tous les pions Données situés sur votre tuile Vidage de Données et continuez de piocher.

ATOUTS – BOUCLIER, MÉMOIRE, PUISSANCE ET RELANCE

Utiliser les pistes Atout

Les pistes Atout servent à indiquer combien vous possédez de chacun de ces Atouts. Chaque fois que le jeu vous demande de :

- **Gagner un Atout** : Faites monter le marqueur Universel sur la piste Atout correspondante.
- **Perdre un Atout** : Faites descendre le marqueur Universel sur la piste Atout correspondante.

Vous pouvez également **dépenser** vos Atouts de diverses manières. **Dépenser** un Atout implique également de faire descendre le marqueur Universel sur la piste Atout correspondante. Contrairement aux pertes, les dépenses d'Atout résultent toujours d'un choix du joueur. Vous ne pouvez pas dépenser un Atout que vous ne possédez pas.

Les joueurs peuvent obtenir des Atouts en **lançant** des Schémas de Base. Chaque fois que vous **lancez** un Schéma de Base associé à l'un de ces Atouts, faites monter de 1 case le [heart] de la piste correspondante (ou de 2 cases si vous avez lancé un Schéma Long). Un joueur ne peut pas détenir plus de 5 Atouts de chaque type, et jamais moins de 0. Certaines Augmentations ou tuiles District, ainsi que d'autres effets, peuvent également fournir des Atouts aux joueurs.



Bouclier : Les Boucliers vous protègent des pertes d'Intégrité ([heart]) quand vous **subissez** des Blessures ([heart]). Chaque fois que vous devez **subir** une ou plusieurs Blessures, vous pouvez activer vos Boucliers. Si vous le faites, pour chaque [heart] que vous devriez **subir**, **dépensez** 1 Bouclier à la place, dans la limite de nombre de Boucliers dont vous disposez. Une fois votre dernier Bouclier dépensé, vous **subissez** toute [heart] non annulée restante. Vous pouvez décider de ne pas **dépenser** de Boucliers et de **perdre** de l'Intégrité à la place.

Vous ne pouvez pas avoir recours à vos Boucliers de façon partielle : si vous faites le choix de les dépenser, vous devez annuler autant de [heart] que possible.

Exemples de **dépenses** de Boucliers :

Exemple 1 : Un joueur qui dispose de 1 Bouclier **subit** 2 [heart]. Le joueur peut soit **dépenser** 1 Bouclier et **réduire** son [heart] de 1, soit ne pas **dépenser** de Boucliers et **réduire** son [heart] de 2.

Exemple 2 : Un joueur qui dispose de 3 Boucliers **subit** 2 [heart]. Le joueur peut soit **dépenser** 2 Boucliers pour ne pas **réduire** son [heart], soit ne pas **dépenser** de Boucliers et **réduire** son [heart] de 2. Il ne peut pas décider de **dépenser** 1 Bouclier et de **réduire** son [heart] de 1.



Mémoire : La Mémoire vous permet de vous **équiper** de nouvelles Augmentations et vous aide à contrôler votre réserve de pions Données. Quand vous résolvez une Amélioration (voir page 13), vous pouvez **dépenser** une quantité de Mémoire égale à la valeur indiquée dans le coin inférieur droit de la carte Augmentation pour vous **équiper** de celle-ci. Vous pouvez également **dépenser** 1 Mémoire soit pour **gagner** 1 pion Données de Base de votre choix (prenez-le dans la réserve Neutre pour le placer dans votre Vidage), soit défausser 1 pion Données de Base de votre choix (remettez-le dans la réserve Neutre). Ces effets peuvent être utilisés plusieurs fois au cours d'une même Amélioration, du moment que vous disposez de Mémoire à **dépenser**.



Puissance : La Puissance peut être utilisée pour vous donner un avantage en Combat rapproché. Avant de **jeter** les dés, lors de l'étape Jet d'Attaque, vous pouvez **dépenser** de la Puissance pour ajouter plus de dés de Joueur ([die]) à la réserve. Ajoutez 1 dé de Joueur pour chaque Puissance **dépensée**.



Relance : Les Relances sont utilisées pour modifier les résultats de diverses actions des joueurs au cours de la partie. Après un jet de dés, vous pouvez, pour chaque Relance que vous **dépensez**, **relancer** 1 [die] (par exemple, si vous **dépensez** 3 Relances, vous pouvez **relancer** 3 dés d'un même jet). Vous pouvez les utiliser aux moments suivants :

- Votre étape Jet de Trace.
- Votre étape Jet d'Attaque.
- Tout autre effet qui utilise des [die], tel que les Augmentations, les Tests et les jets de dés liés au Scénario.

Chaque jet ne peut être influencée qu'une seule fois par des Atouts de Relance, mais **dépenser** des Relances n'interfère pas avec les autres sources permettant de **relancer** des dés (par exemple, vous pouvez utiliser une Augmentation qui vous permet de **relancer** un dé lors de l'étape Jet de Trace, puis **dépenser** 1 Atout de Relance pour le **relancer** une nouvelle fois).

Tous les Atouts sont personnels, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser une de vos Relances pour **relancer** le dé d'un autre joueur, ou vos Boucliers pour annuler les Blessures qu'il **subit**. Certaines Augmentations de Classe peuvent permettre de contourner cette règle.

CARTES CORPS

Les Corps sont des enveloppes que votre esprit peut **occuper**, vous ancrant ainsi dans le monde physique et vous permettant de bénéficier de capacités supplémentaires qui vous aideront au cours de vos aventures. Au début du jeu, tous les joueurs possèdent un Corps de Marcheur de base, imprimé sur leur Plateau de Joueur. Il est cependant possible d'**occuper** un Corps Avancé en plaçant une carte Corps Avancé dans la case Corps.



Carte Corps.

1. **Nom**
2. **Capacité spéciale du Corps.** Utilisable une seule fois par tour.
3. **Cadres de Combat :** Effets PRO et PRO utilisés lors de la phase de Combat.
4. **Déplacement :** Nombre de tuiles District que vous pouvez franchir lors de l'étape Déplacement et Trace.
5. **Attaque :** Nombre de PRO que vous **jetez** lors de l'étape Jet d'Attaque.
6. **Programmation :** Nombre de déplacements sur votre Lanceur (**glissements** ou **permutations**) que vous pouvez effectuer lors de l'étape Programmation.
7. **Coût :** Le Schéma que vous devez **lancer** afin d'**occuper** ce Corps depuis le Marché des Corps.

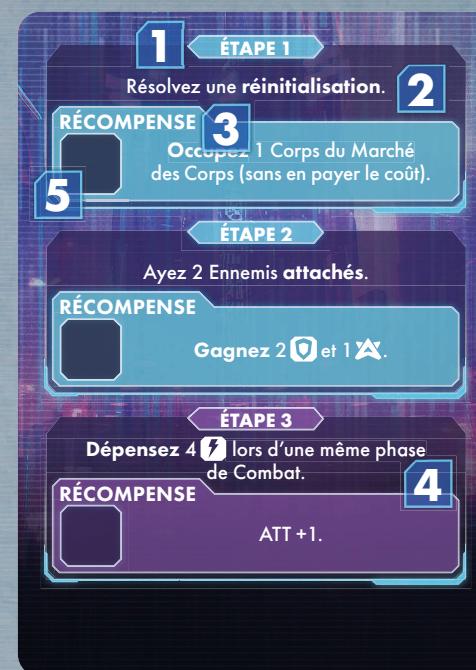
Occuper un Corps

Il est toujours possible d'accéder au Marché des Corps, quel que soit le District dans lequel vous vous trouvez. Chaque carte Corps Avancé dispose d'un Schéma qui indique le coût pour l'**occuper**. Si vous **lancez** le Schéma lors de votre étape Lancement, vous **occupez** ce Corps en plaçant la carte correspondante dans la case Corps de votre Plateau de Joueur. Sur le Plan, remplacez la figurine ou silhouette de votre Personnage par celle du nouveau Corps. Quand vous **occupez** un nouveau Corps issu du Marché des Corps, piochez une nouvelle carte du paquet Corps afin de remplir le Marché.

Vous pouvez avoir un maximum de 2 cartes Corps Avancé à la fois, mais une seule est **active** (celle placée au-dessus). Vous pouvez changer de Corps **actif** en utilisant l'effet « **occuper** » (le plus accessible se trouvant sur la tuile Abri, disponible dans tous les Scénarios). Lorsque vous le faites, échangez simplement vos deux cartes Corps Avancé. Vous disposez immédiatement des caractéristiques et des capacités de votre nouvelle carte Corps **active**. Si vous possédez une carte Corps Avancé, vous ne pouvez plus **occuper** votre Corps de Marcheur (sauf en cas de **réinitialisation** et de perte de votre carte Corps Avancé).

CARTES PROTOCOLE D'APPRENTISSAGE

Dans le monde de Tamashii, les programmes avancés d'apprentissage automatisé et les manuels d'instruction destinés à approfondir vos connaissances sont monnaie courante. En termes de jeu, les Protocoles d'Apprentissage peuvent être considérés comme des quêtes annexes. Lors d'un Scénario, chaque joueur a accès à une (et une seule !) carte Protocole d'Apprentissage. Ces cartes vont permettre aux joueurs de gagner des Atouts, des EXP ou de déverrouiller des capacités spéciales supplémentaires.



Carte Protocole d'Apprentissage.

1. **Nombre d'étapes :** Les Protocoles d'Apprentissage sont divisés en 3 étapes. Vous devez les compléter l'une après l'autre afin d'obtenir les récompenses.
2. **Objectif :** Cette condition doit être remplie pour recevoir la récompense et passer à l'étape suivante.
3. **Récompense :** Vous la recevez immédiatement après avoir rempli l'objectif, quelle que soit la phase en cours.
4. **Récompense permanente :** Après avoir rempli toutes les étapes du Protocole d'Apprentissage, vous avez accès à une nouvelle capacité que vous pourrez utiliser jusqu'à la fin du jeu.
5. Un emplacement de marqueur Universel (PRO) qui sert à indiquer votre progression.

Compléter les étapes des Protocoles d'Apprentissage

Les cartes Protocole d'Apprentissage possèdent 3 étapes qui peuvent être remplies. Les deux premières contiennent des bonus à utilisation unique, tandis que la troisième déverrouille une capacité spécifique à chaque carte Protocole d'Apprentissage. Cette capacité peut être utilisée dès qu'elle est acquise. Les étapes des Protocoles d'Apprentissage doivent toujours être résolues dans l'ordre, de la première à la troisième (vous devez avoir complété la première avant de résoudre la seconde, etc. Toutefois, si vous remplissez les conditions de 2 étapes consécutives, rien ne vous empêche de compléter les deux en même temps). Une étape peut être complétée à tout moment et la résoudre ne coûte rien : vous devez simplement en remplir les conditions.

Après avoir complété la première étape, indiquez la récompense reçue avec un PRO . Pour les suivantes, faites simplement descendre le PRO au fur et à mesure. Une fois que vous avez complété l'étape 3 de votre Protocole d'Apprentissage, vous ne pouvez plus résoudre d'autres étapes ou de Protocoles d'Apprentissage.

CLASSES, FACTIONS ET CARTES AUGMENTATION

Classes et Factions

Dans *Tamashii*, chaque joueur est défini par une Classe. Les Classes permettent d'individualiser les Personnages et disposent chacune de leur propre paquet Augmentation de Classe, qui leur est réservé. Chaque Classe possède également une Augmentation de départ coopérative qui permet d'aider les autres joueurs. On distingue quatre Classes dans le jeu : Fauqueur, Bagarreur, Chuchoteur et Fraudeur.

Il existe également diverses Factions dans le monde de *Tamashii*. Les Factions représentent des groupes de survivants qui possèdent chacun leurs propres buts et caractéristiques. Les joueurs pourront parfois interagir avec certaines de ces Factions en accomplissant diverses actions au cours des Scénarios. Elles permettent notamment d'acquérir les cartes Augmentation de Faction, différents équipements propres à chaque Faction, que les joueurs pourront obtenir au cours de la partie. Ces cartes sont accessibles à tous les joueurs et peuvent être échangées. La boîte de base présente quatre Factions : les Spartiates, les Ninkyo, les Chercheurs et les Plébéiens.

Cartes Augmentation

Les cartes Augmentation représentent de la cybernétique, des armes ou de la technologie avancée que l'on peut trouver dans le monde de *Tamashii*. Vous pouvez les considérer comme de l'équipement ou des capacités spéciales. Chacune dispose d'effets spéciaux qui parfois remplacent ou modifient les règles de base.

