

ENDURE

THE STARS

INTRODUCTION	2	DEPLACER PLUSIEURS ENNEMIS PASSIFS	15
CONTENU DE LA BOITE	2	MULTIPLES OPTIONS DE DEPLACEMENT	15
DESCRIPTIF DES COMPOSANTS	3	ORDRE DE RESOLUTION DES ACTIONS ENNEMIES	15
MISE EN PLACE	5	DOMMAGES ET BLESSURES	16
SYNTHESE DU GAMEPLAY	6	PHASE DE RESOLUTION	17
LE JEU : LES BASES	7	DETAILS D'UNE CARTE EVENEMENT	17
LES CONCEPTS	7	COMBAT	18
COMPETENCES DES SURVIVANTS	9	ARMES A DISTANCE	19
INVENTAIRE	10	ARMES DE MELEE	20
RESOLVE	10	ARMURE	20
LES CARTES RESOLVE	11	SONNER	20
LES CARTES ACCOMPLISSEMENT	11	REGLES AVANCEES	20
PHASES DE JEU	12	APPARITION DE « SOLOMON GEPS »	20
PHASE DES SURVIVANTS	12	MANQUE DE PLACE DANS UNE ZONE	21
PHASE DES ENNEMIS	14	MANQUE DE JETONS	21
LES ACTIONS ENNEMIES	14	LE « EXO LOADER »	21
MOUVEMENT PASSIF	14	QUITTER UNE ZONE OCCUPEE	22
MOUVEMENT ACTIF	14	BOSS : COMBAT ET MOUVEMENT	23
JETONS RADAR	14	LES CARTES BOSS	23
ETRE VU PAR UN ENNEMI	15	LE TOUR DU BOSS	23
GENERER DES JETONS RADAR	15		

INTRODUCTION

Endure the stars est un jeu coopératif d'action et de survie pour 1 à 6 joueurs, se déroulant à bord du vaisseau de colonisation de planète N.W.E. Hikari. Les joueurs y incarnent les derniers membres vivants de l'équipage quasiment entièrement éliminé par les GEPs, des créatures génétiquement modifiées, originellement prévues pour aider à la colonisation de la planète de destination. Ces créatures, échappées de leur confinement, ont tué tout ce qui se trouvait sur leur chemin. Les derniers survivants fouillent désormais le vaisseau à la recherche de leurs congénères, de fournitures vitales et de tout ce qui pourra les aider à survivre un jour de plus.

Les joueurs choisissent parmi un panel de type de personnages ayant tous leurs forces, faiblesses et compétences spéciales pouvant renverser la situation pendant les missions.

Fouiller les parties délabrées et abandonnées du vaisseau est une part essentielle du gameplay, mais les joueurs doivent rester attentif au bruit qu'ils y font. Une multitude de danger guette tous ceux qui sont assez braves pour endurer les étoiles...

CONTENU DE LA BOITE

Ce livret de règle	30 cartes Evénement (Event)
12 tuiles de jeu	20 cartes Resolve
1 tuile Refuge	18 cartes Accomplissement
6 figurines de survivant	20 cartes Titan
30 Swarmer	18 cartes Evénement Refuge (Refuge Event)
20 Jaeger	10 jetons Objectif
20 Icarus	2 jetons Porte de sortie
10 Solomon	16 jetons Porte (coté vert = ouvert)
1 Titan	7 jetons Vie
1 C.H.O. Exo Loader	7 jetons Resolve
6 d6	19 jetons Blessure
1 dé de direction	13 jetons Bruit
1 dé de blessure	17 jetons Radar
6 plateaux survivant	6 jetons Crise
6 tuile Compétence	1 jeton Premier joueur
1 plateau Titan	1 jeton Start
80 cartes Objet (Item)	

DESCRIPTIF DES COMPOSANTS

Tuiles de Jeu

Le N.W.E. Hikari est un immense vaisseau et ces tuiles représentent ses nombreux niveaux, sections et parties. Utilisez ces tuiles pour créer les différentes missions et scénarii de Endure the stars.

Tuile Refuge

Un paradis pour tous ceux qui ont survécu à l'événement désormais connu sous le nom de "The Fall". Le Refuge est un lieu que les survivants peuvent décider de visiter entre les missions pour se reposer, récupérer ou échanger des objets qu'ils ont réussi à collecter.

Plateaux survivants

Chaque survivant vient avec un plateau qui permet de conserver le compte de sa Santé, de sa Resolve et des objets qu'il transporte.

Plateau Titan

A l'image du plateau des survivants, le Titan possède un plateau pour conserver le compte de sa Santé, de son Humeur (Mood) et de ses attaques.

Cartes Evenement

Ces cartes représentent la nature instable du vaisseau et sont piochées durant la phase de résolution. Elles sont alors lues à haute voix et leurs effets sont immédiatement déclenchés.

Cartes Objet

Récoltés dans le vaisseau, ces cartes représentent des objets pouvant être utiles aux survivants. Ces cartes comprennent quatre types : Armure, Casque, Arme et Objet.

Cartes Resolve

Ces cartes représentent l'anxiété et les peurs des survivants. Chaque joueur pioche 3 de ces cartes au début de chaque mission/campagne.

Cartes Accomplissement

Chaque survivant reçoit une carte de ce type à chaque début de mission. Celle-ci représente un objectif secondaire de ce personnage. Réaliser cet objectif peut débloquent des compétences puissantes ou des bonus à usage unique.

Cartes Boss Titan

Le plus mortel des GEP, connu sous le nom du Titan, combat selon ses propres règles. Ce deck de cartes représente ses modalités d'attaque, et forme la pioche qui détermine comment la créature agit durant le combat.

Cartes Événement Refuge

Le Refuge est le lieu le plus sécurisé du vaisseau pour les survivants, mais cela n'implique pas qu'il soit sûr. A la fin de chaque round, si un survivant est dans le Refuge, une carte est

piochée, celle-ci pouvant aider ou léser ses progrès.

Tuiles Compétence

Ces jetons décrivent les compétences disponibles pour ce personnage, et sont placés sur le plateau survivant.

Jetons Objectif

Ces jetons sont utilisés pour marquer des lieux où se trouvent des objectifs de mission.

Jetons Sortie

Ce jeton figure la sortie que les personnages doivent emprunter.

Jetons Radar

Ces jetons représentent les ennemis encore inconnus qui se déplacent sur le plateau.

Jetons Bruit

Quand un personnage fait du bruit (volontairement ou non), utilisez ces jetons pour localiser le bruit et son volume.

Jetons Porte

Ces jetons représentent les portes ouvertes ou fermées du vaisseau.

