



*L'histoire de cette expédition maudite  
Est enveloppée dans le voile des rumeurs.  
Un groupe d'aventuriers parti en bateau sur une  
rivière  
qui s'enfonçait profondément dans une jungle  
reculée,  
tout ceci dans une folle poursuite de gloire et de  
fortune.*

*On dit que le carnet de bord usé du seul survivant  
contiendrait des écrits fantastiques  
sur des secrets anciens et de terribles choses qui se  
seraient réveillées,  
Il fut expédié dans l'incinérateur du sanatorium.*

## OBJECTIF DU JEU

---

Dans Ancient Terrible Things, vous jouez le rôle d'un aventurier intrépide qui explore une rivière bordée d'une sombre jungle, à la recherche de Secrets Anciens. Le vainqueur sera le joueur qui détiendra le plus de Secrets Anciens lorsque la partie se terminera lors de l'Indicible Événement.

## APERCU DU JEU

Lors de chaque tour, vous vous rendez sur un Lieu Fatidique où vous essaierez de vaincre la Dangereuse Rencontre que vous y ferez pour pouvoir remporter des Secrets Anciens (points). Pour accomplir ceci, vous utiliserez une combinaison de dés, mais aussi des jetons et des cartes pour y arriver. Si vous ne surmontez pas la Rencontre, vous déchaînez une Chose Terrible, qui comptera contre vos Secrets Anciens à la fin de la partie. Après votre Rencontre, vous retournerez au Comptoir, où vous pourrez acheter des cartes Butin de grandes valeurs, qui vous aideront dans votre quête des Secrets.

## CONTENU

5 x dés Concentration (vert)  
2 x dés Chance (jaune)  
2 x dés Panique (rouge)  
2 x dés Exploit (bleu)  
32 x jetons Courage  
26 x jetons Trésor

28 x jetons Exploit  
26 x jetons Concentration  
6 x jetons Modificateurs  
16 x Jetons Chose Terrible  
1 x jeton Plan  
1 x jeton Journal de Bord usé  
36 x cartes Dangereuse Rencontre  
37 x cartes Exploit  
26 x cartes Butin  
4 x cartes Scénario  
4 x cartes de Réalisation  
1 x jeton Carte  
4 x cartes Résumé tour de jeu / Personnage  
1 x Plateau de jeu  
1 x Livret de Règles  
4 x Pions en bois des Personnages

## APERCU DU MATERIEL

---

### Les Personnages

Les pions de Personnage sont utilisés pour indiquer la position de chaque joueur sur le plateau durant toute la partie.



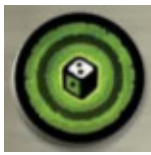
### Plateau Personnages

Les plateaux personnages permettent de placer correctement les jetons pendant la partie, ils détaillent aussi les ressources de départ supplémentaires de chaque personnage, l'histoire du personnage, et de petites aides sur la séquence du tour de jeu et sur les effets de chaque Lieu Fatidique.



### Les Ressources

Il y a quatre ressources dans Ancient Terrible Things, qui sont utilisées pour vous aider à vaincre les Dangereuses Rencontres, à acquérir et acheter des ressources et enfin à jouer des Cartes Exploit. Ces ressources sont représentées par les jetons suivants :



Les **jetons de Concentration** verts sont dépensés pour relancer des dés individuellement lors d'une Rencontre, ce qui vous permet d'améliorer vos chances de vaincre la Rencontre ou bien d'acquérir des ressources.



Les **jetons de Trésor** jaunes sont dépensés pour acheter des cartes Butin de valeur au Comptoir.



Les **jetons de Courage** violets sont dépensés pour réaliser un acte désespéré et vaincre une rencontre immédiatement et sans craindre de déclencher une Chose Terrible après.



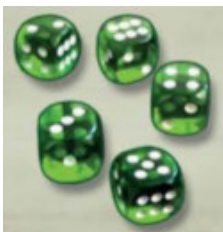
Les **jetons d'Exploit** bleus sont dépensés pour jouer des cartes Exploit et ils peuvent augmenter la valeur du dé d'exploit de 1.