Important : Les règles des cartes Augmentation prennent le pas sur celles de ce livret.



Carte Augmentation de Classe

Carte Augmentation de Faction

1. **Nom**
2. **Timing**
3. **Effet d'Augmentation** : peut aussi contenir une précision sur le timing. N'oubliez pas que l'utilisation d'une Augmentation relève toujours du choix du joueur.
4. **Coût en Mémoire** : la quantité de ⚡ à dépenser pour équiper cette Augmentation. Seules les Augmentations équipées peuvent être utilisées (voir Amélioration, page 13).
5. **Classe/Faction** : Chaque Augmentation est attribuée à une Classe spécifique ou peut être acquise auprès d'une Faction donnée.
6. **Schéma** : Le Schéma à lancer pour appliquer l'effet de l'Augmentation. Seules les Augmentations de Faction disposent de Schémas.
7. **Cadre de Combat** : Certaines Augmentations peuvent être activées par des symboles ⚡ lors de la phase de Combat. Seules les Augmentations de Classe peuvent disposer de Cadres de Combat.

Dans *Tamashii*, on trouve 2 types d'Augmentations : les Augmentations de Classe, qui sont spécifiques à certains joueurs, et les Augmentations de Faction, qui sont accessibles à tous et qui peuvent être transmises à d'autres joueurs. Les joueurs ne peuvent pas s'échanger d'Augmentations de Classe ! Pour plus de détails sur les échanges, voir Amélioration, page 13.

Acquérir des Augmentations

Dans *Tamashii*, les Augmentations s'obtiennent de façon différente, selon leur type :

- **Les Augmentations de Classe** sont généralement obtenues lors de l'Amélioration, en dépensant des EXP. Quand vous dépensez 2 EXP, vous pouvez piocher 2 Augmentations de votre Classe et en conserver une. L'autre est remise au bas de son paquet.
- **Les Augmentations de Faction** peuvent être acquises via des effets de tuiles District. Quand vous résolvez l'effet d'une tuile Répare de Faction, piochez 1 carte du paquet Augmentation de cette Faction.

Équiper des Augmentations

Les Augmentations possèdent 2 statuts : **équipé** (prêt à l'emploi) et **non équipé**. Pour utiliser une Augmentation **non équipée**, le joueur doit d'abord s'en équiper (lors de l'étape Amélioration de la phase de Planification) en dépensant autant de ⚡ que la valeur Coût en Mémoire de la carte. Une fois équipée, la carte conserve ce statut et peut être utilisée plusieurs fois.

Toute Augmentation nouvellement acquise ou échangée arrive **non équipée** dans les mains de son nouveau propriétaire.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Augmentations, équipées comme non équipées, que vous pouvez posséder. Toutefois, seules les Augmentations équipées peuvent être placées dans la case Augmentation du Plateau de Joueur. Les Augmentations non équipées sont stockées à côté du Plateau de Joueur, en faisant attention de ne pas les mélanger avec celles qui sont équipées.

Casser des Augmentations

Certaines Augmentations ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie. Si une Augmentation possède le mot-clé « Casse » dans son effet, cela indique que la carte doit être retirée de la partie une fois qu'elle a été résolue (remettez-la dans la boîte. Elle est toujours considérée comme déverrouillée pour les parties futures). Cette Augmentation ne pourra plus revenir en jeu au cours de la partie en cours.

Timing

- Phase de Planification** : Cette Augmentation ne peut être utilisée que lors de la phase de Planification.
- Phase de Combat** : Cette Augmentation ne peut être utilisée que lors de la phase de Combat.
- Lancement** : Cette Augmentation ne peut être utilisée que lors de l'étape Lancement.
- À tout moment** : Cette Augmentation peut être utilisée dès que ses conditions sont remplies, quelle que soit la phase en cours.
- Passive** : L'effet de cette Augmentation s'applique en permanence.

Certaines Augmentations possèdent un timing spécifique, indiqué dans leur cadre d'effet. TOUTES les Augmentations de Faction s'utilisent pendant l'étape Lancement, car toutes nécessitent un Schéma pour être activées.

PLAN

Tuiles District

Le Plan de *Tamashii* est constitué de tuiles District qui représentent les parties ou les quartiers des cités futuristes dans lesquelles se déroulent les Scénarios. Le Personnage de chaque joueur (représenté par une silhouette ou une figurine) doit se trouver en permanence sur une tuile District.



Tuile District

1. **Nom**
2. **Numéro de tuile unique**
3. **Valeur de Trace d'Entrée** : **Accroissez** votre Trace (🌀) de cette valeur quand vous vous **déplacez** sur cette tuile District lors de l'étape Déplacement et Trace.
4. **Valeur de Trace Stationnaire** : **Accroissez** votre Trace de cette valeur quand vous décidez de ne pas vous **déplacer** lors de l'étape Déplacement et Trace.
5. **Effet de tuile District** : Si vous vous trouvez sur cette tuile, vous pouvez en résoudre l'effet lors de l'étape Effet de District.

NOTE : Les effets de nombreuses tuiles District comportent divers mots-clés. La meilleure façon de les mémoriser est de se reporter à la dernière page de ce livret.

Se déplacer et révéler des tuiles District

Chaque Tour, lors de l'étape Déplacement et Trace, vous avez la possibilité de **déplacer** une fois votre Personnage. Pour cela, vérifiez la valeur de Déplacement (DEP) de votre Corps **actif**. Elle indique la portée de votre **déplacement**, à partir de la tuile où vous vous trouvez. Pour vous **déplacer**, choisissez une tuile située dans la portée de votre **déplacement** et placez-y votre Personnage.

Important : Les tuiles District face cachée limitent la portée de votre **déplacement**. Vous ne pouvez pas traverser une tuile face cachée sans vous y arrêter. Si vous possédez une DEP de 3 et que toutes les tuiles adjacentes sont face cachée, vous ne pouvez que vous **déplacer** sur une de ces tuiles voisines et vous y arrêter. Quand vous entrez sur une tuile District face cachée, vous devez immédiatement vous arrêter et la **révéler**. Quand vous **révélez** une tuile District, commencez par **révéler** (en le retournant) un pion Exploration (🔍), si la tuile en contient un, et résolvez-le. **Révélez** ensuite la tuile District elle-même. Il arrive parfois que les tuiles contiennent d'autres éléments de jeu. Ceux-ci ne doivent pas être défaussés d'une Tuile **révélée**, sauf indication contraire dans les règles spéciales.

Important ! Si vous révéléz un Repaire de Faction, prenez le paquet Augmentation de Faction correspondant dans la boîte, mélangez-le et mettez-le dans la zone de jeu.

Vous pouvez également décider de ne pas vous **déplacer** lors de l'étape Déplacement et Trace. Dans un tel cas, votre Personnage reste sur la tuile District qu'il occupe (appelée tuile District actuelle).

Quel que soit votre choix, vous devez accroître votre Trace (🌀). Si vous **déplacez** votre Personnage, **accroissez** votre Trace de la valeur de Trace d'Entrée (la violette) de la tuile sur laquelle vous entrez. Si vous restez sur la même tuile District, **accroissez** votre Trace de sa valeur de Trace Stationnaire (la rouge).

Le monde, infesté de hordes de bots envoyées par l'IA, est un endroit extrêmement dangereux. Pour cette raison, vous devez explorer les Districts avec la plus grande prudence et éviter de vous rendre dans des lieux inconnus de façon irréfléchie.

Cependant, si vous restez sur place, vous êtes plus facilement repérable. Par conséquent, rester constamment en mouvement devrait vous faciliter les choses.

Pions Exploration



Les pions Exploration sont des bonus à usage unique destinés au joueur qui **révèle** une tuile District face cachée. Lors de la mise en place de chaque Scénario, des pions Exploration sont répartis, face cachée, sur des tuiles spécifiques. Lorsque vous vous **déplacez** sur une tuile contenant un pion Exploration, **révélez** celui-ci et résolvez son effet :



– gagnez 1 EXP (★).



– gagnez 1 pion Données de Base au choix (1 des 4 couleurs de base).



– gagnez 1 Puissance (⚡).



– gagnez 1 Bouclier (🛡️).



– gagnez 1 Relance (🔄).



– gagnez 1 Mémoire (🧠).

Défaussez le pion Exploration après l'avoir résolu.

Trace

Dans *Tamashii*, la Trace définit la probabilité de rencontre d'un Ennemi. Elle est représentée par la piste Trace située sur le côté gauche du Plateau de Joueur.

La Trace **s'accroît** chaque Tour lors de l'étape Déplacement et Trace. Quand vous vous **déplacez** vers un autre District, **accroissez** la Trace par la valeur de Trace d'Entrée de la tuile de destination (celle dans le cadre violet, à gauche du cadre d'effet). Quand vous décidez de ne pas vous **déplacer**, **accroissez** la Trace par la valeur de Trace Stationnaire de la tuile actuelle (celle dans le cadre rouge, à droite du cadre d'effet).

Sur la piste Trace, le seuil situé à côté du marqueur Universel (🎲) indique combien de dés de Joueur (🎲) **jeter** pendant l'étape Jet de Trace. Pour chaque résultat (🎲), piochez 1 carte du paquet Ennemi et **attachez-la** (placez-la dans la case « Carte Ennemi » de votre Plateau de Joueur ou sur le côté gauche de votre pile d'Ennemis **attachés**). Ensuite, si vous avez pioché au moins 1 Ennemi, remettez votre Trace à 0 (placez le marqueur Universel dans la case « 0 » de votre piste Trace).

Quand le marqueur Universel de votre piste Trace atteint la dernière case, piochez IMMÉDIATEMENT 2 Ennemis (quelle que soit la phase du Tour !), **attachez-les**, puis remettez votre Trace à 0.

ENNEMIS



Carte Ennemi

1. **Nom**
2. **Intégrité de l'Ennemi** (♠) – Quand elle tombe à 0, l'Ennemi est vaincu.
3. **Cadre de Base** – Appliquez cet effet quand vous obtenez ♠ sur le dé Symbole d'Ennemi.
4. **Cadre Spécial** – Appliquez cet effet quand vous obtenez ♠ sur le dé Symbole d'Ennemi.
5. **Schémas de Piratage** (🔒) – Les points faibles de l'Ennemi que les joueurs peuvent exploiter. Vous pouvez généralement les utiliser pour endommager l'Ennemi ou obtenir des ressources.
5a. **Effets de Piratage** – Appliquez cet effet quand vous lancez le Schéma situé sur sa gauche.
6. **Schéma de Déroute** (🏃) – Vous pouvez utiliser la Déroute pour instantanément défausser un Ennemi, généralement au prix d'une pénalité. Les Ennemis **Déroutés** n'accordent pas d'EXP !
6a. **Effets de Déroute** – Appliquez cet effet quand vous lancez le Schéma situé sur sa gauche.

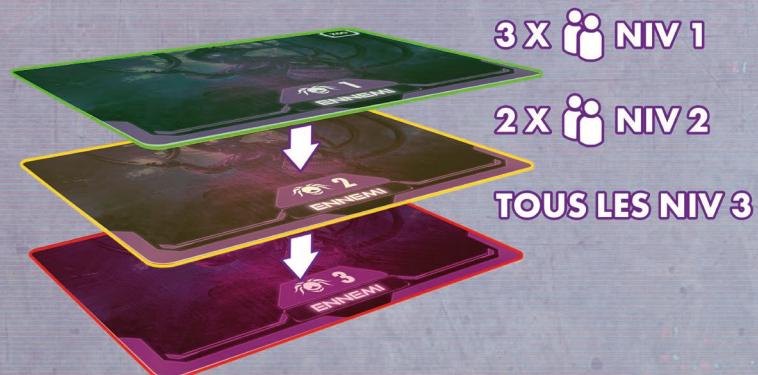
NOTE : Les Schémas ne sont lancés que lors de l'étape Lancement, jamais pendant la phase de Combat !

Mise en place du paquet Ennemi

Chaque fiche de Scénario comporte des instructions de mise en place du paquet Ennemi. N'utilisez que des cartes Ennemi déverrouillées. Voici un exemple de construction de paquet Ennemi :

- 3 x 🧑 cartes Ennemi NIV 1.
- 2 x 🧑 cartes Ennemi NIV 2.
- Toutes les cartes Ennemi NIV 3.

La composition du paquet est indiquée de haut en bas, ce qui veut dire que les premiers Ennemis piochés seront ceux de NIV 1. Ce n'est donc qu'après avoir pioché tous les Ennemis NIV 1 que vous aurez accès à ceux de NIV 2, et ainsi de suite.



