

RÉSUMÉ D'UN TOUR

Phase 1 - Déclancheur alien:

- Brasser le dé orange ainsi que le dé choisis, bleu foncé ou noir
- Appliquer leurs effets

Phase 2 - Action personnage:

- Vérification du niveau d'oxygène et des points de vie
- Choisir les actions du personnage
- Ne pas oublier de soustraire l'oxygène utilisé pour chaque action.

Tour alien (à la fin du tour des quatre personnages):

- Les drones et antitêtes attaquent
- Déplacements si l'attaque n'est pas possible
- N'oublie pas l'alarme du réacteur
- Élément 115 : Le porteur devient la cible prioritaire.

Les Éditions MixLudik ^{MC}



2-4



LE MYSTÈRE DU BASKATONG

AOÛT 2025, Réservoir Baskatong, Québec.

Une nuit d'orage, un triangle noir colossal fend les nuages et plonge sans un bruit dans les profondeurs du lac. Aucun impact. Aucun débris. Aucun signal.

Les pêcheurs parlent d'un écho spectral sur leurs sonars. Les autorités se taisent.

Et une question commence à circuler :
Le Québec a-t-il maintenant son propre Triangle du Baskatong ?

Sous 96 mètres d'eau noire, un vaisseau extraterrestre intact pulse d'une énergie inconnue : l'Élément 115.

Votre équipe, Découverte Abysses, est envoyée pour explorer l'épave... et survivre à ce qui s'y cache.

FIN DE PARTIE

VICTOIRE

L'équipe gagne si tous les personnages :

- ont désactivé le réacteur en y dépassant les trois artefacts
- ont récupéré l'Élément 115
- se sont tous échappés par la brèche principale du Couloir Sud
- sont vivants

DÉFAITE

Un seul personnage tombe à 0 points de vie, c'est une défaite immédiate.



Le Triangle du Baskatong vous attend.
Bonne chance, plongeurs!

ALARME DU RÉACTEUR

Si un joueur entre dans la Salle du Réacteur :

- Une alarme se déclenche
- Tous les ennemis convergent vers la salle Réacteur
- Ils utilisent le chemin le plus court
- En cas d'égalité → les joueurs décident

L'alarme cesse lorsque plus aucun joueur n'est dans la salle du réacteur.

Pour les aliens, l'Élément 115 n'est pas un simple artefact : c'est une question de survie.

CIBLAGE DE L'ÉLÉMENT 115

Dès qu'un joueur récupère l'Élément 115:

- Le personnage qui le transporte devient automatiquement la cible prioritaire de tous les aliens.



OBJECTIF DU JEU

VÔTRE MISSION

Pour gagner, l'équipe doit :

- Récupérer les 3 artefacts de contrôle
- Les déposer dans la Salle du Réacteur
- Extraire l'Élément 115
- Tous Vivants, s'échapper par la brèche du Couloir Sud.

Vous êtes les meilleurs plongeurs du Québec. Mais ici, personne ne vous entend respirer.

DÉFAITE

La partie se termine immédiatement si un seul personnage tombe à 0 point de vie, ou lorsque tous les Aliens ont envahi le vaisseau.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau (7 salles)
- 6 personnages
- 4 dés à 20 faces (points d'oxygène)
- 4 marqueurs points de vie
- 10 drones
- 2 entités
- 3 artéfacts
- 1 Élément 115

PERSONNAGES

Chaque personnage à :

- Un maximum de 3 points de vie
- Un Maximum de 20 points d'oxygène
- Un maximum de 2 actions par tour
- Un talent distinctif

MISE EN PLACE

- Pigez 4 cartes personnages.
- Placez-les 4 personnages dans le corridor sud à la brèche principale.
- Placez les 3 artéfacts en brassant le dé Orange pour chacun d'eux. Un artéfact par salle maximum
- Placez l'élément 115 au centre de la salle du réacteur
- Réglez l'Oxygène initial à 10
- Aucun ennemi au départ
- Réglez les points de vie initiaux à 2

TOUR ALIEN

ATTQUES DES ALIENS

Drones (Ils ont 1 point de vie)

- Chaque drone inflige 1 dégât.
- Plusieurs drones = plusieurs dégâts.
- Répartition équitable des dommages entre les joueurs présents dans une même salle.

Entités (Elles ont 2 points de vie)

- Infligent 2 dégâts.
- Dégâts Répartis entre les joueurs présents dans la salle. Un seul joueur présent = 2 dégâts.
- Régénération, doit subir 2 points de dégât lors d'un même tour des personnages pour être vaincu.

