

CONCEPTS

Un *Run* consiste en une session de jeu se terminant soit par une victoire contre un Boss, soit par la mort d'un des personnages du groupe. La mort ne signifie pas la fin de la partie dans un Rogue-Lite, un nouveau *Run* repart d'un point de départ avec des personnages améliorés. Un Biome est une zone que le groupe doit traverser pour atteindre une sortie. Chaque emplacement dans un Biome contient une Rencontre (Monstre ou Elite), un Coffre (Trésor ou Piège), un Marchand ou une sortie vers un autre Biome (...ou vers un Boss). Les icônes *Runes* ou *Symboles inconnus* doivent être ignorés tant que le groupe n'a pas acquis la carte adéquate. Pendant un *Run* chaque personnage collecte des objets (*Equipements*, *Schémas*, *Dents*, *Cellules*), stockés dans la Besace et à partager dans l'équipe.

MISE EN PLACE GENERALE

- 1) Placer dans l'aire de jeu les plateaux *Mutations*, *Annexe*, *Combat* et *Biome* (*Quartier des Prisonniers*, par défaut).
- 2) Mettre le marqueur *Round Combat* sur la ligne I du plateau *Combat*.
- 3) Créer les réserves de jetons Dégât, Bouclier, Dent, Cellule et Etat.
- 4) Placer les decks suivants face cachée, sans les mélanger, près du plateau *Mutations* : trois decks *Amélioration*, un deck *Puits* et un deck *Secrets*. Notez que la carte 01 se retrouve en bas de pile, on pioche sous les decks et pas dessus.
- 5) Préparer le Biome (*Quartier des Prisonniers*, par défaut) sur les plateaux *Biome* et *Annexe* en prenant les cartes et tuiles correspondantes : paquets *Monstre*, *Elite* et *Schéma* et tuiles du Biome actuel.
- 6) Mélanger le paquet *Monstre* et le mettre face cachée sur son emplacement.
- 7) Mélanger le paquet *Elite* et le mettre face cachée sur son emplacement.
- 8) Mettre le paquet *Schéma*, sans le mélanger, sur son emplacement.
- 9) Mélanger le paquet *Equipement* et le mettre face cachée sur son emplacement.
- 10) Mélanger les tuiles du Biome actuel, face cachée, et les placer selon leur forme sur le plateau *Biome*. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte.
- 11) Placer le jeton *Groupe* sur l'emplacement le plus à gauche du plateau *Biome*.

MISE EN PLACE JOUEUR

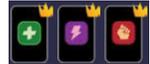
- 1) Chacun prend son Plateau *Prisonnier* avec le personnage de son choix.
- 2) Placer un marqueur *Parchemin* de chaque couleur (*Survie*, *Tactique* et *Brutalité*) sur son emplacement *Flèche* le plus à gauche.
- 3) Placer le jeton *Vie Max* sur la 4^e case de la piste *Vie* en haut du plateau (vous commencez la partie avec 3 *Vie*, comme indiqué sur la piste *Survie*).
- 4) Prendre le deck *Combat* de votre prisonnier, le mélanger, le placer à gauche de votre plateau et piocher 3 cartes.
Note : A 4 Joueurs, 2 personnages au choix reçoivent 1 Dégât chacun.
- 5) Prendre la carte d'Aide correspondant à son Prisonnier (description des icônes).
- 6) Un joueur au choix reçoit le jeton *1^{er} Joueur*.

EXPLORATION

L'exploration d'un Biome se déroule en 3 étapes :

- 1) Se déplacer
 - 1.1 Choisir un chemin en suivant le sens des flèches depuis l'emplacement occupé.
 - 1.2 Vérifier que vous avez la Rune adéquate (carte *Rune* sur sa face *Active*) pour emprunter le corridor si une telle icône est présente.
 - 1.3 Effectuer les éventuels *Tests* requis (Compétences *Survie*, *Tactique* ou *Brutalité*).
 - 1.4 Placer le marqueur *Groupe* dans l'emplacement de destination.
- 2) Révéler
Retourner la tuile sur l'emplacement de destination et résoudre ses effets. Si l'icône *Changer le 1^{er} Joueur* est présente, passer le marqueur au suivant (sens horaire). 
 - ✓ Trésor et Trésor Maudit : Récupérer la récompense dans la Besace et/ou subir les conséquences.
 - ✓ Marchand : Contient la quantité, le coût et le type de ressource achetable.
 - ✓ Rencontre et Rencontre Elite : Déclenche un Combat.
 - ✓ Porte : Permet de rejoindre un nouveau lieu... ou un Boss !
- 3) Mort ou Vivant ?
Si tous les personnages du Groupe sont vivants, repartez à l'étape 1. S'il y a au moins un personnage mort ou si vous avez tué un Boss, effectuez la séquence de *Fin de Run*.

