

LIVRET DE RÈGLES

BUT DU JEU

Vous avez été envoyés dans un monde étrange. Vous devez survivre aux multiples dangers d'un fleuve qui serpente au sein d'une jungle hostile afin de porter secours à un passager disparu. Parcourez l'atlas, explorez la jungle et accomplissez les quêtes pour retrouver votre compagnon d'infortune avant qu'il ne soit trop tard !

Primeval Peril se déroule dans le Monde de l'Errance, l'univers qui est également le théâtre de *Sleeping Gods* et de *Sleeping Gods : Distant Skies*.



Plateau Action (1)



Atlas (1)



Dé de combat (1)



Dé du destin (1)



Cartes Combat de départ (12)



Cartes Événement (12)



Cartes numérotées (69)



Jetons Blessure en bois (42)



Jetons Puissance en bois (20)



Jetons Énergie (15)

MATÉRIEL



Montre à gousset



Jeton Capitaine (1)



Jetons Pièce (8)



Jetons Viande (6)



Jetons Torche (6)



Jetons État (5 Poison, 5 Folie, 5 Affaibli et 5 Effrayé)



Jetons Corde (6)



Jetons Plan (6)



Jetons Relance (6)



Jetons Fruit (6)



Jeton Temps bonus (1)



Silhouette Bateau (1)

Note : utilisez les supports en plastique pour la montre à gousset et le bateau. Il y en a 2 en surplus.

- Ce livret de règles/livre d'aventures
- 4 supports en plastique (non illustrés)
- Feuilles Journal de bord (non illustrées)

MISE EN PLACE

3

- Ouvrez l'atlas à la page 2 et installez-le au centre de la table. Placez la silhouette Bateau près du mot « Départ ».
- Disposez le plateau Action à droite de l'atlas. Placez la montre à gousset sur la case « début du tour » de la piste de temps et laissez le jeton Temps bonus à proximité.



- Placez le plateau Équipage du capitaine Jim Vine au milieu de la table (face niveau 1 visible). Répartissez les 4 plateaux Équipage restants aussi équitablement que possible entre les joueurs (face niveau 1 visible), qui les disposent chacun devant soi. Sur chaque plateau Équipage, placez 3 jetons Énergie, ainsi qu'un jeton Blessure sur la case la plus élevée de la piste de santé.



- Mélangez toutes les cartes Événement et placez le paquet ainsi formé face cachée à côté du plateau Action.

- Mélangez les cartes Combat de départ (leur dos comporte la mention « Combat » et n'est pas numéroté) et placez ce paquet sur le plateau Action, face cachée.
- Placez un jeton Blessure sur la case la plus élevée de la piste d'entretien du bateau, en bas à droite du plateau Action.
- Placez le paquet de cartes numérotées, face cachée, à côté de l'atlas. **IMPORTANT** : ces cartes sont rangées dans l'ordre croissant. Vous ne devez ni les mélanger ni les consulter avant d'y être invités !
- Formez une réserve avec l'ensemble des ressources, puis prenez-en 1 de chaque type (viande, fruit, torche, corde, plan et pièce) et répartissez-les entre les joueurs. Chaque ressource occupe 1 emplacement d'inventaire (les cases sur la droite des plateaux Équipage).
- Placez les jetons Blessure et Puissance à côté de l'atlas. Gardez le dé de combat, le dé du destin et les jetons Relance et État à proximité.
- Prenez une nouvelle feuille Journal de bord pour cette campagne. Choisissez votre niveau de difficulté en cochant la case correspondante (*cf. page 21, Difficulté*). Écrivez la date et les noms des joueurs.
- Donnez le jeton Capitaine au joueur de votre choix. Après avoir lu les règles, rendez-vous à la page 23 de ce livret et lisez les instructions à voix haute (sauf si vous jouez en solo).



- Note : les règles suivantes s'appliquent à 1 ou 2 joueurs. Vous trouverez une variante pour 3 ou 4 joueurs à la page 22.*



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

Équipage

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

Santé, dégâts et énergie

La santé d'un membre d'équipage correspond au nombre de blessures physiques ou mentales qu'il peut encaisser. Si un membre d'équipage subit des dégâts, il perd des points de vie (PV), qu'il récupère en se soignant : déplacez le jeton Blessure de sa piste de santé en conséquence. En dehors des combats, le joueur actif répartit les dégâts subis comme il le souhaite entre tous les membres d'équipage, sauf mention contraire (cf. page 10).



Votre bateau, *La Harpie*, dispose d'une piste d'entretien. Lorsqu'il subit des dégâts, le niveau d'entretien baisse. S'il atteint 0, vous devez barrer une icône Lune sur votre journal de bord pour lui faire regagner 1 point d'entretien.

Chaque membre d'équipage peut avoir un maximum de 3 jetons Énergie, que vous pouvez retirer de son plateau pour qu'il participe à un défi ou afin d'activer une capacité (cf. page 10).



Jetons État

Il existe 4 types de jetons État : poison, effrayé, affaibli, et folie. Lorsqu'un membre d'équipage prend un jeton État, placez-le sur son plateau. Chaque personnage peut avoir plusieurs jetons État, mais jamais plus d'un de chaque type. Le joueur actif choisit le membre d'équipage qui reçoit chaque jeton État, sauf mention contraire (cf. page 11).



