



LIVRET DE RÈGLES

ET SI UN CHOIX POUVAIT TOUT CHANGER ?

Butterfly Effect - Le manoir de Hill Sing vous propose de vivre une aventure coopérative aux multiples embranchements, dans laquelle vous incarnez un groupe d'amies attirées par le spiritisme, parties explorer un manoir abandonné. Elles y voient l'endroit idéal pour consulter les esprits et passer une soirée ensemble : bougies, encens, cercle mystique... puis tout dérape. Une voix surgit, un esprit se manifeste, et quelque chose s'éveille. Les portes du manoir se referment sur vous... et les ombres du passé réclament justice.

BUT DU JEU

Réalisez des Actions pour progresser dans l'aventure, explorez les différents Lieux du manoir et tentez de percer les mystères qui hantent ces lieux en atteignant l'une des 5 fins possibles. Coopérez, choisissez ensemble votre chemin et découvrez jusqu'où vos décisions vous mèneront.

Ne consultez ni le livret de Scénario ni les cartes avant d'y être invité.

Attention : La gamme **Butterfly Effect** comprend plusieurs scénarios distincts. Bien que la mécanique principale - explorer différents Lieux en accomplissant des Actions - reste identique, chaque scénario possède ses propres particularités. Nous vous recommandons donc de lire ce livret de règles, même si vous avez déjà joué à un autre scénario de la gamme. Vous retrouverez les règles propres au scénario dans la section **Règles spéciales du scénario (p. 14)** et dans les encarts verts.

QUELQUES MOTS DE L'AUTEUR

Si vous tenez ce jeu entre vos mains aujourd'hui, c'est parce que j'ai mal parlé au directeur d'une radio indépendante à Rome, lors d'un concert...

Si vous tenez ce jeu entre vos mains aujourd'hui, c'est parce que vous et moi avons fait une quantité inimaginable de choix qui nous ont amenés à cet instant précis, où votre cerveau vous fait voir du sens là où il n'y a que des gribouillis imprimés sur un morceau de plante morte...

LES ORIGINES DE BUTTERFLY EFFECT

J'ai toujours adoré les jeux de rôle, la narration à embranchements et le concept de monde parallèle, sous toutes ses formes : livres et BD dont vous êtes le héros, jeux vidéo, JDR pur et dur, les séries de science-fiction type *Sliders*, le film *Mr. Nobody*, la vie en général (pas toutes les saisons...). Et j'ai toujours eu du mal à prendre des décisions sans en connaître les issues à moyen ou long terme. Anxiété ? Peur du déterminisme ? Qui sait ? Ce qui est sûr, c'est que faire des choix est une sacrée bonne mécanique de jeu de société !

QUELQUES MOTS SUR LE PROJET

Bienvenue dans *Butterfly Effect*, un jeu qui aura nécessité sang et larmes, d'hilarantes et/ou pénibles conversations, et beaucoup de travail. Ce jeu cherche à explorer les conséquences de vos actes et de vos choix, et vous laisse la possibilité de vivre et réaliser votre propre histoire, à chaque scénario. C'est une (humble) tentative de porter la narration à embranchements dans le jeu de société à un autre niveau, et de proposer des histoires riches et denses, avec un certain degré de profondeur et de lecture.

Si chaque scénario utilise les mécaniques du jeu de manière différente et introduit des règles spécifiques propres au genre et à l'histoire racontée. Les trois premières histoires de la gamme interrogent, chacune à leur manière, les notions de changement (personnel, sociétal, etc.), d'objectifs à long terme et de ce que nos actions disent de nous-même.

QUELQUES MOTS SUR LE SCÉNARIO

Tiré de faits réels probables, *Le manoir de Hill Sing* est un scénario (difficile) proposant une plongée dans les ténèbres et la mémoire d'un lieu hanté par des événements passés. Vous incarnez un petit groupe de jeunes gens des 70's ayant décidé d'invoquer des esprits au mauvais endroit, au mauvais moment... Un scénario d'enquête où vous devrez survivre et rassembler les fragments de l'histoire et de l'énigme pour apaiser de terribles fantômes et faire le deuil du passé. Bougies fournies, sorties non indiquées.