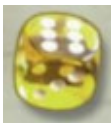
Les **jetons Modificateurs** gris sont là pour vous aider à gérer les jetons en excès dans votre réserve. Ils représentent une quantité de 5 jetons. Si besoin, échangez 5 jetons d'une sorte et placez un jeton modificateur sur la ressource adéquate sur votre plateau de joueur.

## Les Dés

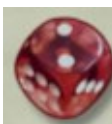
Il y a quatre types de dés que l'on lance pour vaincre les Dangereuses Rencontres et pour acquérir des ressources.



Les **dés de Concentration** verts sont toujours lancés lors d'une Dangereuse Rencontre. Ils peuvent être rejoués gratuitement jusqu'à deux fois (vous devez rejouer tous les dés de concentration), ou bien vous pouvez dépenser des jetons de Concentration pour relancer un nombre de dés de Concentration **égal** au nombre de jetons dépensés.



Les **Dés de Chance** jaunes sont lancés comme les dés de Concentration, sauf qu'ils ne coûtent pas de jetons de Concentration pour être relancés.



Les **dés de Panique** rouges ne peuvent pas être relancés en utilisant des jetons de Concentration ou par des effets de relance de cartes.



Les **dés d'Exploit** bleus ne peuvent pas être relancés. Au lieu de cela, vous pouvez dépenser un jeton exploit pour augmenter la valeur du dé Exploit de un après avoir relancé vos autres dés.

## Les Jetons de Choses Terribles

Les jetons Choses Terribles sont pris sur la Piste d'Expédition lorsqu'un joueur échoue lors d'une Rencontre. Chaque jeton Chose Terrible vaut de zéro à trois points de pénalité, qui compteront contre le total de points que vous rapporterez les Secrets Anciens à la fin de la partie. Lorsque le dernier jeton de Chose Terrible est pris de la Piste d'Expédition, la partie est terminée.



## La Carte

Le joueur qui détient le jeton de carte est le premier à jouer dans la manche. De plus, la carte vaut un 1 Secrets Ancien à la fin de la partie.



## Le Journal de Bord Usé

Le vainqueur de la partie remporte le Journal de Bord Usé avant que celui-ci ne soit brûlé dans l'incinérateur du sanatorium.



## TYPES DE CARTES

### Butin

Les cartes Butin représentent l'équipement et les outils que votre personnage pourra utiliser lors de sa quête des Secrets. Le coût de chaque Butin est inscrit sur la carte en jetons de Trésor (A). Est aussi inscrit sur la carte le bénéfice procuré par cette carte (B). Remarquez que certaines cartes Butin vous offrent des Secrets Anciens.



### Exploits

Les cartes exploit représentent les qualités de meneur, les compétences et l'ingéniosité de votre personnage. Jouer une carte Exploit coûte des jetons Exploit (A) et ensuite on applique son effet (B). Lorsque la carte est jouée, elle prend effet immédiatement et elle est ensuite placée dans la défausse des cartes



Exploit. Lorsque la pioche des cartes Exploit est épuisée, mélangez les cartes exploits défaussées pour former une nouvelle pioche.

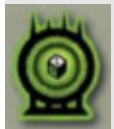
## Dangereuses Rencontres

Les cartes Dangereuses Rencontres représentent les dangers et les risques de la jungle, que ce soient des hommes, des animaux ou d'autres choses. Ces cartes sont distribuées à partir du deck de Rencontre pour être mises sur les cases à côté des Lieux. Sur chaque carte est indiqué (A) le type de rencontre, (B) la combinaison de dés nécessaire pour la vaincre, et (C) la valeur des Secrets Anciens lorsque si la rencontre est vaincue.



## Types de Rencontre

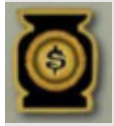
Les rencontres sont classées en quatre Types de Rencontre, chacune contribuant à un jeton de ressource différent de son lieu :



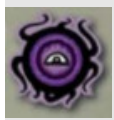
**Piège (jeton de Concentration)** – La jungle est remplie de dangers naturels et de pièges mortels pour les personnes trop sûres d'elles.