Défi

Un défi est un test associé à l'une des 5 compétences : force, ruse, connaissances, perception ou savoir-faire. Pour le relever, faites participer les membres d'équipage de votre choix en dépensant leur énergie, puis lancez le dé du destin et utilisez vos capacités afin d'essayer d'atteindre (ou dépasser) la valeur du défi.



Réserve

Ce terme désigne l'ensemble du matériel qui n'est pas possédé par l'équipage. Lorsque vous devez « payer », « défausser », « perdre » ou « retirer » un élément, vous devez remettre celui-ci dans la réserve.

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

Cartes numérotées

Le paquet de cartes numérotées comprend :

- des **cartes Aventure** de différentes catégories, dont vous pouvez équiper vos membres d'équipage (cf. page 12) ;
- de nouvelles **cartes Combat**, qui vous permettent d'améliorer votre paquet Combat actif (cf. page 13) ;
- des **cartes Quête**, qui vous donnent des objectifs et des mots-clés (cf. page 13).

TOUR DE JEU

5

STRUCTURE D'UN TOUR

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

1. Événement

Piochez une carte Événement et lisez son effet. Il peut s'agir d'un défi (*cf. page 9*), d'un choix ou d'autres effets. Après l'avoir résolue, continuez votre tour.

2. Actions

Effectuez les actions de votre choix en dépensant des unités de temps (5 par tour et par joueur). Vous pouvez accomplir la même action plusieurs fois lors de votre tour. Un rappel des actions disponibles figure au bas du plateau Action (*cf. pages 6 à 8 pour plus de détails sur les actions*).

3. Fin du tour

Si la montre à gousset se trouve sur la dernière case de la piste de temps après votre action, votre tour s'achève. Vous pouvez également choisir d'y mettre fin lorsque la montre se trouve sur l'avant-dernière case de la piste : le joueur suivant reçoit alors le jeton Temps bonus, qui lui fait bénéficier d'une unité de temps supplémentaire (*cf. page 8, Fin de tour anticipée*).

Passez le jeton Capitaine au joueur à votre gauche. Il prend le contrôle de Jim Vine et commence son tour.

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

ÉTAPE 1 – ÉVÉNEMENT

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

Vous n'avez pas le droit d'ignorer une carte Événement. Vous devez en appliquer immédiatement les effets.

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

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

Si elle présente un défi, vous devez le relever. Sauf mention contraire, vous gagnez les récompenses même si vous échouez.



Prenez 1 jeton Poison et 1 jeton Folie. Vous pouvez les attribuer au même membre d'équipage. Puis gagnez 1 fruit.

Jon prend 1 jeton Poison (sauf s'il en avait déjà 1, auquel cas cet effet est ignoré). Puis gagnez 1 corde.

Vous devez relever le défi. Si vous échouez, le bateau subit 2 dégâts. Que vous réussissiez ou non, vous gagnez 1 corde.

TOUR DE JEU

ÉTAPE 2 – ACTIONS

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

Si le joueur précédent vous a passé le jeton Temps bonus (*cf. page 8, Fin du tour*), vous ne pouvez utiliser l'unité de temps supplémentaire qu'après avoir effectué l'étape 1 de votre tour.

Un rappel des 4 actions disponibles figure au bas du plateau Action. Elles sont décrites en détail dans les pages suivantes.

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



Déplacez-la d'une case vers la droite par unité de temps dépensée.

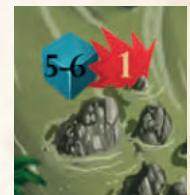
Lorsqu'elle se trouve sur cette case, vous pouvez mettre fin à votre tour pour que le joueur suivant bénéficie d'une unité de temps supplémentaire. Passez alors à l'étape 3 de votre tour.

Lorsqu'elle se trouve ici après l'une de vos actions, terminez votre tour en passant à l'étape 3.

ACTION NAVIGUER

Déplacez la silhouette Bateau sur l'atlas. Sur chaque page, des lignes pointillées découpent le fleuve en portions. Vous ne pouvez vous déplacer qu'entre deux portions de fleuve adjacentes, en dépensant 1 unité de temps par ligne traversée.

Si vous entrez sur une portion du fleuve où des rochers se dressent sur votre chemin, vous devez immédiatement lancer le dé du destin. Si vous obtenez un résultat correspondant aux valeurs de l'icône de dé, vous subissez les dégâts indiqués. Vous pouvez utiliser des jetons Relance pour relancer le dé du destin.



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

- Retirez la silhouette Bateau de l'atlas.
- Rendez-vous à la page indiquée sur le bord par lequel vous quittez la page actuelle.
- Vous arrivez toujours sur la nouvelle page par le côté opposé à celui par lequel vous avez quitté la précédente. Par exemple, si vous êtes parti par le nord, vous arrivez sur la nouvelle page par le sud, dans la portion de fleuve qui serait adjacente à celle que vous venez de quitter si les deux pages se trouvaient l'une à côté de l'autre.

TOUR DE JEU

ACTION EXPLORER

Si le bateau se trouve sur une portion du fleuve contenant une icône carrée ou un cercle numéroté, vous pouvez l'explorer pour 2 unités de temps.

S'il s'agit d'une icône carrée, consultez l'encadré correspondant dans l'un des coins de la page. Après en avoir appliqué les effets (généralement relever un défi), votre action prend fin.

