The image shows the front cover of a book. The cover is a dark green color with a fine, woven texture. A white, rectangular label with decorative, rounded corners is centered near the top. The label has a thin brown border and contains the text "JOURNAL D'EXPÉDITION" in a bold, serif font. Below the label, a thick, light-brown twine cord is wrapped horizontally across the cover, secured with two small knots. The spine of the book, visible on the left, is made of a brown, marbled material. The corners of the book are also reinforced with this brown material.

JOURNAL D'EXPÉDITION

BIENVENUE DANS ARKEIS

Bienvenue dans ARKEIS ! Êtes-vous prêt pour une grande épopée dans l'Égypte ancienne doublée d'une expérience de jeu mortelle ? Ce tutoriel vous permettra de jouer sans attendre votre première partie. Vous pourrez vous familiariser avec les règles complètes du jeu plus tard. Pour commencer dès maintenant, il vous suffit de lire ces quelques pages à voix haute avec vos amis et de suivre les instructions... Votre histoire commence ici !

Introduction

XV^{ème} arrondissement de Paris, Janvier 1936

Vous adressez un sourire de remerciement au coursier en lui lançant un Franc. Vous le regardez remonter sur sa bicyclette en grelottant avant de porter votre regard sur le paquet qu'il vous a délivré. L'emballage a souffert du transport et pour cause, les tampons indiquent qu'il provient d'Égypte. Vous regagnez la chaleur de votre maison, piqué de curiosité.

Alors que vous déballez le colis, du sable s'en échappe. Il contient un vieux carnet épais. La couverture, en cuir élimé, porte des traces de doigts ensanglantés. Vous le posez soigneusement sur votre bureau pour déplier

la lettre qui l'accompagne.

Vous reposez la missive, empreint de la nostalgie fugace des moments évoqués par votre vieil ami. Dans un soupir, vous attrapez le tabac dans la poche de votre gilet et bourrez votre pipe. Vous gagnez la cheminée pour remettre quelques bûches dans l'âtre avant de retrouver le confort mollené de votre fauteuil. Dans une savoureuse bouffée de fumée poivrée, vous ouvrez le carnet à la première page, avec le sentiment que sa lecture vous occupera la longue nuit à venir.

Aérodrome de Marseille, Février 1936

Sur le tarmac, le Phileas frémit sous la brise. Son

ballon est gonflé et l'équipage termine le chargement des caisses et des malles. Vos équipiers ont déjà rejoint leurs cabines à bord de la nacelle. Adjib est prévenu et vous attend au Caire. Vous savez que votre fièvre d'aventure l'a certainement contaminé. Vous embarquez le dernier en observant les alentours. Cette expédition vous a coûté jusqu'à votre dernier sou. Si elle se solde par un fiasco, elle vous coûtera également votre réputation ! Vous avez usé vos yeux sur le mystérieux carnet mais vous êtes persuadé qu'il vous mè-

nera vers une extraordinaire découverte.

Avec détermination et le cœur gonflé d'espérance, vous vous accoudez au bastingage pour ne rien rater du décollage. Peu de temps après, la sirène du Phileas retentit et les amarres sont larguées.

Cher Robert,

J'espère que ce courrier te trouve en bonne santé. Trois ans se sont écoulés depuis ta dernière venue au Caire. Sans toi, la vie suit son cours, monotone. L'un de mes contacts dans le sud du pays a mis la main sur un carnet que je joins. Je l'ai étudié en détail mais plusieurs choses m'échappent. Certaines notes ne font aucun sens. À moins que tu parviennes à discerner quelque vérité dans ce charabia. Bref, je te laisse te faire ta propre opinion. Envoie-moi un télégramme si tu penses que c'est exploitable. Ma foi, ce sera un plaisir de trinquer à nouveau avec toi.

Ton ami,

Adjib

RÉSUMÉ D'UNE PARTIE

Arkeis est un jeu de plateau au tour par tour. Autrement dit : vous, les joueurs, allez jouer et effectuer des actions chacun votre tour jusqu'à la fin de la partie. Vous incarnez des personnages qui composent « **l'expédition de la dernière chance** » et devez explorer des tombeaux égyptiens afin de récolter des reliques inestimables et surtout découvrir les secrets oubliés de l'Histoire pour votre mystérieux(se) commanditaire. La réussite de cette mission dépend de chacun d'entre vous. **Vous gagnerez ensemble... ou serez happés par le désert brûlant et ses secrets ensemble !**

Le but de chaque partie dépend du scénario de l'épisode. Vous le découvrez généralement au début de la partie. Ce scénario évolue selon les portes que vous ouvrez, les jetons et les cartes que vous tirez ainsi que... des monstres que vous affrontez ! Une session de jeu correspondra souvent à un épisode, mais tous ces épisodes constituent une même partie que vous continuez d'une session à l'autre.