Jetons Vie

Ces jetons permettent de tenir le compte des points de vie restant à chaque personnage.

Jetons Resolve

Ces jetons permettent de tenir compte des points de Resolve restant à chaque personnage.

Jetons Blessure

Ces jetons sont placés, en cas de blessure, sur les emplacements tête, corps ou jambes des plateaux personnages.

Jetons Crise

Chaque survivant possède un jeton de ce type pour représenter le fait que sa compétence de crise n'a pas encore été utilisée.

MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent faire les choses suivantes :

1. Trier les éléments de jeu.

Triez les decks de cartes par type, et battez chaque deck séparément. Séparez les jetons par type et placez-les en tas indépendants.

2. Choisir un terrain.

A la fin de ce livret de règle, vous trouverez une section « Missions et Campagnes » dans laquelle les joueurs doivent choisir une aventure. Disposez les tuiles de jeu et placez les jetons portes, objectifs, sortie et radar en fonction des recommandations de la mission.

3. Choisir son survivant.

Une fois la mission ou la campagne choisie, vous devez décider quel personnage vous jouerez. Les recommandations donneront à chaque fois le nombre minimum de personnages nécessaire, et le type éventuel de personnage spécifique qu'il est nécessaire de jouer. N'oubliez pas que chaque survivant vient avec ses compétences particulières qui lui permettent d'exceller dans certaines situations. Choisissez sagement.

4. Récupérer le plateau de personnage et s'armer.

Maintenant que chaque joueur a choisi son survivant, chacun doit récupérer les éléments liés à ce personnage (plateau Survivant et tuile Compétence). Prenez aussi, dans le deck Objet, **1 Pistol**, **1 Plasma cutter** et autant de **Swarmer Legs** que nécessaire pour que chaque survivant commence avec une arme. Mélangez ces cartes et distribuez-en une à chaque joueur au hasard. Placez finalement la figurine de votre personnage dans la zone de la tuile terrain indiquée comme celle de départ.

5. Distribuez les cartes Resolve et Accomplissement.

Distribuez 3 cartes Resolve et une carte Accomplissement à chaque survivant. Placez, **sans les regarder**, les cartes Resolve sous le plateau personnage en ne laissant dépasser du plateau que les chiffres en bas de carte.

SYNTHESE DU GAMEPLAY

Vue générale du jeu

Chaque **Round** de jeu consiste en 3 **Phases** jouées dans l'ordre suivant :

Phase Survivant

Les joueurs, en commençant par le joueur en possession du jeton premier joueur, joue son tour en réalisant des actions (comme attaquer, se déplacer, fouiller le vaisseau). Une fois qu'un joueur a terminé son tour, c'est au joueur suivant de faire le sien en suivant le sens horaire autour de la table et ce jusqu'à ce que tous les joueurs aient joués. Alors la phase des ennemis commence.

Phase Ennemi

Les ennemis sont représentés sur le plateau, soit par des jetons Radar, soit par des figurines. Les jetons Radar sont révélés puis remplacés par des figurines lorsqu'ils entrent dans la Ligne de Vue d'un personnage (ou si une compétence/condition spéciale implique qu'ils soient révélés). Les joueurs peuvent réaliser les actions des ennemis à tour de rôle ou bien un joueur déterminé peut se charger de cette fonction toute la partie.

Les ennemis connaissent 2 états : un état Passif et un état Actif. Si une créature (sous forme de figurine ou de jeton Radar) n'a pas encore été alertée par du bruit, ou n'a pas encore vue un survivant, elle errera sur le plateau de jeu de façon aléatoire. Les joueurs lancent le dé de direction pour chaque créature (figurine/jeton Radar) dans cette situation, et la déplacent d'une zone dans cette direction. Les ennemis doivent toujours se déplacer s'ils en sont capables. Toutefois, une fois que l'attention d'une créature a été attirée, elle entre en état Actif et se déplace vers sa cible à une vitesse qui est propre à son type.

Phase de Résolution

Retirez toute carte Événement épuisée et tous les jetons Bruit, puis piochez une nouvelle carte Événement qui est mise en jeu immédiatement. Passez le jeton premier joueur au joueur suivant, en suivant le sens horaire, pour qu'un nouveau survivant commence le tour à venir.

LE JEU : LES BASES

LES CONCEPTS

Gagner et perdre

Pour gagner la partie les joueurs devront réaliser tous les objectifs détaillés dans le descriptif de la mission. Endure the stars est un jeu coopératif, alors agissez en équipe pour survivre.

La partie est perdue si tous les survivants meurent avant d'avoir complété les objectifs.

Ligne de vue (LdV)

Pour retourner face visible des jetons Radar ou pour réaliser une attaque, vous devez d'abord être capable de voir votre cible. La ligne de vue (LdV) pour toutes les figurines est une ligne droite parallèle au bords du plateau, sans aucune limite de distance (sauf compétences spéciales). Les figurines ne peuvent pas voir en diagonal. Si vous pouvez voir une partie d'une zone, il est considéré que toute la zone est visible. Les murs et les portes fermées sont les seuls éléments qui bloquent la LdV. *(NdT : La ligne de vue n'est bloquée que par les portes fermées. Les figurines ne bloquent pas la LdV, mais seulement les tirs qui traversent leurs cases).*

Dans les salles

Un survivant a une LdV sur toutes les zones partageant une porte ouverte avec sa zone, et à travers toute porte placée perpendiculairement à sa LdV. Puisque le placement d'une porte sur un mur entre deux zones est arbitraire, toute porte est considérée comme placée n'importe où sur ce mur entre deux zones pour tracer la LdV.

Voir à travers les portes

La LdV traverse en ligne droite toutes les portes placées perpendiculairement. Les portes placées parallèlement à la LdV ne laissent pas passer la LdV.

Les Portes

Les portes connaissent deux états : ouverte ou fermée. Les portes ouvertes peuvent être traversées par toutes les figurines, et n'obstruent pas la LdV. Les portes fermées bloquent la LdV et ne peuvent être franchies (à moins d'une capacité spéciale ou d'un effet qui l'autorise). *(NdT : Seul un type de technicien peut ouvrir les portes fermées. Les portes ouvertes sont considérées comme ouvertes pour tous (survivants et ennemis), et quand elles sont fermées,*

elles sont considérées comme fermées pour tous ceux qui n'ont pas la compétence nécessaire pour ouvrir une porte.)

