

EILÄ ET L'ÉCLAT DE LA MONTAGNE

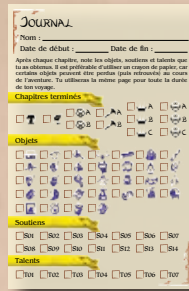


Livret de règles

Matériel



1 plateau de jeu



1 journal



2 dés de combat



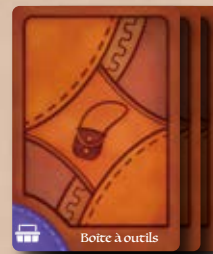
1 pion Eila
(ne pas sortir de son film noir avant que le jeu ne vous y invite)



1 présentoir



11 tuiles Mine



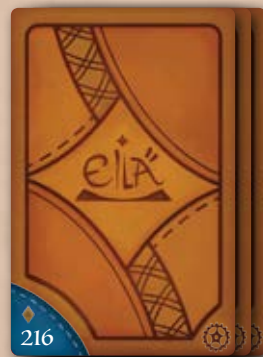
32 cartes Objet



14 cartes Soutien



7 cartes Talent



22 cartes Événement avancé



6 paquets de cartes Événement de base



17 planches de bandes dessinées



18 jetons Nourriture



18 jetons Pièce



18 jetons Connaissance



18 jetons Énergie



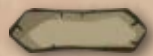
16 jetons Peur



8 jetons Pierre magique



12 jetons Cœur



12 jetons Cache



À lire avant de commencer

Pour que votre expérience soit la plus immersive possible :

1. NE déballez PAS, NE lisez PAS et NE mélangez PAS les cartes/paquets avant d'y avoir été invité.
2. NE lisez PAS les règles des chapitres situés après celui que vous vous apprêtez à jouer.
3. NE divulguez RIEN lorsque vous discutez du jeu avec une personne qui n'en connaît pas encore le contenu.

Dans les chapitres 0 et 1, vous apprendrez les règles de base. Dans les chapitres suivants, de nouvelles règles viendront s'y ajouter. Lorsque vous verrez la mention ci-dessous, cela signifiera que la règle énoncée devra être appliquée au chapitre actuel et à tous les chapitres ultérieurs.

Règle supplémentaire ## :

Paquets dans la boîte


Dans ce jeu, vous allez parcourir six chapitres (numérotés de 0 à 5) à l'aide de 6 paquets de cartes Événement de base. En plus de ces cartes, vous trouverez 4 autres paquets de cartes : les cartes Événement avancé, les cartes Objet, les cartes Talent et les cartes Soutien.

Pour les chapitres 0 et 1, vous n'utiliserez que les cartes Objet et les cartes Talent. Les cartes Soutien ne seront utilisées que plus tard dans l'histoire.


Les cartes Événement avancé sont destinées au mode avancé du jeu. Vous en apprendrez plus à ce sujet en page 25. Ce mode n'est pas recommandé si vous jouez à ce jeu pour la première fois.

Les cartes Talent et les cartes Événement avancé ressemblent aux cartes Événement de base. Attention à ne pas les confondre !

T01

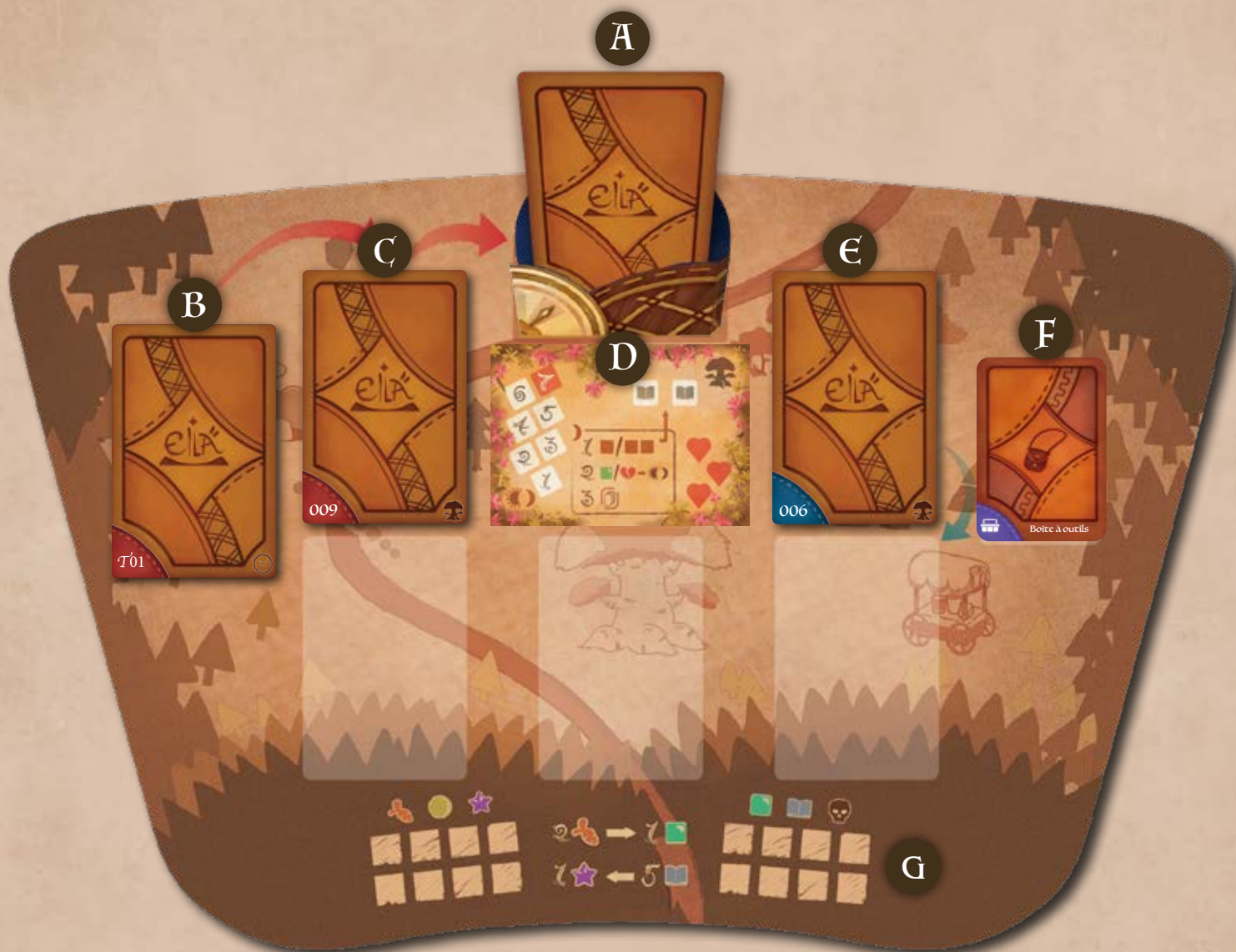
Les cartes Talent sont identifiables grâce au T situé à gauche sur leur dos, et au  situé à droite.