Bon courage pour l'aventure à venir,

Bisous.

Q.

P.-S. : Encore un scénario qui ne va pas plaire à ceux qui pensent que « c'était mieux avant » (déso).

REMERCIEMENTS

Je remercie Jérémy Ducret, qui a été l'un des battements d'ailes les plus importants pour que ce projet prenne vie, ma femme (Laureline Denis-Venuat) et ma sœur (Ambre Guidotti) pour leur amour et leurs soutiens indéfectibles, Ludovic Fiorello et tous mes testeurs acharnés, Hugo Bonin, Étienne Bultel et Maxime Leclercq pour m'avoir encouragé et payé des coups quand je mangeais des cailloux ; Benoit Bannier pour l'opportunité et les fous rires, Violaine Vadot pour sa passion et sa patience, Jeanne Hervé-Maley et toute l'équipe de La Boite de Jeu pour le travail accompli ; ainsi que tous les gens (du milieu ou non) qui m'ont mis ou gardé sur le chemin pour réaliser mon rêve de devenir auteur.

MATÉRIEL



1 plateau **Jauges**



1 **Dé**



1 Livret de **Scénario**



3 **curseurs**
de jauge



1 plaque
de **Stickers**



24 cartes
Fragment



37 cartes **Exploration** divisées en
6 paquets **Lieu**



1 jeton
Leader



1 jeton
Lecteur



1 jeton
Action
illimitée



3 jetons
Bougie



4 jetons
Événement

LES TYPES DE CARTES ET LEUR MORPHOLOGIE

1. LES CARTES EXPLORATION

Le paquet de cartes Exploration se divise en 6 paquets Lieu (Lieu 1, 2, 3, 4, 5 et 6). Un Lieu commence toujours par une double carte Lieu et est suivie d'une succession de cartes Action (entre 2 et 6).

A. LES CARTES LIEU

Dans ce scénario, les cartes Lieu représentent les différents étages constituant le manoir. Elles vous permettent de vous situer dans l'espace au sein de votre aventure et vous donnent également des indications de jeu.



- 1 Titre du Lieu
- 2 Éléments d'histoire
- 3 Usage des Escaliers
(cf. Règles spéciales du Scénario,
B. Emprunter les Escaliers, p. 14)
- 4 Nombre d'Actions possibles
- 5 Consignes

B. LES CARTES ACTION

Les cartes Action représentent les différentes pièces ou espaces que vous pouvez examiner et fouiller lors de l'exploration d'un Lieu grâce à votre jeton Action.

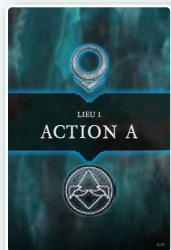


- 1 Titre de l'Action
- 2 Éléments d'histoire
- 3 Code de la carte
- 4 Résolutions possibles (avec et sans prérequis)
- 5 Indicateurs des possibles altérations de jauges
(cf. Zoom : Altération des jauges, p. 12)

Certaines cartes Action sont accessibles immédiatement, tandis que d'autres ne le seront que sous certaines conditions (**à la suite**).

ZOOM : LES DIFFÉRENTS TYPES DE PRÉREQUIS

Cette icône  est présente sur les cartes Action bloquées par un prérequis.



CARTE ACTION SANS PRÉREQUIS :

Cette carte Action n'a pas de prérequis, elle peut être retournée immédiatement.

CARTES ACTION SOUMISES À CONDITION :

1 Débloquée par une situation de jauge

Exemple : Ici, pour placer cette carte sur sa face visible, votre curseur de jauge de Luminosité doit être placé sur 1.



2 Débloquée par une carte Fragment

Exemple : Ici, pour placer cette carte sur sa face visible, vous devez posséder la carte Objet  #-1C (détails à la page suivante).



3 Débloquée dans le livret de Scénario

Exemple : Ici, vous débloquentez cette Action en résolvant une autre Action dans le Lieu en cours (gain à la fin d'un chapitre du livret).