Clarification sur les zones adjacentes

Certaines zones de couloir (comme celles sur la tuiles *Life Support Tile*, par exemple) ne s'alignent pas parfaitement avec le reste des tuiles et laissent place à de l'interprétation. Appliquez la règle suivante : si la base du plus petit survivant ne peut pas passer à travers l'espace en question, les zones ne sont pas considérées comme adjacentes et il n'y a pas de LdV

Mouvement

Les personnages peuvent se déplacer d'une zone à une autre du plateau de jeu tant que le chemin en est dégagé. Les portes fermées ou les murs ne peuvent pas être traversés (sauf objet ou compétences spéciale)

Quitter une zone occupée

Si un survivant veut quitter une zone qui est occupée par des ennemis, il doit d'abord réaliser un test de Resolve (voir "Test de Resolve")

Bruit

Le bruit joue un rôle clef dans *Endure the stars* et peut être généré de diverses façons comme par exemple (liste non exhaustive) :

- par une arme ou un objets
- en faisant volontairement du bruit
- par ces événements déclenchés par l'histoire.

Une fois un bruit réalisé, placez un jeton bruit (correspondant à la valeur adéquate) dans la zone où il s'est produit. Le chiffre sur le jeton Bruit signal combien de zones traverse le bruit. Les jetons Bruit sont retirés du plateau à la fin de la phase de Résolution, avant le début d'un nouveau round. Si un ennemi ou un jeton Radar est dans le rayon du bruit, il se dirigera vers cette zone aussi vite que possible. Attirer l'attention des ennemis peut être très dangereux, alors prenez garde au bruit que vous faite.

Points essentiels concernant le bruit :

1. Seul le bruit le plus fort dans une zone compte. Une fois un bruit fait dans une zone, tout autre bruit moins fort dans la même zone n'est ni pris en compte ni additionné au total de bruit existant.
2. Les multiples bruits : si un ennemi est dans le rayon de deux bruits ou plus, venant de différentes zones, il sera attiré par le bruit plus fort. Si un ennemi est attiré par plusieurs bruits de même intensité, lancez le dé directionnel pour déterminer vers quel bruit il se dirigera.

Retirer des jetons Bruit

Si un jeton Bruit est retiré durant la phase de Résolution alors qu'un ennemi se dirige vers lui, cet ennemi retombera dans un état passif à sa prochaine activation si rien d'autre n'attire son attention.

Le bruit durant la phase de Résolution

Bien que cela soit rare, il arrive que du bruit soit généré durant la phase de Résolution. Les jetons Bruit ainsi générés ne sont pas retirés du plateau à la fin de la phase de Résolution actuelle : ils resteront jusqu'à la fin de la prochaine phase de Résolution.

Exemple de Bruit

Le Marine a attaqué le Jaeger dans la zone adjacente à la sienne avec son Shotgun qui a un niveau de bruit de 3. Un jeton Bruit de niveau 3 est désormais placé dans la zone du Marine. Tout ce qui est dans un rayon de 3 zones depuis cette salle est maintenant attiré vers cette zone, comme par exemple le jeton Radar au nord de la salle du Marine. Le rayon du bruit est calculé en comptant les zones qui partagent au moins un bord commun. Dans le schéma ci-dessous, toutes les zones rouges sont à 1 zone de distance, toutes les zones oranges sont à 2 de distance et les zones jaunes sont à 3 de distance. Si le Marine était entré dans la zone du Jaeger et avait utilisé la Swarmer Leg, il n'aurait pas attiré l'attention du jeton Radar puisque le niveau de bruit aurait été de 1 seulement.

COMPETENCES DES SURVIVANTS

Tous les survivants de *Endure the stars* ont 3 compétences à disposition, spécifiquement liées à leur classe :

- Les **compétences Passives** : Elle demeure constamment effective et ne requiert pas d'activation.
- Les **compétences Actives** : Les survivants peuvent dépenser une action pour utiliser cette compétence.
- Les **compétences de Crise** : Une compétence incroyablement puissante qui ne peut être utilisée qu'une fois par partie et qui requiert une action pour être utilisée.

Exemple de compétence

Le *Engineer* possède 3 compétences uniques qui sont listées sur sa carte Compétence (à placer sur la partie droite de son plateau personnage). La première est la compétence passive : *Juggernaut*, qui lui permet de se déplacer d'une zone gratuitement durant son action d'attaque. La seconde est la compétence active : *Weapon Mods*, qui lui permet d'augmenter le nombre de dés qu'il lance durant une attaque, tout en réduisant ses chances de succès. La dernière est la compétence de crise : *Improvised exit*, qui lui permet de créer une porte dans n'importe quel mur de sa zone actuelle, créant un raccourci pratique ou un échappatoire rapide.

INVENTAIRE

L'inventaire de chaque survivant consiste toujours en cinq zones dont deux d'entre elles (Body et Head) ne peuvent contenir que des équipements spécifiques. Il existe trois types d'équipement : Armure, Arme et Objet.

Armure (*Armour*) et Casques

Seules les armures peuvent être équipées sur la zone Body du plateau de survivant. De même, seuls les casques peuvent être équipés sur la zone Head. Les survivants peuvent transporter différentes casques ou armures dans leurs inventaires, mais seuls ceux équipés donnent des bonus. Tous malus lié à une armure (comme par exemple une restriction du déplacement - *NdT* : effet décrit sur la carte à chaque fois) est toujours appliqué, peu importe où cette armure se trouve dans l'inventaire.

Armes

Les armes sont placées dans l'inventaire général (*Inventory*) et peuvent être utilisées à tout moment.

Objets

Les objets sont aussi placés dans l'inventaire général (*Inventory*) et peuvent être aussi utilisés à tout moment. La plupart des objets sont décrit comme à usage unique (*single use*) ce qui signifie qu'ils doivent être défaussés une fois utilisés. Utiliser un Objet requiert 1 action, excepté **Power cells** (ne demande aucune action pour être utilisé).

RESOLVE

"The Fall" a laissé les survivants sur le fil de la folie et le compteur de Resolve représente leur santé mentale actuelle. Certains événements ou actions dont les survivants seront témoins forcera ces derniers à résoudre un test de Résolve.

Vous devez faire un test de Resolve chaque fois :

- qu'un jeton Radar est révélé dans votre ligne de vue,
- qu'un type différent d'ennemi entre dans votre ligne de vue,
- qu'un événement/carte Boss vous le dit.

Chaque survivant commence la partie avec un total de 10 en Résolve. Pour réaliser un test de Résolve, lancez 2D6. Si le total des deux dés est égal ou supérieur à votre niveau actuel de Résolve, vous avez raté le test et perdez immédiatement 1 de Résolve.