S'il s'agit d'un cercle numéroté, ouvrez le livre d'aventures (à partir de la page 23 de ce livret) et rendez-vous au paragraphe correspondant à ce numéro. Lisez la première partie de l'aventure à voix haute (à moins que vous ne jouiez seul). Plusieurs types d'instructions peuvent s'y trouver.

- Un choix à faire : celui-ci peut vous mener à un défi ou un combat (*cf. pages 9 et 15, respectivement*). Après avoir pris votre décision et, le cas échéant, relevé le défi ou terminé le combat correspondant, reportez-vous au paragraphe indiqué et gagnez les éventuelles récompenses.
- Si vous échouez lors d'un défi, vous subissez les conséquences négatives indiquées en italique. Votre échec vous oriente parfois vers un autre paragraphe ; si ce n'est pas le cas, reprenez la lecture de l'aventure, au-dessous de la section *Échec*.
- La phrase « *Retournez à l'atlas* » signale la fin de l'action Explorer. Le joueur actif reprend alors le cours de son tour normalement.

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

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



Exemple d'aventure :

38.9

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

A. Couper vos liens avec une pierre.

39 RUSE 5

Échec : subissez 3 dégâts.

(Lisez 38.11)

B. Arracher vos liens.

40 FORCE 6

Échec : subissez 3 dégâts.

(Lisez 38.12)

Cartes Quête et mots-clés

Lorsque le livre d'aventures indique « Prenez la quête X », sortez la carte correspondante du paquet de cartes numérotées et placez-la face visible à côté de l'atlas.

Lorsque le livre d'aventures indique « Défassez la quête X » ou « Complétez la quête X », remettez la carte correspondante à sa place dans le paquet.

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

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

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

TOUR DE JEU

ACTION SE REPOSER

L'action Se reposer ne coûte aucune unité de temps, mais vous devez barrer l'une des icônes Lune sur votre journal de bord (en commençant par la gauche).

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

Lorsque vous vous reposez, chaque membre d'équipage récupère 2 PV (dans la limite de sa santé max) et tous ses jetons Énergie (jusqu'à 3). Vous pouvez également retirer 1 jeton État d'un membre d'équipage. Vous pouvez enfin récupérer des PV supplémentaires : pour chaque lot de 1 viande et 1 fruit que vous dépensez, récupérez 5 PV supplémentaires à répartir entre les membres d'équipage.

Si vous barrez la sixième icône Lune de votre journal de bord, gardez uniquement les 3 premières cartes du paquet Événement, et remettez toutes les autres dans la boîte. Il ne vous reste que 3 tours pour terminer votre campagne. Si vous n'avez pas atteint de fin après ces 3 tours, vous avez perdu.



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

ACTION RÉPARER

Vous pouvez réparer le bateau pour 2 unités de temps.

Relevez un défi de SAVOIR-FAIRE. Si votre résultat est inférieur ou égal à 5, vous réparez 1 dégât du bateau. Pour 6 ou 7, vous réparez 2 dégâts. Pour 8 ou plus, réparez 3 dégâts.



ÉTAPE 3 – FIN DU TOUR

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

Remettez la montre à gousset sur la case « Début du tour » de la piste Temps. Passez le jeton Capitaine au joueur à votre gauche. Il commence son tour et prend le contrôle de Jim Vine.

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

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

DÉFIS

Un défi est un test de compétence correspondant à l'une des 5 compétences de l'équipage : force, ruse, connaissances, perception ou savoir-faire.

La plupart des défis se présentent sous cette forme :

② FORCE 5

Échec : subissez 3 dégâts.

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

Pour relever un défi, suivez ces étapes.

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

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

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

2. Lancez le dé du destin et ajoutez son résultat à la somme des points de compétence des participants (calculée à l'étape précédente) : ce total est votre score de compétence pour ce défi.

3. Tous les personnages peuvent maintenant activer les capacités de leurs cartes Aventure équipées pour modifier ce score, même s'ils ne participent pas au défi. Ils peuvent également ajouter +1 par ressource défaussée correspondant à la compétence du défi (*cf. page 14*).

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

RÉUSSITE

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

ÉCHEC

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

ÉQUIPAGE, SANTÉ, ÉNERGIE

Capacités du membre d'équipage

Niveau du membre d'équipage

Chaque plateau Équipage a une face niveau 1 et une face niveau 2. En début de campagne, n'utilisez que les faces niveau 1. Chaque fois que vous gagnez 5 fleurs de sang, vous pouvez choisir un personnage dont vous retournez le plateau face niveau 2 visible (notez-le sur votre journal de bord). Lorsque vous retournez un plateau Équipage, replacez son jeton Blessure sur la même case de sa piste de santé et conservez ses jetons État et Énergie.



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

Nom et ville d'origine

Inventaire

Chaque plateau Équipage peut stocker un certain nombre de ressources. En-dehors des actions Explorer, vous pouvez réorganiser comme vous le souhaitez vos ressources entre les plateaux Équipage et le plateau Action. Lors des actions Explorer (mais hors combat), vous pouvez réorganiser vos ressources uniquement entre plateaux Équipage (si vous avez plus de ressources que de places disponibles, vous devez défausser les ressources en excès).