**Méchant (jeton d'Exploit)** – Là où les pouvoirs du mal résident, il y aura des gens qui chercheront à en tirer profit.



**Artefact (jeton Trésor)** – De mystérieux objets qui peuvent être découverts dans des endroits oubliés.



**Horreur (jeton Courage)** – Craignez pour votre santé mentale car ce sont des Rencontres avec des choses qui ne sont pas de notre monde.

Certaines Rencontres appartiennent à plusieurs types de Rencontres. Ces Rencontres contribuent à plus d'une ressource de leur Lieu. Remarque : Certaines cartes Butin comptent comme un type de Rencontre particulier pour les besoins de marquer des points pour les cartes Réalisations.

## Scénario

Les cartes Scénario montrent combien de combinaison différentes de dés peuvent être dépensées pendant une Rencontre pour acquérir des ressources, lorsqu'elles ne sont pas utilisées pour vaincre lors de la Rencontre.



## Réalisation

Les cartes de Réalisation fournissent aux joueurs des récompenses sous forme de Secrets Anciens s'ils remplissent les conditions de jeu inscrites et elles sont disponibles pour tous les joueurs. Chaque carte Réalisation est détenue par un joueur et ce jusqu'à ce qu'un autre joueur surpasse le premier, auquel cas la carte est transférée à ce dernier. Les conditions pour réclamer et voler une carte réalisation particulière sont décrites sur la carte elle-même. Certaines cartes Butin comptent comme un type particulier de Rencontre pour les besoins des scores de Réalisation.



## MISE EN PLACE

### Plateau de Jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu pour qu'il soit accessible à tous les joueurs.

### Dangereuses Rencontres

La préparation commence par la construction du deck de Dangereuses Rencontres.

Mélangez les cartes Dangereuses rencontres.

Séparer les cartes Rencontres en piles de cartes au dos rouge, orange et vert, et comptez en suivant le nombre suivant de cartes pour chaque pile :

Partie à quatre joueurs : 12 cartes de chaque pile

Partie à trois joueurs : 8 cartes de chaque pile.

Partie à deux joueurs : 6 cartes de chaque pile.

Empilez les deck les uns sur les autres avec le rouge en dessous, l'orange au milieu et le vert dessus. Placez le deck ainsi formé sur l'espace prévu sur le plateau de jeu (A). Remettez les cartes rencontre restantes dans la boîte.

Distribuez les cartes du deck Rencontre faces visibles (B) et placez sur les cases numérotées à côté de chaque Lieu Fatidique, à partir de la case la plus faible jusqu'à la case la plus forte.

Prenez les jetons ressources, dans la réserve, qui correspondent à chaque type de Rencontre indiqué sur les cartes nouvellement placées; et placez les jetons sur les Lieux correspondants (C).

## Butin

Mélangez les cartes Butin ensemble et placez-en trois faces visibles sur les cases dans le Poste de Commerce (D).

Placez le deck des cartes Butin, à l'endroit prévu sur le plateau (E).

## Exploits

Mélangez les cartes Exploit. Placez le deck Exploit sur l'endroit du plateau prévu (F). Placez la carte du dessus de cette pioche face visible à côté du deck pour former la pile de défausse des cartes Exploit (G).

## Réalisations

Placez les cartes réalisations à côté du plateau de jeu, pour qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

## Dés et Jetons

Placez les cinq dés de concentration au milieu du plateau de jeu. Placez tous les jetons et les dés supplémentaires sur la table pour qu'ils soient facilement accessibles à tout le monde.

## Piste d'Expédition

Mélangez les jetons Choses Terribles faces cachées, et prenez-en un certain nombre, en tenant compte du nombre de joueurs.

Partie à quatre joueurs : 13 jetons Chose Terrible.  
Partie à trois joueurs : 10 jetons Chose Terrible  
Partie à deux joueurs : 7 jetons Chose Terrible.

Retournez les jetons faces visibles et placez-les dans l'ordre croissant du bas vers le haut sur la Piste d'Expédition (H). Remettez les jetons restants dans la boîte.

## Joueurs

Chaque joueur, en commençant par celui qui a du dernièrement faire face à une horreur dans un endroit reculé (ou celui qui a gagné aux dés), choisit un personnage, prend le plateau correspondant au personnage.