TESTS

Test de Main : Le *1^{er} Joueur* doit défausser une carte *Combat* depuis sa Main avec le symbole requis (*Survie*, *Tactique* ou *Brutalité*) pour valider l'action (ex :  *passer un corridor*). Si l'icône ne peut pas être jouée, c'est un échec.

Test de Deck : Le *1^{er} Joueur* doit piocher une carte sur son deck *Combat*. Si une des icônes requises est présente sur la carte, il gagne la récompense. La carte est ensuite défaussée. Echouer à un Test de Deck n'empêche pas de franchir un corridor. 

Après un Test, les joueurs piochent pour remplir leur Main à 3 cartes si nécessaire (remélanger sa défausse si le deck est vide).

FIN DU RUN (Mort d'un personnage ou Boss vaincu)

- ✓ Défausser tous les *Objets* de la Besace, exceptés les Cellules. Les *Equipements* sont mélangés dans leur deck et les *Schémas* sont placés sous leur deck.
- ✓ Les *Schémas* sur l'espace *Collecteur* du plateau *Mutations* sont placés sous leur deck.
- ✓ Défausser toutes les cartes *Equipement équipées*. Mélanger la défausse dans le deck *Equipement* (ceci ajoute au deck les *Schémas* acquis pendant le *Run*).
- ✓ Faire un reset des jetons *Parchemin* des Persos, en les remettant sur leur case de départ.
- ✓ Dépenser les *Cellules* gagnées, en *Améliorations* ou dans le *Puits* (voir p. 3).

COMBAT

Mise en place

- 1) Piocher une carte du deck approprié (*Monstre* ou *Elite*) pour chaque icône correspondante sur la tuile *Rencontre*. Placer chaque carte face visible, une par une dans l'ordre d'apparition, sur le plateau *Combat*.
Par défaut les Monstres apparaissent à droite de la case du Groupe (gauche, milieu, droite ou 1^{ère} case vide si case occupée). L'icône peut indiquer une case spécifique, à droite du groupe ou à gauche (si elle est occupée, placez le Monstre sur la droite).
- 2) Si présents sur la tuile, placer sur l'espace *Groupe* les jetons ou cartes *Equipe*ment ou *Schéma* indiqués (pioché sur le deck *Equipe*ment ou sous le deck *Schémas*).

Phases de Combat

- Préparation : les joueurs discutent rapidement des priorités pour le combat (type d'action, danger principal), sans dire quelle carte ils vont jouer ni ses icônes.
- Cartes *Combat* : En commençant par le 1^{er} joueur puis dans le sens horaire, chacun choisit et joue une seule carte *Combat* de sa Main jusqu'à avoir un total de 3 cartes en jeu. Lorsqu'on joue, on annonce quel type d'action on choisit (Dégât, Bloquer, Piller, *Skill*, Etat ou Soin) et à quel Round elle se déclenche. La carte est placée face cachée sur l'emplacement *Actif* de son Plateau *Prisonnier*.
A 2 Joueurs, le 1^{er} joueur joue 2 cartes au lieu d'une à son tour. A 4 Joueurs, un des joueurs décide de passer (le 1^{er} joueur ne peut pas passer).

Passer (4 joueurs) : A son tour le joueur qui passe révèle la 1^{ère} carte de son deck *Combat*. Si un symbole *Survie*, *Tactique* ou *Brutalité* est présent, ce joueur avance d'une case son *Parchemin* correspondant. Ensuite la carte est défaussée (symbole ou pas). Puis le joueur ayant passé peut défausser n'importe quel nombre de cartes en Main pour en piocher autant. Ce joueur ne participant pas au combat, il ne bénéficie pas du butin (*Piller*) et ne subit pas de dégât.