Un survivant ne réalise pas un test pour chaque ennemi qui entre dans sa ligne de vue, mais pour chaque type d'ennemi qui y entre. Si un ennemi sort de la LdV d'un survivant et y entre à nouveau, un nouveau test de Resolve doit être réalisé. Si des ennemis, d'un type déjà présent

dans la LdV, continuent d'arriver dans la LdV il n'y pas de nouveau test de Resolve pour ces derniers. La mort d'un survivant produit une perte automatique de 2 Resolve chez tous les survivants dans sa LdV.

Exemple de test de Resolve

Un jeton Radar est entré dans la LdV de la Psychic. Ce jeton révèle deux Jaeger. La Psychic doit réaliser un test de Resolve. Elle lance deux dés et le résultat est de 12, c'est-à-dire supérieur à son niveau actuel de Résolve qui est de 10. C'est un échec et sa valeur de Resolve est réduite à 9.

LES CARTES RESOLVE

Chaque survivant reçoit, durant la mise en place de la mission, 3 cartes Résolve face cachées. Celles-ci sont placées, **sans être regardées**, sous le plateau de survivant en laissant apparaître seulement le chiffre se trouvant en bas de carte. Quand la valeur de Résolve d'un joueur est égale au chiffre noté sur la carte, celle-ci est révélée et s'active, les instructions sur la carte sont alors appliquées immédiatement (*NdT: certaines cartes ont un malus permanent, d'autre un malus à appliquer immédiatement une seule fois, elles sont dites à "effet instantané"*).

Epuiser sa Resolve

Si la Resolve d'un survivant arrive à 0, son esprit devient si fragile qu'il est sur le point de se briser et commence à manifester des symptômes physiques. Chaque fois d'un survivant doit alors tester sa Resolve, en cas d'échec il perdra un point de vie plutôt qu'un point de Resolve.

Essai de Resolve

Si un survivant souhaite quitter une zone occupée par des ennemis, il doit d'abord effectuer un essai de Resolve. Les essais de Resolve fonctionnent comme les tests de Resolve avec pour seule différence que tout échec ne cause pas une perte de Resolve. Si la vérification échoue, le survivant est incapable de quitter sa zone actuelle de son plein gré. Il peut être forcé à quitter la zone suite à une attaque ennemie ou l'effet d'une carte Resolve. Ce jet de Resolve particulier ne consomme aucune action.

LES CARTES ACCOMPLISSEMENT

Chaque survivant reçoit une carte Accomplissement durant la mise en place de la mission. Elle représente un objectif secondaire pour chacun des survivants. Réussir à compléter l'objectif décrit sur cette carte déverrouillera la récompense notée sur la carte. Chaque survivant en peut avoir qu'une seule carte Accomplissement à la fois. Une fois la récompense dépensée, la carte est défaussée et une nouvelle carte Accomplissement est donnée au survivant. La récompense est soit :

- A. Un bonus à usage unique qui déclenche une action donnée, comme déplacer un autre survivant,
ou
- B. Un bonus qui dure un tour complet, comme le fait que toutes les attaques d'un même tour ne génèrent pas de bruit.

Ces bonus peuvent être activés à n'importe quel moment de votre tour.

PHASES DE JEU

PHASE DES SURVIVANTS

Endure the stars se joue en round successifs, se décomposant en 3 phases différentes :

- 1. Phase des survivants**
- 2. Phase des ennemis**
- 3. Phase de résolution**

Durant la phase des survivants, chaque survivant réalise trois actions par tour. Il peut utiliser ses actions pour réaliser une combinaison des choses suivantes :

Déplacement

Le survivant peut se déplacer sur le plateau de jeu en passant d'une zone à un autre, une zone à la fois (à moins qu'un événement ou une compétence ne spécifie autre chose). Passer d'une zone à une autre utilise une action. Les survivants ne peuvent pas traverser les murs ou les portes fermées (à moins qu'un événement ou une compétence ne spécifie autre chose). S'il y a des ennemis dans la zone qu'un survivant essaye de quitter, le survivant doit d'abord réaliser un essai de Resolve. Rater ce jet ne cause pas de perte de Resolve mais empêche à ce survivant de quitter cette zone pour ce tour. Ce jet ne consomme pas d'action.

Attaquer

Le survivant peuvent attaquer les ennemis en utilisant armes et objets de leur inventaire (voir Combat).

Fouiller

Les survivants peuvent fouiller le vaisseau à la recherche d'objets utiles qui ont été abandonnés durant "The Fall". Il y a deux types de zones : les salles et les couloirs. Les salles sont les espaces intérieurs de la tuile. Chaque salle est considérée comme étant sa propre zone (peut importe la taille). Dans les couloirs les zones sont délimitées par les traits jaunes. Quand des tuiles de jeu sont connectées une même zone de couloir peut recouper plusieurs tuiles. Vous pouvez fouiller toute salle qui n'est pas occupée par un ennemi, et ce pour une action. Les couloirs ne peuvent pas être fouillés. Un même survivant ne peut pas fouiller plusieurs fois une même salle durant le même tour. Toutefois, il est possible de réaliser de multiples recherches durant un même tour en se déplaçant dans une nouvelle zone et en fouillant cette

nouvelle salle. Piochez une carte du deck d'Objet par action de fouille. Vous pouvez défausser un objet de votre inventaire pour faire de la place pour d'autres à n'importe quel moment, et ce gratuitement. Les objets défaussés ou tombés sont retirés du jeu. Si vous n'avez plus de place dans votre inventaire, et que vous récupérez un objet à usage unique, vous pouvez immédiatement l'utiliser selon le coût normal d'une action.

Les cartes Bruit du deck Objet

Des cartes Bruit sont mélangées dans le deck Objet. Si une de ses cartes est piochée, placez immédiatement le jeton Bruit correspondant dans la zone où la fouille vient d'être faite.

Interagir

Les survivants peuvent interagir avec des interrupteurs, des déclencheur d'événement et des objectifs de mission.

Activer une compétence

Les survivants peuvent choisir d'utiliser une de leur action pour déclencher leur compétence active ou encore leur compétence de crise. Les compétences actives ne peuvent être déclenchées qu'une fois par tour, et les compétences de crise qu'une fois par mission. Il est possible, si le joueur le souhaite, de déclencher les deux durant le même tour.

Réorganiser son inventaire

Un survivant peut réorganiser son inventaire pour une action.

Echanger

Un survivant peut dépenser une action pour échanger, des armes, des objets ou des objectifs de mission avec un autre survivant dans la même zone que lui. Un survivant peut échanger n'importe quel nombre de cartes pour un seul point d'action, mais toujours avec un seul autre survivant, et dans une zone ne contenant pas d'ennemis. Les survivants peuvent, à la fin de l'échange, réorganiser leur inventaire gratuitement.