MISE EN PLACE.

1. Prenez la boîte « Épisode 0 » et installez le jeu comme indiqué dans ce **Journal d'expédition** (page 11).

Chaque épisode est symbolisé par une boîte, qui contient les éléments de cette aventure.

Lors de la mise en place d'un épisode, vous créez un **stock variable de jetons Destin** (ici 9 jetons, comme indiqué page 11 de ce journal). Vous devez absolument **éviter l'épuisement de ce stock** ! Les conséquences pourraient s'avérer désastreuses... Enfin... vous le découvrirez en temps voulu !

2. Choisissez chacun un personnage.

Prenez chacun la fiche de votre personnage, sa figurine ainsi que son sac à dos associé. La **fiche** vous permet de gérer votre personnage, la figurine de le déplacer sur le plateau et le **sac à dos** de ranger tous les éléments que vous récoltez (il sert également de sauvegarde entre deux épisodes).



3. Placez les figurines sur le plateau.

En ce début de partie, placez-les sur la tuile de sable qui se trouve à l'extérieur du tombeau.

Il est temps de commencer le jeu...

Passez ce tutoriel à votre voisin de gauche : il sera le premier joueur à effectuer un tour de jeu !

Votre tour est résumé au bas de votre votre fiche de personnage. Il se compose de quatre phases : trois phases préliminaires qui dépendent de votre situation au début du tour, plus une quatrième, plus importante, durant laquelle vous allez faire des choix et effectuer des actions.

Vous disposez alors de **2 actions parmi 4 possibles** (**Mouvement** 🏃, **Fouille** 🔍, **Combat** 🗡️ et **Soutien** 🤝).

À noter que l'action « Soutien » n'est pas abordée dans cet épisode 0. Référez-vous au livret de règles pour découvrir son utilité. Commençons !

• **Consultez les trois premières phases : elles ne s'appliquent pas au tout premier tour. Passez à la 4e phase et à vos deux actions.**

Au début de la partie, vous n'avez encore rien trouvé ni rencontré d'adversaires. Les phases « **Effet(s) de début de tour** », « **Action(s) de vos ennemis actuels** », et « **Réorganisation de votre équipement** » sont donc sans objet.

La phase 4 « **Vos actions** » vous permet de choisir **jusqu'à 2 actions** entre :

Mouvement , **Fouille** , **Combat**  et **Soutien** . Vous ne pouvez pas encore vous déplacer, car la porte est close, ni combattre en l'absence d'ennemis et vous n'avez pas encore d'équipement. À ce stade, vous pouvez uniquement utiliser l'action Fouille.

1re ACTION : FOUILLE

Quand un jeton Fouille se trouve sur la case d'un joueur, cela signifie qu'il peut fouiller l'endroit. Pour une action de Fouille, le joueur peut aller chercher la carte dont le dos correspond au jeton. Cette carte indiquera ce que l'Explorateur a trouvé à cet endroit.

• **Commencez par fouiller la case où se trouve votre personnage : prenez la carte  et lisez-la.**

Note : certaines cartes vous demanderont d'en piocher une ou plusieurs autres suite à une décision ou un jet de dés.

• **Prenez la carte .**

Les cartes aux couleurs des 4 actions de base (, , , ) sont des cartes Équipement. Lorsque vous tirez une carte Équipement, vous devez la placer à côté de l'action correspondante sur votre fiche de personnage. La plupart du temps, cette carte améliorera l'action en question. Si plus tard, vous trouvez une autre carte associée à la même action, vous devrez choisir celle que vous gardez et celle que vous placez dans votre sac à dos.

Note : c'est en début de tour, lors de la phase 3 « Réorganisation de votre équipement », que vous pouvez changer d'équipement ou donner une carte Équipement à un autre explorateur sur la même case que vous.

• **L'objet  est un Équipement jaune lié au Soutien. Placez-le à côté de votre action de Mouvement sur votre fiche.**

Malheureusement vous ne savez pas à quoi peut bien servir cette tête. Elle ne vous offre aucune nouvelle action.

• **L'effet de la carte  vous demande de prendre la carte .**

Il s'agit d'un **effet de début de tour** qui s'applique à la phase 1 « Effet(s) de début de tour ». Cela signifie qu'à présent, à chaque début de tour, **vous devez**

systématiquement piocher un jeton Destin. Vous devez les ranger dans votre sac à dos. Si le stock de jetons Destin est vide, suivez les instructions de la carte .