- Révélation : Une fois que tout le monde a joué, chacun révèle sa carte *Combat*. Pour tous les Rounds, l'ordre de résolution se fait toujours de gauche à droite sur le plateau *Combat* (Ennemi à gauche si présent, puis Groupe, puis Ennemis à droite). Le 1^{er} Joueur commence toujours lors du tour du Groupe, puis en sens horaire.
- Round 0 : Si des *Equipe*ments, *Skills* ou *Monstres* ont une action de Round 0, elles se déclenchent dans l'ordre de résolution. Le Groupe peut aussi défausser des Potions de la Besace pour soigner des Prisonniers (retirer tous les Dégâts).

Rappel : Si un personnage meurt (dégâts égaux ou supérieurs à sa Vie) ou si un Boss est vaincu, cela déclenche la Fin du Run à la fin du combat (voir page précédente).

- Rounds 1 à 3 : Les actions sont déclenchées dans l'ordre de résolution selon les cartes jouées, en tenant compte de la portée et du type. Si plusieurs Portées sont indiquées, par défaut un seul ennemi peut être ciblé (sauf indication contraire). Les attaques ciblant un espace vide sont sans effet (*ex : ennemi mort et retiré avant l'action*). Certains Equipements permettent de remplacer une action de combat (effet avec /) ou de l'améliorer (effet avec +), certains permettent une action *Skill* (voir p. suivante).
Tuer un Monstre permet de gagner le bonus *Mort* de sa carte (parfois un malus !).
La carte est ensuite défaussée sur le plateau *Annexe*.



Dégât : Assigner 1 jeton Dégât à la cible (Prisonnier ou Ennemi). En multi, choisir le Prisonnier ciblé (ou un compagnon). Si le nombre de dégâts est égal au supérieur à sa Vie, la cible est morte. Il existe plusieurs types de dégâts (voir votre carte d'Aide).



Bloquer : Assigner 1 jeton *Bouclier* sur la cible (Prisonnier ou Ennemi). Chaque Bouclier annule 1 Dégât reçu puis est défaussé. Il n'y a pas de limite au nombre de Boucliers assignés à un Perso/Ennemi. Un Bouclier ne prévient pas les Etats tels qu'Empoisonné, Gelé, etc. Il existe plusieurs types de parade (voir votre carte d'Aide). Un Dégât annulé ne déclenche pas d'attaque de riposte.



Aptitude (*Skill*) : Activer une *Skill* de votre Plateau *Prisonnier* (à gauche du Parchemin choisi) ou d'une carte *Equipe*ment possédée. Si plusieurs *Skills* sont activées par l'action (2 icônes ou plus), on peut choisir plusieurs fois la même ou des *Skills* différentes.



Piller : Prendre tous les butins du même type (*ex : Dents*) présents sur l'espace *Groupe* du plateau *Combat* et les placer dans la Besace.
A la place, on peut défausser une *Potion* pour soigner totalement un personnage.

- Fin d'un Round : Lorsque tous les personnages et ennemis présents ont effectué leur action, les effets indiqués au bout de la ligne du Round en cours se déclenchent (jetons *Poison*, puis déplacer les Monstres vers le Groupe si des emplacements sont vides).
A la fin du Round 3, si des Monstres sont toujours présents et ont une action de Round 4, ils la déclenchent et on vérifie les jetons *Sanglant* en plus des jetons *Poison*.
- Fin du Combat : Même si tous les Monstres ont été vaincus avant la fin du Round 3, les Rounds se poursuivent jusqu'au 3^e pour vérifier les Etats *Poison* et *Sanglant*. Ensuite on assigne tous les butins pillés de la besace (*Parchemins*, *Equipe*ments et *fiolés*) aux joueurs ayant participé au combat. Les Schémas pillés vont dans l'emplacement *Collecteur* du plateau *Mutations* (les non pillés retournent sous le deck). Les Monstres encore présents sont défaussés, ainsi que les butins non pillés, jetons *Bouclier* et *Etat* sur les plateaux *Prisonnier* et les cartes *Active* des joueurs. Chacun pioche pour avoir 3 cartes en Main, si nécessaire.

