



LIVRET DE RÈGLES

ET SI UN CHOIX POUVAIT TOUT CHANGER?

Butterfly Effect - Alter Ego vous propose de vivre une aventure coopérative aux multiples embranchements, dans laquelle vous incarnez William Brown, un employé de bureau sans histoires qui, la nuit tombée, devient Electrob 2, super-vilain de seconde zone propulsé malgré lui dans une boucle temporelle. Dans un monde où les Supers sont interdits, William cherche simplement à comprendre qui il est — un imposteur en lycra ou quelque chose de plus grand... ou de plus dangereux.

BUT DU JEU

Utilisez vos jetons Action pour avancer dans l'aventure, progresser d'Ère en Ère jusqu'à atteindre l'une des 7 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 différentes Ères 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 mon daron m'a saoulé pour écouter une chanson lors d'un trajet il y a maintenant 16 ans...

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 embranchement 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 laisser la possibilité de vivre et réaliser votre propre histoire, à chaque scénario. C'est une (humble) tentative de porter la narration à embranchement 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 3 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

Alter Ego est un scénario qui parle d'identité, du fantasme du super-héros, mais aussi de responsabilité et de frustration face à notre impuissance et au quotidien. On y incarne un super-vilain un peu naze et dépressif dans une Amérique (presque) caricaturée, qui va devoir se sortir du pétrin dans lequel il se trouve et peut-être sauver le monde au passage, bien malgré lui. C'est punitif, régressif et le narrateur se moque de vous (mais c'est trop tard pour regretter, vous avez déjà acheté le jeu ! Ha !).

Bon courage pour l'aventure à venir, en espérant que vous prendrez autant de plaisir qu'Electrob !
Bisous. Q.

P.-S. : De nombreuses références à des comic books très connus se trouvent dans ce jeu, n'hésitez pas à écrire à mon éditeur lorsque vous en trouvez une. Il adore ça. [Note de l'éditeur : **Non !**]

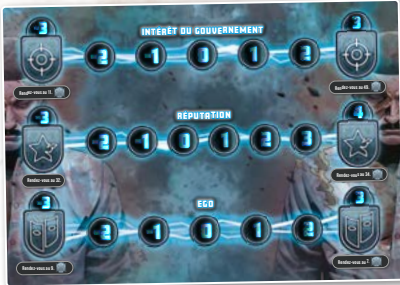
P.-P.-S. : Il y a pas mal d'embranchements dans ce scénario, autant vous dire que votre première partie ne dévoilera qu'une infime partie des joyeusetés que nous vous avons concoctées !

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 Boîte 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



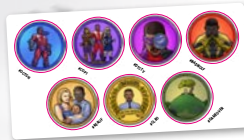
1 livret de Scénario



3 curseurs de jauge



1 planche de Stickers



35 cartes Fragment



49 cartes Exploration divisées en 7 paquets Ère



1 jeton Leader



1 jeton Lecteur



3 jetons Action



6 jetons Cadenas



1 jeton Retour dans le temps illimité



2 jetons Retour dans le temps



2 jetons Avance rapide



LES TYPES DE CARTES ET LEUR MORPHOLOGIE

1. LES CARTES EXPLORATION (GRANDES CARTES)

Le paquet de cartes Exploration se divise en 7 paquets Ère (Ère 1, 2, 3, 4A, 4B, 5A et 5B). Une Ère commence toujours par une double carte Ère et est suivie d'une succession de cartes Action (entre 2 et 6).

A. LES CARTES ÈRE

Dans ce scénario, les cartes Ère représentent votre avancée temporelle, elles vous situent dans le temps et l'espace au sein de votre aventure. Elles vous donnent également des indications de jeu, comme le nombre d'Actions disponibles pendant l'Ère en cours.



- 1 Titre de l'Ère
- 2 Éléments d'histoire
- 3 Consignes
- 4 Nombre de jetons Action disponibles pour l'Ère en cours (ici 2)

B. LES CARTES ACTION

Les cartes Action représentent les différentes possibilités qui s'offrent à vous lors de l'exploration d'une Ère, entreprenez-les grâce à vos jetons 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. 13)

Certaines cartes Action sont accessibles immédiatement, tandis que d'autres ne le seront que sous certaines conditions (cf. Zoom : Les différents types de prérequis, 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 Réputation doit être placé sur 3.



2 Débloquée par une carte Fragment

Exemple : Ici, pour placer cette carte sur sa face visible, vous devez posséder la carte Savoir  #PRO ou  #1988 (détails à la page suivante).