Utiliser des objets

Un survivant peut dépenser une action pour utiliser les divers objets glanés dans le vaisseau. Les objets ne peuvent être utilisés que pour le survivant qui les transporte. Si un autre survivant veut les utiliser il faut qu'il les échange avant.

Faire du bruit

Les survivants peuvent choisir de générer du bruit dans l'espoir de détourner l'attention des ennemis. Le nombre d'actions dépensés détermine le niveau de bruit. Par exemple, 2 actions = un jeton Bruit de niveau 2.

PHASE DES ENNEMIS

Les joueurs peuvent réaliser la Phase des Ennemis à tour de rôle, ou bien peuvent choisir une personne pour réaliser cela durant toute la partie. Les ennemis existent en 2 états : Passif ou Actif. Avant de déplacer les ennemis, les joueurs doivent déterminer pour chaque ennemi si celui-ci est Actif ou Passif. Ceci doit être déterminé définitivement au début de la Phase des Ennemis, les ennemis ne pouvant changer d'état durant leur tour.

LES ACTIONS ENNEMIES

Chaque ennemi a un nombre de points d'action propre, qu'il peut utiliser pour se déplacer sur le plateau et attaquer les survivants. Chaque ennemi standard (pas les Boss) ne peut utiliser qu'une seule de ses actions, durant son tour, pour attaquer. Un ennemi n'a pas à utiliser toutes ses actions durant son tour. Par exemple, si un ennemi commence son tour dans une zone occupée par un survivant, et qu'il utilise un point d'action pour réaliser une attaque, il n'a plus d'usage pour son ou ses points d'action restant (et ne fait donc rien pendant le reste du tour).

MOUVEMENT PASSIF

Si un jeton ou une figurine ennemi n'a pas été alertée par un bruit ou vu un survivant, cette créature errera sur le plateau de façon aléatoire. Les joueurs lancent le dé de direction pour chaque jeton/figurine dans ce cas, et **le déplace d'une case dans cette direction**. Si le dé indique une direction que la créature ne peut pas suivre, tournez le dé dans le sens horaire jusqu'à trouver une direction disponible. Les ennemis doivent toujours se déplacer s'ils en sont capables.

MOUVEMENT ACTIF

Si quelque chose a attiré l'attention d'un ennemi (jeton radar ou figurine), celui-ci se dirigera vers cette cible selon une vitesse dépendant de son type (*NdT : dépendant de son nombre de points d'action ; 1 zone de déplacement par point d'action*). Les jetons radar se déplacent toujours de 2 zones.

Les ennemis ont une liste de priorités notant ce qui attirent leur attention. Par ordre décroissant d'importance :

1. Les objets détournant l'attention
2. Voir un survivant
3. Entendre du bruit

JETONS RADAR

Les ennemis dans *Endure the stars* sont représentés par des jetons Radar jusqu'à ce qu'ils soient entrés dans la LdV d'un survivant. Quand le jeton entre dans la LdV d'un survivant, le jeton est retourné révélant le nombre et le type d'ennemi qu'il représente. Retirez alors le

jetons et remplacez-le par le nombre adéquat de figurines dans cette zone. Vous devriez toujours terminer le mouvement complet d'un jeton Radar avant de le retourner face visible.

ETRE VU PAR UN ENNEMI

Si un survivant traverse la LdV d'un ennemi (en ressortant aussitôt), il est considéré comme ayant été vu par cet ennemi et il sera poursuivi par ce dernier dans un état Actif au début de la phase des Ennemis.

GENERER DES JETONS RADAR

Plusieurs cartes Événement vous demanderont de générer des jetons Radar durant la mission. Durant la mise en place d'une mission, tous les jetons Radar d'un type (GEP, Robotic Sentries, ou Redeemers) utilisé durant cette mission et non encore placé sur le plateau, devrait être posé en pile face cachée. Ce pool de créature disponible ne devrait pas comprendre de jeton Boss, à moins que la mission ne stipule le contraire. Quand il est imposé de générer un jeton Radar, tirez au hasard dans ce pool de créature les jetons nécessaires et placez-les dans la salle correspondante. Toutes les salles ont plus d'une zone où les créatures peuvent être générées. Pour déterminer dans quelle zone les créatures apparaîtront, assignez une valeur à chaque zone possible et lancez le dé. La créature ennemi, sera générée dans la zone qui correspond au résultat du dé. S'il y a plusieurs exemplaire de la même tuile dans cette mission, assignez un chiffre à chaque tuile et lancez un dé de la même façon. Les ennemis générés pas un Événement ne peuvent pas apparaître dans les corridors, ils n'apparaissent que dans les salles.

DEPLACER PLUSIEURS ENNEMIS PASSIFS

Lorsque plusieurs ennemis **d'un même type**, dans un état passif et dans une même zone se déplacent, ils sont considérés comme se déplaçant en troupeau. Le dé de direction est lancé une seule fois, et non plus lancé pour chacun des individus de ce troupeau. *NdT : les créatures ne forment un troupeau que si elles commencent l'activation dans la même zone. Les Solomon GEPs forment un troupeau avec TOUT autre forme de GEP.*

MULTIPLES OPTIONS DE DEPLACEMENT

S'il existe deux (ou plus) routes d'égales distance, pour le déplacement d'un ennemi, lancez le dé de direction pour déterminer quelle voie l'ennemi suivra.

ORDRE DE RESOLUTION DES ACTIONS ENNEMIES

Quand vous devez résoudre les actions de plusieurs créatures dans une même zone, réalisez les activations dans l'ordre suivant :

1. Les Boss
2. Icarus
3. Jaeger, Sip ou Zealot
4. Swarmer, Artemis ou Fanatic

5. Solomon

Exemple de mouvement ennemi

Un groupe de Swarmers, passif, est dans le rayon d'un bruit venant d'une autre salle. Ils n'en voient pas la cause. Les Swarmers se dirigeant vers la zone bruyante croisent un survivant, avant d'arriver à destination. Le groupe change de direction et poursuit sa nouvelle cible, mais ne parvient pas à atteindre sa cible ce tour-ci.