COMBATTRE UN BOSS

Certaines Portes de Sortie mènent à un Boss. Faire la phase *Interbiome* puis prendre la fiche de référence de ce Boss et suivre les instructions de mise en place du combat.

Un Boss n'est pas un Monstre, c'est un Ennemi. Par conséquent les effets ciblant les *Monstres* ou les *Elites* ne l'affectent pas, contrairement à ceux ciblant un *Ennemi*.

Un combat contre un Boss est constitué de plusieurs Manches, chacune comprenant les Rounds 0 (en début de manche ou nouvelle instance du Boss) jusqu'à 3 (4 si besoin).

A la fin du Round 3 (ou 4), une nouvelle Manche commence :

- 1) Piocher pour avoir 3 cartes en Main, si nécessaire.
- 2) Passer le marqueur *1^{er} Joueur* au suivant (sens horaire).
- 3) Chacun joue une nouvelle carte *Combat* (face cachée) pour les Rounds de cette Manche.

La première fois qu'un Boss est tué, la manche se termine immédiatement (ignorer les actions restantes). Retirer tous les jetons de sa carte (hors *Shurikens*, *Vague de feu* et cartes spéciales) puis retourner sa carte.

Retirer aussi les *ETATS* des personnages (pas les dégâts) et commencer un nouveau combat au Round 0. Il faut vaincre toutes les instances d'un Boss pour gagner le combat.

PHASE INTERBIOME (TERMINER UN BIOME)

Dès que le Groupe atteint une Sortie, on effectue la phase *Interbiome* :

- 1) Collecter les Schémas : Si des *Schémas* sont présents dans l'emplacement *Collecteur*, ils sont déplacés sur le deck *Equipe* (sans coût).
- 2) Visiter le Marché : Les vendeurs de l'Interbiome du plateau *Mutations* proposent divers objets avec leur coût en Dents et la quantité disponible (ex : 1x).
Le Guérisseur permet de retirer 1 *Dégât* en payant le coût, le Marchand de piocher 1 carte *Equipe* puis payer le coût pour l'équiper sur un perso et le Collecteur de piocher 1 carte *Schéma* puis payer le coût pour la mettre sur le deck *Equipe*.
Notez que plus le niveau des vendeurs augmente, plus l'effet est amélioré.

3) Nettoyage : Défausser les *Equipements* et *Schémas* non achetés (*Schémas* sous le deck). Les *Cellules* ne sont pas dépensées pendant cette phase (voir ci-dessous).

Pour le **prochain Biome**, remettre dans la boîte les tuiles du Biome terminé, ainsi que ses cartes *Monstre*, *Elite* et *Schémas* (pas les *Equipements*). Effectuer la mise en place du nouveau Biome.

DEPENSER SES CELLULES

En fin de *Run* vous pouvez dépenser vos *Cellules* acquises pour devenir plus puissant.

- ✓ **Decks Amélioration**. Payer le coût requis (2 *Cellules*, par défaut) pour prendre la carte sous le deck choisi (*Survie*, *Tactique* ou *Brutalité*). Selon son type, une carte *Amélioration* va sur le plateau *Mutations*, un deck *Combat* ou... ailleurs !
- ✓ **Le Puits**. Payer le coût requis, piocher sous le deck et découvrir le résultat...

Important ! Les *Cellules* non dépensées à la fin de cette étape sont **perdues**.

ETATS

Certains Personnages ou Ennemis sont immunisés à certains **Etats**. On ne peut pas leur assigner cet état, sauf si l'immunité a été annulée précédemment par un autre effet.

- ✓ **Empoisonné** = A la fin de chaque Round, assigner à la cible 1 Dégât par jeton *Poison*. 
- ✓ **Ensanglanté** = A la fin du Round 3, toute cible avec un jeton *Sanglant* meurt. 
- ✓ **Enflammé** = Dès qu'un 2^e jeton *Feu* est assigné à la cible, elle meurt. 
- ✓ **Gelé** = Un jeton *Gel* est placé sur la prochaine ligne d'action de combat non-vide de la cible (y compris au même Round si la cible n'a pas encore agi). Une action avec *Gel* est ignorée. 
- ✓ **Ciblé** = Pour chaque dégât subit par la cible elle reçoit +1 dégât par jeton *Ciblé*, jusqu'à la fin du combat. 