Compétences de base

Membre d'équipage à 0 PV

Lorsqu'un membre d'équipage se retrouve à 0 PV (Points de Vie), il est grièvement blessé. Il peut encore parler ou marcher, mais il ne peut plus participer aux défis, aux combats, ni activer ses capacités tant qu'il n'a pas récupéré au moins 1 PV.

Si tous les membres d'équipage tombent à 0 PV, vous perdez (cf. page 22, Défaite).

Un membre d'équipage à 0 PV ne peut plus subir de dégâts. Hors combat, les dégâts excédentaires doivent être attribués à un autre membre d'équipage. Lors d'un combat, si un membre d'équipage tombe à 0 PV à la suite d'une attaque, les dégâts excédentaires sont ignorés (cf. page 18).

Piste de santé

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

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



COMPÉTENCES, ÉTATS ET CAPACITÉS DE L'ÉQUIPAGE



COMPÉTENCES

Il existe 5 types de compétences dans le jeu.

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



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



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



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



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



JETONS ÉTAT

Il en existe de 4 types. Lorsqu'un membre d'équipage prend un jeton État, placez-le sur son plateau. Chaque personnage peut avoir plusieurs jetons État, mais **jamais plus d'un de chaque type**. Vous recevez des jetons État lors des combats, des événements et des aventures. Ils peuvent être défaussés grâce aux capacités de certains personnages, certaines cartes Aventure, ou en vous reposant.



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



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



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

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



CAPACITÉS DE L'ÉQUIPAGE

Chaque membre d'équipage présente entre 0 et 2 capacités sur son plateau. Vous pouvez activer les capacités d'un personnage que vous contrôlez **à tout moment**, en dépensant son énergie.

Capitaine Vine

- Niveau 1 : pas de capacité.
- Niveau 2 : dépensez 1 énergie pour ignorer 1 fois des rochers lorsque vous naviguez.

Dr Milk

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

Jon

- Niveau 1 : dépensez 1 énergie pour retirer 1 puissance d'un ennemi (pas une attaque).
- Niveau 2 : dépensez 1 énergie pour bénéficier d'une parade lors d'une riposte ennemie.

Loïs

- Niveau 1 : dépensez 1 énergie pour relancer 1 dé de combat (de n'importe quel membre d'équipage).
- Niveau 2 : dépensez 1 énergie pour bénéficier d'une parade lors d'une riposte ennemie.

Meiling

- Dépensez 2 énergies pour retirer un jeton Effrayé ou Folie de n'importe membre d'équipage.

CARTES AVENTURE

Les cartes Aventure font partie du paquet de cartes numérotées. Elles représentent le matériel et les connaissances que vous découvrez au cours de votre aventure. Chacune d'elles présente une icône Compétence dans son coin inférieur gauche.

Il existe différents types de cartes Aventure : **1 main**, **2 mains**, **corps**, **recette**, **progression** ou **divers**. Chaque personnage peut être équipé au maximum d'une carte « 2 mains » OU de deux cartes « 1 main », et d'une seule carte de chaque autre type.

Lorsque vous gagnez une carte Aventure, équipez-en l'un de vos membres d'équipage en glissant la carte sous son plateau de manière à ne laisser apparaître que son icône Compétence et sa capacité. Si aucun personnage ne peut en être équipé, placez-la à côté du plateau Action. Elle n'a aucun effet tant qu'elle n'a pas été équipée.

Entre deux actions, vous pouvez réorganiser à volonté vos cartes Aventure équipées en les échangeant entre personnages et/ou avec les cartes mises de côté près du plateau Action. Seules les cartes Progression dérogent à ce principe : une fois qu'un personnage est équipé d'une carte Progression, vous n'avez pas le droit de la lui retirer.



Icône Compétence :
ajoute +1 à la compétence de base du personnage qui en est équipé.

Description de la capacité

CAPACITÉS DES CARTES AVENTURE

La capacité d'une carte Aventure ne peut être utilisée que si un personnage en est équipé.

Elle peut s'appliquer à n'importe quel membre d'équipage, à moins que son effet ne précise « ce membre d'équipage » ou « perso ». Dans ce cas, seul le personnage équipé de cette carte peut en bénéficier. L'activation de la capacité ne peut être décidée que par le joueur qui contrôle le personnage équipé de la carte.

Coût d'activation : certaines capacités comportent une flèche entre le coût à payer pour les activer (à gauche) et l'effet dont vous bénéficiez (à droite). Les coûts en énergie et en dégâts doivent être « payés » par le personnage équipé de la carte activée. Les capacités ne comportant pas de flèche ne vous coûtent rien lorsque vous les activez.

Si une capacité fait référence à « vous », il s'agit du joueur qui contrôle le personnage équipé de cette carte.

Les bonus de dégâts ou les retraits de puissance se combinent à **n'importe quelle attaque**, à moins que l'effet ne précise le contraire (« ce membre d'équipage » ou « perso »), auquel cas seul le personnage équipé de cette carte peut bénéficier de ce bonus.

Si une capacité comporte une icône Lune, elle s'active chaque fois que vous effectuez une action Se reposer.