DOMMAGES ET BLESSURES

Quand un ennemi produit des dommages, le survivant doit réduire sa vie du nombre de dommages qu'il a subi et lancer le dé de blessure pour chaque attaque que le survivant a subi (par pour chaque point de dommage reçu). Les dommages des ennemis standards (pas les Boss) sont automatiques, ils n'impliquent pas de jet de dé et sont prévenus uniquement par un jet d'armure. *NdT : Si une créature a plusieurs cibles potentielles (éventuellement dans plusieurs zones), déterminez au hasard (quelle zone est visée puis) qui est blessé. Protocole d'attaque : une créature ne se déplace QUE si nécessaire pour attaquer. Si elle peut attaquer depuis sa case, sans se déplacer, elle le fait.*

Il y a quatre résultats possibles :

- *Blanc*: rien ne se passe
- *Tête* : la portée est réduite de 1 (elle ne peut pas tomber sous 0)
- *Corps* : Au début du tour du survivant lancez 1D6:
 - 1-3** : Perdez un point de vie
 - 4-6** : Rien ne se passe
- *Jambes* : le mouvement maximum est réduit d'une zone (doublé durant le *Artificial gravity failure*)

Si vous subissez une blessure, placez un jeton Blessure sur l'emplacement spécifique du plateau de survivant et appliquez les malus en conséquence. Les blessures persistent tant qu'elles n'ont pas été soignées par un Medic ou un Med kit. Si le jet de blessure détermine une zone déjà blessée, le résultat du jet est simplement ignoré sans autres effets. Si une zone contenant plusieurs survivants est attaquée, tous les survivants affectés jettent un dé et le survivant avec le score le plus faible subi le dommage. Ceci est appliqué pour chaque attaque et non pour chaque blessure subi. Par exemple, si un Jaeger devait attaquer une zone contenant plusieurs survivants, chaque survivant devrait alors lancer un dé pour déterminer qui subi la blessure. Le fait que le Jaeger fasse deux dommages par attaque n'a aucune influence sur la blessure, et seul le survivant avec le plus faible score prend les deux dommages.

Exemple de dommages subi

Le Medic, portant une Bastion Armour (niveau d'armure de +3), est attaqué par un Swarmer. Il lui faut donc un résultat de 3 ou plus pour repousser le choc de l'attaque. Il réalise un 2

ratant son jet d'armure, devant désormais jeter le dé de Blessure. Le résultat est une blessure aux jambes. Le Medic subi donc 1 dommage du a l'attaque du Swarmer et a désormais une blessure aux jambes, ce qui implique que son mouvement maximum est réduit de 1.

PHASE DE RESOLUTION

Le round se termine finalement par la Phase de Résolution. Les joueurs retirent tout jeton ou carte sans effet ou sans plus d'effet, et piochent une carte Événement. Sans équipage pour gérer le Hikari, celui-ci commence à tomber en ruine. Le deck d'Événement représente la nature instable du vaisseau. La carte piochée est immédiatement mise en jeu et son effet durera jusqu'à la prochaine phase de Résolution, quand un nouvel événement sera pioché. Les cartes Événement peuvent causer un nombre varié de problèmes comme des blackout, des verrouillages ou encore des sautes de courant. La fin d'une phase de Résolution marque la fin d'un round. Le jeton premier joueur est passé au joueur suivant et un nouveau round commence.

DETAILS D'UNE CARTE EVENEMENT

Les joueurs doivent piocher une carte Événement à chaque phase de Résolution et en applique immédiatement les effets. Tout événement précédent, épuisé, doit être défaussé et un nouveau round de jeu commence.

Carte Événement *Radar Token Spawn* (Genèse de jetons Radar)

Un événement générant de nouveaux jetons Radar indique qu'un nouvel ennemi a été détecté sur le plateau. Piochez au hasard un jeton Radar et placez-le dans la salle correspondante (voir Générer des jetons Radar). Si une carte Événement demande de générer des créatures dans une salle qui n'est pas en jeu, la carte est simplement défaussée sans autre effet (on considère qu'il n'y a pas eu d'événement durant ce round).

Carte Événement *Lockdown* (Verrouillage)

Un événement verrouillage signifie que toutes les portes et sorties du vaisseau sont maintenant verrouillées et ce jusqu'à ce qu'une nouvelle carte Événement soit piochée. Certains objets et compétences permettent aux survivants de se déplacer librement malgré le verrouillage.

Carte Événement *Blackout*

NdT : Le mouvement est réduit à 2 zones maximum et la portée des armes à distance est réduite à 0. Le Blackout a pour conséquence de briser toutes les LdV (celles des survivants et celles des ennemis). Ceci a pour conséquence que, tous les ennemis qui ne sont pas dans une zone occupées par un survivant redeviennent passifs, que tous les ennemis hors de sa zone sont considérés comme hors de vue et que, quand l'événement cessera, tous les ennemis à nouveau visible déclencheront un test de Resolve.

Carte Événement *Life support failure* (Défaillance du système de survie)

NdT: tous les êtres vivants perdent 1 vie. Dans le cas d'une défaillance du système de survie, toutes les formes de vie biologiques perdent un point de vie. Pour les ennemis qui n'ont qu'un point de vie (comme les Swarmers et les Fanatics) réduisez le nombre de ces ennemis de 50% (arrondi au supérieur).

Carte Événement *Artificial gravity failure* (Défaillance de la gravité artificielle)

NdT: le mouvement est augmenté de 2 zones par action de déplacement, et une règle spéciale est appliquée pour les armes à distance. Si la gravité artificielle cesse de fonctionner, un certain nombre de phénomènes se produisent. Premièrement, le mouvement des survivants et des ennemis est désormais doublé. Les survivants et les jetons Radar passifs se déplacent désormais de 2 zones par mouvement d'action, etc. Deuxièmement, les attaques à distance forcent le déplacement de l'attaquant et de la cible, dans le sens opposé à celui de l'attaque réalisée (pour l'attaquant) et subie (pour la cible), jusqu'à ce qu'un objet solide (mur ou porte fermée) stoppe leur mouvement. Si l'ennemi ou le survivant fait feu dans la zone qu'il occupe actuellement, lancez le dé directionnel pour savoir dans quel sens il se déplace.

Carte Événement *Anxiety* (Anxiété)

NdT: tous les survivants doivent faire un test de Resolve.

COMBAT

Quand un personnage décide d'engager un combat, le joueur doit d'abord choisir quelle arme il compte utiliser et annoncer quelle est sa cible.

Toutes les cartes armes ont quatre valeurs :

- la portée
- le nombre de dés qu'il faut lancer par attaque avec cette arme
- le seuil de réussite de toute attaque avec cette arme
- le niveau de bruit que cette arme génère

Quand vous utilisez une arme, lancez un nombre de dés égal au nombre indiqué sous l'icône cible. Si le résultat du jet est supérieur ou égal au nombre indiqué sous l'icône blessure, alors l'attaque est un succès et la cible prend un point de dégât par dé supérieur ou égal au seuil de réussite. Les joueurs peuvent répartir les réussites d'une même attaque sur autant d'ennemis qu'ils le souhaitent. Toutefois, si l'attaque ne parvient pas à tuer la ou les cibles, on considère alors que l'attaque n'a pas été mortelle et le ou les ennemis restent intacts.