CARTES EQUIPEMENT

Chaque personnage débute le jeu avec un seul emplacement *Equipe*. Lorsqu'on gagne un *Equipe* on doit le placer dans le premier emplacement disponible (le plus à gauche), si tous sont occupés il faut en défausser un (y compris celui qu'on vient de gagner).

Un *Equipe* ne peut pas être échangé ou donné pendant le *Run* où il a été acquis. Il sera défaussé lors de la fin d'un *Run*.

En combat, un prisonnier ne peut utiliser qu'un seul Equipement pendant son Round, et une seule fois (Action de Combat ou de Skill). Les Actions d'Equipement ne sont pas cumulables.

Un *Compagnon* est un *Equipe* spécial avec de la Vie (défaussé s'il prend trop de dégâts). Il ne gagne jamais de Bouclier ou d'Etat et ne peut pas être soigné.

L'action **Purge** permet de retirer du jeu une carte *Equipe* ou *Combat* (remise en boîte).

ICÔNES (* en combat les cartes vont dans l'espace Groupe, à piller pour être gagnées)

-  **Equipe** : Piochez sur le deck et équipez un Prisonnier *.
-  **Schéma** : Piochez sous le deck et placez sur *Collecteur* (plateau *Mutations*) *.
-  **Dent** : Prenez 1 Dent (par icône) et placez dans la Besace.
-  **Parchemin** : Sur une piste du même symbole, déplacez le Parchemin vers la droite.
-  **Fiole** : Retirez immédiatement 1 Dégât sur la Vie d'un Prisonnier.
-  **Cellule** : Prenez 1 Cellule (par icône) et placez dans la Besace.
-  **Potion** : Prenez 1 Potion et placez dans la Besace. A dépenser au Round 0 d'un combat ou à la place de l'action *Piller*.
-  **Rune** : Retournez la carte *Rune* correspondante du plateau *Mutations*.

DEAD CELLS – RÉSUMÉ DES RÈGLES (v 1.2)

PLATEAU MUTATIONS

Il représente les progrès du Groupe, *Run* après *Run*. Les cartes placées dessus sont permanentes, elles ne sont pas perdues si le Groupe est mort en fin de *Run*.

- ✓ Runes. Lorsque vous découvrez une Rune, retournez la carte ayant le même symbole pour révéler son côté coloré. Cette Rune est acquise pour tous les futurs *Runs*.
- ✓ Début de partie. Cartes donnant des avantages au début de chaque *Run*. N'oubliez pas d'utiliser ces bonus avant de vous lancer !
- ✓ Pendant la partie. Cartes utilisables pendant un *Run*. Elles peuvent offrir un boost décisif lors de l'exploration du Biome ou contre un Boss.
- ✓ Habilité (*Skill*). Une seule carte à la fois. Les instructions sur la carte indiquent comment utiliser puis remplacer cette *Skill*.
- ✓ Cellules Boss. A découvrir plus tard...
- ✓ Interbiome. Les emplacements *Guérisseur*, *Marchand* et *Collecteur* sont utilisés durant la phase *Interbiome*, après avoir atteint la sortie d'un Biome et avant d'affronter un Boss.

Lorsque votre session de jeu est terminée, le plateau *Mutations* sert à conserver l'état de votre partie pour la reprendre plus tard.

FAQ OFFICIELLE (https://boardgamegeek.com/wiki/page/Dead_Cells_FAQ)

Errata

- ✓ Le Prisonnier *L'Ecorché* ne perd pas 1 Vie lorsqu'il améliore sa *Survie* la première fois, il gagne juste un *Bouclier* au Round 0.
- ✓ Les Runes *Araignée* sur les plateaux *Biome* doivent être ignorées (erreur d'impression).
- ✓ Les Potions de Niveau 2 sont utilisables durant la partie, pas en début de partie.
- ✓ La carte W-09 (*Puits*) cible le deck *Puits*, pas *Tactique*.
- ✓ Le nombre de cartes minimum du deck *Combat* est de 6 (et 3 pour *Sérénade*).