Dans cet exemple d'une partie à 3 joueurs, pour créer correctement le paquet Ennemi, mélangez toutes les cartes Ennemi NIV 3 déverrouillées. Ensuite, prenez et mélangez 6 (2 x 3) cartes Ennemi NIV 2 au hasard et placez-les sur les cartes NIV 3. Enfin, prenez et mélangez 9 (3 x 3) cartes Ennemi NIV 1 au hasard et placez-les sur les autres cartes. N'utilisez que des cartes déverrouillées. Vous obtenez ainsi un paquet qui contient, en partant du haut, 9 cartes NIV 1, 6 cartes NIV 2 et toutes les cartes NIV 3 déverrouillées.

Notez que dans la plupart des Scénarios, les paquets Ennemi sont conçus pour proposer une difficulté croissante au fur et à mesure de la partie.

Attacher des Ennemis

Dans *Tamashii*, les Ennemis ne sont pas représentés sur le Plan : ils poursuivent directement les joueurs. Quand vous piochez une carte Ennemi, elle vous est **attachée**. Tous les Ennemis **attachés** forment une pile placée sur la gauche de votre Plateau de Joueur, à côté de la piste Trace. Les derniers Ennemis piochés sont placés au bas de la pile, de façon à afficher leurs informations importantes, comme indiqué sur l'image ci-dessous :



Exemple de 3 Ennemis **attachés** – Le Z.O.E. étant le dernier pioché.

L'Ennemi totalement visible, situé le plus à droite, est appelé Ennemi Prioritaire. Chaque Ennemi possède ses propres faiblesses et donc des Schémas de Piratage et de Déroute dotés d'effets divers. Les joueurs ne peuvent toutefois influencer que sur leur Ennemi Prioritaire et n'endommager que celui-ci.

Le Piratage sert surtout à endommager l'Ennemi ou à lui voler des ressources, tandis que la Déroute est utilisée pour s'en débarrasser immédiatement, généralement avec la contrepartie de gagner des Données Corrompues (🕸). Lors de l'étape Lancement, vous ne pouvez **lancer** que les Schémas de l'Ennemi Prioritaire. Cependant, si vous parvenez à **vaincre** ou défausser votre Ennemi Prioritaire, la carte située juste en dessous devient votre nouvel Ennemi Prioritaire et vous pouvez **lancer** ses Schémas, si vous en êtes capable.

Les Ennemis attachés représentent des bots qui vont constamment vous traquer, vous pourchasser à travers les Districts et vous attaquer (lors de la phase de Combat) lorsqu'ils parviennent à vous rattraper. À la fin du combat, vous faites de votre mieux pour leur échapper. Par conséquent, avoir des Ennemis **attachés** n'empêche pas les joueurs de se déplacer sur le Plan et de se livrer à d'autres activités.

Endommager et vaincre des Ennemis

Chaque fois que vous **infligez** des Dégâts (♣) à votre Ennemi Prioritaire, indiquez-les avec des marqueurs Dégât. Les Ennemis conservent les Dégâts qui leur ont été **infligés**, ce qui signifie que vous pouvez endommager un Ennemi pendant la phase de Combat, puis, lors du Tour suivant, lui **infliger** d'autres ♣ lors de l'étape Lancement grâce à votre Augmentation de Faction, pour finalement le **vaincre** lors de la prochaine phase de Combat.

Un Ennemi dont l'Intégrité tombe à 0 est **vaincu** : défaussez-le et gagnez 1 marqueur EXP (🏆). Les Ennemis défaussés d'une autre façon ne sont **PAS vaincus** et n'octroient pas de 🏆 au Personnage.

Les Ennemis défaussés forment une pile face visible placée à côté du paquet Ennemi.

RÉINITIALISATION

Quand votre Intégrité est **réduite** à 0, vous devez résoudre une **réinitialisation**. Aussi négative qu'elle puisse paraître, la **réinitialisation** est une partie intégrante du jeu qui peut survenir dans tous les Scénarios. Quand vous êtes **réinitialisé**, résolvez les étapes suivantes :

- **Jetez** 1 dé Symbole d'Ennemi.
 - Si vous obtenez , défaussez votre Corps **actif** (si vous avez une carte Corps) et placez-la au bas du paquet Corps. Si vous possédez une autre carte Corps, elle devient votre nouveau Corps **actif**. Sur le plan, remplacez la silhouette ou la figurine de votre Personnage par celle correspondant à votre nouveau Corps. Si vous n'avez pas d'autre carte Corps, vous revenez dans le Corps imprimé sur votre Plateau de Joueur.
 - Si vous obtenez , ne défaussez pas votre carte Corps active.
- **Gagnez** 2 pions Données Corrompues () issus de la réserve de Données Corrompues de la piste Temps (placez-les dans votre Vidage).
- **Videz** tous les pions Données de votre Lanceur.
- Défaussez tous vos Ennemis **attachés**.
- Remettez votre Trace à 0.
- Remettez votre Intégrité () à sa valeur maximale (placez le marqueur Universel dans le Régulateur d'ITG).
- Placez votre Personnage sur la tuile District Abri.

Le joueur qui a résolu la réinitialisation saute toutes les autres activités de la phase en cours du Tour.

AMÉLIORATION

À tout moment de la phase de Planification, vous pouvez Améliorer votre Personnage de diverses façons :

- **Dépenser** de la Mémoire () :
 - **Dépensez** 1 Mémoire pour défausser 1 pion Données de votre Lanceur et le placer dans la réserve Neutre (exception : les pions Données Corrompues  ne sont pas renvoyés à la réserve de Données Corrompues, voir page 6).
 - **Dépensez** 1 Mémoire pour **gagner** 1 pion Données de Base de votre choix (placez-le dans votre Vidage).
 - **Dépensez** de la Mémoire pour **équiper** une Augmentation (le coût en Mémoire est indiqué sur chaque carte Augmentation).
- Échanger des Augmentations de Faction : échangez des Augmentations de Factions avec d'autres joueurs (quelle que soit votre position sur le Plan !). Les Augmentations **équipées** deviennent **non équipées** lorsqu'elles sont échangées. Les Augmentations de Classe ne peuvent pas être échangées.
- **Dépensez** des EXP () pour des Améliorations. Pour dépenser de l'EXP, défaussez 2 marqueurs EXP et choisissez l'une des options ci-dessous :
 - **Accroissez** votre  maximale de 1 (avancez le régulateur d'ITG de 1 case). Accroissez également votre  actuelle de 1.
 - **Déverrouillez** 1 : défaussez 1 pion Verrou () de votre Lanceur.
 - **Gagnez** 1 pion Données Ouvertes () et placez-le dans votre Vidage.
 - Piochez 2 cartes de votre paquet Augmentation de Classe. Conservez-en 1 et placez l'autre au bas du paquet.

Si vous le souhaitez, vous pouvez **dépenser** toute votre Mémoire et vos EXP lors d'une seule et même phase de Planification. Le nombre de fois où vous pouvez utiliser chacune des options présentées ci-dessus n'est pas limité.



ORDRE DU TOUR

PHASE DE PLANIFICATION (RÉSOLUE SIMULTANÉMENT)

La phase de Planification constitue la préparation initiale du Tour. Elle est résolue simultanément par tous les joueurs (lors de cette phase, vous et vos coéquipiers planifiez votre Tour et vos actions).

1. **Étape Jet de Trace :** (sautez cette étape lors du premier Tour de la partie, car les joueurs ont tous une Trace de 0 !)

Lors de cette étape, chaque joueur **jette** autant de dés de Joueur que le nombre indiqué sur le seuil de la piste Trace. Pour chaque , piochez et **attachez** 1 Ennemi (notez que le résultat  ne fait pas piocher d'Ennemi). Si vous piochez au moins un Ennemi à la suite de ce jet de dés, remettez votre Trace à 0 (placez le marqueur Universel dans la case la plus basse). Quand vous **attachez** des Ennemis, disposez-les dans la case appropriée sur la gauche de votre Plateau de Joueur (voir Attacher des Ennemis, page 12).

Même si cette étape est résolue en simultané, les Ennemis doivent néanmoins être piochés dans l'ordre du Tour, en commençant par le Premier Joueur.

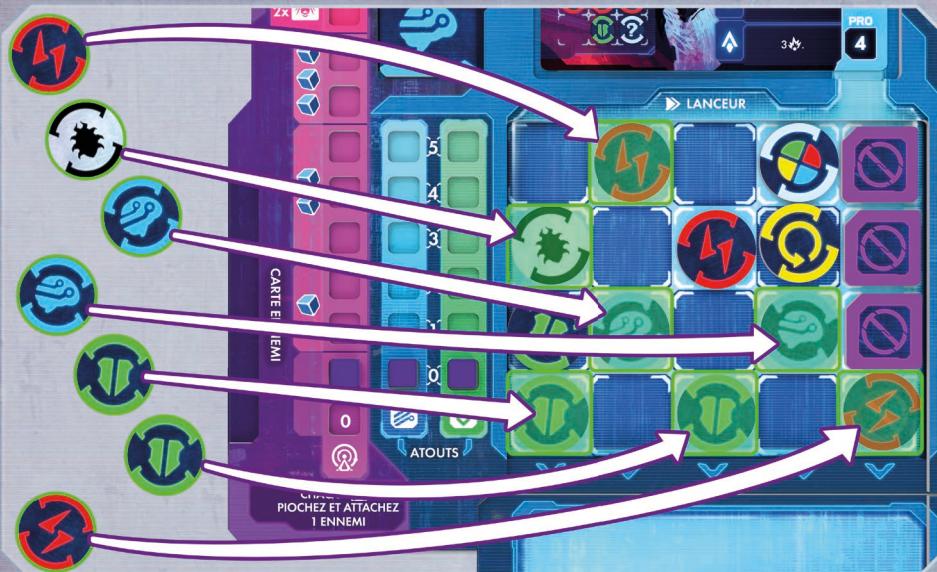
2. **Étape Remplissage du Lanceur :** tous les joueurs **remplissent** leur Lanceur simultanément. Les joueurs piochent des pions Données dans leur Sac de Données, un à la fois, et les placent sur des cases Données en Surbrillance vides. Le Lanceur est rempli de haut en bas et de gauche à droite.

Seules les cases Données en Surbrillance vides sont **remplies** ! Lors de cette étape, si votre Sac de Données se retrouve vide, prenez tous les pions Données de votre Vidage et mettez-les dans votre Sac avant de reprendre le remplissage.

3. **Étape Programmation :** Tous les joueurs peuvent, simultanément, déplacer les pions sur leur Lanceur. La valeur de Programmation (PRO) indiquée sur le Corps du joueur, indique le nombre de déplacements que le joueur peut effectuer sur son Lanceur (cette valeur peut être modifiée par d'autres effets, comme les Augmentations). Chaque déplacement s'effectue soit en bougeant 1 pion Données de 1 case (**glissement**) soit en échangeant 2 pions Données adjacents (**permutation**). Un pion Données ne peut pas effectuer de **glissement** ou de **permutation** en diagonale ! Une fois que vous avez effectué tous vos déplacements (ou décidé de ne pas les faire), passez à la phase suivante. Le but principal de la Programmation est de permettre d'organiser les pions Données en Schémas, qui pourront être **lancés** lors de l'étape Lancement afin d'obtenir divers bénéfices, de valider des objectifs, etc. (Voir Programmation, Schémas et Lancement, page 7).

Amélioration

À tout moment de la phase de Planification, les joueurs peuvent dépenser leurs EXP () et Mémoire () afin de développer leurs Personnages et de modifier le contenu de leur réserve de Pions Données. Pour plus de détails sur l'Amélioration, voir page 13.



Exemple d'étape Remplissage. Des pions Données ont été piochés un à un dans le Sac, puis placés de haut en bas.



Exemple d'étape Programmation. Le joueur, doté d'une PRO de 4, a résolu 4 déplacements : 3 glissements et 1 permutation.

PHASE D'ACTION (RÉSOLUE DANS L'ORDRE)

Lors de la phase d'Action, le Premier Joueur effectue les 3 étapes indiquées ci-dessous. C'est ensuite au joueur suivant dans l'ordre du Tour d'effectuer sa propre phase d'Action. Les joueurs vont se **déplacer** sur le Plan et **lancer** les Schémas préparés auparavant afin de s'occuper des Ennemis, de **gagner** des Atouts et de se livrer à de nombreuses autres activités.