Si le personnage du Capitaine est choisi, on lui donne la carte. Autrement, le joueur qui a choisi son personnage en dernier obtient la carte.



Chaque joueur commence avec un jeton de chaque sorte (Concentration, Trésor, Courage et Exploit) et 3 cartes Exploit. Chaque joueur prend les ressources supplémentaires indiquées sur le plateau de jeu de son personnage.



## Pions

Placez les pions choisis par les joueurs dans le Bateau (I) et les pions restants retournent dans la boîte.

## Scénario

Chaque joueur prend un exemplaire de la carte Scénario. Les cartes Scénario fournies dans le jeu sont double côtés, ces côtés représentent des environnements de jeux faciles ou difficiles. Choisissez avec les autres joueurs avec quel scénario vous voulez jouer, et ensuite chacun des joueurs tourne sa carte scénario sur le côté choisi.

## APERÇU DU TOUR DE JEU

Une partie de Ancient Terrible Things se joue en un certain nombre de manches. Le joueur qui possède le Plan est le premier joueur du tour actuel. Chaque joueur termine son tour de jeu avant qu'un autre joueur commence le sien.

Le jeu se déroule dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait joué son tour, moment auquel la manche est terminée.

La partie se termine immédiatement si le Deck de Rencontre est épuisé à la fin de la manche ou si le dernier jeton Chose Terrible a été retiré de la Piste d'Expédition pendant la phase de Chose Terrible.

## TOUR

Un tour se déroule de la manière suivante

1. Phase du Bateau
2. Phase d'Exploration
3. Phase du Désespoir
4. Phase de Rencontre
5. Phase Chose Terrible
6. Phase de Commerce
7. Refaire sa main

## 1. Phase du Bateau

Effectuer cette phase uniquement s'il n'y a pas de carte Rencontre sur l'un des Lieux.

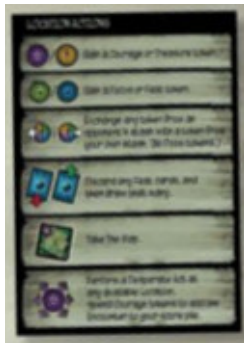
- Placez des cartes du deck Rencontre sur les espaces numérotés sur chaque Lieu, à partir du plus petit nombre vers le plus grand nombre.
- Prenez les jetons ressources de la réserve qui correspondent à chaque type de Rencontre indiqué sur les cartes nouvellement placées, et placez les jetons sur les Lieux correspondants.
- S'il ne reste plus de cartes dans le Deck Rencontre au début de la phase du Bateau, la partie se termine immédiatement ; reportez-vous à la partie l'Indicible Événement.



Exemple : *Book of Unspeakable Truth* est ajouté au Lieu *Accursed Shrine*, et un jeton Trésor est ajouté au lieu, comme pour l'icône Artefact sur la carte.

## 2. Phase d'Exploration

- Déplacez votre pion sur un Lieu actif (un Lieu avec une carte Rencontre)
- Prenez les jetons ressources du Lieu, et ajoutez-les à votre réserve.
- Vous pouvez réaliser l'Action du Lieu indiqué sur ce Lieu (Reportez-vous à la partie Actions des Lieux ou bien sur la carte Résumé du Tour de jeu pour plus de détails sur les effets des Actons Locales).



Exemple : *Le joueur 1 se déplace jusqu'au Accursed Shrine, et il y prend le jeton Trésor. Il a ensuite le choix d'effectuer l'Action Locale qui lui permettrait de gagner un jeton Concentration ou Exploit.*

## 3. Phase du Désespoir

- Vous pouvez dépenser des jetons Courage de la valeur des Secrets Anciens de la carte Rencontre sur le lieu actuel pour réaliser un Acte Désespéré. En faisant ceci, vous réussissez à vaincre immédiatement la Rencontre, placez-la donc votre pile de score.