Gardez bien la carte  sous vos yeux, au dessus de votre fiche de personnage, pour ne pas oublier d'activer son effet au début de chaque tour !

• **Défaussez la carte  ainsi que le jeton Fouille correspondant.**

Note : en général, les cartes et les jetons sont défaussés après leur utilisation, sauf s'il s'agit d'une carte Équipement ou en cas de contre-indication sur la carte.

2e ACTION : FOUILLE.

L'action de Fouille permet aussi d'ouvrir les portes. Pour cela :

- Piochez la carte  qui correspondant au symbole sur la porte. Lisez les indications aux autres explorateurs, puis défaussez-la ainsi que le jeton de la porte afin de matérialiser son ouverture.

Note : vous avez ouvert la porte, mais ne la franchissez pas. Il faut utiliser 1 action Mouvement pour cela.

- Vous avez effectué deux actions et votre tour est terminé...

Passez ce tutoriel à votre voisin de gauche.

C'est votre tour de faire vos deux actions.

Les phases 1, 2 et 3 n'ont pas lieu d'être dans votre cas. En outre, la case où vous vous trouvez a été fouillée et la porte du tombeau a été ouverte. Il est donc temps d'entrer et de découvrir ce que vous réserve ce scénario d'initiation.

1re ACTION : MOUVEMENT

Note : dans Arkeis, l'aire de jeu est divisée en cases de la taille de la zone de départ. Les « petites salles » (D,E,F,G) ont la taille d'une case, les salles moyennes (B,C) mesurent deux cases et la grande salle (A) mesure 4 cases. Se déplacer d'une case à une autre coûte 1 action de Mouvement. Il n'est possible de franchir les portes que lorsque le jeton Porte a été enlevé après une action de Fouille.

- Déplacez votre figurine de la case de sable vers la première salle du tombeau.

2e ACTION : FOUILLE

Sur cette nouvelle case, il y a un nouveau jeton de Fouille. L'occasion de trouver des choses intéressantes... ou de vous blesser !

Note : quand vous êtes blessé, vous devez prendre un jeton Égratignure et le placer sur l'emplacement correspondant votre fiche de personnage. Une égratignure, ce n'est pas très grave... Ce qu'il faut éviter, c'est le « Trauma » ! Nous y reviendrons...

- Pour fouiller la salle, piochez la carte  qui correspond au jeton Fouille qui s'y trouve.

Nous n'avons pas encore utilisé les **dés d'investigation**.

Certaines cartes Fouille vous permettent de lancer les dés d'investigation et de **cocher les cases correspondantes dans votre Journal d'expédition** (celui que vous tenez entre les mains).

Sur chaque dé, il y a 4 faces « **Symbole** » (, , , ) que l'on retrouve sur le journal, 1 face « **Échec** »  et 1 face « **Destin** » .



Cette dernière est une face spéciale qui vous permet d'obtenir le symbole de votre choix à condition de prendre un jeton Destin dans le stock et de le placer dans votre sac à dos (cette prise de jeton peut être utile, **MAIS** n'est jamais obligatoire, car souvenez-vous : épuiser la réserve de jetons Destin ne présage rien de bon pour la suite).

- **Lancez les dés et cochez les cases du journal correspondantes (page 12).**

Quand vous obtenez des symboles, vous **cochez les cases correspondantes dans le journal**. Quand vous complétez une ligne, vous obtenez le bonus correspondant à la fin de l'épisode : de l'**Argent** (👉), des points de **Victoire** (👉) ou des points d'**Expérience** (XP). Quand vous complétez une **colonne**, vous piochez immédiatement la **carte** correspondante.

En fonction de votre lancer de dés, vous avez droit à une nouvelle carte.

- **Appliquez l'effet de la carte** 🐉 ou 🐉 : **placez tous vos coéquipiers dans la salle, puis... passez ce tutoriel à votre voisin de gauche.**

À présent que toute l'équipe se trouve dans le tombeau et que la première salle a été fouillée, il est temps de voir ce que vous réservent les autres pièces.

1re ACTION : FOUILLE

- **Ouvrez la porte grâce à une action de Fouille et suivez les instructions.**

L'ouverture de cette porte révèle que la salle suivante est remplie d'adversaires. Il va falloir y aller...

2e ACTION : MOUVEMENT

- **Déplacez votre personnage sur la première case de la prochaine salle.**

Quand un explorateur se trouve sur la même case qu'un adversaire, vous devez piocher une des **fiches Adversaire** correspondantes et la placer face visible devant vous. Tant que la créature n'est pas vaincue et que vous êtes sur la même case qu'elle, cette carte entraîne des **modifications de vos actions de base** et indique l'**effet** que vous devrez appliquer au début de chaque tour lors de la phase 2 « **Actions des Ennemis avec qui vous êtes aux prises** ».