CARTES COMBAT ET PERSONNALISATION DU PAQUET

Les cartes Combat ne sont utilisées que lors des combats (*cf. page 15*). Vous commencez la campagne avec un paquet de 12 cartes Combat de départ, mais en trouverez d'autres au fil de la partie. Lorsque vous gagnez une carte Combat numérotée, placez-la à proximité du plateau Combat. Seules les cartes du paquet actif sont utilisées en combat.

Personnaliser votre paquet Combat actif : le paquet Combat actif doit comporter **au moins 12 cartes**, mais peut en contenir plus si vous le souhaitez. À tout moment **en dehors des combats**, vous pouvez consulter toutes vos cartes Combat et choisir celles que vous souhaitez intégrer au paquet actif. En cas de désaccord sur la sélection, c'est le joueur actif qui tranche. Vous pouvez personnaliser votre paquet Combat actif jusqu'au tout dernier moment avant un combat, et même **après** avoir pris connaissance des ennemis, mais **avant** le début du premier round de combat.



CARTES QUÊTE

Lorsque vous gagnez une carte Quête, lisez son texte et placez-la la face visible à côté du plateau Action. Certaines quêtes vous octroient un mot-clé qui influence le cours de votre aventure.

MARCHAND

Lors de vos actions Explorer, vous pouvez parfois rencontrer un marchand. Celui-ci vous propose un choix de cartes : vous avez le droit de les consulter avant de prendre une décision d'achat. Remettez celles que vous n'achetez pas à leur place dans le paquet de cartes numérotées.

RESSOURCES

Vous pouvez défausser les ressources de vos plateaux Équipage à tout moment pour activer leurs effets (rappelés par les icônes sur la face de chaque jeton). Les ressources stockées sur le plateau Action (dans la cale du bateau) ne peuvent quant à elle être dépensées qu'entre deux actions.

Pièce : défaussez 1 pièce pour gagner +1 lors d'un défi de ruse.



Corde : défaussez 1 corde pour gagner +1 lors d'un défi de savoir-faire OU pour retirer 1 puissance d'un ennemi (en combat ; pas une attaque).



Torche : défaussez 1 torche pour gagner +1 lors d'un défi de perception OU pour infliger 1 dégât à un ennemi (en combat ; pas une attaque).



Viande : défaussez 1 viande pour gagner +1 lors d'un défi de force OU pour récupérer 1 énergie.



Fruit : défaussez 1 fruit pour retirer un jeton Poison d'un membre d'équipage OU pour récupérer 1 PV.



Plan : défaussez 1 plan pour gagner +1 lors d'un défi de connaissances.



JETONS RELANCE

Vous pouvez défausser ces jetons à tout moment pour **relancer le dé du destin ou le dé de combat**. Ils font partie des ressources de base que vous pouvez utiliser lors du tour de n'importe quel joueur et au bénéfice de n'importe quel membre d'équipage. Stockez-les sur le plateau Action. Ils sont utilisables par tous les joueurs et ne prennent pas de place dans votre inventaire.



PRÉPARATION D'UN COMBAT

Lorsqu'une aventure indique le mot COMBAT suivi d'un numéro, vous devez résoudre l'affrontement correspondant avant de poursuivre votre aventure. Suivez ces étapes pour préparer le combat.

- Les ennemis se trouvent sur l'atlas, sur la page à droite de celle où se trouve le lieu que vous explorez. Chaque ennemi commence le combat avec autant de jetons Puissance que d'icônes Ajout de puissance visibles sur sa grille. Placez ces jetons sur son illustration.
- Mélangez le paquet Combat actif. Il doit contenir au moins 12 cartes. Vous n'avez pas le droit de le personnaliser au cours du combat, mais vous pouvez le faire juste avant de commencer (*cf. page 13*).
- Chaque joueur pioche 1 carte Combat +1 supplémentaire par membre d'équipage qu'il contrôle (hors capitaine Vine). Si vous jouez à 2, vous piochez donc chacun 3 cartes. Si vous jouez en solo, vous piochez 5 cartes Combat.

Combat de boss

Bien que les illustrations des combats 10 et 12 ne représentent qu'un seul ennemi, traitez leurs trois sections comme trois ennemis différents. Ainsi, chaque section possède ses propres jetons Puissance.

ROUNDS DE COMBAT

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

- **Attaque et riposte** : dans l'ordre de votre choix, chaque joueur joue exactement 1 carte Combat pour chaque membre d'équipage qu'il contrôle (hors capitaine Vine), soit 4 au total. Le joueur actif peut décider de jouer une carte pour le capitaine Vine à la place de l'un de ses membres d'équipage. Chaque carte Combat jouée constitue une attaque (même si elle n'inflige pas de dégât) et provoque une riposte de l'ennemi ciblé (*cf. page 18 pour une description détaillée de l'attaque*).
- **Fin du round (phase des ennemis)** : une fois vos 4 cartes Combat jouées, les ennemis encore en vie activent leurs capacités de fin de round (*cf. page 19*).
- **Fuite** : sauf indication contraire, vous pouvez fuir la plupart des combats à l'issue de n'importe quelle phase des ennemis. Cela vous expose à des conséquences négatives, mais vous évitera parfois de perdre votre campagne.
- **Victoire / début d'un nouveau round** : s'il reste au moins un ennemi en vie, chaque joueur pioche 1 carte Combat par carte qu'il a jouée pendant ce round. Démarrez un nouveau round de combat. Lorsque tous les ennemis ont été vaincus, défaussez vos cartes Combat restantes et retirez les jetons Blessure et Puissance des ennemis. Reprenez la lecture du paragraphe en cours du livre d'aventures.