Paire d'arme

Toutes les armes qui ont ce symbole peuvent être portée par pair. Ceci permet au survivant, d'attaquer avec les deux armes durant la même action d'attaque, ce qui permet de jeter deux fois plus de dés. Ceci n'a aucune influence sur la portée des armes, sur le seuil de réussite de

l'attaque ou sur le bruit produit. Les armes ainsi appariées sont placées l'une au dessus de l'autre dans l'inventaire, ne prenant qu'une seule et même place dans l'inventaire. On ne peut appairer que des armes identiques.

Exemple de carte Arme

Le Scout a un Assault Rifle qui a une portée de deux zones. A chaque attaque avec cette arme, quatre dés sont jetés et tout résultat de quatre ou plus est une réussite. Elle veut cibler une zone, à portée de l'arme, contenant deux Jaeger et deux Swamers. Les résultats des dés sont 3, 4, 4 et 5. Le 3 est un échec, mais le reste des résultats sont des réussites. Elle décide d'utiliser deux dés pour tuer un Jaeger et utilise son dernier succès pour tuer un Swamer. Chaque résultat au dé est indépendant et ne se cumule pas avec les autres valeurs des dés, ainsi deux résultats tel que 2 et 3 ne peuvent pas s'additionner pour faire un 5.

ARMES A DISTANCE

Les armes à distances sont toutes les armes dont la portée dépasse 0. Lorsqu'ils utilisent des armes à distance, les survivants peuvent faire feu dans les zones comprises dans la portée de l'arme, tant qu'ils ont une ligne de vue sur leur cible. Les survivants ne peuvent pas tirer à travers une zone contenant des ennemis pour atteindre une cible se trouvant dans une zone plus loin. Les zones les plus proches doivent être nettoyées avant de cibler des zones plus lointaines.

Si un survivant occupe une zone dans laquelle ou à travers laquelle un autre survivant fait feu, alors tout résultat manqué touche le survivant au milieu de l'attaque. Ces attaques sont traitées comme une attaque ennemie, ainsi l'armure est prise en compte et un jet de Blessure est réalisé si nécessaire. S'il y a plusieurs survivants au milieu de l'attaque ou dans la zone ciblée, tous les survivants concernés jettent un dé, et celui qui fait le score le plus faible est touché par les jets ratés de cette attaque. Appliquez cela pour chaque attaque manquée et non pour chaque résultat manqué.

Arme enrayée

Les armes que vous trouvez par terre un peu partout dans le vaisseau sont peut être votre plus grande chance de survie... si elles fonctionnent. Quand vous faites une attaque à distance qui implique un jet de plus d'un dé, il y a une chance que l'arme s'enraye. Ceci se produit quand tous les résultats du jet de dés sont identiques. L'action est considérée alors comme un échec, peu importe le nombre éventuel de réussites, et l'arme ne peut plus être utilisée pour le reste du round.

Exemple d'arme à distance

La Captain veut éliminer les Swarmers à deux zones d'elle. Le Jaeger bloque sa LdV donc, une fois le Jaeger éliminé elle sera capable d'attaquer les zones plus éloignées. Toutefois, comme la Psychic se trouve directement dans sa LdV entre elle et les Swarmers, tout jet raté risque de blesser la Psychic qui se trouve au milieu de l'attaque.

ARMES DE MELEE

Les armes de mêlée sont toutes les armes avec une portée de 0. Les survivants équipés d'arme de mêlée réalisent leur attaques de la même façon, à la seule différence que les échecs ne risquent pas de blesser les autres survivants dans la zone.

ARMURE

Les joueurs peuvent s'équiper des armures qu'ils trouvent en fouillant le vaisseau, ce qui leur donne l'opportunité d'encaisser les attaques dont ils sont la cible. Pour déterminer si l'armure encaisse l'attaque, lancez 1 dé pour chaque attaque. Si le résultat du dé est supérieur ou égal à la valeur d'armure sur la carte, l'armure absorbe les dommages et le survivant ignore cette attaque.

Quand un survivant se défend contre un Boss, chaque carte attaque est considérée comme une et une seule attaque. Le survivant fait un seul jet d'armure peu importe le nombre de dés lancés durant une attaque.

SONNER

Les survivants comme les ennemis peuvent être sonnés, et cela de plusieurs manières (événement, grenades, attaque de Boss). Quand une créature ou un personnage est sonné, couchez sa figurine pour signaler son état. Les effets ne sont pas les mêmes qu'il s'agisse d'un survivant ou d'une créature.

Survivant sonné

Si un survivant est sonné durant la phase des Survivants, il perd le reste des actions qu'il pouvait avoir durant ce round. Les survivants dans cet état ne peuvent pas agir, et cet état dure jusqu'au début de leur prochain tour.

Si un survivant est sonné durant la phase des Ennemis ou de Résolution, suite à une attaque de Boss par exemple, le survivant aura une action de moins à son prochain tour.

Ennemi sonné

Si un ennemi est sonné durant la phase des Survivants, celui-ci est incapable pour le reste du round et ne peut pas agir, et ce jusqu'à la prochaine phase Ennemi (round suivant). **Les Boss ne peuvent pas être sonnés.**

REGLES AVANCEES

APPARITION DE « SOLOMON GEPs »

Les Solomon GEPs sont assez rares, ne se comportent pas comme les autres GEP, et sont générés d'une façon différente des autres ennemis. Quand un jeton Radar contenant des GEP est révélé, lancez 2 dés:

A 3 survivants : un Solomon apparaît sur un 2 ou 3.

A 4 survivants : un Solomon apparait sur un 2 ou 4.

A 5+ survivants : un Solomon apparait sur un 2 ou 5.

Les Solomons sont générés en plus des ennemis révélés par le jeton Radar. *NdT : il existe une règle particulière sur les troupeau pour les Solomon : Les Solomon GEPs forment un troupeau avec TOUT autre forme de GEP.*

MANQUE DE PLACE DANS UNE ZONE

Générer des ennemis dans une zone pleine.

Si des ennemis doivent être générés dans une zone déjà pleine, répartissez équitablement ces ennemis dans les zones connectées. Lancez le dé directionnel pour déterminer par quelle zone commencer puis suivez les zones selon le sens horaire jusqu'à ce que tous les ennemis soient répartis.

Se déplacer dans une zone pleine

Si une zone est si remplie qu'il est impossible d'y faire entrer une autre figurine, alors la zone est considérée comme impassable.

