Phases du jeu



Phases du jeu 34
- Phase de Début de journée 34
- Phase de Province 34
  - Plan de province 35
  - Pions Province 35
  - Exemple : phases de Début de journée et de Province (J1) 35
  - Exemple : phases de Début de journée et de Province (J2) 36
- Taille du groupe 36
- Phase de Rencontre 36
  - Résoudre les rencontres 36
    - Présentation d'une carte Rencontre provinciale 37
    - Conclusion d'une rencontre 38
  - Exemple : rencontre provinciale (Jour 2) 38
  - Icônes de type de rencontre sur les cartes Rencontre provinciale 38
  - Rencontres citadines 38
    - Caravanes itinérantes 38
    - Effet citadin 39
    - Actions citadines 39
  - Lieux d'une ville 40
  - Exemple : rencontre citadine 41
  - Tests sociaux 42
    - Niveau de difficulté 42
    - Déroulement d'un test social 42
    - Exemple : test social 42
- Phase de Récompense 43
  - Exemple : phase de Récompense (Jour 2) 44
- Phase de Fin de journée 45
  - Exemple : phase de Fin de journée (Jour 2) 45
  - Voyage des PNJ 46
- Quêtes 46
  - Quêtes de guilde 46
    - Carte Guilde 46
    - Étapes d'une quête 46
      - Étapes liées 46
    - Présentation d'une carte Quête de guilde 47
  - Quêtes secondaires 48
    - Présentation d'une carte Quête secondaire 48
- Terminer la session 48
- Journal de campagne 49
- Campagnes 49
  - Fin de session : succès 49
  - Reprendre une campagne en cours 49
    - Mise en place de la campagne 49
  - Présentation du journal de campagne 50
  - Échec de la campagne 50
  - Mots-clés de quête 50
    - Mots-clés majeurs 50
    - Mots-clés mineurs 50
  - Soutien de la guilde 51
  - Dénouement 51
    - Mise en place d'un dénouement 51
    - Phases d'un dénouement 51
    - Rencontres de dénouement 51
    - Victoire et défaite finales 51

Chaque session de jeu se déroule sur plusieurs rounds appelés jours. Chaque jour se divise en cinq phases décrites ci-dessous.

Phase de Début de journée

Au cours de cette phase, avancez d'un cran sur le compteur de jour. Chaque session commence le jour 1 : si votre groupe en démarre une nouvelle, réglez le compteur de sorte qu'il indique 1.

Aucune quête ne peut durer plus de 12 jours. Lorsque le Compteur indique 12, la quête se solde par un échec si elle n'est pas accomplie à la fin de cette journée (cf. Quêtes, page 46 et Campagnes, page 49).

Phase de Province

Le groupe organise son Voyage sur le plan de province et vérifie la présence de rencontres ou d'événements en appliquant les étapes suivantes.

1. **Début de la phase :** résolvez les effets qui se déclenchent en début de phase.

2. **Voyage du groupe :** la valeur de Voyage de base de votre groupe est de 3. Vous pouvez donc déplacer le pion du groupe sur un maximum de 3 cases adjacentes du plan de province. Notez que les effets de certaines provinces (comme ceux du Marais Noir) peuvent altérer la valeur de Voyage de base du groupe.

   - **Jour 1 (sessions 1 et 2) :** le premier jour de votre session, le groupe **doit** rester sur son point de départ et résoudre une rencontre citadine. Ceci ne s'applique pas à une session de dénouement.

   - **Voyage et fatigue :** après avoir utilisé sa valeur de Voyage de base, le groupe peut continuer à avancer si chaque aventurier accepte de subir 1 fatigue légère par case supplémentaire. S'il ne reste plus de dés de fatigue légère, chacun subit 1 fatigue extrême à la place. Le nombre de cases supplémentaires traversées ne peut dépasser la valeur de Voyage de base du groupe. Le groupe doit s'arrêter si la piste de Repos d'un ou plusieurs aventuriers est pleine.