216


Les cartes Événement avancé sont identifiables grâce au symbole  situé au-dessus du numéro de la carte.





Mise en place





Afin de savoir quels éléments utiliser pour chacun des chapitres, reportez-vous au symbole de chapitre représenté sur l'insert de la boîte de jeu et prenez le matériel correspondant.


Chapitre 0 : 

Chapitre 3 : 

Chapitre 1 : 

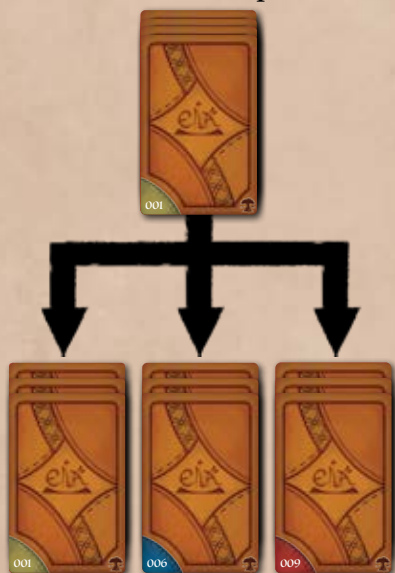
Chapitre 4 : 

Chapitre 2 : 

Chapitre 5 : 

La mise en place générale du jeu est la même pour tous les chapitres :

1. Sortez le paquet de cartes Événement correspondant au chapitre que vous souhaitez jouer.
2. Classez les cartes dans l'ordre croissant (selon leur numéro), sans les révéler. Il ne doit pas y avoir de numéros en double. *Pour le chapitre 0, vous devez prendre les cartes 001 à 011.*
3. Séparez ensuite ces cartes en piles selon leur couleur.



4. Placez le présentoir sur l'emplacement correspondant. Placez toutes les cartes Événement jaunes dans le présentoir pour former le paquet des **événements imminents**, en veillant à conserver leur ordre. *Pour le chapitre 0, il s'agit des cartes 001 à 005.* **A**
5. À partir du chapitre 2, vous garderez en votre possession certaines des cartes obtenues lors des chapitres précédents. N'oubliez pas de les récupérer en vous aidant de vos notes dans le journal. Si vous obtenez des cartes Talent, vous devez les placer sous le paquet de cartes Événement jaunes. Vous devez décider de l'ordre de ces cartes Talent avant de les placer dans le présentoir.
6. Prenez le paquet de cartes Talent et placez-le, face cachée, sur l'emplacement correspondant. **B**
7. Placez les cartes Événement rouges, face cachée, sur l'emplacement correspondant. *Pour le chapitre 0, il s'agit des cartes 009 à 011.* **C**

8. Placez la carte Objectif du chapitre au centre du plateau de jeu. Chacune de ces cartes (à l'exception de celle du chapitre 0) propose deux modes : normal et avancé. Utilisez le mode normal pour vos premières parties. Recouvrez tous les emplacements Cœur de cette carte par des jetons Cœur. **D**
9. Placez les cartes Événement bleues, face cachée, sur l'emplacement correspondant. *Pour le chapitre 0, il s'agit des cartes 006 à 008.* **E**
10. Prenez le paquet de cartes Objet et posez-le, face cachée, sur l'emplacement correspondant. **F**
11. Lisez maintenant le prologue afin de commencer (ou de continuer) votre aventure ! S'il indique des ressources de départ, prenez-les dans la boîte et placez-les dans les zones de stockage correspondantes. **G** *Le chapitre 0 est le seul chapitre sans prologue.*

Tournez la page pour découvrir la suite des règles !



Aperçu du jeu

1. Chaque chapitre dure 7 jours maximum. Votre but est d'accomplir l'objectif du chapitre avant la fin du 7^e jour.
2. L'objectif du chapitre est indiqué à la dernière page du prologue correspondant. *L'objectif du chapitre 0 est d'assigner 2 📖 avant la fin du 7^e jour.*
3. Chaque jour est divisé en deux phases : la phase de Jour et la phase de Nuit.
4. La partie se termine lorsque vous remportez ou perdez le chapitre. Vous l'emportez lorsque vous accomplissez l'objectif du chapitre. Vous échouez si vous perdez votre dernier point de vie (PV) ou si vous n'avez pas accompli l'objectif du chapitre une fois la phase de Nuit du 7^e jour achevée.
5. Au cours de la partie, vous ferez face à de nombreuses cartes Événement. L'anatomie d'une carte Événement est détaillée ci-contre.