1. **Étape Déplacement et Trace :** Choisissez une tuile District située dans la portée de Déplacement (DEP) de votre Corps actuel et **déplacez-y** votre Personnage. Si vous entrez sur une tuile **non révélée** (face cachée), vous devez arrêter votre déplacement et **révéler** cette tuile (voir Se Déplacer et Révéler des Tuiles District, page 11). Lors de votre **déplacement**, vous ne pouvez pas traverser de tuiles **non révélées** ou des espaces vides. Quand vous terminez votre **déplacement**, vous devez **accroître** votre Trace de la valeur de Trace d'Entrée (violette) de votre tuile d'arrivée. Vous pouvez décider de ne pas vous **déplacer**. Dans un tel cas, **accroissez** votre Trace de la valeur de Trace Stationnaire (rouge) de votre tuile actuelle. Vous ne pouvez vous **déplacer** qu'une seule fois par étape Déplacement et Trace. Si votre Trace atteint la dernière case de la piste, piochez et **attachez** immédiatement 2 Ennemis (voir Attacher des Ennemis, page 12) et remettez votre Trace à 0.
2. **Étape Effet de District :** Vous pouvez résoudre l'effet de votre tuile District actuelle (celle qui contenait votre Personnage). Cette étape est toujours optionnelle.
3. **Étape Lancement :** Lors de cette étape, les joueurs **peuvent** lancer les Schémas de leur choix et utiliser tous les autres effets dotés du timing « Lancement ». Les Schémas sont **lancés** l'un après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur. Quand vous **lancez** un Schéma, **videz** tous les pions Données qu'il contient (placez les pions Données utilisés sur votre tuile Vidage), puis résolvez-en l'effet.

Tout pion qui n'a pas été **lancé** lors de cette étape reste sur le Lanceur, vous permettant de créer des Schémas plus complexes lors des Tours suivants. Les pions Données Corrompus () constitue la seule exception à cette règle : à la fin de cette étape, **videz** tous vos pions Données Corrompus.

PHASE DE COMBAT (RÉSOLUE DANS L'ORDRE)

Lors de la phase de Combat, les joueurs résolvent les affrontements avec les bots de l'IA. Il s'agit plus ou moins d'un échange de coups qui dure jusqu'à ce que les deux camps aient épuisé leurs actions. Le joueur qui résout sa phase de Combat va **jeter** des dés de Joueur (🎲) qui vont lui fournir les ressources nécessaires pour activer ses Cadres de Combat, ainsi que des dés d'Ennemi (🎲) qui vont indiquer combien de bots vont attaquer et quel sera leur type d'attaque. Les dés de Joueur ne sont pas faits pour être tous utilisés à la fois. Au contraire, le joueur va activer l'un de ses Cadres de Combat en utilisant les nombres et les symboles appropriés des résultats de dés. C'est ensuite à l'un des Ennemis d'effectuer son Tour, puis le joueur a la possibilité d'activer un autre Cadre de Combat, et ainsi de suite. Comme lors de la phase d'Action, le Premier Joueur effectue les 3 étapes ci-dessous, puis le joueur suivant dans l'ordre du Tour résout sa propre phase de Combat. Un joueur qui ne possède aucun Ennemi **attaché** saute la phase de Combat (*attention cependant aux éventuelles règles spéciales de certains Scénarios !*). Pendant le Combat, les Ennemis vont tenter de faire tomber votre Intégrité (❤️) à 0 pour que vous soyez **réinitialisé**. De votre côté, vous allez tout faire pour descendre l'Intégrité de l'Ennemi (🎲) à 0 afin de le **vaincre**. **Vaincre** des Ennemis vous rapporte de précieux EXP (🏆), utilisés pour améliorer votre Personnage.

1. Étape Jet d'Attaque :

- Prenez un nombre de 🎲 égal à la valeur d'ATT de votre Corps. Ensuite, prenez 2 🎲 (1 dé Numéro d'Ennemi et 1 dé Symbole d'Ennemi).
- Vous pouvez **dépenser** de la Puissance (⚡) pour ajouter 1 🎲 par ⚡ que vous **dépensez**.
- Jetez** tous les dés (vous pouvez dépenser des 🎲 pour modifier le jet de dés), puis résolvez leurs effets en fonction des étapes détaillés ci-après.

2. **Étape Numéro d'Ennemi** : placez le dé Numéro d'Ennemi sur l'Ennemi qui correspond au résultat, en partant de l'Ennemi Prioritaire (si vous obtenez un 1, placez le dé sur l'Ennemi Prioritaire, si vous avez obtenu un 2, placez le dé sur le deuxième, et ainsi de suite). Si vous obtenez un résultat supérieur au nombre de vos Ennemis **attachés**, placez le dé sur la carte Ennemi la plus à gauche. Si vous avez obtenu 🎲 (face vierge) sur le dé Numéro d'Ennemi, sautez cette étape.

3. Étape Résolution des Résultats de Dés :

- En commençant par le joueur, résolvez les Cadres de Combat et les Cadres d'Ennemi à tour de rôle, un par un (1 Cadre du joueur, 1 Cadre de l'Ennemi actif ; puis de nouveau un Cadre du Joueur, puis un Cadre de l'Ennemi, etc.).

I. Activer un Cadre de Combat

- Choisissez une Cadre qui contient un effet que vous souhaitez activer, placez-y un ou plusieurs dés correspondant aux conditions du Cadre et résolvez-en l'effet.

II. Activer un Cadre d'Ennemi

- Regardez sur quelle carte Ennemi est placé le dé Numéro d'Ennemi : il s'agit de l'Ennemi actif.
- Résolvez les effets de l'un des Cadres de la carte Ennemi active, celui qui correspond au symbole obtenu sur le dé Symbole d'Ennemi (🎲/🎲). Notez que les effets 🎲 **infligent** toujours le même nombre de Blessures au joueur, tandis que les effets 🎲 peuvent disposer de capacités différentes.
- Après avoir résolu les effets du Cadre activé, déplacez le dé Numéro d'Ennemi d'une carte vers la droite, en direction de l'Ennemi Prioritaire. Si vous venez juste d'activer le cadre de l'Ennemi Prioritaire, défaussez le dé de Numéro d'Ennemi.

b. La phase de Combat d'un joueur se termine quand :

- Le joueur ne peut plus (ou ne veut plus) activer de Cadres de Combat et le dé de Numéro d'Ennemi ne se trouve plus sur une carte Ennemi.
- L'❤️ du joueur tombe à 0. Lorsque cela se produit, résolvez immédiatement une **réinitialisation** (voir Réinitialisation, page 13).

Notes importantes :

- Si un Ennemi est **vaincu** ou défaussé avant qu'il n'active son Cadre, ce dernier n'est pas activé du tout. Si la carte de l'Ennemi contenait le dé Numéro d'Ennemi, déplacez celui-ci d'une carte vers la droite, en direction de l'Ennemi Prioritaire. S'il s'agissait de ce dernier, défaussez le dé Numéro d'Ennemi.
- Il est impossible d'endommager un Ennemi **attaché** à un autre joueur lors de votre phase de Combat, même si cet autre joueur se trouve sur la même tuile que vous (*sauf effet ou règle spéciale*).
- Pour rappel, vous pouvez **dépenser** vos 🎲 pour annuler des 🎲 **subies** !

Comprendre les dés, symbole et Cadres de Combat

Symboles de Combat

- 🎲 : Symbole de joueur de base, utilisé surtout dans les Cadres de Combat les plus directs.
- 🎲 : Symbole de joueur moins courant, utilisé surtout dans des Cadres de Combat plus sophistiqués.
- 🎲 et 🎲 : Symboles obtenus sur le dé Symbole d'Ennemi, indiquant le Cadre d'Ennemi activé pour tous les Ennemis lors de la phase de Combat.

Cadres de Combat

Les Cadres de Combat sont des outils auxquels les joueurs vont avoir recours pour endommager les bots hostiles de l'IA ou pour activer divers effets. Chaque Cadre de Combat est divisé en deux parties :

- Le nombre exact et le type de symboles nécessaires à l'activation du Cadre.
- L'effet de son activation.

Pour activer un Cadre de combat, le joueur doit attribuer le nombre requis de dés **jetés** ayant obtenu les symboles demandés. Chaque Cadre de Combat ne peut être activé qu'une seule fois par phase de Combat, à l'exception de ceux comportant les symboles 🎲 ou 🎲. Ces cadres peuvent être activés plusieurs fois par phase de Combat et chaque activation peut être effectuée avec un nombre quelconque de dés comportant le symbole requis.

Tous les 🎲 d'un Cadre de Combat sont toujours infligés à l'Ennemi Prioritaire. Si l'Ennemi Prioritaire est **vaincu**, tout 🎲 excédentaire est perdu, même si un autre Ennemi se trouve sous l'Ennemi Prioritaire (voir *Endommager et Vaincre des Ennemis*, page 12).



– Le joueur doit attribuer 2 🎲 affichant le symbole 🎲 pour **infliger** 5 🎲 à son Ennemi Prioritaire.



– Le joueur doit attribuer X 🎲 affichant le symbole 🎲 pour **infliger** X 🎲 à son Ennemi Prioritaire. Ce cadre peut être activé plusieurs fois au cours d'une même phase de Combat.

Dés d'Ennemi

On distingue 2 dés d'Ennemi différents :

- Le dé Numéro d'Ennemi : Indique combien d'Ennemis **attachés** vont vous attaquer (*si vous obtenez 🎲, aucun Ennemi ne vous attaque*).
- Le dé Symbole d'Ennemi : Indique le type d'effet (🎲 ou 🎲) résolu par les Ennemis au cours de cette phase de Combat.

PHASE DE QUÊTE (RÉSOLUE SIMULTANÉMENT)

BUT P03
Aidez les Techniciens à installer les tours de transmission.

RÈGLES SPÉCIALES
Reportez-vous à la carte P12.

ACTIVITÉ DES JOUEURS
Reportez-vous à la carte P12.

ACTIVITÉ GLOBALE
Réduisez le ⏳ de 1. Défaussez 1 📄 de chaque tuile District qui ne contient pas de Personnage.
| Si le ⏳ est sur 0 et que le Plan contient au moins 2 🟢 :
Les brouilleurs sont en place ! Chaque joueur gagne 2 Atouts et 1 🗡️ pour chaque 🟢 sur le Plan. Défaussez tous les Techniciens sur le Plan. Défaussez la carte P12. Piochez la carte P04.
| Si le ⏳ est sur 0, ou si le Plan ne contient aucun 📄 et moins de 2 🟢 :
Scénario perdu. Piochez la carte P11.

Carte Scénario

- Étape Activité des Joueurs :** Lors de cette étape, tous les joueurs peuvent contribuer à l'accomplissement du But décrit sur la carte Scénario active en terminant la tâche décrite dans la section « Activité des Joueurs ». Ces tâches peuvent aller de se rassembler en un endroit donné à effectuer un Test, en passant par **vider** des pions Données, défausser des pions Ascend du Plan ou **vaincre** un Boss. Si la carte Scénario active ne contient pas de section « Activité des Joueurs », sautez cette étape (*il est toutefois possible que la fiche de Scénario contienne des règles concernant l'étape Activité des Joueurs. Pensez à la consulter avant de sauter l'étape !*).
- Étape Activité Globale :** Lors de cette étape, les joueurs résolvent la section « Activité Globale » de la carte Scénario active. L'Activité Globale décrit l'écoulement du temps et la façon dont le jeu réagit aux actions des joueurs. Cette étape peut se révéler délicate, car il est possible que tout son contenu ne puisse être entièrement résolu. Les joueurs devront donc porter une attention toute particulière à cette section.

Lors de l'Activité Globale, on **réduit** habituellement le ⏳ (*le marqueur Universel de la piste Temps est descendu dans une case inférieure*), la plupart des missions de Tamashii ayant une limite de temps. En général, le jeu contrôle si les conditions nécessaires à la réalisation de l'objectif en cours sont remplies. Si ce n'est pas le cas, le jeu vérifie si les conditions d'échec de l'objectif en cours sont réunies. Cependant, il ne s'agit pas d'une règle absolue, car les sections d'Activité Globale sur chacune des nombreuses cartes Scénario de Tamashii sont différentes les unes des autres et doivent être abordées avec discernement.