2. LES CARTES FRAGMENT

Les cartes Fragment sont classées dans l'ordre alphabétique.

Le second paquet contient lui aussi deux types de cartes : Apparition et Objet.

CARTE APPARITION



- 1 Titre de la carte
- 2 Type (Apparition et Objet) et code de la carte
- 3 Éléments d'histoire
- 4 Effet de la carte

CARTE OBJET



Les cartes Fragment sont des moyens de progresser dans l'aventure, elles peuvent vous conférer des avantages ou vous ouvrir de nouvelles voies.

A. LES CARTES APPARITION

Les cartes Apparition  représentent des présences insaisissables, qui ne se révèlent jamais complètement et que vous croiserez au cours de votre aventure.

B. LES CARTES OBJET

Les cartes Objet  représentent des objets ou émotions que vous allez acquérir au fil de l'histoire.

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau Jauges au centre de la table puis, positionnez le curseur de Clairevoyance  sur l'emplacement 0, celui de votre Luminosité  sur 3 et celui du Destin de groupe  sur 4.
- 2 Prenez le paquet de cartes Exploration et, sans le mélanger, formez les 6 paquets Lieu (1, 2, 3, 4, 5 et 6) et placez-les à gauche du plateau de façon à recréer le manoir.
- 3 Placez le paquet de cartes Fragment, sans le mélanger, à droite du plateau.
- 4 Placez le jeton Action illimité et le dé devant vous pour qu'ils soient accessibles à tous.
- 5 Désignez aléatoirement un joueur, il prend le jeton Leader ; son voisin de droite, prend le jeton Lecteur ainsi que le livret de Scénario (ces jetons changeront de main au cours de l'aventure).

- Le jeton **Leader**  désigne le joueur qui prend les décisions en cas de désaccord. Il est également chargé de modifier la position des curseurs sur les jauges.
- Le jeton **Lecteur**  désigne le joueur en charge de la lecture, il parcourt les cartes et le livret et lit les descriptions pour l'équipe. Il se garde de révéler des informations du livret qui ne concerne pas la résolution en cours.

- 6 Enfin, placez tous les autres jetons (Bougie et Événement) dans la boîte, ne les prenez que lorsqu'on vous les demandera.



L'aventure peut commencer, le joueur ayant le jeton Lecteur ouvre le livret de Scénario à la première page et la lit à voix haute. Suivez les instructions, votre aventure commence.

AVANCER DANS L'AVENTURE

Vous allez réaliser des Actions pour progresser dans l'aventure et tentez de résoudre les mystères du scénario. Attention, vous ne pouvez commencer une nouvelle Action qu'après avoir terminé intégralement la précédente. Si vous êtes plusieurs, vous formez une équipe et devez coopérer pour atteindre l'une des 5 fins possibles.

1. OUVRIR ET INSTALLER UN LIEU

Afin que votre expérience de jeu se passe au mieux, veuillez à respecter à la lettre l'ouverture et l'installation d'un Lieu comme expliqué ci-dessous.

Pour mettre en place un Lieu, prenez le paquet Lieu correspondant à votre destination et installez les cartes sous le plateau Jauges. Placez, face visible, la double carte Lieu et laissez les cartes Action face cachée.



Le joueur ayant le jeton Lecteur lit la carte Lieu à haute voix. Une fois terminé, retournez, face visible, **TOUTES** les cartes Action auxquelles vous avez accès, **une par une et de gauche à droite**.



Attention, sauf indication contraire, vous ne pouvez jamais retourner une carte Action face visible au cours de l'exploration d'un Lieu, même si vous venez d'obtenir son prérequis (cf. Zoom : Les différents types de prérequis, p. 5). Pour accéder à cette carte, il vous faudra revenir car **c'est uniquement au moment de l'installation d'un Lieu qu'on détermine si les cartes Action sont disponibles ou non**.

2. UTILISER VOTRE JETON ACTION POUR RÉALISER DES ACTIONS

Dans ce scénario, vous disposez d'un jeton Action illimitée, c'est-à-dire que vous pouvez entreprendre autant d'Action que vous voulez par Lieu.