Déroulement : Phase de Jour

Étape 1 : Révéler la prochaine carte

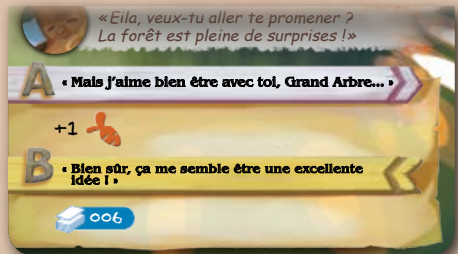
Révélez la première carte Événement du paquet des événements imminents. Placez cette carte dans le Présent et passez à l'étape suivante.





Étape 2 : Réaliser une option

Étudiez les options qui s'offrent à vous ainsi que leurs effets, puis faites un choix. Les différents symboles que vous rencontrerez dans le jeu sont détaillés en page 9.



Exemple : Sur la carte Événement 001, vous pouvez choisir l'option A pour gagner de la nourriture ou choisir l'option B pour poursuivre l'histoire.

Certaines options disposent d'un prérequis. Par exemple, vous pouvez choisir l'option ci-dessous uniquement si vous possédez une Boîte à outils.



Règle d'or :
La réalisation d'une option s'effectue toujours de la gauche vers la droite et de haut en bas.

Étape 3 : Résoudre la carte Événement

Après avoir réalisé l'option choisie, déplacez la carte Événement dans la direction indiquée.



Cette carte Événement va dans le Futur (à droite), face cachée.



Cette carte Événement va dans le Passé (à gauche de son emplacement actuel), face cachée.



Cette carte Événement retourne dans son paquet d'origine.



Une fois la carte Événement entièrement résolue, répétez les étapes 1 à 3 de la phase de Jour. Lorsque le paquet des événements imminents est vide, passez à la phase de Nuit (voir page 10).

Ressources

Il existe deux types de ressources : tangibles et intangibles. Chaque type comprend 3 ressources différentes. Vous ne pouvez posséder que 8 ressources de chaque type au maximum.

Ressources tangibles



Nourriture



Pièce



Pierre magique

Ressources intangibles



Connaissance

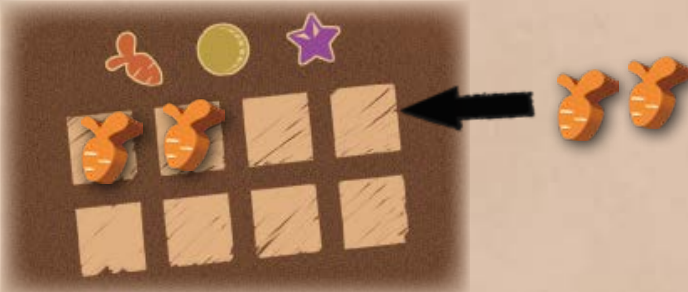


Énergie



Peur

Lorsque vous gagnez des ressources, vous devez toujours les placer dans la zone de stockage correspondante.



À tout moment de la partie, vous pouvez défausser des ressources, à l'exception de la . La ne peut être défaussée que grâce aux effets de certaines cartes.

Vous gagnez des ressources lorsque vous résolvez un effet « + ». Par exemple :



Il n'est pas obligatoire de prendre la totalité des ressources indiquées sur la carte, sauf lorsqu'il s'agit de la .

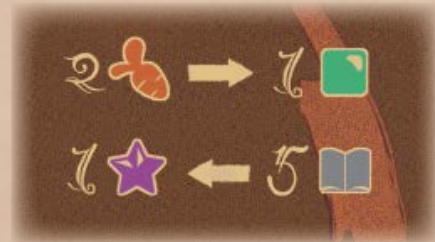
Vous recevez obligatoirement la dès que cela est indiqué. Si la capacité de la zone de stockage de la est insuffisante, vous devez défausser d'autres ressources tangibles pour lui faire de la place. Si vous atteignez le maximum (c'est-à-dire 8) , vous perdez 1 PV pour chaque qui devrait être reçue.

Vous devez défausser des ressources lorsque vous résolvez un effet « - ». Par exemple :



Vous ne pouvez pas choisir de réaliser une option avec un effet « - » si vous n'avez pas suffisamment de ressources à défausser. Cependant, la fonctionne différemment. Vous pouvez par exemple choisir de réaliser une option avec un effet -2 même si vous n'avez que 1 .

Conversion spéciale des ressources



À tout moment de la partie, vous pouvez réaliser une action gratuite pour convertir des ressources, à condition de respecter les deux règles suivantes :

1. Vous ne pouvez convertir que les ressources se trouvant dans vos zones de stockage.



2. Vous ne pouvez pas convertir vos ressources pendant la résolution d'un effet. Par exemple, si vous devez recevoir 4 et que vous voulez les convertir en 2 , vous ne pourrez le faire qu'après avoir reçu les 4 et les avoir placées dans la zone de stockage correspondante. Vous n'avez pas le droit de prendre d'abord 2 pour les convertir immédiatement en 1 , puis de recevoir les 2 autres pour une seconde conversion.

Signification des symboles



Gagnez autant de jetons de cette ressource que vous le souhaitez. Ce nombre peut être zéro.



Défaussez autant de jetons de cette ressource que vous le souhaitez. Ce nombre peut être zéro.



Symbole de conversion. Payez le coût indiqué à gauche pour gagner la récompense indiquée à droite.



Phase de Nuit.



Cherchez la carte numérotée correspondante dans le paquet de cartes Événement bleues et placez-la dans le Futur.