Vous trouverez ci-après quelques règles permettant de résoudre l'Activité Globale :

- Cette section doit être lue et résolue de haut en bas.
 - La section d'Activité Globale commence généralement par un signe « | » précédant un « Si ». Vérifiez si la déclaration après le « Si » est vraie.
 - Si elle est vraie, résolvez tous les effets situés en dessous de celle-ci, de haut en bas.
 - Dans le cas contraire, sautez le texte situé en dessous jusqu'au « | » suivant et vérifiez le « Si » suivant ou résolvez la section « SINON » de la carte. Dans un tel cas, faites attention, car il peut là également y avoir des « Si » à vérifier.
 - Quand l'un des effets résolus vous demande de piocher une nouvelle carte Scénario, arrêtez l'étape Activité Globale en cours, défaussez la carte Scénario active actuelle, ainsi que tous les pions qui s'y trouvent, puis piochez la nouvelle carte (*certaines cartes ne sont pas défaussées une fois leur objectif rempli. Lisez-les donc avec attention*). Lisez le texte de la nouvelle carte Scénario, résolvez sa section « Effet Immédiat », puis placez-la dans la section « Carte Scénario » de la piste Temps. Il s'agit désormais de votre nouvelle carte Scénario active.
- Étape Pion Premier Joueur :** Lors de cette étape, le joueur qui détient le pion Premier Joueur le passe au joueur suivant dans le sens horaire. Commencez ensuite le Tour suivant avec une nouvelle phase de Planification.

EXEMPLE DE COMBAT

1. Conditions de départ :

- Le joueur occupe le Corps de Soldat, détient l'Augmentation Code d'Élimination, 5 ❤️, 2 ⚡, et 2 🛡️.
- Le joueur possède 3 Ennemis **attachés** – L'Ennemi Prioritaire a reçu 4 marqueurs Dégât, indiquant qu'il lui reste 6 🛡️.

2. Jet d'Attaque :

- Le joueur a utilisé 2 ⚡ pour **ajouter** 2 🎲 à son jet, pour un total de 5 dés (3 ATT du Corps de Soldat et 2 de la Puissance).
- Les résultats du jet de dés sont les suivants :
 - Le joueur a obtenu 1 🟠, 2 🟡, et 2 🟢. Le joueur aimerait pouvoir **relancer** ses 🟠, mais il n'a pas de 🔄 à dépenser.
 - Les résultats des dés d'Ennemi indiquent que les 3 Ennemis vont attaquer le joueur en utilisant les effets 🗡️.

- Étape Numéro d'Ennemi :** Le dé Numéro d'Ennemi est placé sur la troisième carte Ennemi en partant de l'Ennemi Prioritaire.
- Étape Résolution des Résultats de Dés :** Le joueur utilise son premier Cadre de Combat, celui doté d'un seul 🗡️ sur le Corps de Soldat. Cet effet **inflige** 3 🗡️ (Dégâts) à l'Ennemi Prioritaire.



5. Il est temps de résoudre l'Effet de l'Ennemi :

5a. Le Bot de Recherche inflige 3 au joueur.

5b. Le joueur dépense 2 et perd 1 .

5c. Le Dé Numéro d'Ennemi est déplacé sur la carte Ennemi suivante – l'Attrapeur.

6. Deuxième effet du joueur :

6a. Le joueur utilise son deuxième Cadre de Combat, celui de l'Augmentation Code d'Élimination, qui requiert un seul .

6b. Le Purificateur ne disposant plus que de 3 , il est vaincu (grâce à l'effet du Code d'Élimination). Le Purificateur ne pourra donc plus nuire au joueur lors de cette phase de Combat.

6c. Le joueur gagne 1 Atout grâce à la capacité du Corps de Soldat et 1 . Le joueur opte pour 1 . Notez que cette Relance ne peut plus être utilisée lors de cette phase de Combat, l'étape Jet d'Attaque étant terminée.



9. À présent, pour son dernier effet, le joueur utilise son Cadre , qui lui permet d'utiliser autant de dés que possible. Il utilise 1 dé pour infliger 1 à l'Ennemi Prioritaire.

10. La phase de Combat est terminée, car il n'y a plus aucun effet à résoudre. Le joueur suivant peut résoudre sa phase de Combat.



7. Deuxième effet de l'Ennemi :

7a. Le joueur subit à présent 2 à la suite de l'effet de l'Attrapeur. L'autre partie de cet effet, « L'Ennemi Prioritaire récupère 1 » ne s'applique pas, car ce dernier dispose de toute son .

7b. Le dé de Numéro d'Ennemi est retiré de l'Ennemi Prioritaire, ce qui signifie que plus aucun Ennemi ne va activer ses Cadres lors de la phase de Combat en cours.

8. Le joueur peut maintenant utiliser tous ses dés restants. Il décide d'utiliser le deuxième Cadre de son Corps – un cadre doté d'un seul qui inflige 2 à l'Ennemi Prioritaire.

SCÉNARIOS

FICHES DE SCÉNARIO

Chaque partie de *Tamashii* se déroule sous la forme d'un Scénario. Les fiches de Scénario présentent le contexte, ainsi qu'une brève introduction à l'histoire. Elles indiquent également la mise en place du Scénario et contiennent les règles spéciales relatives à celui-ci.

RÈGLES SPÉCIALES 7

Données Corrompues

- Si la réserve de Données Corrompues ne contient pas de pion quand les joueurs doivent en gagner un : Scénario perdu. Piochez la carte E11.

Pions Ascend

Les représentent l'influence d'Ascend dans un District donné. Des Géoradars sont installés dans les Districts comportant des . Chaque tuile District ne peut contenir qu'un seul . Ces pions peuvent être défaussés en suivant les règles de cette fiche.

Propagation

Quand Propager X est résolu, appliquez les effets suivants :

- Le Premier Joueur jette le nombre de indiqués (pour « Propager 2 » jetez 2 dés dans une partie à 2 joueurs).
- Pour chaque dés jeté, placez 1 sur une tuile Génération dont le correspond au résultat du dé.
- Quand vous devez placer un sur une tuile qui en contient déjà un, placez-le sur la tuile District sans la plus proche possible dans le même Secteur. Si l'Abri est la seule tuile disponible, placez plutôt le sur la fiche de Scénario.

ACTIVITÉ DES JOUEURS

Retirer des Géoradars : vous pouvez retirer 1 pion Données de votre Lanceur pour défausser 1 de votre tuile District actuelle.

Ensuite, gagnez 1 et accroissez votre de 1.

Si plusieurs joueurs se trouvent sur la même tuile, résolvez en partant du Premier Joueur.

GÉO CHASSE 1

Disparitions de serveurs humains, rumeurs de quadrillage dans les districts voisins, activité accrue... En quelle de réponses, vous décidez de tirer les vers du nez des Chercheurs, vous contactez chez eux. n'est pas vraiment ravi de votre appel, mais et consent à vous mettre au jus.

Récemment, Ascend a concentré ses efforts sur la localisation des abris souterrains humains : des géoradars ont été repérés un peu partout en ville. Certaines personnes, en proie à la panique, ont dû abandonner leurs domiciles. D'autres n'ont pas survécu.

Il est estimé que les Chercheurs ne risquent rien, car ils sont capables de communiquer en temps réel. Les Plébéiens, en revanche... ils appellent à l'aide. Les agents et des requêtes via des réseaux non protégés, au risque d'être interceptés. Vous devez intervenir pour sauver les gens que pour les contacts.

Difficulté : Moyenne

Durée : Moyenne

MISE EN PLACE 6

Mise en place du Plan :

- Abri (1), Repaire des Chercheurs (5), Repaire des Plébéiens (6) – révélées.
- 10 tuiles District au hasard, face cachée.
- Les tuiles District Rouges sont considérées comme des « tuiles Génération ». Ce sera important plus tard dans le Scénario.
- Placez 1 pion Exploration au hasard sur chaque tuile District face cachée.

Paquet Ennemi :

- 2x cartes Ennemi NIV 1.
- 3x cartes Ennemi NIV 2.
- Toutes les cartes Ennemi NIV 3.

Réserve de Données Corrompues :

4x

Paquets Augmentation de Faction :

- Paquet Augmentation de Faction Chercheurs.

Paquet Augmentation de Faction Plébéiens (si la carte EF1 est déverrouillée, excluez-la du paquet).

Joueurs :

Placez tous les Personnages sur la tuile Abri (1).

Cartes Scénario :

Utilisez les cartes qui portent le code « E ». Piochez la carte E01.

Fiche de Scénario

- Nom du Scénario**
- Introduction :** L'introduction de la trame du Scénario.
- Difficulté :** Chaque Scénario est pourvu d'un niveau de difficulté qui varie entre Facile, Moyen et Difficile.
- Durée du Scénario :** Certains Scénarios sont plus complexes et plus fouillés que d'autres et prennent par conséquent plus de temps. La durée varie entre Courte, Moyenne et Longue
- Marque de défi :** les Scénarios signalés par un point d'exclamation présentent des règles plus complexes et ne sont pas recommandés pour les débutants.
- Instructions de mise en place :** Pour plus de détails, voir Mise en Place du Scénario, page 5.
- Règles spéciales :** Cette section présente toutes les règles uniques propres au Scénario.

SCÉNARIO : CARTES, TYPES ET PROGRESSION

Les histoires des Scénarios sont alimentées par des paquets Scénario, composés de plusieurs cartes différentes. La fiche Scénario choisie indique toujours le paquet utilisé dans un Scénario donné.

Cartes Scénario

Les cartes Scénario sont divisées en 2 types : les cartes Scénario Intrigue et les cartes Scénario Spéciales.

Les **cartes Scénario Intrigue** forment le cœur de chaque Scénario et servent à faire avancer l'histoire, à dévoiler les mécaniques principales, à réagir aux choix des joueurs, à fixer des objectifs et ainsi de suite. Elles sont utilisées en tant que cartes Scénario **actives** et sont placées dans la case « Carte Scénario » de la piste Temps. Il ne peut jamais y avoir plus d'une carte Scénario Intrigue **active** à la fois.

Les cartes Scénario Intrigue se présentent toutes sous le même format : elles possèdent toutes un côté Histoire comportant une narration, ainsi qu'une section « Effet Immédiat » ; et un côté Principes de Jeu, destiné à guider les joueurs au cours du Scénario.

ESPOIR 1

E07 2

1

2

3

4

5

RETOURNEZ CETTE CARTE

EFFET IMMÉDIAT

- Chaque joueur remet sa Trace à 0, puis pioche et **attache** 2 Ennemis.
- Défaussez 2 du Plan.

BUT 6

E07 2

7

8

9

RÈGLES SPÉCIALES

- Quand un joueur lance un il accroît sa de 1.
- Sur la tuile Repaire des Plébéiens : Au lieu de piocher une carte Augmentation des Plébéiens, les joueurs peuvent gagner 2 .

ACTIVITÉ DES JOUEURS

Sur une tuile District contenant un : Défaussez 3 pour défausser 1 de votre tuile District actuelle. Ensuite, subissez et gagnez 3 .

ACTIVITÉ GLOBALE

Si le Plan ne contient plus aucun : Piochez la carte E10.

SINON

Résolvez Propager .

Si la fiche de Scénario contient au moins 3 : Scénario perdu. Piochez la carte E11.

Carte Scénario Intrigue (gauche : côté Histoire, droite : côté Principes de Jeu).

Côté Histoire (gauche) :

- Nom**
- Code Carte :** Chaque carte Scénario est dotée d'un code unique auquel d'autres cartes pourront se reporter afin de faire progresser le Scénario.
- Intrigue :** Chaque carte Scénario révèle la façon dont l'intrigue se développe. Celle-ci peut varier selon les décisions des joueurs.
- Effet Immédiat :** Les cartes Scénario déclenchent certains effets lorsqu'elles sont piochées.
- Retournez cette carte :** Après avoir lu et résolu le côté Histoire, retournez la carte et placez-la dans la case « Carte Scénario » de la piste Temps.

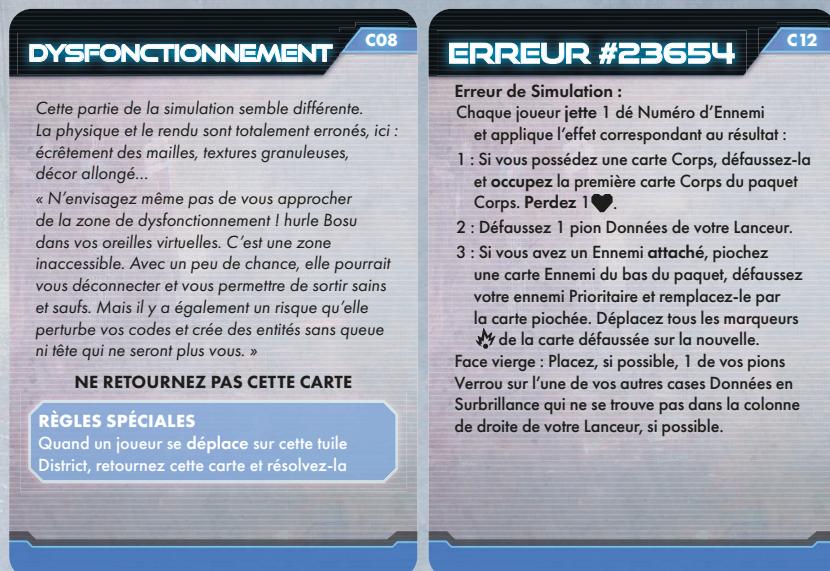
Côté Principes de Jeu (droite) :

- But :** Explication de l'objectif en cours.
- Règles Spéciales :** Lors des événements indiqués sur la carte, vous devez suivre certaines règles supplémentaires. C'est également ici que vous trouverez des Schémas ou des effets uniques qui ne sont disponibles que lorsque la carte est en jeu.
- Activité des Joueurs :** Actions que les joueurs pourront effectuer lors de l'étape Activité des Joueurs.
- Activité Globale :** Étape d'entretien du jeu.