A. CHOISIR UNE ACTION

Prenez connaissance de l'ensemble des Actions disponibles, lisez-les à haute voix, et débattiez ensemble d'une stratégie. Puis, sélectionnez l'Action que vous souhaitez réaliser en plaçant votre jeton Action dessus.



B. RÉALISER UNE ACTION

Lorsque vous sélectionnez une Action, deux cas de figure peuvent se présenter. Soit la carte Action ne dispose que d'une seule résolution (cf. cas 1), dans ce cas, rendez-vous seulement au chapitre indiqué sur la carte ; soit, la carte propose deux résolutions différentes à une même Action (cf. cas 2).

Cas 1 :

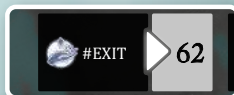


Cas 2 :

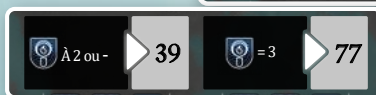


Lorsque deux résolutions sont possibles, l'accès à une résolution peut nécessiter :

① La possession d'une ou de plusieurs cartes Fragment



② Une situation de jauge particulière



③ Un lancer de dé



Lorsqu'une Action possède une résolution nécessitant la possession d'une carte Fragment et que vous l'avez, **vous n'avez pas le choix** et devez lire la résolution correspondante dans le livret (si vous avez choisi cette carte Action, bien évidemment). Et ce, même si vous avez déjà emprunté cette voie. Dans les rares cas où les deux résolutions d'une même Action nécessitent une carte Fragment et que vous les avez les deux, c'est à vous de choisir la voie que vous souhaitez emprunter.

Lorsqu'une résolution est accessible sans prérequis, cela ne signifie en aucun cas que cette voie est dénuée d'intérêt. En effet, dans **Butterfly Effect**, chaque Action, chaque voie, est un moyen de progresser dans l'aventure.

3. RÉSOLUTION D'UNE ACTION ET FONCTIONNEMENT DU LIVRET

Lorsque la résolution est déterminée, rendez-vous au numéro de chapitre indiqué sur la carte. Le joueur ayant le jeton Lecteur prend en charge la lecture de ce chapitre.

Exemple :

Dans cette situation, n'ayant pas la carte Objet  **#RROR**, le groupe doit lancer un dé :



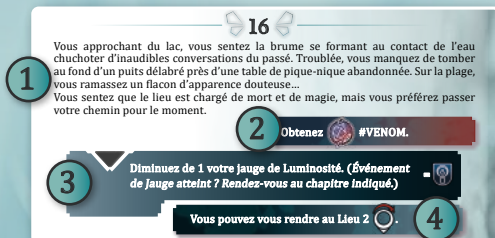
- Si le résultat du dé est supérieur ou égal à 4 (4 ou +), rendez-vous au chapitre 5.
- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à 3 (3 ou -), rendez-vous au chapitre 1.

Le joueur ayant le jeton Lecteur lit à haute voix le chapitre en cours pour permettre à tous les autres joueurs d'entendre. La lecture d'un chapitre ne se fait pas systématiquement dans son intégralité. Dès qu'une consigne vous force (ou vous propose et que le groupe accepte) à vous rendre à un autre chapitre, vous devez vous y rendre sans lire la suite du chapitre en cours.

Ne lisez un chapitre que lorsque vous y êtes invités. Il est interdit de feuilleter le livret.

A. CHAPITRE CLASSIQUE

La majeure partie des chapitres se présente de cette façon : il commence par des éléments d'histoire ①, se poursuit avec des cadres de consignes (le plus souvent : obtention de cartes Fragment ② et mouvement des jauges ③) et se clôture par l'indication de votre prochaine destination ④ forcée ou éventuelle (cf. **Zoom : Destination**, p. 13).



Lorsque vous obtenez de nouvelles cartes Fragment, n'oubliez pas de prendre le temps de les découvrir avant de passer à l'Action ou au Lieu suivant.