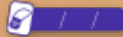
Cherchez la carte numérotée correspondante dans le paquet de cartes Événement rouges et placez-la sur le dessus du paquet des événements imminents. Ce sera la prochaine carte révélée.



Cherchez la carte numérotée correspondante dans le paquet de cartes Talent et placez-la sur le dessus du paquet des événements imminents. Ce sera la prochaine carte révélée.




Consultez le paquet Objet pour y prendre l'objet indiqué par votre carte. Si vous avez déjà cet objet, ignorez cet effet.

 indique que vous pouvez acquérir **l'un** de ces objets au choix. *Vous n'avez pas le droit de consulter les cartes du paquet Objet pour choisir la vôtre. Seul le pictogramme indiquant le type d'objet peut vous aider.*



Défaussez la carte Objet indiquée et remettez-la dans le paquet Objet.

 indique que vous devez défausser **l'un** de ces objets au choix.



Défaussez **deux objets** parmi ceux indiqués. Remettez les cartes correspondantes dans le paquet Objet.



Gagnez 1 PV. Vous ne pouvez pas avoir plus de PV que le nombre maximum de PV autorisé pour le chapitre en cours.





Perdez 1 PV. Vous perdez le chapitre en cours si vous perdez votre dernier PV.

Déroulement : Phase de Nuit

Après avoir résolu la dernière carte du paquet des événements imminents, la phase de Jour est terminée et la phase de Nuit commence. Effectuez alors les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Vous pouvez assigner les ressources indiquées en les plaçant sur la carte Objectif du chapitre. Prenez les ressources nécessaires dans vos zones de stockage. *Dans les chapitres 0 et 1, vous ne pouvez assigner que 2 ressources maximum au cours d'une même phase de Nuit.*
3. Mélangez toutes les cartes du Futur pour constituer le nouveau paquet des événements imminents, puis placez-le, face cachée, dans le présentoir. La phase de Nuit se termine et un nouveau jour commence !



2. Placez 1  de votre zone de stockage sur le chiffre libre le plus bas de la piste Temps. Si vous n'avez pas de , vous perdez 1 PV à la place (placez alors le jeton Cœur que vous avez perdu sur la piste Temps).





Fin du chapitre

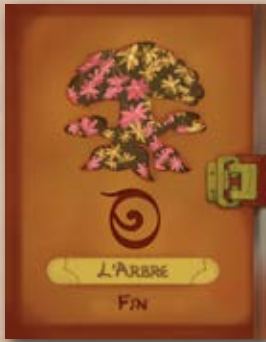
Le chapitre se termine lorsque vous l'emportez ou que vous perdez.

Vous l'emportez immédiatement lorsque...

- l'objectif est atteint.

Ensuite :

- Lisez la bande dessinée de fin de chapitre.
- Enregistrez votre progression dans le journal.
- Passez au chapitre suivant en effectuant la mise en place correspondante (voir page 5).



Vous perdez immédiatement lorsque...


- vous n'avez plus aucun PV, ou que
- le 7^e emplacement de la piste Temps est occupé.

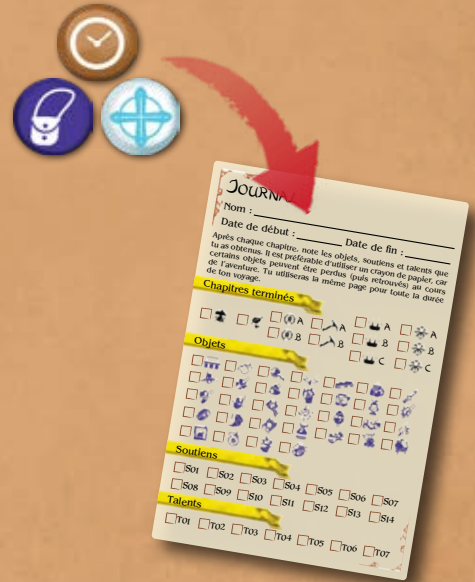
Réinitialisez alors le chapitre en suivant ces étapes :

- Remettez dans leur paquet d'origine les cartes que vous avez acquises au cours de ce chapitre.
- Réorganisez toutes les cartes Événement selon la mise en place originelle du chapitre.

Vous **devez** l'emporter pour passer au chapitre suivant. Retentez votre chance !

Comment enregistrer votre progression :

- Vous conserverez toutes les cartes Objet et Talent acquises au long des chapitres. Inscrivez donc dans le journal les cartes Objet et Talent que vous avez acquises dans ce chapitre. Vous utiliserez la même page pour toute la durée de votre voyage. *Remarque : les ressources ne sont pas conservées d'un chapitre à l'autre.*
- Si vous souhaitez interrompre votre partie, rangez ces cartes à l'emplacement correspondant dans la boîte de jeu, indiqué par l'icône , pour pouvoir les réutiliser ultérieurement. Lorsque vous reprendrez votre voyage, n'oubliez pas, au préalable, de récupérer tout ce que vous aviez inscrit dans le journal.



Ne tournez pas la page avant d'avoir atteint le chapitre 2.

Chapitre 2 : L'Usine

Règles supplémentaires

Règle supplémentaire 01 : Mise en place supplémentaire

À partir de maintenant, lors de la mise en place, ménagez une zone supplémentaire de chaque côté du plateau de jeu.

La zone de gauche sera la zone Objets et Soutiens. Placez toutes les cartes Objet et Soutien acquises au long du jeu dans cette zone.

La zone de droite sera la zone Éléments du chapitre. Placez les éléments propres au chapitre en cours dans cette zone.

Un exemple de mise en place est présenté à la page suivante.

Règle supplémentaire 02 : Éléments propres au chapitre

Désormais, chaque chapitre présente au moins un élément qui lui est propre. Avant de commencer un chapitre, lisez la partie correspondante dans ce livret de règles pour savoir comment mettre en place les éléments supplémentaires et comprendre l'influence qu'ils auront sur le déroulement de la partie.