Par exemple dans le cas des **Scarabées**, si votre explorateur fait une action Fouille ou Mouvement, il doit prendre une Égratignure par **Scarabée** sur sa case.

Note : dès qu'il n'y a plus d'adversaire sur la case de votre explorateur, vous retournez la fiche face cachée. Vous la gardez devant vous pour la retourner face visible si vous rencontrez à nouveau d'autres créatures de ce type.

• Prenez au hasard une fiche Scarabée et passez ce tutoriel à votre voisin de gauche.

Votre collègue est aux prises avec des adversaires. Si c'est encore le cas au début de son prochain tour l'effet de début de tour de l'Adversaire se déclenchera. Il est temps de le rejoindre pour lui prêter main forte.



1re ACTION : MOUVEMENT

• Déplacez votre explorateur sur la première case de la salle suivante et prenez une des fiches correspondant à l'adversaire « Scarabée ».

2e ACTION : COMBAT

Pour lancer une action de Combat contre un ou des adversaire(s), jetez deux dés de combat. Pour connaître les effets des différentes faces du dé, il faut se référer à la fiche de l'Adversaire. On applique les effets de haut en bas, autrement dit dans cet ordre : face « Réussite » 🟢, puis face « Spéciale » ⚠️ puis face « Échec » 🔴. Comme pour les dés d'investigation, la face « Destin » 🎲 peut être considérée comme une réussite si le joueur décide de prendre un jeton Destin dans le stock.

• Attaquez les Scarabées, appliquez les effets des dés et... passez ce tutoriel à votre voisin de gauche.

Voilà, vous connaissez les principaux mécanismes du jeu !
Vous en savez suffisamment pour terminer ce scénario.

Comment ? Nous avons oublié un ou deux détails sur lesquels nous devons revenir ?
... Ah oui...

LES TRAUMAS !

Si un explorateur doit prendre une 4e Égratignure, il pioche une **carte Trauma** à la place et défausse les autres jetons Égratignure. Cette carte perturbe une action précise du joueur. Par exemple, un Trauma bleu modifie l'action de Mouvement du joueur (il est possible de cumuler l'effet d'un Trauma et d'un Équipement de la même couleur). Il y a donc autant de catégories de Trauma que d'actions : 4.

Si l'un de vous pioche un Trauma d'une catégorie qu'il possède déjà, il le replace dans la pioche et prend un jeton Destin dans le stock à la place.



Continuez le jeu jusqu'à ce qu'une carte vous demandera de lire l'Épilogue favorable ou l'Épilogue défavorable de cette épisode, il sera temps de passer à l'Interstitiel. C'est la partie du jeu qui se déroule entre deux épisodes. A ce moment là, tournez la page pour continuer ce Tutoriel.

TUTO INTERSTITIEL

Bravo, vous avez presque terminé ce Tutoriel !

Si la carte vous à demandé de lire **Épilogue favorable** l'épisode a été une réussite !
Mais si c'est **Épilogue défavorable** que vous devez lire, tout ne s'est pas passé au mieux !

Lors de l'ouverture de la **boîte de l'épisode 0** vous avez mis de côté des autocollants. Vous en aurez besoin maintenant.

Allez chercher l'**autocollant Épilogue** indiqué par la carte et **collez le** sur la page ci-contre. **Lisez le texte.**

Chaque **Épilogue** aura une conséquence qui dépendra de la réussite **ou non** de l'épisode.

Dans tous les cas, vous pouvez obtenir les Bonus liés aux coches que vous avez faites dans le journal.

Chaque ligne complétée vous donne soit **1 Pièce**, soit **1 XP**. Prenez les jetons correspondants dans la boîte de jeu.

Passons sur la double page "**Campement**".

BLESSURES ET TRAUMA

Entre chaque épisode, les **Explorateurs** se reposent. Vous pouvez défausser tous les **jetons Blessures** qui se trouvent sur la fiche du personnage. Par contre, les **Traumas** sont des blessures graves qui devront être traitées. Les joueurs les gardent jusqu'à ce qu'ils soient soignés d'une manière ou d'une autre.



INSTALLATION DES TENTES :

Votre campement est constitué d'une **première tente** et de plusieurs emplacements qui pourront en accueillir de nouvelles sous forme d'autocollants. Dans la plupart des **boîtes Épisode** vous trouverez de nouvelles tentes. La première étape en arrivant au campement est la construction de nouvelles tentes. Pour pouvoir **en coller une nouvelle** vous devrez **payer son coût** grâce aux pièces obtenues en **cochant le journal**.