B. CHOIX ET CONDITIONS

Certains chapitres vous demanderont de faire des choix modifiant le cours de votre aventure et d'autres, de vous soumettre à des conditions spécifiques dictées par vos actions passées.

Dans le premier cas, lorsque vous rencontrez un choix, discutez ensemble de la direction à prendre et rendez-vous au chapitre indiqué (en cas de désaccord, c'est le joueur porteur du jeton Leader qui prend la décision finale).

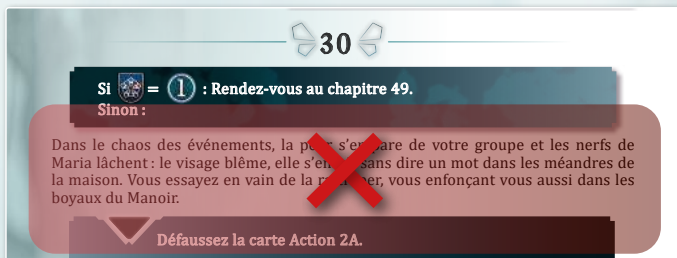
Exemple : Dans cette situation-là, vous décidez de revenir plus tard, par conséquent, rendez-vous immédiatement au chapitre 54, sans continuer la lecture de ce chapitre.

Vous devez faire un choix :

- Réaliser le rituel ? Rendez-vous au chapitre 87.
- Revenir plus tard ? Rendez-vous au chapitre 54

Dans le second cas, lorsqu'une condition se présente et que vous remplissez les critères, vous **devez** suivre la consigne (souvent, il s'agit de se rendre à un chapitre particulier). Lorsque plusieurs conditions se présentent, lisez-les dans l'ordre. Au moment où vous en remplissez une, réalisez immédiatement l'action demandée, sans prendre en compte la suite du chapitre.

Exemple : Dans cette situation-là, si votre jauge de Destin du groupe est égal à 1, rendez-vous immédiatement au chapitre 49, sans continuer la lecture de ce chapitre.



Enfin, lorsque vous aurez résolu une Action dans son intégralité, en obtenant une indication de destination à la fin d'un chapitre, passez à l'Action ou au Lieu suivant (**cf. Zoom : Destination, p.13**).

Attention, vous ne pouvez commencer une nouvelle Action qu'après avoir terminé intégralement la précédente.

4. ÉVÉNEMENT DE JAUGE

Chaque Action peut altérer la position de l'ensemble des curseurs de jauge (**information disponible en bas de chaque carte Action, cf. ZOOM : Altération des jauges, plus bas**). Lorsqu'un curseur atteint certaines étapes ou seuils sur une jauge, **après résolution de l'Action en cours mais avant d'entreprendre une nouvelle Action ou de changer de Lieu**, un événement se déclenche, rendez-vous alors au chapitre indiqué sur le plateau.



Si plusieurs événements de jauge sont atteints en même temps, résolvez-les dans le sens de lecture, de gauche à droite et de haut en bas.

ZOOM : ALTÉRATION DES JAUGES

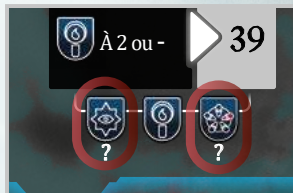
Lorsque vous réalisez une Action, vos jauges peuvent subir des modifications, marquant les conséquences de vos actions.



En bas de chaque carte Action, sont indiquées les possibles modifications. Un signe - signale que votre curseur diminuera d'un point sur la jauge indiquée juste au-dessus, un signe + signale que votre curseur augmentera d'un point sur la jauge indiquée. Un signe ? suggère une modification éventuelle (-, + ou rien). S'il n'y a aucun symbole, cela signifie que la jauge ne subira aucune modification.

Exemple :

Dans le cas ci-contre, en prenant la voie de gauche, les jauges de *Clairvoyance* et de *Destin du groupe* subiront peut-être une modification mais la jauge de *Luminosité* ne bougera pas.