Éléments propres au chapitre 2



Éléments propres : Cartes Test

Mise en place supplémentaire

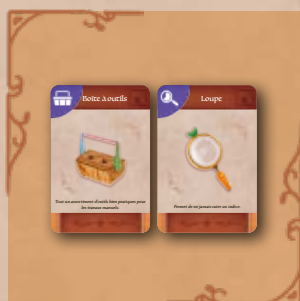
1. Séparez en deux paquets les cartes Test selon leur dos : TF et TD.
2. Placez-les dans la zone Éléments du chapitre, face cachée.

Changements dans le déroulement

- Dans le chapitre 2, certains événements vous demanderont de piocher une carte Test TF ou TD. Pour ce faire, mélangez le paquet correspondant (TF ou TD) et piochez-y une carte. Révélez-la et étudiez la question posée.

- Vous trouverez des indices permettant d'y répondre en observant les illustrations des cartes de ce chapitre. Soyez attentif aux détails !
- Lorsque vous êtes prêt à répondre à une carte Test, choisissez une réponse et consultez la page 15 de ce livret de règles pour la confirmer. Si elle est correcte, vous obtenez la récompense indiquée au bas de la carte Test. Dans le cas contraire, vous n'obtenez pas de récompense.
- Ensuite, défaussez la carte résolue. La récompense n'est alors plus disponible.

Zone Objets et Soutiens



Placez dans cette zone toutes les cartes Objet et Soutien que vous acquérez.




Zone Éléments du chapitre









Placez dans cette zone tous les éléments propres au chapitre en cours.




Autres règles supplémentaires






Règle supplémentaire 03 : Cartes Ennemi et combats

 : ce symbole représente la valeur de combat d'Eila.

À partir de maintenant, vous pouvez rencontrer des cartes Ennemi. Lorsque vous les affrontez, vous devez lancer le dé de combat d'Eila (le dé rouge). Le résultat de ce dé détermine votre .

Après avoir lancé le dé, vous pouvez dépenser autant de  que vous le souhaitez pour augmenter votre . Chaque  ainsi dépensée augmente votre  de 2. Cette méthode peut vous aider à obtenir une  de plus de 6.

Si votre  est supérieure ou égale à celle de l'ennemi, résolvez l'option Victoire. Si elle est inférieure à celle de l'ennemi, résolvez l'option Défaite. Annulez 1  si vous avez obtenu un symbole Bouclier .

 = valeur  de 1  = valeur  de 2 + annule 1 

Certains ennemis ont leurs propres faiblesses. Si vous remplissez la condition indiquée pour les déclencher, la valeur de combat de l'ennemi est réduite.




Texte d'ambiance

Valeur de combat de l'ennemi

Option Victoire


Option Défaite

Si tu n'as pas de 




2

Valeur de combat de l'ennemi réduite à prendre en compte lorsque la condition est remplie.


Règle supplémentaire 04 : Cartes Soutien

Déballiez le paquet de cartes Soutien et placez-le, face cachée, sous le paquet Objet. À partir du chapitre 2, lorsque vous obtenez , prenez la carte Soutien correspondante dans le paquet (en fonction de son numéro). Tout comme les cartes Talent et Objet en votre possession, vous conservez vos cartes Soutien tout au long de l'aventure (sauf indication contraire) : n'oubliez pas de les répertorier dans votre journal !

Vous ne pouvez utiliser une carte Soutien qu'au moment indiqué par la carte. Par exemple, la *Boule de feu* ne peut être utilisée que lors d'un combat.

Certains cartes vous permettent également de convertir des ressources. Par exemple, vous pouvez convertir 1  en 10  lors d'un combat si vous avez la *Boule de feu*. De plus, comme pour les cartes Objet, il existe des options requérant la possession d'une carte Soutien spécifique pour être résolues. Par exemple, vous devez avoir **S02** pour choisir  lors d'un événement.



Vous pouvez utiliser un sort plusieurs fois au cours d'un même combat si vous avez suffisamment de .

Si vous ne parvenez pas à comprendre une carte Objet ou Soutien, consultez la page 24 de ce livret de règles. Vous y trouverez plus de détails sur certaines cartes.



Règle supplémentaire 05 : Fins alternatives

Désormais, chaque chapitre dispose d'au moins deux fins. La carte Objectif du chapitre vous indique toujours l'objectif par défaut permettant de remporter ce chapitre. Si vous l'accomplissez, vous atteignez la **Fin A** et pouvez lire la bande dessinée correspondante.

Une ou des fins alternatives se cachent dans chaque chapitre et sont déclenchées par certaines cartes Événement. Lorsque vous rencontrez l'une de ces cartes, vous remportez immédiatement la partie. La carte en question vous demandera alors de lire la bande dessinée de la fin alternative.

Cette fin alternative affectera-t-elle votre voyage ? C'est à vous de le découvrir !



Réponses aux TF et TD

TF-1 : c TF-2 : b TF-3 : d TF-4 : b TF-5 : c
TD-1 : c TD-2 : a TD-3 : d TD-4 : d TD-5 : a



Vous pouvez désormais commencer le chapitre 2 !
N'oubliez pas de sauvegarder votre progression à la fin de ce chapitre.

Ne tournez pas la page avant d'avoir atteint le chapitre 3.

Chapitre 3 : La Mine

Remarque : Au cas où vous auriez des doutes sur les règles de base (la mise en place, le fait de rencontrer des ennemis, les cartes Objet et Soutien, etc.), n'hésitez pas à vous référer aux règles des chapitres 0 à 2.