Il est également possible d'**obtenir des pièces** en défaussant les cartes Objet qui portent l'**icône** (🟡). Si vous décidez de le faire, remettez la carte dans la **boîte de l'épisode** et le groupe obtient le **nombre de pièces correspondant**.

Si le groupe ne dépense pas toutes ses pièces, placez les dans la **boîte Campement**. Ces **pièces** pourront être économisées pour les **prochains épisodes**.

Si vous avez lu **Épilogue favorable** prenez l'**autocollant tente "Les Archives"** et collez le sur un des emplacement de **vosre campement**. **Cette tente est gratuite**. Si vous avez lu **Épilogue défavorable** vous n'avez pas de nouvelle tente pour le moment, retirez du jeu la tente "**Les Archives**".

UTILISATION DES TENTES:

Chaque tente a un effet particulier. La tente de base vous permet d'accéder aux cartes Expérience de Niveau 1 et 2.

Ces cartes sont fournies dans la boîte de l'Épisode 0. Vous avez peut être obtenu des points d'XP durant l'Épisode 0. Une carte Expérience de Niveau 1 coûte 1 XP. Une carte de Niveau 2 en coûte 2.

3\$

Infirmary

Les Explorateurs peuvent défausser jusqu'à 2 cartes Trauma.



Gagnez 2 Pièces.

Les points d'XP sont communs à l'équipe et doivent être utilisés d'un commun accord. Vous pouvez consulter les cartes liées à vos personnage et décider ensemble si vous en achetez. Dans ce cas, défaussez le nombre de point d'XP approprié et on place la carte dans le sac à dos de l'Explorateur correspondant. Vous pouvez aussi décider d'économiser vos points pour plus tard. Les points d'XP non dépensés et les cartes Expérience non-achetées sont placées dans la boîte Campement pour les prochains Interstitiels.

4\$

Reserve

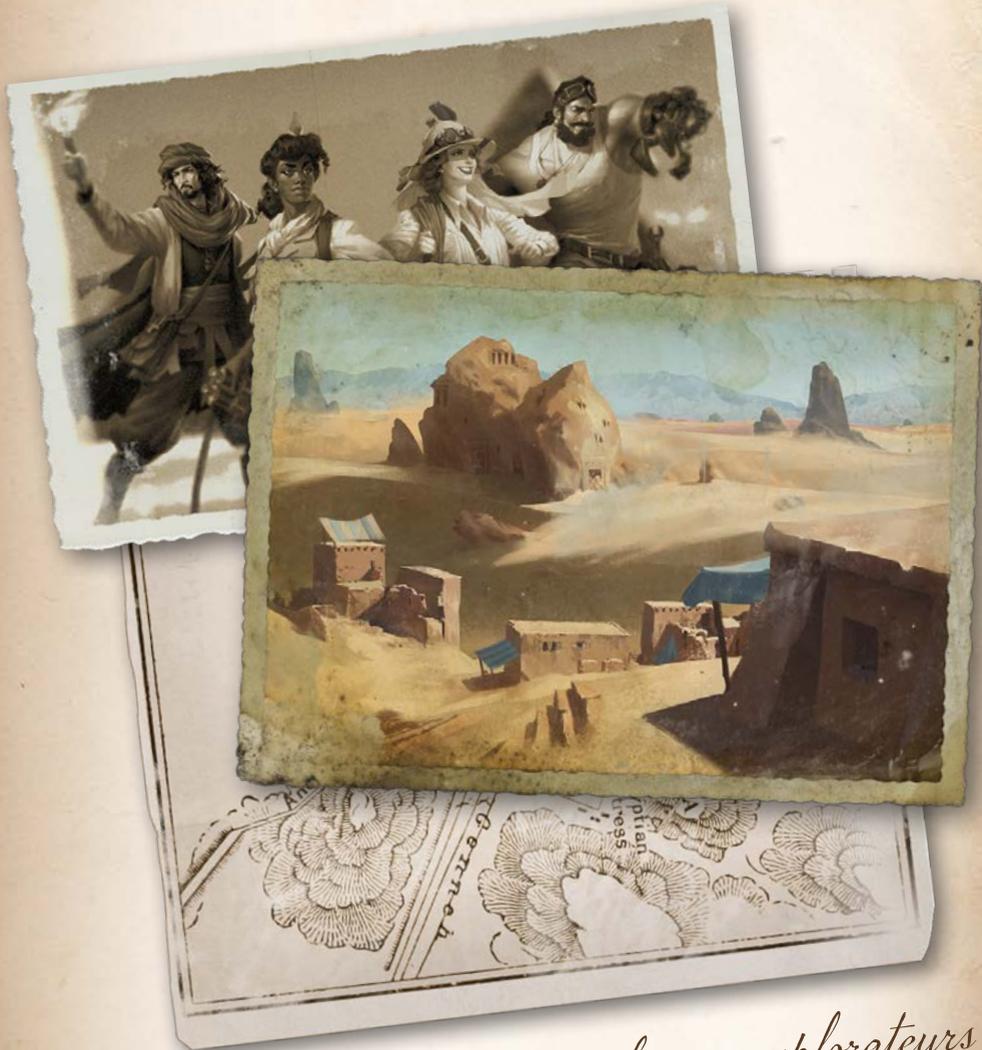
Au début de chaque épisode, ajoutez 2 jetons Destin au stock.