3 Débloquée dans le livret de Scénario

Exemple : Ici, vous débloquentez cette Action en résolvant une autre Action dans l'Ère 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 : Savoir et Objet.

CARTE SAVOIR



- 1 Titre de la carte
- 2 Type (Savoir 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 SAVOIR

Les cartes Savoir  représentent des connaissances ou des émotions que vous allez acquérir durant votre aventure. Ces cartes sont des cartes permanentes, une fois acquises, vous les garderez jusqu'à la fin de la partie.

B. LES CARTES OBJET

Les cartes Objet  représentent du matériel trouvé lors de vos aventures, des membres de votre groupe ou des états passagers que vous pourriez obtenir. Contrairement aux cartes Savoir, ce sont des cartes temporaires, des choses que vous pourrez perdre au cours de l'aventure.

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau Jauges au centre de la table puis, positionnez les trois curseurs de jauge sur l'emplacement 0 de leur jauge respective.
- 2 Prenez le paquet de cartes Exploration et, sans le mélanger, formez les 7 paquets Ère (1, 2, 3, 4A, 4B, 5A et 5B) et placez-les au-dessus du plateau.
- 3 Placez le paquet de cartes Fragment, sans le mélanger, à côté du plateau.
- 4 Placez les 3 jetons Action et le dé devant vous, de façon 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 (Retour dans le temps illimité, Retour dans le temps, Avance rapide et Cadenas) 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 grâce à vos jetons Action pour faire avancer l'histoire. 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 7 fins possibles.

1. OUVRIR ET INSTALLER UNE ÈRE

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

La double carte Ère



Toutes les cartes Action de cette Ère



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



Ici, la carte est bloquée par un prérequis

Attention, sauf indication contraire, vous ne pouvez jamais retourner une carte Action face visible au cours de l'exploration d'une Ère, 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'une Ère qu'on détermine si les cartes Action sont disponibles ou non.**

Chaque Ère vous confèrera un nombre limité de jetons Action (cette information est disponible sur la carte Ère ❶). Vous n'êtes jamais obligés d'utiliser tous vos jetons Action, mais **vous devez TOUJOURS réaliser au moins une Action par Ère.**



❶



Ici, 2 jetons Action disponibles

2. UTILISER VOS JETONS ACTION POUR RÉALISER DES ACTIONS

A. CHOISIR SES ACTIONS

Prenez connaissance de l'ensemble des Actions disponibles, lisez-les à haute voix, et débattiez ensemble d'une stratégie.

Sélectionnez l'Action que vous souhaitez réaliser en plaçant un jeton Action dessus, celui-ci restera sur la carte jusqu'à la fin de l'exploration de l'Ère. Lorsqu'un jeton est placé sur une carte, l'Action n'est plus disponible, pour la réaliser de nouveau, il faudra revenir plus tard.



Certaines cartes Action comportent le terme « **FINIR** » dans leur titre. Ces Actions forceront votre passage à l'Ère suivante. Avant de choisir une carte Action avec ce terme, assurez-vous d'avoir fait tout ce que vous vouliez dans cette Ère.

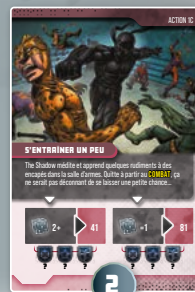
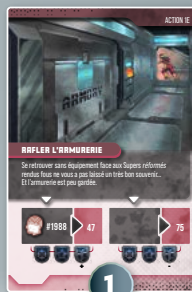
B. RÉALISER UNE ACTION

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

CAS 1 :



CAS 2 :

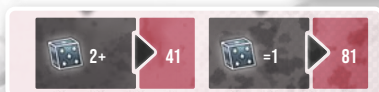


Lorsque deux résolutions sont possibles, l'accès à une résolution peut nécessiter :

1 La possession d'une ou de plusieurs cartes Fragment



2 Un lancer de dé



Il est possible que certaines cartes Fragment en votre possession modifient le résultat de votre lancer : **vous devez toujours appliquer ces modifications.**

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.

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

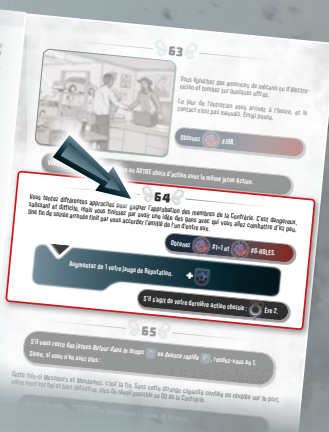
Lorsque la résolution est déterminée, rendez-vous au numéro de chapitre indiqué sur la carte. Le joueur ayant le jeton Lecteur prend en charge la lecture de ce chapitre.