3. **Déclenchement de rencontre :** en achevant son Voyage sur des cases spécifiques du plan, le groupe déclenche l'un des types de rencontre suivants, présentés ci-dessous par ordre décroissant de priorité. Le groupe ne résout cette rencontre qu'à la prochaine phase, la phase de Rencontre.

   - **Rencontre de quête :** elle se déclenche comme décrit par une carte Quête secondaire ou par le livret de quêtes, sous l'étape de quête actuelle du groupe. Une rencontre de quête se produit généralement lorsque le groupe entre sur une case spécifique ou répond à une condition précise (cf. Étapes de quête, page 46). Les rencontres de quête prévalent sur les rencontres citadines et provinciales, ce qui signifie que vous devez consacrer cette journée à résoudre la rencontre de quête plutôt qu'un autre type de rencontre. Si plusieurs rencontres de quête sont censées se déclencher au même moment, celle de la quête de guilde est prioritaire sur celles des quêtes secondaires.

   - **Rencontre citadine ( ) :** elle se déclenche lorsque le groupe achève son déplacement sur une case de ville. Chaque ville dispose de sa propre page dans le livret de quêtes de sa province. Pendant cette rencontre, chaque aventurier peut entreprendre jusqu'à 2 actions citadines afin de tirer profit des lieux de la ville, comme la présence d'entraîneurs ou de commerces (cf. Rencontres citadines, page 38).

   - **Rencontre provinciale :** elle se déclenche lorsque le groupe entre sur une case présentant un site. Piochez une carte Rencontre provinciale, qui décrit une rencontre se déroulant dans les terres sauvages de Tamriel (cf. Présentation d'une carte Rencontre provinciale, page 37). L'icône figurant sur la case détermine le type de carte Rencontre provinciale piochée :

     - **Site paisible ( ) :** piochez une carte Rencontre provinciale paisible.

     - **Site conflictuel ( ) :** piochez une carte Rencontre provinciale conflictuelle.

     - **Site instable ( ):** lancez le dé d'instabilité et piochez le type de carte Rencontre provinciale correspondant à l'icône du résultat. S'il s'agit de , déclenchez une rencontre citadine avec une caravane itinérante à la place (cf. Caravanes itinérantes, page 38).

     Au verso de la carte Rencontre provinciale piochée (face Choix), si l'une des icônes d'issue est à l'intérieur d'un disque rouge, il s'agit d'une issue « instable » : lorsque le groupe se trouve sur un site instable, il doit choisir cette issue (dans le cas contraire, elle n'est qu'optionnelle). Une fois que le groupe a terminé une rencontre sur un site instable, chaque aventurier gagne 2 ténacités pendant la phase de Récompense (cf. page 43).



Dé d'instabilité

   Notez que le groupe peut achever son Voyage sur une case sans icône et ne déclencher aucune rencontre. Les cases sans icône n'ont aucun effet dans le jeu.

Après que le groupe a résolu une carte Rencontre provinciale **paisible**, mettez celle-ci de côté jusqu'à la fin de la journée afin de pouvoir vous référer à son icône au moment de l'activation de l'effet de province (cf. Phase de Fin de journée, page 45).

Plan de province

Chaque plan est divisé en cases présentant différentes caractéristiques de terrain avec lesquelles le groupe interagit, comme décrit à la page précédente. Le plan inclut également une rose des vents indiquant les points cardinaux ainsi que les directions associées à des résultats de dé spécifiques. Certains livrets de quêtes et quêtes imposent au pion du groupe ou des PNJ une manière précise de Voyager sur le plan de province (cf. Voyage des PNJ, page 46, et Définition du vocabulaire de plan, page 58).



