



THE  
**Loop**  
EXTENSION

BRIGADE  
À POILS !





Chères et chers actionnaires, je serai votre hôte pour cette soirée de galadministration. Votre message lors du dernier CA était aussi subtil que surprenant : « Plus de rentabilité ! Aboulez le rendement ! Et nos actions, sacrebleu ? » Vos interrogations étaient légitimes : hausse des provisions sur opérations ratées, croissance à plusieurs chiffres chez le Dr Foo et sa holding du mal... Qui vous blâmerait de ne pas vous contenter de l'indécence molle ? Proactivité ! Disruptivité ! Rationalisation ! L'Agence s'engage à vos côtés pour le WIN-win. D'une bribe de brainstorming sur-caféiné naquit un plan marketing audacieux : « et des chatons ? C'est mignon, des chatons ». C'est mignon, oui... et surtout peu rémunéré ! Ce soir, un vent nouveau souffle sur le bénévolat... Mesdames et messieurs... je vous demaaande... un tooo-nerre... d'applauuudissements... pour... Chaaaroumane le Noiiir et... Arsèèène Luuu... JE NE VOUS ENTENDS PAAAS ! ... LUUU... LUUUPUUUS ! ... Pfiou... waouh... Oookaaay... La Brigade à Poils vous souhaite une excellente soirée et surtout, surtout... un très bon buffet GRATUIT.

# Contenu de l'extension


## 2 NOUVEAUX PERSONNAGES

Deux nouveaux amis pour tous les modes : Charoumane le Noir et Arsène Lupus, avec chacun son pion-pion, sa tui-tuile et son dé-deck de dé-départ de 6 cartes. Bon pépère !



## 10 CUBES NOIRS



Les Micro-pôles de télé-voyage en Charbon 14 . Pour toute question, un petit courriel intranet à Lupus, notre expert maison : [Luptiloupiot14@lagence1.0](mailto:Luptiloupiot14@lagence1.0). Poursuivre la lecture de ce livret est aussi une option.

## 7 CARTES ARTEFACT

Ajoutez-les au Gros Deck. La surpuissance fugace du Trou de Vide et la célérité du Charbon 14 dans le creux douillet de votre coussinet.



# CHAROUMANE LE NOIR

Niveau de complexité : **INTERMÉDIAIRE**

*Emprisonner d'autres chagiciens au sommet de son arbre à chat. Faire fi de la controverse autour des croisements humain/canidé. Il n'en fallut pas plus à Charoumane pour répandre, telle une traînée de poudre de perlimpinpin, la légende du mage lvl 47 le plus fortiche des Âges moyens.*



**SPÉCIALITÉ** : Charoumane nourrit une obsession tant pour les Trous Noirs que pour la fantasy. Il en est persuadé : s'il peut allier les deux..., il (re) deviendra... Charoumanifique !

**DIVERS** : peu le savent, mais ce fut en réalité Charoumane, et pas ce chien de Gandoulf, qui «chamailla» le Bulldog dans les profondeurs de la Mouria.

# ARSÈNE LUPUS

Niveau de complexité : ÉLEVÉ

Arsène Lupus n'était qu'un loup-garou ordinaire, affecté vers 1758 à l'extraction du Charbon 13 dans le secteur 59.62 franco-calaisien... avant qu'une exposition inopinée au Charbon 14 ne le

transforme en gentlewolf extraordinaire. Au-delà d'une distinction et d'un

style jamais observés, le monde y gagne surtout ce nouveau charbon qui va vite, très très vite.



**SPÉCIALITÉ :** depuis l'«accident», Arsène Lupus génère du Charbon 14 dans l'Espace-Temps au contact des Trous Noirs. Au prix de démangeaisons désagréables, certes, mais on n'a rien sans rien.

**DIVERS :** dans 10 cas sur 6 chez le loup-garou, un chandail de loup bien porté réduit l'anxiété aux abords d'une lune un peu trop pleine.