DÉPLACEMENTS DES ALIENS

Si un alien n'attaque pas, il se déplace d'une salle. Par priorité:

- Vers le joueur le plus proche
- Vers la salle contenant le plus de joueurs
- Séparation équitable dans deux directions en cas d'égalité

Le bruit des bulles attire les drones et les entités.

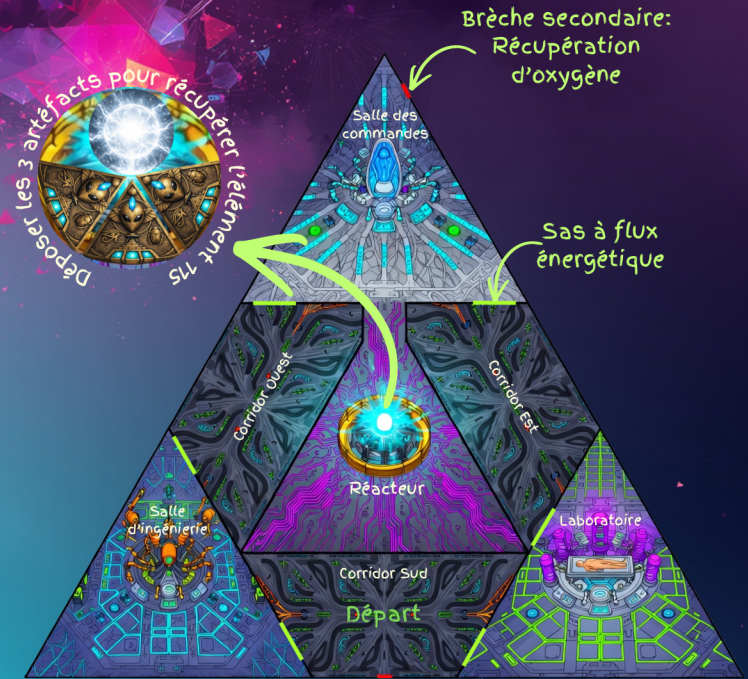
PHASE 2 - ACTION PERSONNAGE

- Oxygène du personnage = 0, -1 point de vie
- le personnage à 0 points de vie = défaite immédiate
- Utilisation d'une ou des deux actions du personnage
- Si un artefact est récupéré, brasser le dé rose (dé bonus). une seule fois par artefact par partie.

Ne vous séparez pas trop tôt. Le vaisseau n'aime pas les intrus.

Actions possibles (-1 Oxygène par action):

- Déplacer: D'une salle à une autre ou sortir du vaisseau à la fin de la partie.
- Attaque : Un point de dégât
- Prendre: Un artefact ou l'élément 115
- Déposer: un artefact
- Récupérer: de l'oxygène: Dans une salle ou il y a une brèche, brasser le dé Oxygène (Bleu pâle) une seule fois par action disponible.
- Partage: On doit être dans la même salle pour le partage d'oxygène



TOUR DES PERSONNAGES

PHASE 1 - DÉCLANCHEUR ALIEN

Avant le tour de chaque personnages, le joueur lance les deux dés suivants simultanément :

- Le dé des salles (dé orange)
- Au choix du joueur, Le dé Noir (Apparition de drones et entité) ou le dé bleu foncé (Effet dans une sale)

Ces dés déterminent ce que le vaisseau fait avant que le joueur n'agisse.

Dé Bleu foncé - Dégâts de Zone

Le vaisseau pulse d'énergie instable.

- Tous les personnages présent dans la salle indiqué par le dé orange subissent l'effet du dé bleu foncé
- Attention, l'effet télékinésie déplace le personnage dans la salle indiqué par le dé orange avant la phase 2 de son tour



TÉLÉKINÉSIE

Les drones et entités ne sont pas affectés. Le vaisseau respire et Parfois, il frappe.

Dé Noir - Apparition Alien
Les systèmes de défense s'activent.

- Dans la salle indiquée par le dé des salles, un drone apparaît.
- Attention, l'entité apparaît toujours dans la salle du réacteur.



Choix stratégique

Le joueur doit choisir :

- Dé Bleu foncé → Risque immédiat, mais pas de nouveaux ennemis
- Dé Noir → Pas de dégâts, mais risque d'apparitions

Ce choix crée une tension constante : subir maintenant, ou affronter plus tard ?

Chaque bulle compte. Chaque erreur se paie en oxygène.

Chaque mouvement attire les gardiens du vaisseau.