Rose des vents sur le plan

Pions Province

Ces différents pions ronds permettent d'indiquer la localisation du groupe, des PNJ et des endroits importants, ainsi que l'évolution des effets de province. Chaque quête et effet de province décrit les pions Province à positionner sur le plan pendant la mise en place, ainsi que la façon dont les PNJ et pions d'effet de province sont déplacés ou retirés pendant la partie. Certaines rencontres utilisent aussi ces pions sur le plan de bataille.



Pion du groupe : indique la localisation du groupe sur le plan de province.



Pion d'objectif : indique la localisation des objectifs importants sur le plan de province ou de bataille.



Pion de PNJ : indique la localisation d'un PNJ sur le plan de province.



Pion d'effet de province 1 : indique l'évolution d'un effet de province sur le tableau du plan (comme la jauge météo du Marais Noir).

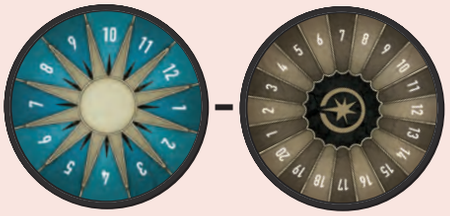


Pion d'effet de province 2 : indique l'évolution d'un autre effet de province en plus du .

Exemple : phases de Début de journée et de Province (Jour 1)

Une campagne commence avec la première phase de Début de journée. Les joueurs ne se sont pas occupés du compteur de jour pendant la mise en place et le règlent donc maintenant sur 1. L'effet de province du Marais Noir stipule qu'au début de leur premier jour en ces terres, les joueurs doivent placer un pion sur l'icône Soleil de la jauge météo, en bas à droite du plan de province. Ils s'exécutent puis passent à la phase de Province.

Les aventuriers doivent passer leur première journée dans leur ville de départ. Le groupe demeure donc à Lilmoth pendant la première phase de Province, ce qui déclenche une rencontre citadine qui doit être résolue pendant la phase de Rencontre.



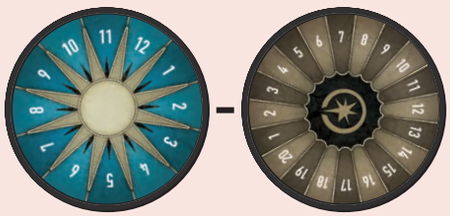


Exemple : phases de Début de journée et de Province (Jour 2)

Au commencement du jour 2, le groupe avance le compteur sur 2. L'étape de quête actuelle indique de voyager soit jusqu'à Fort-Tempête, à l'extrême nord du plan, soit jusqu'aux Landes de pierre, bien plus proches.

Pendant la phase de Province, ils décident de déplacer le pion du groupe de 3 cases depuis Lilmoth vers le nord-ouest, en direction des Landes de pierre. La jauge météo étant maintenant réglée sur Pluie (elle a changé pendant la phase de Fin de journée précédente), la valeur de Voyage de base du groupe passe à 2. Le groupe doit accepter de subir de la fatigue pour avancer d'une case de plus, ce qui signifie que chaque aventurier ajoute 1 fatigue légère à sa piste de Repos.

Le groupe s'arrête sur la case du site instable (✲) au sud-est du village d'Aiguemortes. Il ne déclenche pas de rencontre de quête à cet endroit et ne se trouve pas dans une ville. Étant donné que le groupe se trouve sur une case ✲, un joueur doit lancer le dé d'instabilité afin de déterminer quel type de rencontre est déclenchée. Il tombe sur une face 👁 et doit donc piocher la première carte du paquet Rencontre provinciale paisible. Le groupe obtient la carte Recoller les morceaux et résout celle-ci en passant à la phase de Rencontre.





Taille du groupe

Pendant le jeu, vous croiserez souvent des textes de rencontre et d'effet utilisant l'icône de taille du groupe (🎧). Cette dernière représente le nombre d'aventuriers dans votre groupe (y compris ceux ayant été défaits). Les compagnons ne comptent pas dans ce total (cf. Aventuriers, sous la section Groupe, page 90).