# Nouvelles règles



## MICRO-PÔLES DE TÉLÉ-VOYAGE EN CHARBON 14



*Comment de bêtes morceaux de charbon permettent-ils ces voyages temporels ultra-accélérapiques ? Quitte à paraître un peu vulgaire, on n'en sait fichtre rien. Mais on est contents que ça marche!*

Les effets de type  vous permettent de générer des Micro-pôles de télé-voage en Charbon 14 dans l'Espace-Temps. Prenez un cube noir de la réserve et placez-le sur le plateau, de la manière et à l'Époque indiquées par l'effet, exactement comme vous placerez des cubes d'Énergie .



Durant votre tour, vous disposez désormais en permanence d'une nouvelle action possible, en plus des actions habituelles : vous pouvez dépenser 1 cube noir de Charbon 14 qui se trouve à une Époque pour vous déplacer directement à cette Époque, d'où que vous vous trouviez.




## DIMENSION TROU DE VIDE

*Une nouvelle Dimension est une découverte souvent majeure, toujours fortuite. Avant que l'Agence voie la vie en Charbon 14, le "Trou de Vide™" était, malgré son intensité rare, trop fugace et infinitésimal pour nos mesureurs quantiques.*



L'effet d'une carte de la Dimension Trou de Vide ne peut être utilisé qu'une fois : dès que vous appliquez son effet, retirez directement cette carte de la partie sans la placer dans la pile des cartes détruites.

Cela est valable où que cette carte se trouve en jeu, du moment qu'une action ou un autre effet permet de déclencher son effet. Une carte  peut très bien se retrouver dans la pile des cartes détruites, si elle est détruite par un Vortex ou par un autre effet de destruction de carte, avant que son effet ait été appliqué par un joueur.





## Précisions



### PRÉCISIONS SUR LES AGENTS



### Arsène Lupus

Le pouvoir d'Arsène Lupus s'applique dès que vous activez une carte de la Dimension Trou Noir, avant d'en appliquer l'effet.

Les effets de vos cartes de départ permettent d'agir à l'Époque d'1 . Vous ne dépensez pas ce  même quand vous choisissez d'agir à son Époque.

Du fait du timing d'ajout de 1 , il y aura toujours au moins une Époque avec 1  au moment de résoudre l'effet de vos cartes Trou Noir de départ.





## Charoumane le Noir

Charoumane débute la partie avec 4 cartes en Main et chaque fois qu'il doit compléter sa Main au cours de la partie, il la complète à 4 cartes.

Dans le mode solo, Charoumane s'active quand il a 4 cartes sur sa tuile, au lieu de 3 pour les autres personnages.



## Herbes Médicinales

Si vous choisissez d'utiliser le déplacement gratuit de cette carte vers l'Époque de la nouvelle carte disponible, vous devez ajouter la carte à votre Deck. Si vous ne voulez pas effectuer ce déplacement, vous ne pouvez pas ajouter la carte à votre Deck.

## PRÉCISIONS SUR LES ARTEFACTS DU GROS DECK



### Médaille d'employé de l'Univers

Comme lors de l'archivage d'une mission, chaque joueur ajoute une carte à son Deck parmi celles que l'on révèle. Vu que l'Agent actif pioche la sienne immédiatement, il a l'avantage de pouvoir utiliser cette carte dès ce tour.



### Machine à recycler les machines à recycler les machines à recycler

La carte du Gros Deck arrive dans votre Main redressée, prête à être utilisée. Si vous décidez de ne pas la détruire en fin de tour, elle va dans votre défausse, de manière normale.

## À une Époque adjacente

Vous faites les deux choses indiquées à une seule et même Époque adjacente de votre choix. Dans le cas de la Brosse à ramoner l'Espace, vous repoussez 1 clone qui se trouve à cette Époque adjacente.



THE  
**Loop**  
EXTENSION

**BRIGADE  
À POILS !**



The LOOP est un jeu de Maxime Rambourg et Théo Rivière, illustré par Simon Caruso et rendu difficile par l'espièglerie tenace du Dr Foo. Graphisme : Simon Caruso - Mise en Page : Clément Milker - Relecture : Camille Mathieu - Catch Up Games 2022