

INTRODUCTION

TABLE DES MATIÈRES

Déroulement de la Campagne du Chapitre Interdit.....	3
Pions Inari.....	3
Pions Déstabilisation.....	3
Liste complète du Matériel	4

LISTE DU MATÉRIEL



10 tuiles District



7 cartes Corps



48 cartes Ennemi



13 cartes Augmentation de Classe



7 pions Boss et Corps



7 figurines de Boss et de Corps (seulement dans la version avec figurines)



4 cartes Protocole d'Apprentissage



64 cards Scénario



1 fiche de Boss



4 fiches de Scénario



1 fiche de Statut recto verso



24 cartes Augmentation de Faction



10 pions Déstabilisation



10 pions Inari

DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE DU CHAPITRE INTERDIT

L'extension Le Chapitre Interdit propose une histoire plus linéaire que la campagne de la boîte de base. La première fois que vous allez jouer cette histoire, vous allez commencer par le Scénario « L'Appel », puis passer soit à « Shūkakusai », soit à « Blasphème et Meurtre ». Une fois que vous aurez joué les trois, le dernier Scénario, « Solstice », sera Déverrouillé.

À la fin de chaque Scénario, en fonction de vos décisions, vous devrez cocher certains statuts au verso de la fiche de Statut. Ces choix vont influencer sur l'issue générale de la campagne à travers votre score d'Honneur.

Score d'Honneur

Les décisions que vous prendrez lors du déroulement de la campagne vont contribuer à déterminer votre score d'Honneur. La valeur d'Honneur de chaque statut est indiquée au verso de la fiche de Statut. L'Honneur, positif ou négatif, indique les Factions avec lesquelles vous vous allierez le plus. Lors du Scénario final, votre score d'Honneur influera sur l'épilogue de la campagne.

Une fois que vous aurez joué la campagne une fois, vous pouvez ignorer le score d'Honneur de façon à Déverrouiller toutes les fins et tous les éléments. Considérez simplement votre score d'Honneur comme la valeur dont vous avez besoin pour progresser. Vous pouvez également décider de recommencer à zéro en téléchargeant une version imprimable de la fiche de Statut à l'adresse suivante : <http://awakenrealms.com/>.

PIONS INARI



Ces pions Données spéciales apparaissent dans cette extension. On les **gagne** principalement en utilisant l'effet de la tuile District « Jardins ».

Un pion Inari est considéré comme vierge en ce qui concerne la création de Schémas, mais peut être **lancé** quand il se trouve adjacent à un Schéma. Quand vous lancez un pion Inari, **gagnez 1A**. Pour **lancer** un pion Inari, il doit être adjacent à un Schéma. Quand vous **lancez** ce Schéma, le pion Inari peut lui aussi être **lancé** pour générer son effet.

Les pions Inari peuvent être **vidés** ou **défaussés** comme n'importe quel autre pion Données.

PIONS DÉSTABILISATION



Ces pions sont utilisés en conjonction avec un nouveau mécanisme de jeu, la Déstabilisation. La Déstabilisation représente les dégâts **subis** sur une période donnée.

Divers effets peuvent vous demander de placer des pions Déstabilisation sur des cartes Ennemi Prioritaire ou sur des Plateaux de Joueur. Les Ennemis ou les joueurs qui les reçoivent sont soumis à l'effet de Déstabilisation.

Au début de chaque phase de Planification, chaque joueur **subit 1** pour chaque pion Déstabilisation sur son Plateau de Joueur.

Chaque Ennemi **subit 1** pour chaque pion Déstabilisation sur sa carte. Les pions Déstabilisation sont **défaussés** des Plateaux de Joueur lors des **réinitialisations**. Quand un Ennemi Prioritaire doté d'un ou plusieurs pions Déstabilisation est **vaincu** ou **défaussé**, les pions restent en place et passent au nouvel Ennemi Prioritaire. Ce dernier point permet aux joueurs d'accumuler des pions Déstabilisation tant qu'ils ont des Ennemis **attachés**. Les pions Déstabilisation sont **défaussés** des cartes Ennemi quand le dernier Ennemi **attaché** est **vaincu** ou **défaussé**.