5. CHANGER DE LIEU

Lorsque vous changez de Lieu, commencez par ranger le Lieu installé (veillez à ce que les cartes Action soient rangées dans l'ordre), puis faites tourner, dans le sens des aiguilles d'une montre, les jetons Leader et Lecteur afin que tous les joueurs endossent tous les rôles. Enfin, installez le nouveau Lieu désigné à la fin de votre dernière Action et continuez votre aventure.

ZOOM : DESTINATION

DESTINATION POSSIBLE :

Vous pouvez vous rendre au Lieu 1 ou 3 

Cette consigne vous indique votre ou vos prochaines destinations possibles, si vous ne souhaitez plus faire d'Action, rendez-vous au Lieu indiqué (ici, Lieu 1 ou 3).

DESTINATION FORCÉE :

Rendez-vous immédiatement au Lieu 5 

Dans cette situation, vous n'avez pas le choix et devez vous rendre au Lieu indiqué (Lieu 5).

AUCUNE DESTINATION :

Poursuivez votre exploration du Lieu.

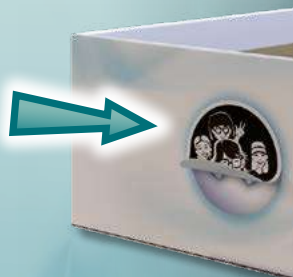
Dans cette situation, aucun Lieu n'est indiqué. Vous ne pouvez donc pas changer de Lieu, sauf en empruntant les Escaliers (cf. **Règles spéciales du Scénario, B. Emprunter les Escaliers, p. 14**).

7. FIN D'AVENTURE

Progressez de Lieu en Lieu, vivez votre aventure jusqu'à atteindre l'une des fins possibles. L'aventure prend fin lorsque vous atteignez un chapitre « Fin ». Il existe plusieurs fins au scénario en fonction des choix que vous aurez faits durant votre aventure.

8. LES STICKERS

Chaque fois que vous atteignez une fin, vous recevez un sticker correspondant à celle-ci. Collez-le dans l'espace prévu à cet effet sur les côtés intérieurs de la boîte. Rejouez l'aventure autant de fois que vous le souhaitez pour tenter de les collectionner tous !



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

A. RENCONTRE AVEC LES ESPRITS



Ce scénario introduit le concept de cartes **Action Rencontre**. Ces cartes représentent des dangers immédiats ou des choix cruciaux à faire dans le feu de l'action. Lorsqu'une carte Rencontre est révélée, elle doit être résolue **immédiatement**. Dans ce cas, interrompez-vous : ne placez plus aucune carte Action face visible et n'entrez pas d'Action tant que la Rencontre n'est pas entièrement résolue.

Exemple :

Dans cette situation, dès que la carte Rencontre est révélée, les joueurs doivent interrompre l'installation du Lieu : aucune autre carte Action ne peut être retournée tant que la Rencontre n'est pas résolue. De plus, même si l'Action 2A – *La cuisine* est visible, elle ne peut pas être entreprise avant la résolution de la Rencontre.

Les cartes Rencontre fonctionnent de la même façon que les autres cartes Action (cf. B. Réaliser une Action, p.9).

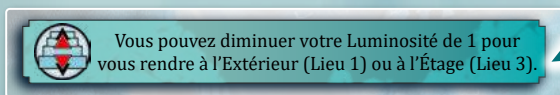


Lorsque la Rencontre est entièrement résolue, reprenez la mise en place du Lieu, placez face visible les cartes auxquelles vous avez accès, une par une, de gauche à droite, en partant de la carte placée juste après la carte Rencontre.

B. EMPRUNTER LES ESCALIERS

Dans ce scénario, il est possible de passer d'un Lieu à un autre - sans nécessairement y réaliser une Action - en empruntant les Escaliers du manoir. Les Escaliers relient logiquement deux Lieux connectés. Par exemple : le Rez-de-chaussée (Lieu 2) est logiquement connecté à l'Extérieur du manoir (Lieu 1) et à l'Étage (Lieu 3) mais pas au Grenier (Lieu 4).