PYRAMIDS AND T
from Plans by Lep
Scale
Modern Building

Remains of
Black Wall

Remains of Py

Voilà, cette fois l'Épisode 0 est terminé. Vous connaissez une grande partie des règles du jeu. Vous êtes prêts à relever les défis des 7 épisodes à venir !



Bonne chance, explorateurs !

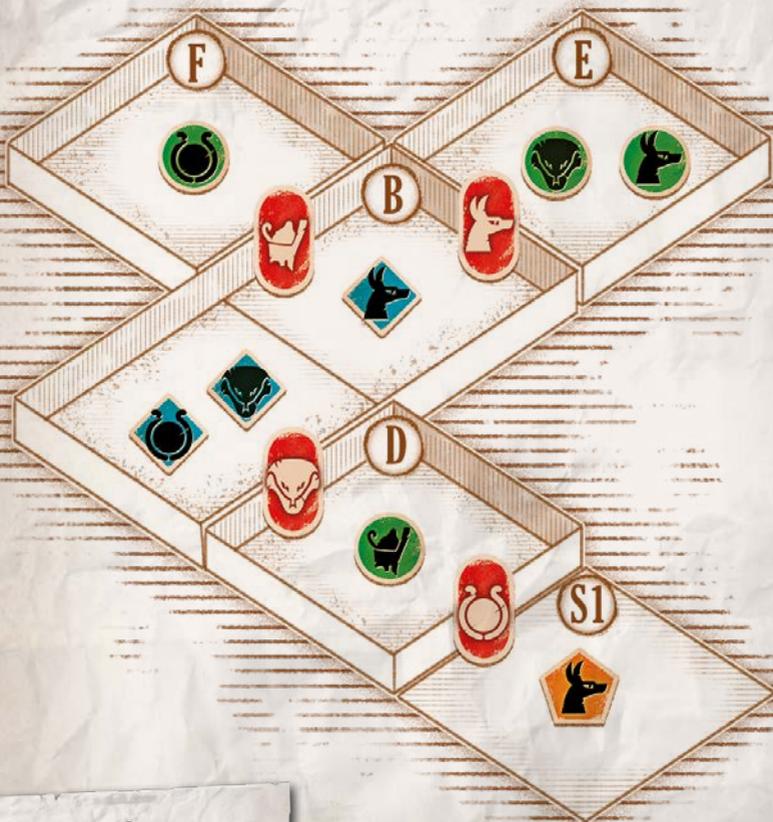
Épisode 0 : Sur les traces des pilliers de tombes

Cela vous a pris des mois interminables, mais vous y êtes. Il aura fallu dépenser une somme insensée, monter une équipe aux curriculum vitae aussi impressionnants que le vôtre, faire du repérage, acheter des vivres et du matériel, mais ça y est : l'aventure de votre vie va pouvoir commencer !

Après une étape obligatoire au Caire pour remplir les dernières formalités administratives, qui vous ont coûté vos dernières liquidités en pots-de-vin, vous avez amarré votre dirigeable flambant neuf, le Phileas, à proximité du site mentionné par le carnet. À peine avez-vous supervisé l'installation du campement que vous voilà au milieu du désert en train de fouiller le sable avec votre équipe. Au petit matin, vous mettez au jour un curieux objet et l'entrée d'une bâtisse ensevelie...