L'icône sert à garantir la justesse des effets du jeu par rapport au nombre de joueurs. Lorsqu'elle apparaît, vous devrez souvent y ajouter ou y soustraire une autre valeur ou bien la multiplier avec elle.

Phase de Rencontre

Le groupe résout la rencontre qu'il a déclenchée pendant la phase précédente. Résoudre une rencontre citadine revient à réaliser des actions dans la ville (cf. Rencontres citadines, page 38). Les autres rencontres sont résolues comme indiqué dans leur texte, qu'il s'agisse de celui du livret de quêtes ou de la carte Rencontre provinciale.

Après avoir résolu la rencontre, déterminez si elle est réussie ou non avant de passer à la phase de Récompense (cf. Conclusion d'une rencontre, page 38).

Si le groupe n'a pas déclenché de rencontre, **sautez** cette phase.

Résoudre les rencontres

Les rencontres de quête ou provinciales doivent être menées à bien pour gagner l'XP ou autres récompenses promises. Si une rencontre présente plusieurs choix pour sa résolution, le groupe **doit** en sélectionner 1. Il ne peut toutefois opter que pour un choix dont il remplit les conditions.

Les rencontres ont 2 types d'issue : pacifique ou belliqueuse. Lorsqu'une rencontre apparaît sur une carte, ses issues sont indiquées par différentes icônes :

- Une issue pacifique (🔥) permet de résoudre une rencontre sans que les aventuriers participent à une bataille.
- Une issue belliqueuse impose de résoudre la rencontre sur le plan de bataille. Il existe 3 types de bataille : les rixes (⚔), les antres (🔥) et les donjons (qui n'apparaissent pas sur les cartes Rencontre provinciale et n'ont pas d'icône).

Les rencontres de quête sont décrites soit dans le livret de quêtes de leur province, soit sur une carte Quête secondaire. Elles sont déclenchées et résolues comme indiqué dans leur texte. Les quêtes de guilde et les quêtes secondaires sont détaillées pages 46 à 48.

Les rencontres provinciales sont décrites sur leurs cartes et résolues comme expliqué dans la section Présentation d'une carte Rencontre provinciale page 37.

Présentation d'une carte Rencontre provinciale

Recto (face Narration)

1. **Type de rencontre provinciale :** pacifique ou conflictuelle.
2. **Titre**
3. **Narration :** ce texte explique la situation dans laquelle se trouvent vos aventuriers.
4. **Code de la province et numéro de la carte.**

Verso (face Choix)

5. **Issue :** cette icône détermine le type d'issue que les joueurs doivent résoudre. Une icône sur fond rouge correspond à un choix « instable » : si le groupe se trouve sur un site instable, il **doit** opter pour celui-ci et résoudre son issue.
   - Rixe () : choix résolu par une bataille de type Rixe.
   - Antre () : choix résolu par une bataille de type Antre.
   - Pacifique () : choix résolu en suivant les instructions de la carte.
6. **Intitulé du choix**
7. **Récompense en XP :** indique l'XP () gagnée par le groupe si la résolution du choix se conclut par une réussite. Le compteur d'XP augmente de la valeur indiquée pendant la phase de Récompense, octroyant à chaque aventurier cette quantité d'XP à dépenser (cf. page 43).
8. **Instructions spécifiques au choix :** il peut s'agir de règles additionnelles pour une bataille, de conséquences pour un autre choix effectué par vos aventuriers ou de récompenses supplémentaires que le groupe peut gagner en plus de l'XP.
9. **Choix supplémentaires :** chaque choix de rencontre supplémentaire se situe sous le premier, ses propres éléments étant présentés comme décrit ci-dessus.
10. **Informations sur la bataille :** si ce choix résulte en une bataille, celle-ci est présentée dans cette section.
    a. **Schéma de mise en place de la rixe :** si l'un des choix de la carte résulte en une rixe, son schéma de mise en place figure ici, au-dessus des informations sur la bataille. Il s'applique à tous les choix de la carte présentant une issue .
    b. **Cadre d'informations :** cette partie inclut l'objectif de la bataille, les conditions supplémentaires ainsi que le modificateur de défi (le cas échéant).
11. **Icônes de province :** ces icônes apparaissent sur les cartes Rencontre paisible. Lors de chaque phase de Fin de journée (cf. page 45), comparez la/les icône(s) de province sur la carte actuelle avec l'effet de province au début du livret de quêtes et/ou aux instructions spécifiques de votre quête.