Vous trouvez, sur chaque double carte Lieu, un cadre vous indiquant le coût de cette action (1 point de Luminosité) ainsi que les Lieux connectés.



1

Lorsque vous changez de Lieu en suivant une consigne de destination (cf. ZOOM : Destination, p. 13), ne dépensez pas de Luminosité puisque vous suivez une consigne.

Vous pouvez utiliser les Escaliers à tout moment lors de l'exploration d'un Lieu, mais vous devez respecter plusieurs règles :

- Vous ne pouvez emprunter les Escaliers qu'**après avoir révélé toutes les cartes Action disponibles du Lieu en cours**, soit avant de réaliser votre première Action, soit entre deux Actions. Assurez-vous simplement qu'ils soient accessibles.



Vous ne pouvez pas emprunter les Escaliers.



Vous pouvez emprunter les Escaliers pour monter ou descendre.



Vous pouvez emprunter les Escaliers pour monter.



Vous pouvez emprunter les Escaliers pour descendre.

- Si une carte Action Rencontre  (cf. Règles spéciales du Scénario, A. Rencontre avec les Esprits, p. 14) est révélée, vous devez la résoudre avant de pouvoir utiliser les Escaliers.

- Vous ne pouvez emprunter qu'un Escalier à la fois. Si vous souhaitez monter (ou descendre) plusieurs étages d'un coup, ce n'est pas possible ! Il vous faut procéder étage par étage en respectant la mise en place du Lieu (cf. RAPPEL : Installation d'un Lieu, plus bas).

- Enfin, même si votre jauge de Luminosité est au minimum, vous pouvez continuer d'emprunter les Escaliers, votre curseur de Luminosité restera sur place (.

RAPPEL : INSTALLATION D'UN LIEU

1/ Ouvrir un Lieu

- Prenez le paquet Lieu X et placez les cartes, face cachée, sous le plateau Jauges.
- Retournez la double carte Lieu X et lisez-la.
- Retournez toutes les cartes Action disponibles, une par une, de gauche à droite. (Si une carte Rencontre  est révélée, résolvez-la immédiatement, puis terminez la mise en place du Lieu X.)

(Optionnel) : À tout moment pendant l'exploration du Lieu, vous pouvez emprunter les Escaliers, à condition qu'ils soient accessibles.)

- Sélectionnez une Action et résolvez-la. Avec votre jeton Action illimitée, vous pouvez répéter cette étape autant de fois que vous le souhaitez.
- Lorsque vous devez ou souhaitez quitter un Lieu, procédez à son rangement.

2/ Changer de Lieu

- Rangez le Lieu X et faites tourner les jetons Leader  et Lecteur .
- Puis, prenez le Lieu Y correspondant à votre prochaine destination et procédez à son installation (voir étape 1/ Ouvrir un Lieu).

Derniers conseils : Vous pouvez vous munir d'une feuille et d'un stylo pour prendre des notes. Enfin, nous vous conseillons de lancer une bande-son qui fait peur pour vous mettre dans l'ambiance !

ICONOGRAPHIE



Carte Lieu



Carte Action



Carte Action
soumise à une
condition



Carte Action
Rencontre



Carte Fragment



Carte Fragment
Objet



Carte Fragment
Apparition



Prérequis :
Lancer le dé



Prérequis : Action
débloquée dans le livret
de Scénario



Destin du
groupe



Clairvoyance



Luminosité



Jeton Leader



Jeton Lecteur



Jeton Action
illimitée



Jeton
Bougie



Jeton
Événement



Jeton
Événement



Jeton
Événement



Jeton
Événement



Escaliers
inaccessibles



Escaliers montant
et descendant



Escaliers
descendant



Escaliers
montant



Mort



Fin



Prochain
Lieu

CRÉDITS

Auteur : Quentin Guidotti

Illustration : Miguel Coimbra

La boîte de jeu - 2025

Cheffe de projet : Violaine Vadot

Graphiste : Jeanne Hervé-Maley



Retrouvez nos nouveautés et nos
éventuelles mises à jour sur notre
site laboitedejeu.fr