Mise en place :



Stock de jetons Destin

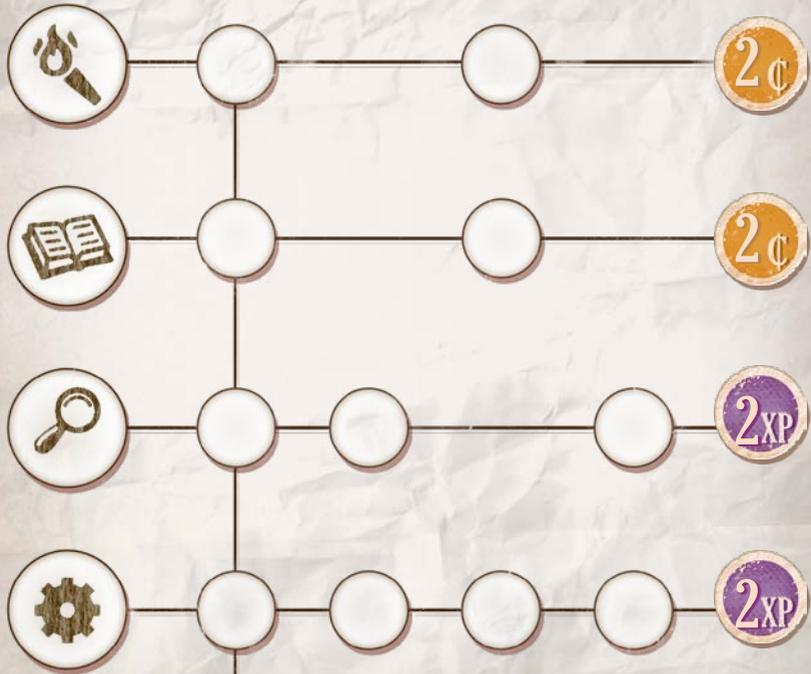


X9

Tous les joueurs placent leur figurine sur la case de sable.

Carried forward

Feuillet d'exploration



Quand la colonne est complète, vous découvrez un **OBJET MYSTÉRIEUX** : piochez la carte correspondante.



| Issue : |

Collez ici l'issue correspondant
à la fin de scénario.



Épisode 1 : La chute

Perfectionniste dans l'âme, vous avez passé de longues heures à cartographier la région dans ses moindres recoins. Un dur labeur qui a porté ses fruits, puisqu'il vous a permis de localiser un nouvel édifice jusqu'alors non répertorié... Cette petite bâtisse isolée ne manque pas d'éveiller votre curiosité. Mais vous êtes un explorateur mesuré qui sait contrôler son enthousiasme et faire preuve de tempérance. Aussi, vous ne cédez pas à l'excitation générée par cette découverte et commencez par installer votre campement au pied du Phileas, votre dirigeable flambant neuf. Une fois votre matériel contrôlé, vous débarquez sur le site, bien décidé à bouleverser le monde de l'archéologie égyptienne...

Manque de chance : lors des fouilles votre équipe toute entière, vous y compris, est littéralement aspirée par le sable ! Mais il semblerait que le hasard fasse bien les choses, puisque vous atterrissez justement dans une pièce souterraine du bâtiment que vous recherchez...



Mise en place :



Chaque joueur place sa figurine sur une case différente de la grande salle.

Le premier joueur prend la carte : 

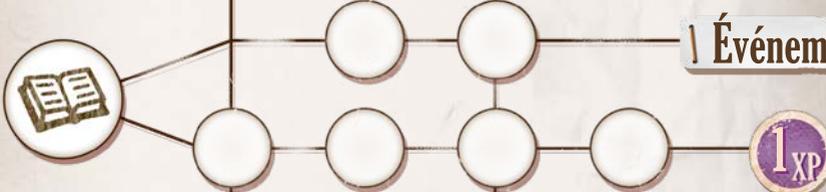
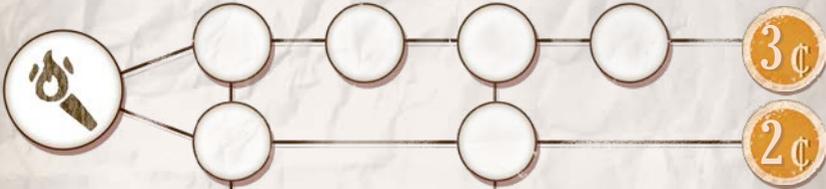
Stock de jetons Destin



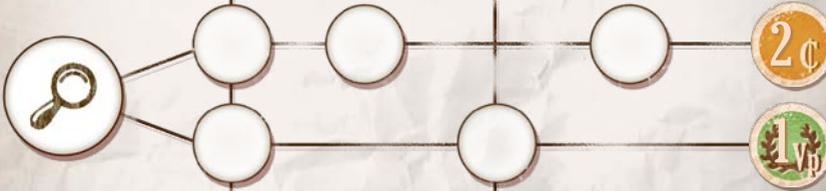
X15



Feuille d'exploration



! Événement !



Collez ici l'issue correspondant
à la fin de scénario.