COMBAT – ENNEMIS

Grille de l'ennemi :
sous l'illustration de chaque ennemi se trouve une grille de 3x3. C'est ici que vous trouverez ses points de vie (cœurs) et ses capacités.

Jetons Puissance

Nom de l'ennemi

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



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

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

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

COMBAT – CARTES COMBAT

17

Cette carte est une carte Combat.



ATTAQUE

Placez une carte Combat sur un membre d'équipage que vous contrôlez (s'il n'est pas à 0 PV et s'il n'a pas déjà attaqué pendant ce round), puis choisissez un ennemi. Votre personnage attaque cette cible en se servant des effets décrits sur la carte Combat et en les appliquant dans l'ordre de son choix (les différents types d'effets sont détaillés ci-dessous).

Infliger des dégâts : placez autant de jetons Blessure que la valeur de base de votre attaque. Celle-ci est parfois modifiée par le résultat d'un lancer de dé (à ajouter ou soustraire) ou par d'autres effets. Par exemple, si l'icône **Savoir-faire** apparaît, ajoutez la valeur de **savoir-faire** du personnage attaquant au dégâts qu'il inflige.



Cette attaque inflige 0 dégât + le résultat du dé de combat + le **savoir-faire** du membre d'équipage attaquant (prenez bien en compte ses cartes Aventure équipées).

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

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

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

Retrait de puissance : retirez le nombre indiqué de jetons Puissance de l'ennemi **avant** sa riposte.



RIPOSTE

Qu'il soit encore en vie ou non, l'ennemi ciblé riposte immédiatement après votre attaque. Il inflige autant de dégâts que son attaque de base + le nombre de jetons Puissance sur son illustration (**ne comptez pas les icônes Ajout de puissance de la grille**) au membre d'équipage qui vient de l'attaquer.

Parade : chaque parade fournie par votre carte Combat vous permet d'ignorer 1 dégât. Vous pouvez aussi bénéficier de parades en activant des cartes Aventure et les capacités des plateaux Équipage. Si le membre d'équipage visé perd tous ses PV lors de la riposte, les dégâts en excès sont ignorés.



L'ennemi est vaincu lorsque tous les coeurs de sa grille sont recouverts par des jetons Blessure. Ses capacités se n'appliquent plus et vous ne pouvez plus lui infliger de dégâts. Pour vous souvenir qu'un ennemi a été vaincu, placez un jeton Blessure sur son illustration.

FIN DU ROUND (PHASE DES ENNEMIS)

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

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

Victoire / Début d'un nouveau round

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

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

Icone Puissance



Icone Ajout de puissance



Capacités des ennemis

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



Ajoute N puissance(s) aux alliés : lors de la phase des ennemis, ajoutez la puissance indiquée à chaque autre ennemi.

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



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



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

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

Inflige N dégâts à 1 cible : lors de la phase des ennemis, inflige N dégâts à un seul membre d'équipage désigné par le joueur actif.



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



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

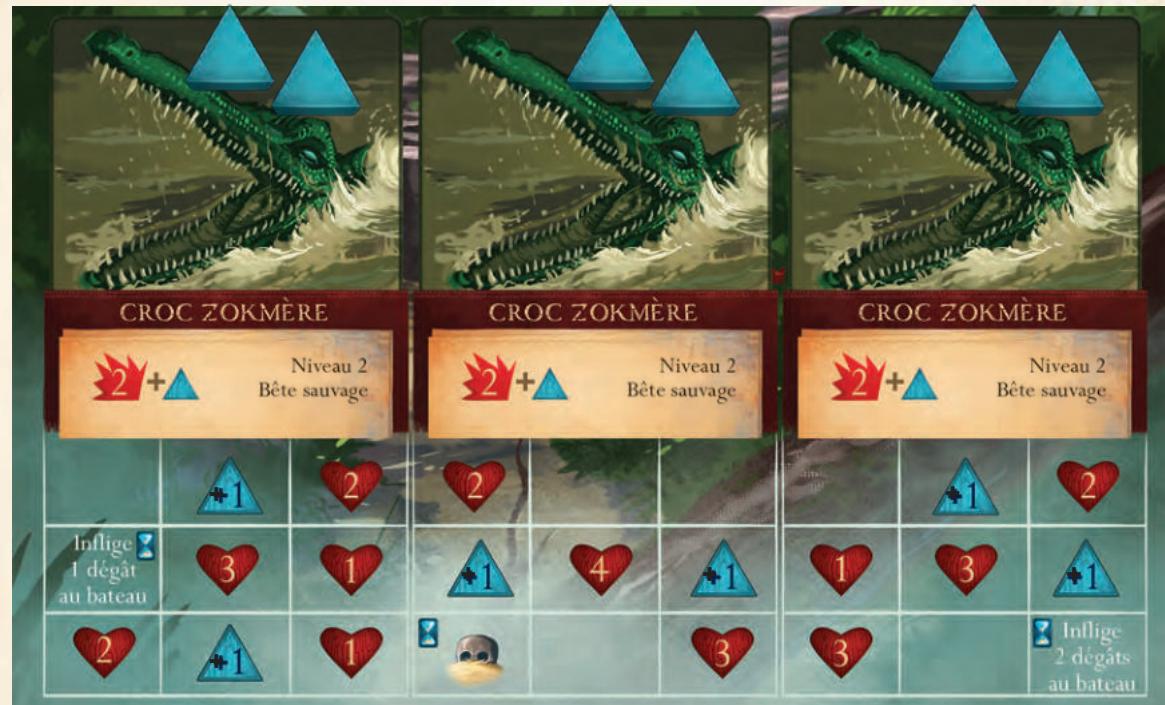
Se soigne Nx (ou Soigne 1 allié Nx) : lors de la phase des ennemis, retirez N jetons Blessure de cet ennemi (ou d'un autre ennemi). Le joueur actif choisit le(s) jeton(s). Chaque jeton Blessure compte pour 1, même s'il recouvre une case avec un cœur de valeur 3.