Exemple : *Le joueur 1 peut maintenant dépenser 8 jetons Courage pour réaliser un Acte Désespéré pour vaincre la Rencontre "Book of Unspeakable Truth" et ainsi l'ajouter à sa pile de score.*

## 4. Phase de Rencontre

Pendant la phase de Rencontre, vous allez lancer les dés et dépenser des combinaisons pour vaincre la Rencontre actuelle et/ou pour acquérir des ressources, le tout en vous basant sur la carte Scénario.

Si vous réussissez à vaincre la Rencontre, vous ajoutez la valeur de ses Secrets Anciens à votre score en prenant la carte Rencontre. Si vous ne réussissez pas à la vaincre, vous déclenchez une Chose Terrible lors de la prochaine phase.

Si vous avez déjà vaincu la Rencontre en réalisant un acte désespéré lors de la phase précédente, vous lancez les dés seulement pour acquérir des ressources.

*Lancer les dés*

- Prenez les cinq dés verts de concentration dans la réserve.
- Vous pouvez ensuite jouer une carte Butin ou Exploit qui vous permet d'ajouter un dé de chance, d'exploit et de panique à votre réserve de dé.
- Lancez ensuite tous les dés dans votre réserve.
- Vous pouvez les relancer jusqu'à deux fois ; à chaque fois vous pouvez choisir de relancer tout les dés (sauf le dé de panique, qui ne peut jamais être rejoué) ou alors vous pouvez dépenser des jetons de Concentration pour relancer un nombre de dés Concentration égal au nombre de jetons Concentration dépensés.

Avant ou après chaque relance, vous pouvez réaliser les actions suivantes, dans n'importe quel ordre et n'importe quel nombre de fois :

**Réaliser un Exploit.** Jouez une carte Exploit de votre main, payez le coût en jetons Exploit à la réserve. Ces cartes prennent effet immédiatement et elles sont ensuite défaussées. Si vous ne pouvez pas réaliser l'action de la carte Exploit, cela n'a aucun effet.

**Utilisez de l'équipement.** Épuisez (tournez face cachée) une de vos cartes Butin pour utiliser son effet, payez le coût indiqué en jetons. Cette action s'applique seulement aux cartes Butin qui indiquent qu'elles sont Épuisées lorsqu'elles sont utilisées.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas jouer de cartes Exploit ou Butin qui vous permettent d'échanger des dés de votre réserve de dés après le premier jet de dés.

### Dépenser les dés

Dès que vous avez fini de lancer les dés, vous pouvez dépenser vos combinaisons de dés pour acquérir des ressources à partir de la carte Scénario ou pour vaincre la carte Rencontre. Dès que vous réalisez une de ces actions, vous ne pouvez pas relancer de dés.

Vous pouvez réaliser les actions suivantes jusqu'à ce que vous ne puissiez plus faire de combinaisons utiles avec vos dés, ou bien parce que vous avez choisi de ne pas les utiliser :

- Choisissez les dés qui correspondent à une combinaison indiquée sur la carte Rencontre. Retirez ces dés du plateau et triomphez de la Rencontre, ajoutez la carte Rencontre et ses Secrets Anciens sur votre pile de score.
- Choisissez les dés qui correspondent à une combinaison sur la carte Scenario. Retirez ces dés du plateau et prenez les ressources spécifiées sur la carte Scenario.

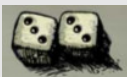
### Combinaison de dés

Les cartes Rencontres et Scénario montrent des combinaisons particulières de dés, qui se répartissent en quatre sortes :



#### Les Grands Nombres

(un seul dé montrant un nombre ou un nombre supérieur).



#### Paires de dés

montrant le même nombre, (qui doivent être d'une valeur particulière ou supérieure).



#### Un bloc de trois dés ou plus

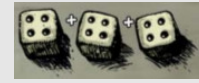
montrant le même nombre (qui doivent être d'une valeur particulière ou supérieure) .



#### Une suite de trois dés ou plus

commençant par une valeur particulière ou supérieure).

Les cartes indiquent aussi la valeur minimale requise des dés pour une combinaison. Par exemple,



Cela représente la combinaison qui peut être réalisée avec trois 4 (ou plus), trois 5 (ou plus) ou trois 6 (ou plus).