Éléments propres : Mine et secteurs

Mise en place supplémentaire

Prenez les 11 tuiles Mine dans la boîte de jeu. À chaque partie, 9 d'entre elles seront utilisées pour former la mine que vous devrez explorer. Installez la mine dans la zone Éléments du chapitre (à droite du plateau de jeu) en suivant ces étapes :

1. Placez la tuile M1, face visible, dans le coin inférieur gauche **A**.
2. Mélangez les tuiles M2 et placez-les, face cachée, en **B**.
3. Mélangez les tuiles M3 et placez-les, face cachée, en **C**.
4. Mélangez les tuiles MC, piochez-en une et placez-la, face cachée, en **D**. Les deux tuiles MC restantes ne seront pas utilisées lors de cette partie.
5. Mélangez les tuiles M4 et placez-les, face cachée, en **E**.
6. Placez le paquet Événement des secteurs (cartes 340 à 352) à côté de la mine, face cachée. **F**
7. Chaque tuile Mine est composée de quatre secteurs. Déballez le pion Eila et placez-le dans le secteur inférieur gauche de la tuile M1. **G**

Zone Éléments du chapitre





Changements dans le déroulement

1. Le pion Eila représente votre position actuelle. Vous pourrez vous déplacer et explorer la mine grâce à certaines cartes Événement, comme dans l'exemple suivant :

A Explorer le labyrinthe.

Déplace-toi de 0-2 secteurs.
Ensuite, déclenche l'événement qui s'y trouve.

2. Pour ce faire, déplacez le pion Eila dans la mine. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.



3. Les éléments suivants présents dans la mine peuvent affecter vos déplacements :



A Gouffre :

Vous devez payer 1 ou 1 pour le traverser. Ignorez ce coût si vous possédez la *Corde* .

B Passage secret :

Impossible à franchir sauf si vous possédez la *Loupe* .

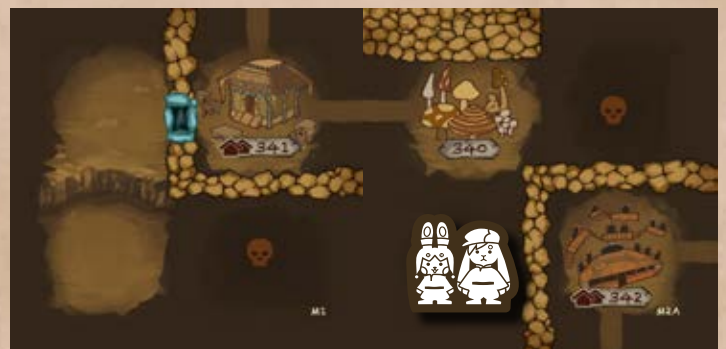
C Mur :

Ne peut pas être traversé.

D Zone obscure :

Vous recevez 1 en y entrant. Considérez que vous y entrez même si vous ne faites que la traverser.

4. Lorsque vous êtes sur le point d'entrer sur une tuile Mine face cachée, retournez-la et déplacez-vous dans le secteur adjacent à votre emplacement actuel.



5. À de rares occasions, vous pourrez rencontrer un mur en atteignant une tuile face cachée. Dans ce cas, retournez dans votre secteur précédent sans consommer votre déplacement.



Tuile face cachée



Tuile révélée

6. Les cartes numérotées de 340 à 352 représentent des événements. Chacune se rapporte au secteur de la mine portant le même numéro. Lorsque vous vous arrêtez sur un secteur portant un numéro, cherchez la carte Événement correspondante et résolvez-la. Si vous vous arrêtez sur un secteur sans numéro, aucun événement n'est déclenché.



7. Lorsqu'une option semblable à l'exemple suivant vous est proposée, vous ne pouvez la choisir que si votre pion se situe sur un secteur marqué d'un symbole Abri .



8. Lorsqu'un événement vous demande de , recouvrez d'un jeton Cache le numéro de votre secteur actuel. L'événement de ce secteur ne pourra plus être déclenché. Cela n'affecte pas le symbole Abri .



Règles supplémentaires

Règle supplémentaire 06 : Le dé vert

À partir d'un certain moment dans le chapitre 3, vous pourrez également lancer le dé vert lors des combats.

La du dé vert est ajoutée à la vôtre. Si vous obtenez ou , vous pouvez annuler 1 . Ainsi, vous pouvez annuler jusqu'à 2 grâce aux résultats des deux dés.

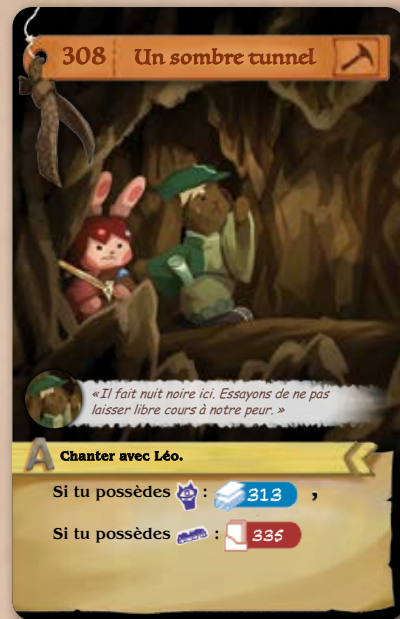
Cependant, vos cartes Objet et Soutien n'affectent que le dé et la d'Eila.



Règle supplémentaire 07 : Événements « Si tu possèdes »

À partir du chapitre 3, vous tomberez sur des événements qui vous demanderont de posséder des objets spécifiques (voir exemple ci-contre). Pour ce type d'événement, résolvez les effets un par un, en vérifiant que vous possédez bien l'objet demandé.