Notez que certaines cartes Scénario ne sont pas dotées de l'ensemble de ces sections !

Les cartes **Scénario Spéciales** sont un peu différentes. Pour commencer, elles n'ont pas de format établi. Elles peuvent se présenter sous la forme de tableaux de manœuvres spéciales de Boss ou de cartes Ennemi spéciales propres au Scénario. Elles possèdent toutefois de nombreuses caractéristiques communes avec les cartes Scénario Intrigue, avec les exceptions suivantes :

1. Elles ont un fond clair.
2. Elles possèdent parfois des sections similaires à celles des cartes Scénario Intrigue, mais présentées différemment.
3. Il est possible d'avoir plusieurs cartes Scénario Spéciales **actives** en même temps.



Voici deux exemples de cartes Scénario Spéciales. La carte C08 est placée sur une tuile District et résolue quand les joueurs y entrent, tandis que la C12 est placée à côté de la piste Temps et sert de référence pour la règle spéciale « Erreur de Simulation ».

Piocher une carte Scénario : Quand vous piochez une nouvelle carte Scénario, vous la repérez grâce à son code unique. Dans le cas d'une carte Scénario Intrigue, vous commencez toujours par lire le côté Histoire. Il y a parfois un effet immédiat à résoudre. Une fois les éventuels effets immédiats résolus, suivez les instructions et retournez la carte sur son côté Principes de Jeu. Prenez ensuite la carte Scénario précédente dans la case correspondante de la piste Temps et défaussez-la, ainsi que tous les pions et marqueurs qu'elle contient (certains Scénarios peuvent présenter des exceptions à cette règle).

Dans le cas d'une carte Scénario Spéciale, étudiez-la avec attention, puis mettez-la de côté afin de pouvoir vous y reporter ultérieurement. Il existe de nombreux Scénarios différents ; par conséquent, certaines cartes Scénario Spéciales ne sont semblables à aucune autre et leur contenu peut différer du format présenté ici. Toutefois, elles contiennent toutes les instructions qui permettent de les résoudre.

But : Il s'agit de votre objectif.

Règles spéciales : Cette section décrit tous les effets qui modifient les règles du jeu. Ces règles restent actives tant que la carte Scénario dont elles sont issues l'est également. Elles prennent le pas sur les règles de ce livre. Certaines règles spéciales peuvent autoriser certaines actions nécessaires à la progression du Scénario.

Notez que les fiches de Scénario peuvent également contenir des règles spéciales, qui sont actives pendant toute la partie.

Activité des Joueurs : La plupart des mécaniques de jeu auxquelles vous aurez recours afin d'atteindre le But de la carte Scénario sont décrites soit lors de cette étape, soit dans la section des règles spéciales. Les Activités des Joueurs peuvent prendre la forme d'une action spéciale disponible seulement lors d'un événement précis, d'un Test, de quelque chose que vous devez récupérer dans un lieu précis, etc.

Activité Globale : Lors de cette étape, le jeu va contrôler si les joueurs ont rempli l'objectif et gérer l'écoulement du temps. La plupart des Scénarios imposent une limite de temps : ne traînez pas trop ! En règle générale, la piste Temps va baisser chaque Tour. Une fois l'objectif accompli, les joueurs devront parfois prendre des décisions difficiles qui vont orienter l'histoire (par exemple si vous voulez vous cacher ou aller combattre). Notez que de rater votre objectif n'entraîne pas forcément une défaite. Parfois, vous serez simplement privé de la récompense ou la suite de l'histoire sera plus ardue.

Icônes importantes apparaissant fréquemment sur les cartes Scénario

Nombre de Joueurs – Cette icône indique le plus souvent un multiplicateur. Sa fonction principale est d'échelonner la difficulté en fonction du nombre de joueurs dans la partie. Chaque fois que vous voyez cette icône, remplacez-la par le nombre de joueurs dans la partie (par exemple si vous devez prendre 2 x , et que la partie comprend 3 joueurs, vous prenez 6).



Pions Ascend : Certaines cartes de Scénario vous demanderont d'utiliser des pions Ascend (ils représentent principalement une pression croissante exercée sur les joueurs). Ils peuvent également servir de marqueurs sur le Plan pour indiquer des endroits où se rassemblent les forces d'Ascend ou des points d'intérêt qui vous permettront de remplir des objectifs. Chaque fois qu'il vous est demandé d'utiliser un de ces pions, sa fonction est expliquée sur la fiche ou la carte Scénario.



Pions Succès : Quand vous remplissez toutes les conditions (ou une partie de celles-ci) requises pour progresser sur la carte Scénario active, vous devez parfois l'indiquer par un pion Succès. Régulièrement, au début de l'étape Activité Globale, si vous avez le nombre de succès requis, vous progressez dans le jeu en fonction de la carte Scénario. En règle générale, vous recevez divers bonus et vous êtes dirigé vers la suite de votre périple (et la prochaine carte Scénario). Notez que ces pions peuvent avoir différentes fonctions dans le jeu.

Marqueurs Universels : Dans *Tamashii*, ces marqueurs ont diverses fonctions. Ils sont parfois placés sur des cartes, parfois sur le plan. Utilisez-les lorsque le jeu vous le demande.



(face cachée)



(face visible)

Pions Dé : Ces pions sont régulièrement utilisés dans les Scénarios afin d'apporter une part de hasard. Leur fonction est toujours expliquée sur la fiche ou la carte Scénario, ainsi que toutes les règles qui les concernent. Certains Scénarios requièrent l'utilisation d'un « ensemble » de pions Dé. Dans un tel cas, utilisez 3 pions différents. Dans les autres cas, prenez-les au hasard.

Ces pions sont parfois placés face cachée, afin que leur contenu puisse être découvert. Les pions Dé placés face visible sont considérés comme étant **révélés**.

Piste Temps : Cette icône représente la position actuelle du sur la piste Temps. Dans *Tamashii*, de nombreux objectifs sont soumis à une limite de temps. Cette icône est utilisée soit pour placer une limite de temps sur un objectif en cours ; soit, à la fin du Tour, pour faire décroître le nombre de Tours restants ; soit pour indiquer si le sur la piste Temps atteint une case qui déclenche un événement particulier (par exemple si le atteint la case 0 de la piste Temps, vous risquez de rater votre objectif et de perdre la partie !).

Parfois, l'Effet Immédiat d'une carte Scénario va vous demander de régler le sur 0. Cela signifie que lors de cette mission, la victoire ou la défaite seront déterminées par d'autres facteurs que le temps.

TESTS

Les Tests sont généralement utilisés en tant que mécanique de jeu permettant la progression des Scénarios. Certains objectifs requièrent qu'un ou plusieurs joueurs effectuent un Test. On distingue 2 types de Tests : les Tests Individuels (appelés simplement Tests) et les Tests de Groupe.

La mécanique de Test contient 2 informations importantes : le type de pions Données à utiliser, et le nombre de succès à obtenir pour réussir le Test.

Quand vous participez à un Test, **videz** (de votre Lanceur à votre tuile Vidage) un nombre de votre choix de pions Données du type demandé par le Test, puis **jetez** autant de . Chaque résultat de indique 1 succès, et chaque correspond à 2 succès. Pour réussir le Test, vous devez obtenir le nombre de succès requis (par exemple un Test 3 signifie que vous devez **vider** des pions Données Rouges et que vous **jetez** 1 par pion ainsi **vidé**. Si vous obtenez au moins 3 succès, vous réussissez le Test).

Lors d'un Test de Groupe, tous les joueurs peuvent **vider** des Données de leur Lanceur pour participer au Test (dans l'ordre du Tour, en commençant par le joueur qui passe le Test). Néanmoins, il suffit d'un seul joueur pour initier le Test (qui doit se trouver sur la tuile District requise, si nécessaire). Dans un tel cas, chaque joueur **jette** les dés correspondant à sa propre contribution.

Exemple : Dans une partie à 2 joueurs, le jeu indique : « Effectuez un Test de Groupe : 3 x ». Cela signifie que les joueurs vont devoir collectivement obtenir 6 succès pour réussir le Test. Le joueur 1 **vide** 3 (parce que son est) et le joueur 2 **vide** 2 (parce que son est). Le joueur 1 **jette** 3 et le joueur 2 **jette** 2 . Chaque joueur peut **dépenser** des mais seulement pour **relancer** ses propres dés.

Effectuer un Test (et participer à un Test de Groupe) est toujours optionnel.

En mode solo, les Tests de Groupe sont traités comme des Tests Individuels.

FIN DE LA PARTIE ET UTILISATION DE LA FICHE DE STATUT

Chaque Scénario se termine quand les joueurs piochent soit une carte « Victoire ! », soit une carte « Scénario Perdu ». Lorsque vous piochez une telle carte, résolvez ses effets, qui vous permettront généralement de déverrouiller de nouveaux éléments de jeu. Si c'est le cas, prenez les éléments indiqués dans la boîte du jeu, et transférez-les de la Réserve Verrouillée et à la Réserve Déverrouillée. Ces nouveaux éléments pourront désormais apparaître lors des futures parties.

Vous serez parfois confrontés à la situation inverse : la carte vous demandera de transférer des éléments de la Réserve Déverrouillée à la Réserve Verrouillée.

Si vous avez gagné la partie, vous devez également cocher le code correspondant sur votre fiche de Statut. Cette fiche sert de référence et vous indique quels Scénarios vous avez déjà gagnés. Notez que la plupart des Scénarios disposent de plusieurs fins possibles, et que les éléments déverrouillés peuvent varier selon l'embranchement de l'histoire que vous avez terminé. C'est pourquoi chaque Scénario possède plusieurs cases à cocher sur la fiche de Statut.

Si vous avez déjà utilisé votre fiche de Statut et que vous souhaitez repartir à zéro, il vous suffit de télécharger une fiche à imprimer sur notre site : <http://awakenrealms.com/>.

FICHE DE BOSS

Les joueurs vont parfois être confrontés à de terribles entités, appelées Boss, qui apparaissent dans certains Scénarios. Ces Ennemis d'un type spécial suivent leurs propres règles (indiquées sur leur Fiche de Boss) et disposent de silhouettes/figurines pour les représenter dans le jeu.

SHINIGAMI 1

MISE EN PLACE :

- Prenez les cartes Sx 17 et Sx 18, puis mélangez-les. Il s'agit du paquet Attaque du Boss. Placez-le à côté de la fiche du Boss.
- Retournez cette fiche et placez 1 sur la piste dans la case correspondant au nombre de joueurs. Placez 1 dans la case « 6 » de la piste Armure.

2

SHINIGAMI 1

RÈGLES SPÉCIALES :

- Si un joueur se trouve sur la tuile District de Shinigami, ce joueur peut **infliger** des pendant la phase de Combat, et **lancer** des Schémas de Piratage ou d'Augmentation pendant la phase de Lancement comme si Shinigami était son Ennemi Prioritaire.
- Quand un joueur **inflige** des à Shinigami (quelle qu'en soit la source), consultez la piste Armure :
 - Si les infligés sont supérieurs ou égaux au niveau d'Armure actuel, réduisez l' de 1 et remettez la piste d'Armure sur « 6 ».
 - Si ils sont inférieurs au niveau d'Armure actuel, réduisez l'Armure de 1.
- Si son est réduite à 0, Shinigami est vaincu.

ACTIVITÉ DU BOSS :

- Jetez les deux dés d'Enne olvez les effets de la première carte du paquet Attaque du Boss. Si vous obtenez , ignorez la table.
- Retournez la carte résolue et mettez-la au bas du paquet Attaque du Boss.

DÉPART **ARMURE**

6 5 4 3 2 1 0

6 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

4 3 2 1

3

5

Défaussez 1 de la tuile District de votre choix (celle de Shinigami exceptée).

Infligez 2 à Shinigami, vous pouvez **vider** un Schéma pour **infliger** 2 supplémentaires.