GEL : Combien de temps dure l'état *Gelé* sur un Boss ?

=> Il est retiré à la fin du round où il s'est déclenché.

Peut-on appliquer l'Etat *Gelé* au Round 0 ou au Round 4 ?

=> Non, on l'applique à une cible seulement aux Rounds 1 à 3, même si déclenché au 0.

ENSANGLANTE : Si un Prisonnier et un Monstre meurent des suites de l'effet *Ensanglanté* à la fin du Round 3, doit-on suivre l'ordre habituel de résolution (de gauche à droite) ?

=> Non, la mort par cet effet est simultanée.

Comment faire pour retirer un jeton *Ensanglanté* infligé par un Ennemi ?

=> Ces Ennemis ont un bonus de Mort qui le retire, il faut les tuer avant la fin du Round 3 !

CIBLE : Est-ce que les jetons *Ciblé* accumulent leur bonus de dégât ?

=> Oui, chaque jeton *Ciblé* augmente les dégâts reçus de +1. Mais si le dégât d'origine est bloqué, les bonus des jetons *Ciblé* ne s'appliquent pas (pas de dégât initial infligé).

ROUND 0 : Est-ce que la limite d'un Equipement utilisé par Round s'applique au Round 0 ?
=> Non, le Round 0 est spécial et toutes les actions de Round 0 s'appliquent (dans l'ordre habituel de gauche à droite), pour tous les Equipements, *Skills* et Monstres.

INVISIBLE : A quel moment se déclenche l'effet « *Invisible pour 1 Round* » pour un Ennemi ?

=> L'effet est actif dès le début du Round, jusqu'à la fin de ce Round.

Un Ennemi *invisible* est-il ciblé par un effet « *Tous* » ?

=> Non.

BOUCLIER : La limite « *une seule fois par Round* » s'applique aux Equipements *Bouclier* ?

=> Un équipement *Bouclier* s'active à chaque fois que la condition d'activation s'applique.

Peut-on utiliser un Equipement *Bouclier* au même Round qu'un Equipement avec « / » ?

=> Oui, si le Bouclier n'est pas lié à un Round spécifique (Non pour un *Skill* d'Equipement).

TIMING : Si un Ennemi est tué en pleine résolution de son action, il la termine ?

=> Oui, toutes les icônes d'une même action sont considérées comme simultanées.

Si un Ennemi a plusieurs actions à la suite, peut-il être interrompu entre chaque action ?

=> Oui, chaque action est résolue à part (de gauche à droite) et l'enchaînement peut s'arrêter si l'ennemi meurt entre deux actions séparées.

L'ECARTELE : Comment fonctionne sa dernière aptitude *Tactique* ?

=> Elle ne s'applique que pour les icônes de cartes, pas sur elle-même (pas de boucle infinie).

DIVERS :

La limite « *une seule fois par Round* » s'applique-t-elle aux actions *Skill* d'un Equipement ?

=> Non, tant qu'on a généré suffisamment d'actions *Skills* on peut les déclencher plusieurs fois.

Doit-on effectuer toutes les actions des cartes *Combat* ?

=> Oui, une action ne peut pas être ignorée (certaines sont sans effet car sans cible valide).

Doit-on utiliser toutes les cartes qu'on a débloquées pour son Prisonnier à chaque Run ?

=> Oui, on ne peut pas mettre de côté des cartes *Combat*. Seule l'action *Purger* permet de se débarrasser définitivement des cartes acquises.

Que représente l'icône *Parchemin* sur un Equipement ?

=> Il s'agit du niveau minimum requis pour utiliser cet équipement. Ce chiffre est indiqué sur chaque piste (sous la case atteinte par chaque marqueur).

Est-ce qu'un Boss se déplace vers le groupe à la fin d'un Round ? Quand s'arrête le combat ?

=> Non. Le Combat stoppe dès que le Boss est tué. Si un perso est mort, c'est un échec.

MODE SOLO

En Solo avec un personnage, vous bénéficiez de l'aide de votre épée *Sérénade*. Ce compagnon spécial est considéré comme un prisonnier pour la résolution des effets. Il ne peut pas porter d'Équipement, ni utiliser les icônes *Skill* sur les cartes. Il peut être soigné avec une Fiole (retirer 1 Dégât) lorsqu'un effet l'autorise.