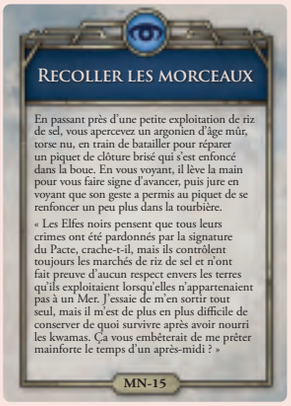


Paisible *Conflictuelle* *Paisible* *Conflictuelle*

Exemple : rencontre provinciale (Jour 2)

Pendant la phase de Rencontre, les joueurs lisent la face Narration de la carte Recoller les morceaux puis la retournent pour découvrir qu'elle propose 2 choix de rencontres pacifiques (). Ils doivent résoudre la rencontre en effectuant un choix et lisent donc leurs options sur la carte.

La première leur permettrait de sauter la rencontre et d'avancer de 3 cases supplémentaires le jour suivant, mais ils ne gagneraient que 1 XP. La seconde les ferait s'arrêter pour aider l'argonien afin de gagner 2 XP, mais ils recevraient chacun soit 2 dégâts bruts soit 3 fatigue légère ; ils devraient ensuite sauter l'étape Accalmie de la phase de Fin de journée. L'icône de ce second choix s'inscrit sur fond rouge : c'est un choix instable. Le groupe se trouvant sur un site instable (), les joueurs **doivent** sélectionner cette option. De plus, la carte indique que si le groupe se trouve sur un site instable au moment de résoudre ce second choix, chaque aventurier doit choisir les 2 dégâts bruts plutôt que les 3 fatigues légères – sauf si cela devrait les défaire. Ce n'est pas le cas des deux aventuriers, qui subissent donc ces dégâts pour résoudre le choix. Aucun des deux n'est en mesure de réduire les dégâts : chacun retire 2 PV de sa pile. La rencontre est ainsi menée à bien et les joueurs passent à la phase de Récompense.



Recto



Verso

Icônes de type de rencontre sur les cartes Rencontre provinciale

	Normal	Instable
Paisible		
Rixe		
Antre		

Conclusion d'une rencontre

Sauf mention contraire, une rencontre paisible est automatiquement réussie. Une rencontre engendrant une bataille est réussie si au moins 1 aventurier non défait demeure sur le plan de bataille et si le groupe a atteint l'objectif de cette rencontre (cf. Objectifs de bataille, page 86). Si le groupe ne répond pas aux conditions d'une rencontre pacifique ou n'atteint pas l'objectif de bataille, la rencontre se solde par un échec.

Rencontres citadines

Décrites dans le livret de quêtes, ces rencontres sont déclenchées lorsque le groupe s'arrête dans une ville au cours de son Voyage ou obtient un résultat sur le dé d'instabilité tandis qu'il se trouve sur un site instable (cf. Caravanes itinérantes, ci-dessous).

Certaines villes peuvent être fermées à la suite de certaines rencontres ou quêtes. Lorsque ceci se produit, le groupe doit noter l'information dans le journal de campagne. Quand une ville est fermée, le groupe ne peut plus entrer sur sa case.

Afin de résoudre une rencontre citadine, référez-vous à la page adéquate du livret de quêtes et suivez les étapes ci-dessous.

1. **Résolvez l'effet citadin :** s'il est déclenché au début de la rencontre, résolvez cet effet.