Si vous n'avez rempli aucune ligne
Événement, collez ici l'événement Ev0

Si vous avez rempli 1 ligne Événement,
collez ici l'événement, Ev1

*Tem elejis plicis eturcip itangus
gobor ma num carum q*

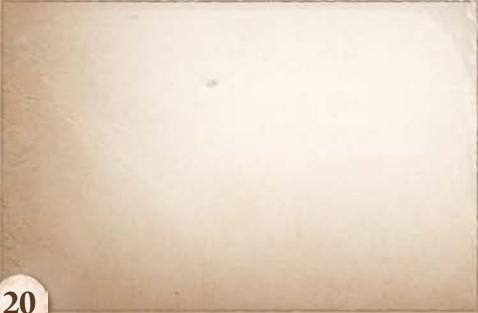
eturcip itangus



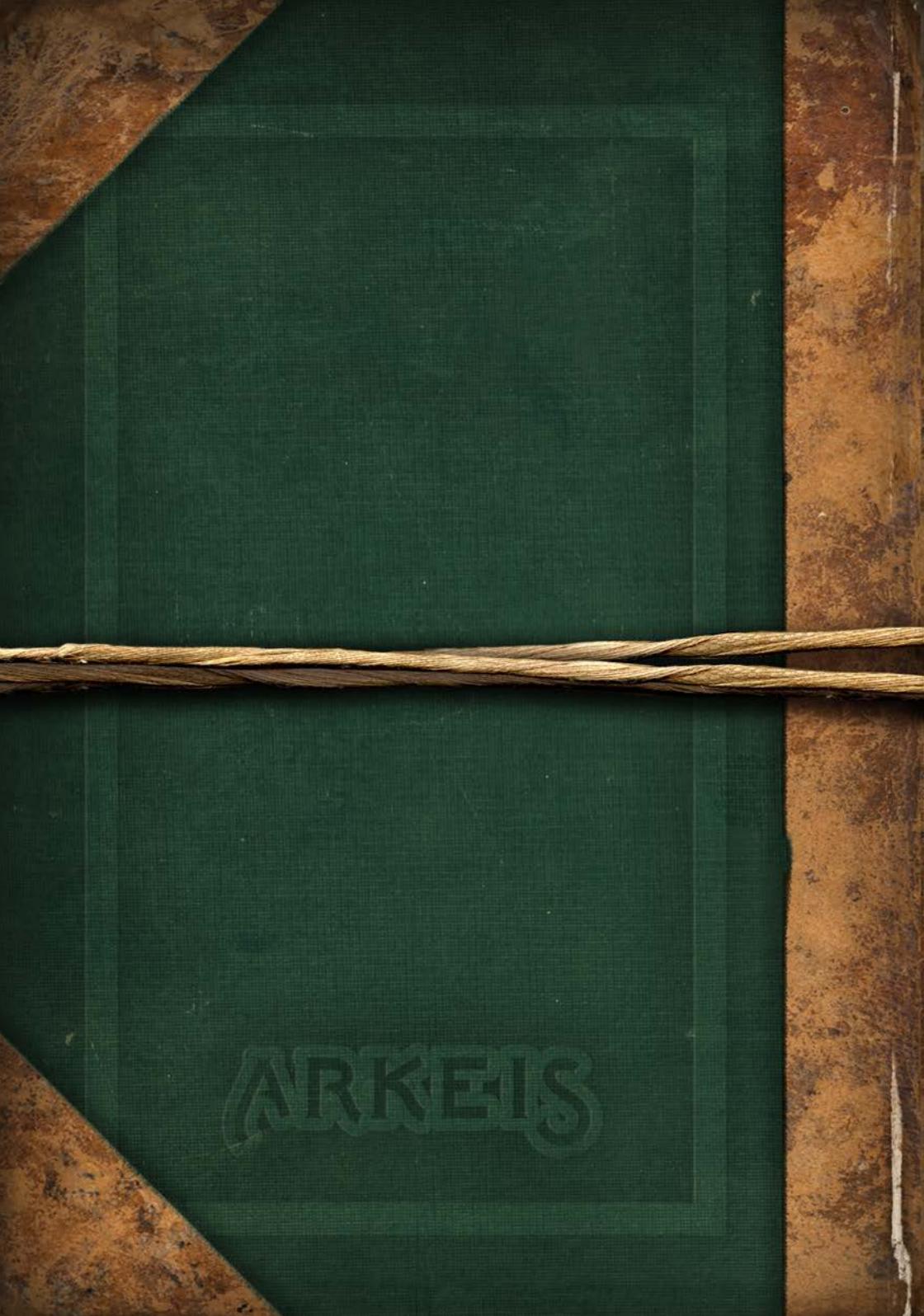
| *Camp* |



Accès aux cartes Expérience
de niveaux 1 & 2







ARKEIS