Vous pouvez avoir déjà obtenu les objets demandés au cours de votre voyage, ne pas tous les posséder, et même n'en avoir aucun. Si vous ne possédez aucun des objets demandés, cet événement n'a aucun effet sur vous. Il vous suffit de le placer dans le Passé et de poursuivre votre voyage.



Vous pouvez désormais commencer le chapitre 3 !
N'oubliez pas de sauvegarder votre progression à la fin de ce chapitre.

Ne tournez pas la page avant d'avoir atteint le chapitre 4.

Chapitre 4 : Le Château

Remarque : Au cas où vous auriez des doutes sur les règles de base (la mise en place, le fait de rencontrer des ennemis, les cartes Objet et Soutien, etc.), n'hésitez pas à vous référer aux règles des chapitres 0 à 3. Par ailleurs, vous pouvez vendre vos gemmes à tout moment. Elles n'ont plus d'utilité après le chapitre 3.

Éléments propres : Contrats et privilèges

Mise en place supplémentaire

- Prenez les cartes Contrat (C01 à C09) et les cartes Privilège (P01 à P09), mais ne les révéléz pas.
- Piochez aléatoirement cinq cartes de chaque type et placez-les, face visible, dans la zone Éléments du chapitre (à droite du plateau de jeu).
- Rangez les autres cartes Contrat et Privilège dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.



Zone Éléments du chapitre



Les contrats et les privilèges sont piochés au hasard. Il est probable que les dix cartes représentées ici soient différentes de celles de votre mise en place.



Changements dans le déroulement

Les cartes Contrat et les cartes Privilège vous sont bénéfiques. Avec la carte Événement *Opportunités*, vous pouvez dépenser de la pour acquérir des cartes Contrat ou dépenser des pour acquérir des cartes Privilège.

Si vous choisissez l'option A, vous pouvez prendre autant de cartes Contrat de la zone Éléments du chapitre que vous le souhaitez pour les placer dans le Futur. Chaque carte Contrat vous coûte 1 .

Si vous choisissez l'option B, vous pouvez prendre autant de cartes Privilège de la zone Éléments du chapitre que vous le souhaitez pour les placer dans le Futur. Chaque carte Privilège vous coûte 3 .



Il est interdit de prendre ces cartes parmi les cartes Contrat ou Privilège rangées dans la boîte de jeu lors de la mise en place.

403 Opportunités

A Signer un contrat d'embauche.
 -X → X **C** → Le Futur

B Obtenir des privilèges.
 -3X → X **P** → Le Futur

C Ne rien faire pour l'instant.



Vous pouvez désormais commencer le chapitre 4 !
N'oubliez pas de sauvegarder votre progression à la fin de ce chapitre.

Ne tournez pas la page avant d'avoir atteint le chapitre 5.

Chapitre 5 : La Montagne

Remarque : Au cas où vous auriez des doutes sur les règles de base (la mise en place, le fait de rencontrer des ennemis, les cartes Objet et Soutien, etc.), n'hésitez pas à vous référer aux règles des chapitres 0 à 3.

Éléments propres : Cartes Lieu



Mise en place supplémentaire

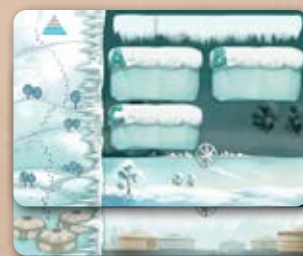
- Prenez les cartes L01 à L10. Ce sont les cartes Lieu. Placez-les en un paquet face cachée dans la zone Éléments du chapitre.
- Révélez la carte L01 et placez-la à côté du paquet.

Zone Éléments du chapitre




Changements dans le déroulement

- La carte Lieu du dessus, face visible, représente votre lieu actuel. Lorsque vous révélez votre nouveau lieu, recouvrez partiellement votre lieu précédent.
- Les options proposées sur la carte Lieu sont des actions Lieu. Vous pouvez choisir de réaliser l'une d'elles lorsqu'un événement vous invite à le faire. Choisir l'action  vous mène au lieu suivant. Révélez alors la carte Lieu dont le numéro est indiqué par . Les cartes Lieu doivent se chevaucher, à l'exception des illustrations au bas de celles-ci : elles doivent rester visibles.







- Comme dans le chapitre 3, lorsque vous découvrez une option comme l'exemple ci-contre, vous ne pouvez pas la choisir à moins de vous trouver dans un lieu marqué d'un  .

A  **Rester à l'abri.**

Éléments propres : Environnement inhospitalier

Changements dans le déroulement

- La montagne regorge d'ennemis déterminés à vous nuire. Certains de ces ennemis vous attaqueront de manière répétée, jusqu'à ce que vous soyez vaincu. Dans ce dernier chapitre, il existe un nouveau type d'option, comme dans l'exemple ci-dessous : vous devez répéter le combat si vous le perdez. La seule façon de se débarrasser d'un ennemi est de remporter le combat.

- En dehors des ennemis, le climat extrême de la montagne vous impose de consommer de la nourriture la nuit ! Au début de chaque phase de Nuit, vous perdez 1  ou 1  .


Tu continues le combat malgré tes blessures. 



1  -  / 

2  /  -> 

3 

- Les effets de vos sorts et  ne sont pas reportés sur le prochain combat. Chaque combat que vous répétez débute comme votre première rencontre avec cet ennemi.

Vous pouvez désormais commencer le chapitre 5 !
Profitez bien du dernier chapitre des aventures d'Eila !



Annexes

Explications complémentaires des cartes Objet et des cartes Soutien



Pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, ne lisez pas les explications des cartes que vous ne possédez pas !



 peut annuler jusqu'à 2 .