2. **Révélez l'entraîneur et le commerce :** la plupart des villes présentent un commerce et un entraîneur, chacun de ces lieux étant lié à un élément de matériel qui devra être révélé.

   - **Commerce :** piochez autant de cartes Objet commun () et légendaire () que les valeurs indiquées pour chaque type, puis placez-les face visible. Les objets qui ne sont pas choisis sont défaussés à la fin de la rencontre citadine.

   - **Entraîneurs :** piochez dans le sac d'entraîneurs le nombre de pions de ligne de compétences indiqué dans le livret de quêtes et placez-les à portée de tous les joueurs. Si une icône constellation d'un entraîneur est estompée, mettez de côté tous les pions de ligne de compétences de cette constellation que vous piochez et piochez-en d'autres. Replacez les pions mis de côté dans le sac une fois que vous avez fini. À la fin de la rencontre citadine, rangez les pions qui n'ont pas été choisis par les aventuriers.

3. **Accomplissez les quêtes secondaires :** si le groupe peut achever des quêtes secondaires lors d'une rencontre citadine, gagnez leurs récompenses, puis défaussez les cartes Quête secondaire en question.

4. **Actions citadines :** chaque aventurier peut effectuer jusqu'à 2 actions citadines dans les lieux de la ville ou utiliser des actions accordées par des capacités (cf. page 39).

Caravanes itinérantes

Parfois, les aventuriers peuvent rencontrer des caravanes itinérantes dans les terres sauvages de Tamriel et plus précisément près de sites instables (). Une rencontre avec une caravane est résolue comme une rencontre citadine, en consultant la page qui y est consacrée dans le livret de quêtes de la province.

Effet citadin

Ces effets et leurs conditions de déclenchement sont décrits en vert, sous la présentation de la rencontre citadine. Ils peuvent parfois provoquer des événements avant que les aventuriers entreprennent leurs actions individuelles.

Certains effets citadins ne peuvent être résolus qu'une fois par session : les joueurs seront alors invités à noter les effets dans le journal de campagne.

D'autres peuvent vous offrir plusieurs choix. Dans ce cas, le groupe doit en sélectionner **un seul** pour résoudre l'événement.

Actions citadines

Chaque aventurier peut entreprendre jusqu'à 2 actions pendant une rencontre citadine, ce qui représente les ressources fournies par leur guilde pour l'achat de biens et services dans les villes. Pour chaque action, un aventurier peut utiliser l'un des lieux de la ville présentés dans le livret de quêtes (cf. page 40) ou entreprendre l'action citadine de la guilde décrite sur la carte Guilde du groupe.

Il existe deux types d'actions.

- **Actions personnelles :** choisies individuellement et pouvant être résolues simultanément avec celles d'autres aventuriers. Sauf mention contraire, toute action citadine correspond à une action personnelle. Un aventurier peut effectuer une même action citadine plusieurs fois en utilisant plusieurs actions, à l'exception de la grand-place, qui n'est utilisable qu'une fois par rencontre et par aventurier.

- **Actions de groupe :** leur intitulé est suivi du mot « groupe » (certaines étapes de quête requièrent elles aussi que le groupe entreprenne une action citadine de groupe). Ces actions doivent être entreprises collectivement : chaque aventurier doit contribuer en dépensant l'une de ses actions citadines.

Lieux d'une ville

Les villes peuvent comporter les lieux décrits ci-après. Si l'un d'entre eux est estompé et/ou indiqué comme fermé, il n'est pas disponible et les actions qui en dépendent ne peuvent donc pas être entreprises. Des règles spécifiques encadrent l'interaction des aventuriers avec chaque lieu.

1. **Commerce :** ce lieu propose une sélection d'objets que les aventuriers peuvent ajouter à leurs inventaires (cf. Cartes Objet, page 28). La section Commerce d'une ville indique le nombre total de cartes Objet commun et de cartes Objet légendaire piochées et disponibles pendant cette rencontre. Lorsqu'un aventurier se rend dans ce lieu, il peut prendre 1 des cartes piochées. À la fin de la rencontre, toutes les cartes Objet face visible restantes sont défaussées.