Les suites et blocs de dés peuvent être fait avec trois, quatre, cinq ou plus de dés.

Les valeurs indiquées sur un dé ne peuvent pas être combinées ou morcelées.

Vous ne pouvez pas utiliser la même combinaison de dés pour former plus d'une combinaison par tour.

Vous devez faire ces combinaisons, une à la fois, en retirant du plateau les dés que vous avez utilisés pour cette combinaison.

Lorsque vous réalisez une combinaison inscrite sur la carte Scénario, vous obtenez une ressource du type indiqué pour chaque combinaison de dés. (par exemple : dans le scénario I, une Suite de Quatre dés, vous permettrait d'obtenir Quatre jetons Courage, une Suite de Cinq, vous permettrait d'obtenir cinq jetons, ect...).



### Exemple de Phase de Rencontre :

a) Le joueur 1 est face à une Rencontre Dangereuse avec le butin Jar of Remains. Il utilise la carte Scénario I.

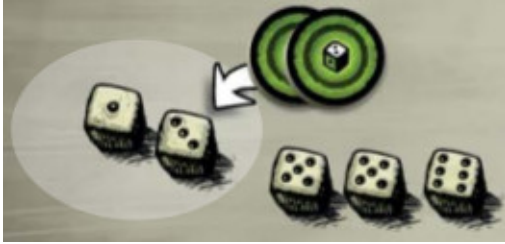
Au début de la Rencontre, il lance les cinq dés vert de Concentration, avec pour résultat :



b) Pour vaincre la Rencontre, il a besoin de quatre dés de 5 ou plus. Il décide de tenter sa chance et relance tous les dés, avec pour résultat :



c) Pour son jet final, il dépense 2 jetons de Concentration pour relancer le 1 et le 3,



Pour un résultat final :



d) Il dépense le dé indiquant un 5 pour acquérir 1 jeton Trésor, comme pour le Scenario I, et dépense 5+5+5+6 pour vaincre la Rencontre et ajouter cette carte à sa pile de score. Elle n'a plus de dés dont elle peut se servir, la Rencontre est donc terminée.



## 5. Phase Chose Terrible

- Si vous ne réussissez pas à vaincre la Rencontre, vous déclenchez une Chose Terrible. Défaussez la carte Rencontre sur l'espace Rumeurs du plateau, et prenez ensuite un jeton Chose Terrible sur l'espace disponible le plus bas sur la Piste d'Expédition.
- Si c'est le dernier jeton sur la piste, la partie se termine immédiatement ; reportez-vous à la partie Indicible Événement de ces règles.



## 6. Phase de Commerce

- Déplacez votre pion sur le Comptoir.
- Vous pouvez acheter des cartes dans le Comptoir, il faut payer le coût de chaque carte en jeton Trésor venant de votre réserve.
- Lorsque vous avez terminé d'acheter des cartes, réalisez une des choses suivantes :

- × S'il y a un espace de libre dans sur le Comptoir, décalez les cartes vers la droite pour créer un espace. Piochez une carte et posez-la sur l'espace disponible le plus à gauche sur la zone du Poste de Commerce. Répétez ceci jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies.
- × Si toutes les cases du Poste de Commerce sont remplies, remettez la carte la plus à gauche sous le deck Butin et déplacez toutes les cartes de la zone d'une case vers la gauche avant de placer la carte sur l'espace le plus à droite.



## 7. Refaire sa main

- Piochez des cartes Exploit dans le deck Exploit jusqu'à ce que vous en ayez trois en main.
- Retournez (face visible) toutes vos cartes Butin qui étaient épuisées.

Votre tour est maintenant terminé. Si tous les pions sont sur le Comptoir, la manche est terminée. Si le deck Rencontre est épuisé à la fin de cette manche, la partie se termine immédiatement, reportez-vous à la partie Indicible Événement de ces règles. Avant de commencer une nouvelle manche, placez tous les pions des personnages sur le Bateau.

## L'INDICIBLE EVENEMENT

L'Indicible Événement représente la fin de la partie, où le gagnant survit à ce voyage maudit et où on n'entendra plus jamais parler des autres joueurs.