Vous perdez immédiatement le chapitre lorsque vous n'avez plus de PV. Par conséquent, si vous perdez votre dernier PV, vous ne pouvez plus utiliser cet objet pour vous soigner.



Vous permet de consulter le premier événement du jour suivant. Si vous préférez vous en occuper plus tard, vous pouvez le résoudre en tant que dernier événement de la journée.

Vous perdez immédiatement le chapitre lorsque vous n'avez plus de PV. Par conséquent, si vous perdez votre dernier PV, vous ne pouvez plus utiliser ce sort pour vous soigner.

SORT

Les sorts peuvent être utilisés avant ou après avoir lancé les dés de combat. Par exemple, vous pouvez utiliser une *Boule de feu* pour remporter un combat après avoir obtenu un mauvais résultat.

S02

S03

L'énergie dépensée pour utiliser ce sort peut aussi bien provenir de la carte S03 que de votre zone de stockage. Lorsque vous gagnez de l'énergie, vous pouvez la placer sur la carte S03 ou dans votre zone de stockage.

B S02

Pour choisir cette option, vous devez posséder la carte Soutien indiquée. S'il s'agit d'un sort, vous ne devez pas payer le coût du sort lorsque vous choisissez cette option.


S10

L'énergie gagnée grâce à ce sort peut aussi bien être placée sur la carte S03 que dans votre zone de stockage.



Ne produit aucun effet si vous ne possédez pas tous les éléments indiqués.

S14

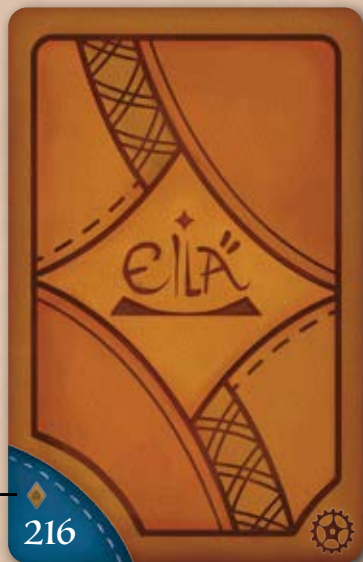
Avec cette carte Soutien, la  gagnée grâce au dé vert est doublée. Cependant, le bouclier n'est pas doublé.

Mise en place supplémentaire

- Après votre premier voyage, vous pouvez tenter un périple plus difficile !
- Lors de la mise en place, utilisez la face marquée «Avancé» de la carte Objectif. Cet objectif est beaucoup plus difficile à atteindre et votre limite de PV est réduite.



- Prenez les cartes Événement avancé et remplacez une à une les cartes Événement de base en fonction de leur numéro.
- Par exemple, vous devez remplacer la carte de base 216 par la version avancée ci-dessous (reconnaissable grâce au petit symbole Avancé au-dessus du numéro).



Symbole Avancé

216

Chapitre	Cartes Événement avancé
1	Aucune
2	216, 227, 236, 240, 242
3	331, 346, 349, 351
4	403, 418, 430
5	533, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 545, 546, 547



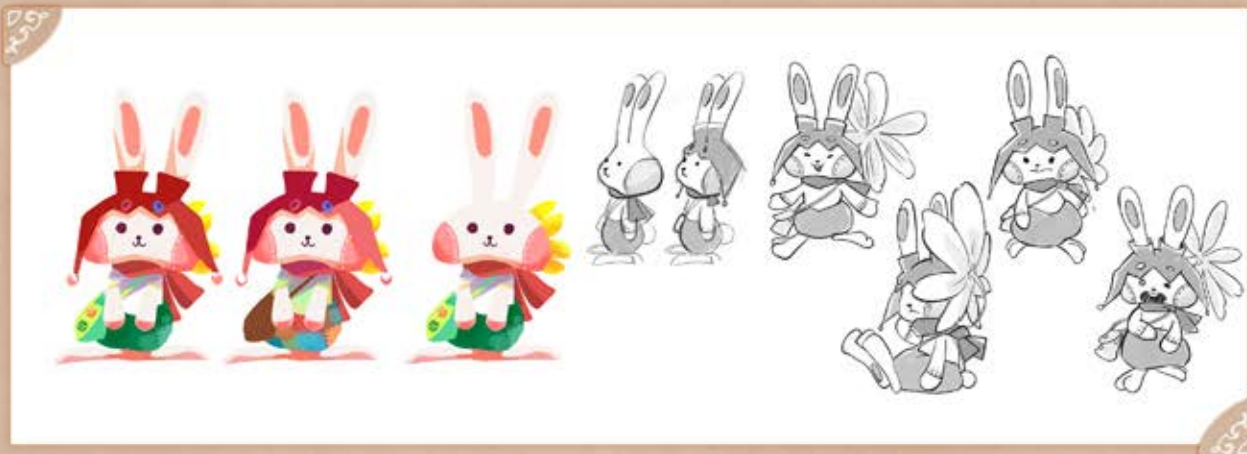
La création d'Éila



Premier concept, version A



Premier concept, version B



Premier concept, version C



Gestuelle et croquis



Palette de couleurs



Fiche du personnage



Éila et ses voisins

Crédits

Histoire et auteur : Jeffrey CCH

Producteur : Kenneth YWN

Producteur adjoint : Isaac Chan

Illustratrice : Roxy Dai

Illustrateurs adjoints : Yuuki Fantasy, Mandy Yu, Coda Ho

Rédacteurs adjoints : Zoe W., Roxy Dai, Pamela Ho, Florence Lee, Herman Ying

Éditeurs : Alex C., Isaac Chan

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Hugo Chaumette, Maëva Debieu Rosas, Robin Houpiér

Graphisme version française : Cindy Roth



© 2021 Ice Makes
Tous droits réservés

© 2023 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France