2. **Entraîneurs :** ce lieu permet aux aventuriers d'apprendre de nouvelles lignes de compétences en fonction des pions disponibles. Le livret de quêtes spécifie combien de pions sont piochés et à quelles constellations ils peuvent appartenir (cf. Lignes de compétences, page 22).

3. **Auberge :** lorsqu'un aventurier se rend dans une auberge, il récupère la totalité de ses PV, retire de sa piste de repos toute la fatigue (légère et extrême) ainsi que tous les dés d'état, et récupère tous ses dés de compétence épuisés et drainés.

4. **Panneau de quêtes :** lorsqu'un aventurier se rend dans ce lieu, il pioche 2 cartes Quête secondaire et peut en accepter 1 au nom du groupe, ou refuser les 2. La ou les cartes non choisies sont défaussées. Les quêtes secondaires sont présentées plus en détail page 48.

5. **Kiosque de guilde :** ce lieu permet à un aventurier d'utiliser l'action citadine de sa guilde, décrite sur la carte Guilde choisie pendant la mise en place du jeu.

6. **Grand-place :** lorsqu'un aventurier visite ce lieu, il peut déclencher la capacité qui y est décrite. Chaque aventurier peut s'y rendre une seule fois par rencontre citadine. Notez que certaines capacités peuvent être des actions de groupe et donc impliquer tous les aventuriers.

7. **Atelier d'alchimie :** ce lieu permet à un aventurier de remplir 1 vide. Les potions et autres sous-types d'objets sont présentés page 29.



Page de Lilmoth dans le livret de quêtes du Marais Noir

Exemple : rencontre citadine

Le groupe résout sa rencontre citadine à Lilmoth. Théo et Loreleï se réfèrent à la page adéquate du livret de quêtes pour la mettre en place.

1. L'effet citadin de Lilmoth, Routes commerciales de la Baie d'Oliis, ne se déclenche pas au début de la rencontre : il affectera tout aventurier qui se rend dans le commerce de la ville (voir plus bas).

2. Les joueurs révèlent les cartes Objet du lieu Commerce et piochent les pions de lignes de compétences pour le lieu Entraîneurs.

a. Le commerce de Lilmoth propose 6 objets communs et 0 objet légendaire. Les joueurs piochent 6 cartes Objet Commun : Bâton de foudre en chêne (), Salade de melon de Bravil (), Marteau en acier (), Vieux gruau d'orphelin aldmeri (), Tonique d'empestecorne () et Élan de Pâlegivre ().

b. L'entraîneur de Lilmoth propose 5 lignes de compétences. Les joueurs piochent donc 5 pions dans le sac des entraîneurs et les placent près du livret de quêtes : Acrobaties, Invocation daedrique, Armure lourde, Rétablissement lumineux et Ombre.

3. À ce stade, les aventuriers sont censés résoudre les quêtes secondaires qu'ils sont en mesure d'accomplir, mais ils n'en ont aucune pour le moment.

Une fois la rencontre mise en place, chaque aventurier bénéficie de 2 actions citadines.