EXEMPLE DE COMBAT

Clémence et Max commencent un combat contre 3 crocs zokmères. Ils placent 2 jetons Puissance sur chaque croc et piochent 3 cartes Combat chacun.

Clémence commence en jouant le fouet pour Loïs. Elle cible le croc de gauche, lui inflige 1 dégât (elle place 1 jeton Blessure sur la case en bas à droite de sa grille) et lui retire 1 puissance. Le croc riposte et inflige 2 dégâts +1 (il a 1 jeton Puissance), mais le fouet fournit 2 parades à Loïs, qui ne subit donc que 1 dégât.

Max joue maintenant la clé à molette pour Jon et cible le croc de gauche. Il lance son dé de combat et obtient 2 : il inflige donc $0 + 2 + 1$ (pour sa compétence savoir-faire) soit 3 dégâts. Il place ses



jetons Blessure sur les cases de droite, au milieu et en haut, puis retire le dernier jeton Puissance du croc. Ce dernier riposte et lui inflige 2 dégâts (il n'a plus de jeton Puissance).

Clémence et Max jouent 1 carte Combat supplémentaire chacun, ce qui leur permet de vaincre le croc zokmère de gauche. Le round s'achève, car 4 cartes Combat ont été jouées. Celles-ci sont défaussées. Les capacités de fin de round et les ajouts de puissances des ennemis restants sont activés.

Le croc du milieu gagne 2 puissances et donne 1 jeton Affaibli. Clémence décide de le donner à Jon. Le croc de droite gagne 2 puissances et inflige 2 dégâts au bateau.

Clémence et Max piochent 2 cartes Combat chacun et commencent un nouveau round de combat.

DÉFAITE

Dans *Sleeping Gods : Primeval Peril*, vos principaux objectifs sont de retrouver le passager kidnappé et de survivre au Monde de l'Errance. **Vous perdez si tous les membres de l'équipage sont à 0 PV ou si vous êtes à court de temps** (après avoir barré toutes les icônes Lune de votre journal de bord, vous n'avez plus que 3 tours pour atteindre une fin).

DIFFICULTÉ

Lorsque vous commencez une campagne, choisissez votre niveau de difficulté en cochant la case correspondante de votre journal de bord.

Facile – Les ennemis commencent les combats avec 1 puissance de moins. De plus, ajoutez +1 à tous vos lancers de dé.

Normale – Il s'agit du niveau de difficulté recommandé, en particulier si vous n'avez pas joué à *Sleeping Gods*. N'effectuez aucune modification.

Difficile – Les ennemis commencent les combats avec 1 puissance supplémentaire. De plus, le niveau de tous les défis est augmenté de 1.

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

SCORE FINAL

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

- Gagnez 2 points par carte Aventure en votre possession (hors cartes de départ et cartes Combat).
- Gagnez 1 point par lot de 4 ressources en votre possession.
- Gagnez 10 points si vous avez atteint l'une des fins de la campagne.
- Perdez 10 points en cas de défaite.
- Gagnez 10 points si vous avez joué en difficulté normale OU 20 points si vous avez joué en difficile.

CAMPAGNES SUIVANTES

Chaque nouvelle campagne débloque une carte que vous prenez dès le début de la partie, avec toutes les cartes débloquées aux campagnes précédentes.

- 2^e campagne : carte 6
- 3^e campagne : carte 23
- 4^e campagne : carte 54
- 5^e campagne : carte 8

VARIANTE POUR 3 OU 4 JOUEURS

Sleeping Gods : Primeval Peril est conçu pour 1 ou 2 joueurs. Si vous souhaitez jouer à 3 ou 4 joueurs, vous risquez de ne pas avoir grand-chose à faire, mais les règles restent les mêmes. Il suffit de modifier la répartition des membres d'équipage : à 3 joueurs, deux d'entre vous contrôlent 1 seul personnage chacun, tandis que le dernier en contrôle 2 ; à 4 joueurs, chacun contrôle 1 seul personnage. Dans toutes les configurations, le capitaine Vine reste contrôlé par le joueur actif.