Exemple :

Dans cette situation, n'ayant pas la carte Savoir  #PRO, le groupe doit lancer un dé :



- Si le résultat du dé est supérieur ou égal à 3 (3+), rendez-vous au chapitre 64.
- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à 2 (2-), rendez-vous au chapitre 94.



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 : Changer d'Ère**, p. 14).

64

1 Vous tentez différentes approches pour gagner l'approbation des membres de la Confrérie. C'est dangereux, salissant et difficile, mais vous finissez par avoir une idée des gens avec qui vous allez combattre d'ici peu. Une fin de soirée arrosée finit par vous accorder l'amitié de l'un d'entre eux.

2 Obtenez  #1 et  #6-HOLES.

3 Augmentez de 1 votre jauge de Réputation. 

4 S'il s'agit de votre dernière action choisie :  Ère 2.

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

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 d'accepter la proposition, par conséquent, rendez-vous immédiatement au chapitre 79, sans continuer la lecture de ce chapitre.

Vous devez faire un choix : **Accepter ? : Rendez-vous au 79.**
Refuser ? : Rendez-vous au 70.

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, vous possédez la carte Objet  #G-HOLES, par conséquent, rendez-vous immédiatement au chapitre 50, sans continuer la lecture de ce chapitre.



Vous et Cathy vous entendez bien. Elle sent bon. Elle aime les films d'action et les comédies romantiques des années 90, les milk-shakes au fast-food, son pays et son Alabama natale. C'est une fille simple et entière, qui ne demande que du respect et la vie qu'elle mérite.

Si vous possédez  #G-HOLES, rendez-vous au 50.

Si non :

Bientôt, passant presque tout votre temps ensemble, vous laissez vos autres relations derrière vous au profit de belles promenades à Méga Parc, où vous vous mettez des cuillères de glace dans la bouche l'un et l'autre, et où parfois quand il fait frais, vous lui prêtez votre veste. C'est très beau...

Choisissez  #3VUL.

S'il s'agit de votre dernière action choisie :  Ère 5B.

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 à l'Ère suivante (cf. **Zoom : Changer d'Ère, p. 14**).

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, à la page suivante**). 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 d'Ère**, un événement se déclenche, rendez-vous alors au chapitre indiqué sur le plateau.



Si plusieurs événements de jauge sont atteints en même temps, on résout d'abord l'événement de jauge le plus haut sur le plateau et ainsi de suite en descendant.

Si certains extrêmes font grandir votre personnage et vous donnent des indices pour avancer dans le scénario, les maximums et minimums de jauges seront presque **TOUJOURS LÉTAUX** . Parce qu'on n'apprend jamais mieux qu'en se faisant mal !

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, la jauge d'**Intérêt du Gouvernement** augmentera de 2 points, la **Réputation** subira peut-être une modification et l'**Ego** ne bougera pas.



5. CHANGER D'ÈRE

Il est possible de changer d'Ère uniquement si **AU MOINS** une Action a été entreprise dans l'Ère.

Lorsque vous changez d'Ère, commencez par ranger l'Ère installée, 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 la nouvelle Ère désignée à la fin de votre dernière Action (cf. **Zoom : Changer d'Ère, à la suite**) et continuez votre aventure.

ZOOM : CHANGER D'ÈRE

DESTINATION POSSIBLE :

S'il s'agit de votre dernière action choisie :  Ère 2.

Lorsque vous rencontrez cette consigne, si vous n'avez plus de jeton Action ou si vous ne souhaitez pas faire d'Action supplémentaire, rendez-vous à l'Ère indiquée (ici, l'Ère 2).

DESTINATION FORCÉE :

Puis, allez immédiatement en  Ère 3.

Dans cette situation, vous n'avez pas le choix et devez vous rendre à l'Ère indiquée (ici, l'Ère 3) même s'il vous reste des jetons Action.

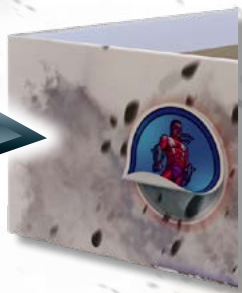
6. FIN D'AVENTURE

Progressez d'Ère en Ère, 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.

7. 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 !