Même lorsqu'il est *1^{er} Joueur*, Sérénade ne joue qu'une seule carte en combat et le joueur toujours deux.

Lors d'un Test, si Sérénade à le marqueur *1^{er} Joueur*, il le passe au joueur pour qu'il réalise le Test. Cependant cette règle n'est pas appliquée si Sérénade possède des Vers et doit faire un Test avec.

Les cartes *Combat* défaussées par Sérénade sont remélangées uniquement lorsqu'un Biome est terminé.

Mise en place

Procéder comme une mise en place multi avec les ajouts suivants :

- 1) Placer le plateau *Sérénade* (côté *Pouvoir*), à droite du Plateau *Prisonnier* en laissant un espace pour les cartes *Combat* défaussées du personnage.
- 2) Placer le jeton *Parchemin* de Sérénade sur le premier emplacement, à gauche des Dents.
- 3) Mélanger les 3 cartes *Combat* de Sérénade et les placer face cachée sur son plateau.
- 4) Donner le marqueur *1^{er} Joueur* au joueur (on alterne normalement pendant le *Run*).

Combat

Le joueur joue toujours 2 cartes au lieu d'une (avant Sérénade, sans tenir compte du jeton *1^{er} Joueur*). Dans sa forme initiale, Sérénade possède 4 Vie.

- 1) Révéler la première carte *Combat* de Sérénade (Actions de Sérénade pour le combat). Si Sérénade n'a plus de carte *Combat* dans son deck, il utilise les instructions imprimées sur son plateau pour tous les combats restants dans le Biome actuel.
Sa défausse ne peut être mélangée que durant une séquence InterBiome.
- 2) En plus de ses Actions, Sérénade active un Pouvoir selon la carte sur la défausse du joueur (icône en haut à gauche, Survie, Tactique ou Brutalité). S'il y a plusieurs symboles, le joueur en choisit un. Il n'y a pas d'effet si pas d'icône ou aucune carte.
- 3) A la fin du combat, défausser la carte sur le deck de Sérénade à droite de son plateau, face cachée.

Mort de Sérénade

Comme pour un joueur, la mort de Sérénade déclenche la fin du *Run*.

Récompenses – Parchemins, Fioles et Améliorations

Au choix du joueur, Sérénade peut gagner 1 *Parchemin* en récompense (pensez à vérifier si l'icône *1^{er} Joueur* est présente). Quelle que soit sa couleur, Sérénade avance son *Parchemin* d'une case. Lorsqu'il atteint la case *Transformation*, voir *Transformation*.

Sérénade peut être soigné avec des Fioles, si un effet l'autorise. Si l'icône *Prisonnier* est présente, la Fiole est destinée au Prisonnier uniquement.

On peut assigner des cartes *Amélioration* à Sérénade en fin de *Run*, intégrées à son deck *Combat* comme pour un personnage.

Transformation

Lorsqu'il atteint la case *Transformation* avec son jeton *Parchemin*, Sérénade se transforme.

- ✓ Retourner son plateau côté *Mêlée* et le soigner complètement. Ses cartes *Combat* restent en l'état (y compris sa défausse).
- ✓ Placer son jeton *Parchemin* sur la case de gauche.

Notez que tous les effets de sa piste *Parchemin* côté *Mêlée* ciblent le personnage du joueur.

FAQ Solo

En combat, à quel moment Sérénade révèle sa carte ?

=> Toujours après que vous ayez joué vos 2 cartes *Combat*.

Peut-on assigner des jetons d'Etat à Sérénade ?

=> Oui, y compris des jetons *Ver* et *Malaise*.

Peut-on assigner des cartes Équipement à Sérénade ?

=> Non. Par contre, Sérénade peut acquérir des cartes Combat.

Dans quel ordre le joueur défausse-t-il ses 2 cartes *Combat* ?

=> Dans l'ordre où elles ont été jouées, 1^{ère} carte jouée défaussée puis 2^e défaussée dessus.

Dans le Biome *Sépulcre*, Sérénade compte comme Prisonnier pour les lanternes ?

=> Oui (on défausse donc 2 cartes *Tactique* pour allumer une Lanterne).