L'Indicible Événement est immédiatement déclenché lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Le dernier Jeton Chose Terrible a été retiré de la Piste d'Expédition pendant la phase de Chose Terrible.
- La dernière carte Rencontre est retirée du plateau, et il n'y a plus de cartes dans le deck de Rencontre à placer pendant la Phase du Bateau.

- Le deck de rencontre est épuisé à la fin de la manche, lors la phase de refaire sa main.

Chaque joueur compte la valeur totale des Secrets Anciens dans sa pile de score, ce qui inclus :

- Les cartes Rencontre vaincues
- Les cartes Butin qui valent des Secrets
- Les cartes de Réalisation
- La Carte

Chaque joueur soustrait la valeur totale de la pénalité obtenue dans leur réserve à cause des jetons Chose Terrible. Ils obtiennent ainsi leur score final.



Le gagnant de la partie est le joueur qui a le score le plus élevé. En cas d'égalité, on départage les joueurs en comparant d'abord leurs jetons Chose Terrible (moins il y en a mieux c'est) puis leurs jetons de Courage (plus il y en a mieux c'est).

Le joueur qui remporte la partie devient le seul survivant, il reçoit brièvement le jeton du journal



de bord usé comme récompense, juste avant qu'il soit envoyé dans l'incinérateur dégouttant du sanatorium.

## **ACTIONS DES LIEUX**

Il y a six Lieux Fatidiques sur le plateau de jeu. Chacun de ces Lieux est associé à une seule action spéciale de Lieu, en voici la description :

### **Accursed Shrine**

Lorsque vous placez votre pion sur le Accursed Shrine, vous pouvez gagner un jeton concentration ou un jeton exploit, que vous ajoutez à votre réserve.



### **Ghastly Gorge**

Lorsque vous placez votre pion sur le Ghastly Gorge, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de carte Exploit de votre main pour en piocher le même nombre que vous en avez défaussé.



### **Sinister Chateau**

Lorsque vous placez votre pion sur le Sinister Chateau, vous pouvez échanger n'importe quel jeton ressource de votre réserve avec un jeton d'une sorte différente dans la réserve d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas déplacer de jeton Chose Terrible en utilisant l'action de ce lieu.



### **Yawning Chasm**

Lorsque vous placez votre pion sur le Yawning Chasm, vous pouvez réaliser un Acte Désespéré contre n'importe quelle carte Rencontre en jeu. Pour pouvoir le faire, dépenser un Jeton de courage pour vaincre immédiatement une Rencontre dans n'importe quel autre Lieu et placer la carte dans votre pile de score, en remettant tous les jetons de ce Lieu dans la réserve. Le nombre de jetons Courage payé est égal à la valeur des Secrets indiquée sur la Rencontre que vous avez vaincu en utilisant cette Action de Lieu. Remarque : vous pouvez toujours tenter de réaliser un Acte Désespéré contre la Rencontre sur le Lieu où vous vous trouvez pendant la phase de désespoir.



### **Rusted Gunloop**

Lorsque vous placez votre pion sur le Rusted Gunloop, vous pouvez gagner un jeton courage ou un jeton Trésor, que vous ajoutez à votre réserve.



### **Crumbling Ruin**

Lorsque vous placez votre pion sur le Crumbling Ruin, vous prenez le contrôle de la Carte. Vous jouerez donc en premier lors de la prochaine manche.



### **Lexique**

Butin / Swag  
 Carte / map  
 Chance / Lucky  
 Chose Terrible / Terrible Thing  
 Comptoir / Trading Post  
 Concentration / Focus  
 Dangereuse Rencontre / Ominous Encounter.  
 Exploits / Feat  
 Indicible Événement / Unspeakable Event.  
 Journal de Bord usé / Battered Journal  
 Lieu Fatidique / Fateful Location  
 Méchant /villain  
 Piège /pitfall  
 Piste d'Expédition / Expedition Trac  
 Réalisation / Achievement  
 Rencontre / Encounter



Scénario



Carte Rencontre



vous obtenez



Vous pouvez le dépenser des manières suivantes



vous obtenez



Vous pouvez le dépenser des manières suivantes