DEP 1

Fiche de Boss

- Nom du Boss**
- Instructions de mise en place :** Appliquez-les lorsque le jeu vous demande de prendre la fiche de Boss.
- Règles du Boss :** Chaque Boss est unique et suit ses propres règles. Cette section décrit le comportement du Boss et les moyens de le **vaincre**.
- Activité du Boss :** Les actions du Boss, avec leur phase ou étape du Tour spécifique.
- Schémas de Piratage** (): La fiche de Boss détaille comment utiliser les différents types de Schémas qu'elle contient.
- Intégrité :** Chaque Boss possède sa propre condition pour être **vaincu**.

Notez que chaque Boss est unique et que sa fiche l'est également. Par conséquent, le type d'informations présentées peut varier d'une fiche à l'autre.

AUTRES MODES DE JEU

MODE SOLO

Mode Solo

Effectuez une mise en place normale, avec les modifications suivantes :

- **Mise en place, étape 3c** : Quand vous sélectionnez les Augmentations de départ, remplacez l'Augmentation comportant « Coop » au dos par celle indiquant « Solo/JcJ ».
- **Mise en place, étape 11** : Quand vous placez votre Personnage sur la tuile District de départ, prenez un Personnage Marcheur supplémentaire et ajoutez-le sur la même tuile District. N'insérez pas de socle d'anneau de couleur sur cette figurine. Il s'agit du Personnage BOT J.O.R.D.A.N.
- **Étape Additionnelle** : prenez la carte BOT J.O.R.D.A.N. et mettez-la à côté de votre Plateau de Joueur. Placez 1  dans chaque case Batterie.

Règles du Mode Solo

-  : Pas de changement sur la signification de cette icône. En mode solo, elle correspond à « 1 ».
- **Test de Groupe** : En mode solo, tout Test de Groupe est considéré comme un Test Individuel.
- Vous êtes toujours le Premier Joueur.

Règles du BOT J.O.R.D.A.N. :

- Le BOT J.O.R.D.A.N. est considéré comme un joueur pour la condition de se trouver sur une tuile District, mais il ne l'est pas au sens large du terme. Il ne possède pas de Plateau de Joueur, ne peut jamais **subir** de , n'effectue pas de **Programmation**, ne peut pas avoir d'Ennemis **attachés**, etc.
- Vous pouvez **déplacer** le BOT J.O.R.D.A.N. de 2 tuiles lors de l'étape Déplacement et Trace (indiquée par la valeur de DEP de sa carte). Le BOT **révèle** les tuiles District et récupère les pions Exploration. Chaque Atout, EXP ou autre récompense que le BOT J.O.R.D.A.N. devrait **gagner** vous revient. Le **déplacement** du BOT est gratuit et n'affecte jamais la Trace du joueur.
- Vous pouvez défausser 1 Batterie du BOT J.O.R.D.A.N. pour utiliser sa silhouette ou figurine comme s'il s'agissait de la vôtre pendant 1 étape. Si vous le faites, vous ne pouvez pas utiliser votre propre silhouette ou figurine durant de cette étape. Vous pouvez avoir recours à cette règle lors de n'importe quelle étape (étapes *Activité des Joueurs* ou *Effet de District*). Vous devez dépenser 1 Batterie pour chaque étape durant laquelle vous décidez d'utiliser le BOT J.O.R.D.A.N. de la sorte.

Par exemple, cet effet peut être utilisé pour activer des actions spéciales, comme le Lancement d'un Schéma nécessaire à la progression du Scénario depuis une tuile spécifique. Dans un tel cas, vous pouvez utiliser le BOT qui se trouve sur la tuile requise plutôt que votre Personnage.

- **Exception** : Si vous décidez d'utiliser le BOT J.O.R.D.A.N. lors de l'étape Effet de District (afin d'activer l'effet du District sur lequel se trouve le BOT), appliquez la valeur de Trace de ce District plutôt que celle du District qu'occupe votre Personnage.

Notez que cette règle s'applique également pour résoudre la valeur d'Entrée/Stationnaire des Districts. Par exemple, si le BOT ne s'est pas **déplacé** lors de l'étape Déplacement et Trace, et que vous décidez d'utiliser l'effet de son District, **accroissez** votre  par la valeur Stationnaire.

- Vous pouvez charger les Batteries du BOT J.O.R.D.A.N. en **lançant** l'effet de  de sa carte. Vous avez accès à ce Schéma tant que le BOT J.O.R.D.A.N. est en jeu. Quand vous **lancez** ce Schéma, placez 1  dans une case Batterie vide. Si les 5 cases Batterie sont occupées, vous ne pouvez plus **lancer** le  de Batterie. Ce Schéma est considéré comme un Piratage pour tout ce qui concerne les effets de jeu et les interactions.
- Si la carte de BOT J.O.R.D.A.N. ne contient plus de Batteries, défaussez-la, et retirez la silhouette/figurine de BOT J.O.R.D.A.N. du plan. Il ne peut plus être utilisé lors de ce Scénario.
- Certains Scénarios contiennent des règles spéciales pour le mode solo. Assurez-vous de bien les lire avant de jouer.

GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIO (MODE COMPÉTITIF OU JCJ)

Dans ce mode de jeu, les joueurs vont s'affronter pour remporter le plus de Points de Victoire (PV) possible. À la fin de la partie, le joueur qui détient le plus de PV est déclaré vainqueur.

Mise en Place

Effectuez une mise en place normale, avec les modifications suivantes :

- **Mise en place, étape 3c** : Quand vous sélectionnez les Augmentations de départ, remplacez l'Augmentation comportant « Coop » au dos par celle indiquant « Solo/JcJ ».
- **Mise en place, étape 3d** : Il est conseillé de sauter cette étape, car les Protocoles d'Apprentissage peuvent influencer sur le score final et déséquilibrer la partie.

Ensuite, plutôt que de procéder à la mise en place du Scénario, effectuez celle du Générateur de Scénario :

1. Choisissez la durée de la partie :
 - I. Courte : Réglez le  sur 5.
 - II. Moyenne : Réglez le  sur 7.
 - III. Longue : Réglez le  sur 9.
2. Choisissez le Premier Joueur.
3. Prenez 1 carte Mise en Place du Plan au hasard et préparez le Plan comme indiqué. En commençant par le Premier Joueur, placez votre Personnage sur la tuile District de départ de votre choix (*Abri* ou *District Dévasté*). Chaque Joueur doit commencer sur une tuile District différente. Remettez ensuite toutes les cartes Mise en Place du Plan dans la boîte.
4. Prenez 1 carte Conditions au hasard, préparez le paquet Ennemi et appliquez les bonus de départ des joueurs. Placez tout éventuel pion Données dans votre Sac. Remettez ensuite les autres cartes Conditions dans la boîte.
5. Prenez une carte Renforcement au hasard et mettez-la dans l'aire de jeu, en vue de tous les joueurs. Cette carte va rester active toute la partie. Remettez ensuite les autres cartes Renforcement dans la boîte.
6. Prenez une carte JcJ au hasard et mettez-la dans l'aire de jeu, en vue de tous les joueurs. Cette carte va rester active toute la partie. Remettez ensuite les autres cartes JcJ dans la boîte.
7. Mélangez le paquet But. Ensuite, piochez :
 - 2 cartes dans une partie à 2 joueurs.
 - 3 cartes dans une partie à 3-4 joueurs.Placez-les, face visible, à côté du paquet But : il s'agit de vos Buts de départ. Retournez la première carte du paquet But afin qu'elle soit face visible. Les joueurs peuvent la voir, mais elle n'est pas encore disponible.

Règles du Générateur de Scénario

Le mode compétitif se joue comme le mode normal, avec les exceptions suivantes :

1. Il n'y a pas de réserve de Données Corrompues () sur la piste Temps et la partie ne se termine pas si cette réserve est vide. Les pions Données Corrompues sont traités comme n'importe quel autre pion, en constituant une réserve Neutre. Quand un joueur doit gagner un pion Données Corrompues et que la réserve Neutre est vide, rien ne se passe.
2. Les cartes Scénario ne sont pas utilisées. Lors de chaque phase de Quête, en commençant par le Premier Joueur, les joueurs peuvent effectuer des Tests dans l'ordre du Tour (si la carte But en contient). Le pion Premier Joueur est ensuite passé dans le sens horaire et le  est réduit de 1.
3. Si un joueur remplit les conditions de la carte But, il l'acquiert et la place, face cachée, à côté de son Plateau de Joueur. Les PV de cette carte ne sont pas visibles et ne seront comptés qu'à la fin de la partie.
4. Dès qu'un joueur acquiert une carte But, remplacez-la immédiatement par la carte face visible au sommet du paquet But. Retournez ensuite la carte But suivante sur le paquet.
5. La partie se termine dès que le  atteint le 0. Lorsque cela se produit, chaque joueur compte ses Points de Victoire en suivant le guide page suivante ou la carte Score.

Le déroulement de la partie reste similaire à celui du mode Scénario coopératif. Vous pouvez donc utiliser les mêmes cartes Référence « Ordre du Tour ». La seule chose importante est de ne pas oublier de **réduire** le  de 1 après la résolution de chaque phase de Quête.

Règle d'Or du Générateur de Scénario

Dans ce mode, il est capital de résoudre les actions dans l'ordre du Tour, en commençant par le Premier Joueur.

Si, à tout moment, il y a un litige sur qui devrait résoudre son effet en premier, partez simplement du Premier Joueur et continuez dans le sens horaire.

*Important ! Si vous **révélez** la dernière tuile District et que vous vous retrouvez sans Repaire de Faction sur le plan, remplacez la tuile **révélée** par un Repaire de Faction au hasard.*

Compter les Points de Victoire

À la fin de la partie, tous les joueurs révèlent leurs cartes But acquises et comptent leurs Points de Victoire. Reportez-vous à la carte Score ou au paragraphe ci-dessous :

- Tous les 3 Atouts = 1 PV.
- Chaque case Données Déverrouillées = 1 PV.
- Chaque  dans votre réserve = 1 PV.
- Chaque point d' maximale au-dessus de 5 = 1 PV.
- Chaque Augmentation de Faction non « Casse » **équipée** = 1 PV.
- Chaque Augmentation de Classe non « de départ » **équipée** = 2 PV.
- Ajoutez les PV des cartes But acquises.

Cependant, acquérir des  rapporte des PV négatifs, en fonction de leur nombre dans votre réserve :

- 1  = -1 PV.
- 2-3  = -2 PV.
- 4-5  = -3 PV.
- 6+  = -4 PV.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui détient le moins de  dans sa réserve.

INDEX

Accroître :

- Intégrité **13**
- Trace **11**, **14**, **21**, **24**

Actif :

- Carte Scénario **16**, **18**
- Corps **9**, **11**, **13**
- Ennemi **15**

Activité des Joueurs **16**, **18**, **19**, **21**

Activité Globale **16**, **19**, **20**

Améliorer **6**, **8**, **10**, **13**, **14**

Atout :

- Bouclier **7**, **8**, **11**, **15**
- Long **7**, **8**
- Mémoire **7**, **8**, **10**, **11**, **13**
- Piste **4**, **6**, **8**, **24**
- Puissance **7**, **8**, **11**, **15**
- Relance **7**, **8**, **11**
- Schéma **7**, **8**

ATT **9**, **15**, **16**

Augmentation :

- Classe **10**, **13**
- Faction **5**, **10**, **11**, **24**

Blessure () **8**, **24**

Boss **16**, **20**

BOT J.O.R.D.A.N **21**

But **2**, **16**, **18**, **19**

Cadre : **15**

- de Base **12**
- de Combat **9**, **10**, **15**, **16**, **24**
- Spécial **12**

Carte Scénario **5**, **16**, **18**, **19**

Casse **10**, **24**

Corps :

- Avancé **6**, **9**, **24**
- Marcheur **4**, **6**, **9**, **21**

Défausse :

- Carte Scénario **16**, **19**
- Corps **13**
- Ennemi **12**, **15**
- Pion **6**, **7**, **8**, **24**

Dégât (DEG ) **3**, **12**, **15**, **24**

DEP **9**, **11**, **21**

Dépenser **8**, **10**, **13**, **14**, **24**

Déplacement **11**, **13**, **21**, **24**

Déroute **6**, **12**, **24**

Dés :

- Ennemi **3**, **15**, **24**
- Joueur **3**, **8**, **14**, **15**, **20**, **24**
- Pions Dé **3**, **19**