Piégé

Si des survivants se trouvent seuls dans une zone, dans la situation qu'ils remplissent à eux-seuls toute la zone, empêchant toute autre figurine d'entrer, ils sont considérés comme PIEGES. Tout survivant piégé en fin de round subi 1 dommage et 1 perte de Resolve.

Zones impénétrables

Si le *Shield Bubble* est utilisé, alors la zone où il se trouve est impénétrable. Aucune figurine ne peut entrer ou quitter la zone, aucune attaque à distance ne peut être faite vers ou depuis la zone. Les attaques à distance dans la zone sont toujours autorisées. La LdV n'est pas bloquée par le *Shield Bubble*.

MANQUE DE JETONS

Si dans l'éventualité où un jeton doit être généré et qu'il n'y a plus suffisamment de jetons disponibles, tous les jetons radar sur le plateau se déplacent d'une zone vers les survivants les plus proches de chacun d'eux.

LE « EXO LOADER »

Durant certaines missions, il sera possible de trouver des Exo Loader que les survivants peuvent piloter.

Piloter l'Exo Loader

L'Exo Loader peut être piloté par n'importe quel survivant, mais demande des **Power cells** pour fonctionner. Une seule **Power cell** permet d'alimenter en énergie l'Exo Loader pour 2

tours. Pour entrer dans l'Exo Loader un survivant doit avoir encore au moins une action disponible ce tour car entrer consomme toutes les actions restantes du survivant. Si un survivant ne peut pas alimenter l'Exo Loader, il peut sortir de l'appareil au prix d'une action.

Alimenter l'Exo Loader

Quand un survivant commence son tour dans l'Exo Loader, il doit tourner une carte **Power cell** de son inventaire à 90°. Ceci montre que la **Power cell** a épuisé une de ses deux charges. Tournez la carte encore de 90° pour utiliser la seconde charge (la carte est désormais renversée). Une fois la seconde charge utilisée, à la fin du round défaissez cette carte. Utiliser une **Power cell** ne coûte pas d'action.

Actions et Combat de l'Exo Loader

Un survivant qui pilote l'Exo Loader a quatre actions durant son tour.

Une fois dans l'Exo Loader, le survivant ne peut plus utiliser ses armes et doit donc combattre en utilisant les stats de l'appareil:

Portée: 0
Dés : 4
SR: 3+
Bruit : 2

L'Exo loader offre aussi une protection efficace qui donne au survivant un jet d'armure de 2+ quand il est attaqué. Cette protection n'est pas effective quand l'Exo Loader n'est pas alimenté.

Règles spéciales et actions limitées

- Un survivant qui pilote le Loader ne peut ni fouiller ni échanger avec les autres survivants.
- Un survivant ne peut utiliser aucun de ses objets de son inventaire (sauf les Power cells) tant qu'il est dans le Loader
- Un survivant ne peut pas utiliser ses compétences actives et de crise quand il est dans le Loader. Les compétences passives continuent d'opérer.
- Les bonus dû à un casque restent effectif dans le Loader.
- Un essai de Resolve n'a pas lieu quand un survivant dans un Loader quitte une zone contenant des ennemis.
- Une fois qu'un survivant commence son tour dans un Loader chargé, il ne peut plus en sortir.

QUITTER UNE ZONE OCCUPEE

Si un survivant souhaite quitter une zone occupée par des ennemis, il doit d'abord effectuer un essai de Resolve. Les essais de Resolve fonctionnent comme les tests de Resolve avec pour seule différence que tout échec ne cause pas une perte de Resolve. Si la vérification échoue, le survivant est incapable de quitter sa zone actuelle. Ce jet de Resolve particulier ne consomme aucune action.

BOSS : COMBAT ET MOUVEMENT

Les Boss sont des créatures puissantes et dangereuses, très différentes des autres créatures déjà croisées par les survivants. Attaquer un Boss n'est pas très différent des attaques contre les autres créatures à bord de l'Hikari, toutefois les attaques et les mouvements particuliers des boss les rendent plus dangereux.

Quand un boss est révélé, tout survivant dans sa LdV perd 1 de Resolve.

LES CARTES BOSS

Chaque Boss a son propre deck de cartes. Ces cartes déterminent comment le Boss se comporte en combat et sont de 2 types :

BOSS : LES CARTES ATTAQUE

Ces cartes expliquent le détail de l'attaque que le Boss veut réaliser.

1. Nom du Boss
2. Nom de l'Attaque
3. Conditions spéciales
4. Portée
5. Nombre de dés
6. Seuil de réussite

BOSS : LES CARTES MOOD/PROTOCOL/RHETORIC (Humeur/Protocole/Rhétorique)

Ce qui rend les Boss si dangereux n'est autre que leur imprévisibilité. Les cartes Humeur, Protocole et Rhétorique modifient les valeurs des portées et de la puissance des attaques ou encore modifient la rapidité de déplacement de la créature. Piocher une carte Humeur/Protocole/Rhétorique remplace les effets de la carte actuellement en jeu. Le Boss ne peut avoir qu'une seule de ses cartes en jeu à la fois.

Si une carte attaque à une icône bleue, alors l'attaque est Radiale ce qui signifie que ses effets traverse les murs exactement comme le fait le bruit.

LE TOUR DU BOSS

Un Boss dans un état passif se comporte exactement comme les autres créatures dans le même état. Toutefois, son comportement diffère des autres quand il est en état actif. Dans cet état il réalise les actions suivantes dans l'ordre :

1. Piochez une carte du deck du Boss

Cette carte représente l'attaque que le Boss va tenter. Si une carte Humeur/Protocole/Rhétorique est piochée, elle est immédiatement mise en jeu et placée dans l'espace adapté de son plateau de jeu. Ensuite, une autre carte est piochée, pour que le Boss puisse attaquer. Au moins une carte doit être piochée durant le tour du boss.

2. Attaquer ou se déplacer

S'il y a une cible à portée alors l'attaque est immédiatement réalisée. Si aucune cible n'est à portée, le boss utilisera ses actions pour se placer à portée d'une cible. Les attaques des Boss ne demandent aucun point d'action et se déclenchent automatiquement une fois à portée d'un survivant.

Exemple d'un combat avec un Boss

C'est le tour d'activation du Titan. Une carte est piochée dans son deck. La carte est « *Execution* », qui a une portée de 0, le Titan doit donc se déplacer à portée d'un survivant. Il y a un survivant dans la zone adjacente, le Titan utilise une de ses actions pour se déplacer et attaquer. Cette attaque possède une condition spéciale : « attaquez le survivant avec le plus de points de vie », ainsi si plusieurs survivants se trouvaient dans la zone à portée, le Titan attaquerait le survivant avec le plus de vie.