CRÉDITS

Auteur : Ryan Laukat

Illustration et conception graphique : Ryan Laukat

Rédaction : Ryan Laukat et Malorie Laukat

Relecture : Malorie Laukat, Brenna Asplund, Diana Parkin

Copyright 2023 Red Raven Games,

625 E. Sego Liluy Drive

Sandy, Utah 84070 USA

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

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

Maquette : Valentin Debret ; Good Heidi (Sandra Fournel)

Relecteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Distribution : Davy Spychala

Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte

NOTE DE L'AUTEUR

Ce jeu est la version retravaillée et enrichie du print-n-play mis à disposition des participants à la campagne de financement du jeu original *Sleeping Gods*. Elle reprend des mécaniques qui ont été développées pour *Sleeping Gods : Distant Skies*, comme le système de combat, l'action Repos ou la piste de temps.

Dégât d'attaque



Parade



Santé



Puissance



Retirer 1 puissance



Retirez 1 jeton Effrayé



Retirer 1 jeton Folie



Retirer 1 jeton Poison



Retirer 1 jeton Affaibli



Capacité de fin de round



Relancer un dé de combat



Énergie



Viande



Torche



Corde



Plan



Pièce



Fruit



Compétence Savoir-faire



Compétence Ruse



Compétence Connaissances



Compétence Force

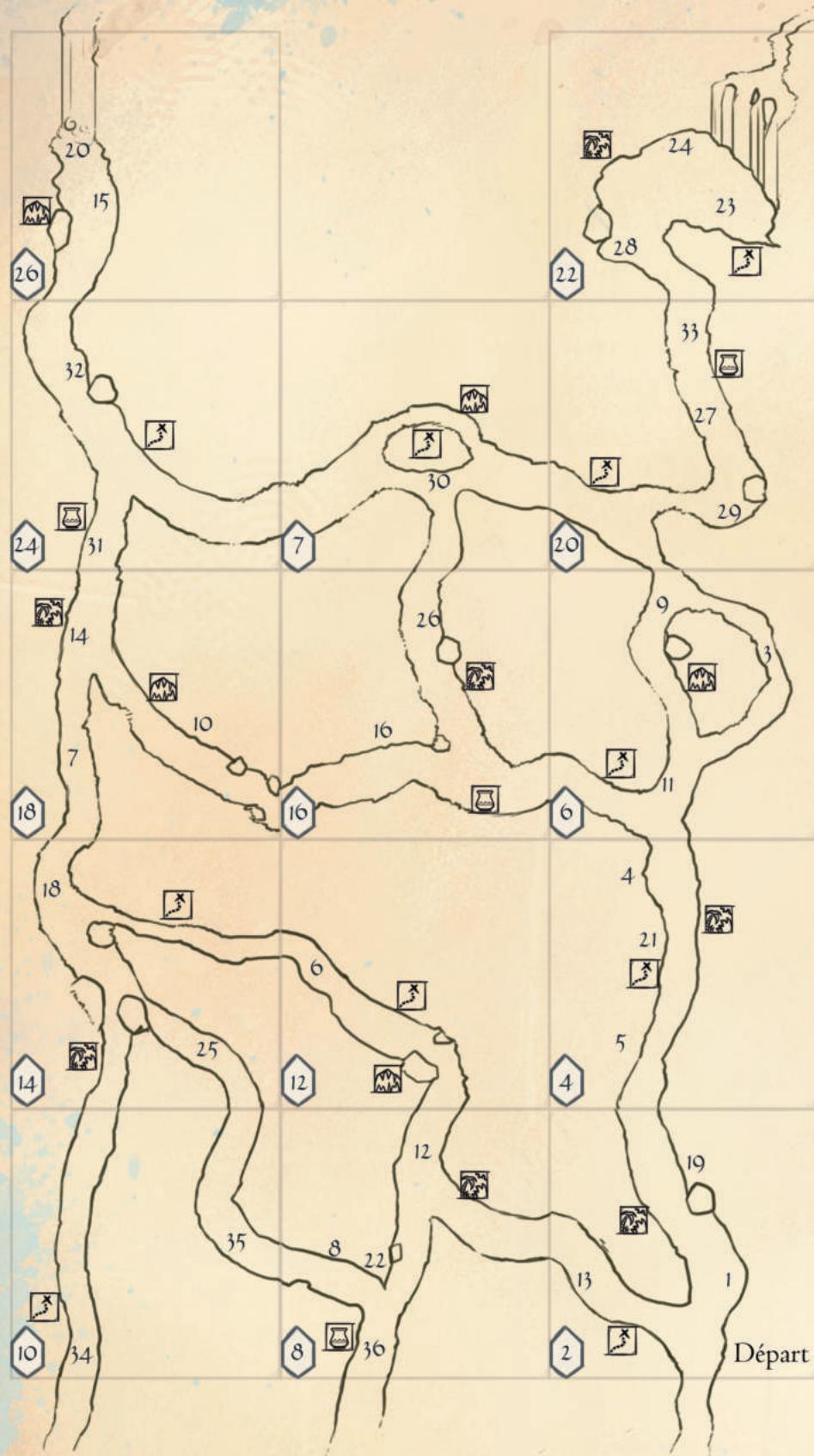


Compétence Perception



FACES NIVEAU 2





Journal de bord

Notes

Joueurs

Facile Les ennemis commencent avec 1 puissance de moins. +1 à tous vos lancers de dé.

Normal

Difficile Les ennemis commencent avec 1 puissance supplémentaire. +1 à tous les défis.

Fleurs de Sang

Collectez-en 5 pour gagner 1 niveau Niveau 2



PLUS QUE 3 TOURS
AVANT DÉFAITE