Déverrouiller **6**, **13**, **22**, **24**

Données Corrompues **5**, **6**, **13**, **14**, **24**

Données de Base **3**, **6**, **8**, **11**, **12**

Données Essentielles **4**, **6**, **7**

Données Ouvertes **3**, **6**, **7**, **13**

Effet immédiat **18**, **19**

Éléments déverrouillés **5**, **20**

Éléments verrouillés **5**

Ennemi :

- Attaché **6**, **12**, **13**, **15**
- Paquet **5**, **12**, **21**
- Prioritaire **7**, **12**, **15**, **16**

En Surbrillance **6**, **14**, **24**

Équiper **8**, **10**, **13**

Étape Lancement **6**, **7**, **10**, **14**

EXP : **3**, **4**, **6**, **9**, **10**, **11**, **12**, **13**, **21**

- Schéma **7**

Fiche de Scénario **5**, **18**

Fiche de Statut **3**, **20**

Générateur de Scénario **2**, **21**, **22**

Intégrité (ITG  ) :

- Boss **20**
- Ennemi **12**, **16**, **24**
- Joueur **4**, **6**, **8**, **13**, **24**

Joueur **24**

- Nombre **5**, **24**
- Premier **3**, **5**

Lancer **6**, **7**, **8**, **9**, **10**, **12**, **14**, **24**

Lanceur **4**, **6**, **8**

Marqueur Universel **3**, **4**, **6**, **8**, **9**, **11**, **14**, **19**, **24**

Occuper **9**, **24**

Perdre :

- Atout **8**, **24**
- Intégrité **24**
- Partie **20**

Personnage **9**, **11**, **13**, **14**, **21**

Phase d'Action **14**

Phase de Combat **9**, **10**, **12**, **15**, **16**, **17**

Phase de Planification **10**, **14**

Phase de Quête **16**, **21**

Pion Ascend **3**, **19**

Pion Exploration **3**, **5**, **11**, **21**

Pion Succès **3**, **19**

Pion Verrou **3**, **4**, **6**, **24**

Piratage **7**, **12**, **20**, **24**

Piste Temps **3**, **4**, **5**, **16**, **19**

Plan **5**, **9**, **11**, **14**, **21**

Préparer **7**, **24**

PRO **7**, **9**, **14**

Programmation **7**, **9**, **14**

Programmer **7**, **24**

Protocole d'Apprentissage **2**, **4**, **6**, **9**, **21**

Récupérer **24**

Réduire :

- Blessure **8**, **15**
- Bouclier **8**
- ITG **13**, **24**
- Temps **16**

Règles Spéciales **5**, **18**, **19**, **20**

Réinitialisation **6**, **9**, **13**, **15**, **24**

Remplir **6**, **14**

Sac de Données **4**, **7**, **8**

Scénario Perdu **2**, **20**

Schéma : **6**, **7**, **24**

- de Base **7**
- de Corps **9**
- de Faction **10**
- de Piratage **12**, **20**
- Long **7**

Subir **8**, **15**, **21**

Test **16**, **19**

Timing **10**, **14**

Trace : **11**

- Étape **11**, **14**
- Jet **8**, **14**
- Piste **4**, **6**, **11**, **13**
- Régler **11**, **13**, **14**
- Valeur **11**, **14**

Tuile District **5**, **11**, **12**, **13**, **14**, **19**, **21**

Vaincre **12**, **20**, **24**

Victoire : **2**, **20**

- Points **21**

Vidage de Données **6**

Vider **6**, **7**, **8**, **13**, **14**, **20**, **24**

CRÉDITS

Conception du Jeu : Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Kamil 'Sanex' Cieśla

Direction Créative : Kamil « Sanex » Cieśla

Direction du développement : Łukasz Krawiec

Tests et Développement : Łukasz Krawiec, Filip Tomaszewski, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Kamil Marchwiany, Piotr Krejner, Wiktoria Ślusarczyk

Tests Supplémentaires : Ariel Kowalski, Łukasz Stadnik, Staszek Stryjewski, Mateusz 'majzownik' Wojnicki, Arie Zarka, Davina, Rebecca Uecker, Noemi Ernst, Moritz Starke, Sebastian Jaster, Yvette Muller, Simon Fleisner, Marvin Manzer, Jan Warnke, Martin Wilhelm, Lars Zeitz, Paul Kim, Peter Zhao, Jason Riddell, Raymond Warholik, Hans Raven, Marie Raven, Hans Raven jr., Katarina Raven, Konstanty Weber, Zuzanna Banasiak, Marcin Podsiadło, Franciszek Stępniewski-Janowski, Tymoteusz Hatala, Jakub Błachut, Szymon Kulka

Livret de Règles : Łukasz Krawiec

Écriture : Andrzej Betkiewicz

Relecture et Correction : Tyler Brown

Direction Artistique : Patryk Jędraszek, Kamil 'Sanex' Cieśla

Conception Graphique : Michał Lechowski, Adrian Radziun

Illustrations : Krzysztof Piasek, Patryk Jędraszek, Piotr Orleański, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Pamela Łuniewska

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

PAO : Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka

Production : Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Consultant de Jeu : Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Matłosz

Soutien Spirituel : Anna Lis-Wilkosz

Remerciements Spéciaux : Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Daria Kaczor

Traduction Française : Hervé Daubet

Relecture de la Version Française : Olivier Prévot

Maquette de la Version Française : Aneta Koperkiewicz

Tests de la Version Française : Nathalie Geoffrin, Renaud Chaillat

Coordinateur de Traduction : Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Łukasz Potoczny, Łukasz Kilian



MOTS-CLÉS, PHRASES-CLÉS ET ICÔNES PRINCIPALES

Phrases et Mots-Clés

Attacher : Quand vous piochez une carte Ennemi, elle vous est **attachée**. Tous les Ennemis **attachés** forment une pile placée sur la gauche de votre Plateau de Joueur, à côté de la piste Trace. Les derniers Ennemis piochés sont placés sous les précédents, de façon à afficher leurs informations importantes.

Casse : Cette Augmentation est retirée de la partie après utilisation. Elle ne peut plus être ni **gagnée** ni utilisée au cours de cette partie (voir page 10).

Défausser un pion : Placez ce pion dans la réserve Neutre. Sauf indication contraire, vous ne pouvez le faire qu'avec des pions de votre Lanceur.

Dépenser X Atouts : Faites descendre votre marqueur Universel de X cases sur la piste Atout correspondante. Si vous ne possédez pas suffisamment de l'Atout demandé, vous ne pouvez pas le faire.

Déplacement : Placez votre Personnage à un maximum de X tuiles de distance (X étant votre valeur de DEP) de votre tuile District actuelle.

Déverrouiller X : Défaussez X pions Verrou (🔒) de votre choix sur votre Lanceur afin de libérer des cases Données (ces cases Données sont appelées Données Déverrouillées et leurs cases sont en Surbrillance).

Équiper : Généralement lors de l'Amélioration, **dépensez** de la 🧰 pour activer l'une de vos cartes Augmentation **non équipées**. Elle peut désormais être utilisée pour son effet (voir page 10).

Gagner un pion : Prenez ce pion dans la réserve Neutre et placez-le dans votre Vidage.

Gagner X Atouts : Faites monter votre marqueur Universel de X cases sur la piste Atout correspondante.

Intégrité (ITG) : Représente votre connexion à votre Corps. Quand elle tombe à 0, vous devez vous **réinitialiser** (voir réinitialisation, page 13). Il s'agit de l'équivalent de la vie/santé ou des points de vie, mais vous ne perdez pas la partie quand vous n'en avez plus. Chaque Scénario est pourvu d'une réserve de pions Données Corrompues dans laquelle les joueurs piochent quand ils se **réinitialisent**. En cas de pénurie de ces pions, vous perdez le Scénario. Les Ennemis possèdent également de l'Intégrité, mais elle est indiquée par une icône différente de celle des joueurs.

(Intégrité des Joueurs – ❤️. Intégrité des Ennemis – 🩸).

Lancer : **Vider** un Schéma de votre Lanceur et résoudre son effet (voir page 7).

Occuper : Prenez une carte Corps Avancé et placez-la dans votre case Corps (voir page 9).

Perdre X Atouts : Faites descendre votre marqueur Universel de X cases sur la piste Atout correspondante. Si vous détenez moins d'Atouts que ce que vous en **perdez**, placez le marqueur sur la case 0. Si vous ne possédez aucun Atout de ce type, rien ne se passe.

Préparer X : Prenez X pions dans votre Sac de Données et placez-les dans des cases vides de votre choix du Lanceur. Commencez par en prendre le nombre requis, puis choisissez comment vous les disposez sur le Lanceur.

Programmer X : Vous pouvez déplacer (faire glisser/permuter) X fois des pions Données sur votre Lanceur.

Récupérer X : Faites monter de X cases votre marqueur Universel (pas votre régulateur !) sur votre piste Intégrité. Le marqueur Universel ne peut pas dépasser le régulateur d'ITG.

Remettre la Trace à 0 : Placez le marqueur Universel sur la case « 0 », en bas de la piste Trace.

Révéler : Retournez un élément de face cachée à face visible. Ce mot-clé s'applique aux pions et aux tuiles District. Si un pion ou une tuile District est **non révélé**, cela signifie que cet élément est face cachée et que son contenu n'est pas visible par les joueurs.

Vaincre : Quand l'Intégrité d'un Ennemi est réduite à 0. Défaussez cet Ennemi et gagnez 1 🏆 (voir page 12).

Vider un pion : Placez ce pion dans votre Vidage. Sauf indication contraire, vous ne pouvez le faire qu'avec des pions de votre Lanceur.

Icônes et Symboles

Atouts : (voir page 8)

⚡ : Puissance. **Dépenser** X avant une attaque pour ajouter X 🎲 au jet.

🎲 : Relance. **Dépenser** X après un jet de dés pour **relancer** X 🎲.

🛡️ : Bouclier. **Dépenser** X pour annuler X 🩸.

🧰 : Mémoire. **Dépenser** pendant l'Amélioration pour **gagner** ou défausser des pions Données et **équiper** des Augmentations.

Liés aux Données (voir page 6 et 7)

⚡, 🎲, 🛡️, 🧰, 🩸, 🏠 : Pions Données. Utilisés dans les Schémas (voir page 7).

❓ : Icône apparaissant surtout dans les Schémas. Les pions Données de Base doivent être placés dans la bonne position pour que le Schéma puisse fonctionner.

🌟 : Icône apparaissant surtout dans les Schémas. Il s'agit du pion Données de Base qui correspond au pion Données Essentielles. Doit être placé dans la bonne position pour que le Schéma puisse fonctionner.

Dés

🎲 : Dé d'Ennemi à huit faces. Il en existe deux types : Symbole et Numéro. Généralement utilisé en combat pour résoudre les attaques des Ennemis.

🎲 : Dé de Joueur à six faces. Utilisé notamment dans les Jets de Trace, les Jets d'Attaque et les Tests.

Ennemis (voir page 12)

👁️ : Une carte Ennemi.

🩸 : Intégrité de l'Ennemi (sa santé). Quand elle est réduite à 0, l'Ennemi est **vaincu** et le joueur **gagne** 1 🏆.

🏠 : Piratage. Les points faibles d'un Ennemi. Généralement **lancés** pour endommager les Ennemis ou **gagner** des ressources.

🏃 : Déroute. Un effet qui défausse immédiatement un Ennemi. Généralement accompagné d'une pénalité.

🔥 : Les Dégâts infligés aux Ennemis.

🩸 : Les Blessures infligées aux joueurs.

Combat (voir page 15)

🎲, 🎲, 🎲, 🎲 : Symboles apparaissant dans les Cadres de Combat. Les joueurs peuvent **dépenser** des résultats 🎲 et 🎲 pour activer des Cadres correspondants lors de la phase de Combat. 🎲 et 🎲 peuvent être utilisés plusieurs fois et activés par plusieurs résultats de dé à la fois.

🎲, 🎲 : Effets des Attaques des Ennemis. Correspondent aux Cadres sur les cartes Ennemi.

Liés aux Scénarios (voir page 19)

⌚ : Temps. Représenté par le marqueur Universel sur la piste Temps.

👥 : Nombre de joueurs. Doit être lu comme un nombre (comme 3 dans une partie à 3 joueurs).

✅, 📄, ❓ : Pions utilisés pour indiquer différentes choses. Chaque Scénario définit leur fonction.

🔍 : Pions Exploration. Des Bonus à usage unique accordés aux joueurs quand ils **révèlent** une tuile District.

Autres Icônes

🏆 : EXP. Utilisée pour Améliorer les Personnages.

🏠 : Trace. Indique votre probabilité de rencontrer des Ennemis. Mesurée par la piste sur la gauche du Plateau de Joueur (voir page 11).