8. REJOUER L'AVENTURE

Pour rejouer l'aventure, explorer de nouvelles voies et découvrir les différentes fins, c'est très simple : reprenez les différentes cartes écartées (Action et Fragment) et reformez les paquets de cartes, Exploration et Fragment, en utilisant la numérotation située en bas à droite des cartes. Puis, effectuez la mise en place et commencez l'aventure.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Dans ce scénario, la mort  fait partie du jeu et est l'une des mécaniques principales. Vous allez donc souvent mourir durant la partie et revenir dans le passé. La mort n'est pas une punition, c'est un moyen d'avancer. À vous d'accumuler du Savoir, de tomber et de recommencer, pour mieux appréhender les enjeux de l'aventure et progresser jusqu'à atteindre l'une des 7 fins possibles.

ICONOGRAPHIE

LES JETONS SPÉCIFIQUES À CE SCÉNARIO

Au cours de la partie, certaines cartes vous permettront d'obtenir différents jetons spécifiques à ce scénario : Retour dans le temps illimité, Retour dans le temps et Avance rapide.

JETON RETOUR DANS LE TEMPS ILLIMITÉ



Tant que vous êtes en possession de ce jeton, chaque fois que vous mourez (👤), vous retournerez dans le passé.

JETON RETOUR DANS LE TEMPS



Ce jeton vaut pour un seul et unique retour dans le temps après une mort (👤).

JETON AVANCE RAPIDE



Ce jeton a 3 utilisations possibles rappelées sur la carte qui lui est associée :

- Il peut être défaussé à la place d'un jeton Retour dans le temps.
- Il peut également être défaussé pour relancer le dé à la suite d'un lancer que vous jugez raté.
- Enfin, il peut aussi être utilisé pour « rembobiner » une Action, et ainsi annuler toutes les conséquences liées à la résolution de cette Action (comme la mort, le déplacement des curseurs de jauge, etc.), à l'exception de l'obtention des cartes Savoir (gain obligatoire).

EXEMPLE D'UTILISATION DU JETON AVANCE RAPIDE

Dans ce cas-ci, les joueurs ont sélectionné une Action qui les a menés à cette résolution 1.

Ils ne souhaitent pas mourir et décident de défausser un jeton Avance rapide, précédemment gagné, pour ignorer les conséquences de cette Action (ici, la mort 2).

2

Puis, vous êtes mort (👤) : Rendez-vous au 1.

Ils obtiennent quand même la carte Savoir (🧠) #VOID 3 (puisque l'acquisition des cartes Savoir est obligatoire).

Obtenez (🧠) #VOID. 3

Enfin, ils font immédiatement un autre choix d'Action, dans l'Ère en cours, en utilisant le même jeton Action.

60 1

Plusieurs semaines ont passé. Errant discrètement dans les rues de Mégacity en cherchant des restes de burger dans les poubelles, vous tombez nez à nez avec une milice pro Mc Johnson. Des illuminés qui tentent de... purger l'Amérique de ses parasites - ?

Pas sûr, vous avez vraiment un problème de concentration et la fatigue ne vous aide pas. Matraques ou non, vous auriez pu vous en débarrasser facilement, il y a de cela peu de temps, mais la toux, les courbatures et la fièvre qui vous assaillent depuis quelques jours vous pompent énormément d'énergie...

Vous finissez dans la rue, perclus de coups, incapable de bouger et de vous nourrir. Ressassant les événements de ces dernières semaines, votre haine pour vous-même et cette société dans laquelle vous ne trouvez pas votre place : quelque chose se brise en vous. Vous partez seul, dans un sommeil triste, agité et douloureux.

Obtenez (🧠) #VOID. 3

Puis, vous êtes mort (👤) : Rendez-vous au 1. 2

JETON CADENAS



Ces jetons vont se placer sur le plateau Jauges au fur et à mesure de l'aventure. Lorsqu'un jeton est placé sur un événement de jauge, vous ne devez plus résoudre cet événement, même si vous l'atteignez de nouveau.

Un dernier conseil : Le scénario propose de nombreuses voies à explorer et, en équipe, il est facile de se disperser, essayez d'aller au bout de vos idées quand vous tentez quelque chose !

ICÔNES ET JETONS



Carte Ère



Carte Action soumise à une condition



Carte Fragment



Carte Fragment
Objet



Carte Fragment
Savoir



Prérequis :
Lancer le dé



Prérequis : Action débloquée
dans le livret de Scénario



Jeton Leader



Jeton Lecteur



Jeton Action



Jeton Retour
dans le temps
illimité



Jeton Retour
dans le temps



Jeton Avance
rapide



Jeton Cadenas



Réputation



Ego



Intérêt du
Gouvernement



Mort



Fin



Prochaine Ère

CRÉDITS

Auteur : Quentin Guidotti

Illustration : Gong Studios

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