- Aucun des aventuriers n'utilise d'action personnelle pour se rendre à l'auberge.
- La carte Guilde du groupe, Indomptables, accorde à chaque aventurier l'action citadine Gages : celle-ci offre la possibilité de défausser tous les objets du commerce et d'en piocher d'autres avant de prendre celui de son choix dans la nouvelle sélection. Toutefois, les deux aventuriers apprécient la sélection actuelle et aucun n'utilise cette action.
- Théo souhaite accéder aux compétences de soin. Il utilise donc sa première action pour rendre visite à l'entraîneur et prendre le pion de la ligne Rétablissement lumineux, qu'il insère tout à droite de sa quatrième rangée.
- Loreleï estime que la ligne de compétences Ombre fonctionnerait bien avec sa ligne Une main et un bouclier, notamment en raison de sa stat Vigueur relativement élevée. Elle rend donc visite elle aussi à l'entraîneur pour ajouter le pion choisi tout à droite de sa troisième rangée.
- Théo utilise sa seconde action pour se rendre dans le commerce, où sont proposées de nombreuses cartes Objet commun. Heureusement, l'effet citadin de Lilmoth, Routes commerciales de la Baie d'Oliis, indique que lorsqu'un aventurier achète un objet, il peut prendre 2 cartes au lieu d'une. Théo choisit de prendre les cartes Bâton de foudre en chêne et Salade de melon de Bravil. Il pose ces deux objets dans ses emplacements accessibles encore disponibles.
- Loreleï décide de se rendre au panneau de quête. Elle pioche les 2 premières cartes du paquet Quête secondaire : Les forces obscures de l'avidité et Le bandit prodigue. Les joueurs lisent les deux cartes et jugent la première plus simple à accomplir, puisqu'ils se trouvent déjà près du site conflictuel () le plus au sud du Marais Noir. Loreleï accepte cette quête secondaire au nom du groupe, prend cette carte et défausse l'autre.

Chaque aventurier ayant effectué ses 2 actions citadines, la phase de Rencontre s'achève. Le groupe peut passer à la phase de Récompense.

Tests sociaux

Certaines rencontres offrent au groupe l'opportunité de résoudre un test social afin d'accéder à des choix autrement inaccessibles ou bien de gagner des récompenses supplémentaires. Si le groupe réussit un test social, il gagne les bénéfices indiqués. En cas d'échec, le choix associé ne peut plus être sélectionné ou la récompense supplémentaire n'est pas gagnée. Chaque test social ne peut être tenté qu'une seule fois.

Niveau de difficulté

Un test social ne peut être effectué que lors d'une rencontre dont le texte propose spécifiquement ce choix. Son niveau de difficulté y est indiqué entre parenthèses : il se base généralement sur une valeur fixe qui est soit multipliée avec le nombre d'aventuriers (), soit ajoutée à ce dernier.

Déroulement d'un test social

1. Rassemblez et lancez vos dés : les aventuriers dotés des dés de compétence adaptés (généralement Éloquence) peuvent choisir puis lancer des dés disponibles capables de les aider dans le test social.

2. Dépensez de la ténacité : chaque aventurier peut choisir de dépenser n'importe quelle quantité de sa ténacité. Le groupe peut débattre d'une telle décision, mais chaque aventurier doit ensuite s'engager à dépenser de sa propre ténacité.

3. Résolvez la tentative : additionnez les résultats de tous les lancers de dés et la ténacité dépensée par le groupe. Si ce total est supérieur ou égal au niveau de difficulté, le groupe réussit le test et gagne le bénéfice mentionné en plus de l'issue du choix. Dans le cas contraire, le test se solde par un échec et le groupe résout l'issue du choix tel que décrit dans le texte. Dans un cas comme dans l'autre, tous les dés de compétence lancés lors du test social sont épuisés.

Exemple : test social

Le groupe déclenche la rencontre de la quête secondaire Les forces obscures de l'avidité et remporte la rixe qui en découle. Les aventuriers souhaitent à présent essayer d'escroquer le mage : ce choix inclut un test social qui, en cas de succès, permet à 1 aventurier de gagner l'✦ Glyphe de vigueur (en plus de la récompense du choix).

1. Le groupe décide de tenter le test social, qui présente un niveau de difficulté de +3. Le groupe étant composé de 2 aventuriers, cette valeur est de 5. Théo possède 3 ténacités et Loreleï 1. Même mises en commun, leurs ténacités ne suffiront pas pour réussir le test.

2. Toutefois, Loreleï a appris la ligne Éloquence et a 1 dé Présence intimidante disponible. La capacité de cette ligne de compétences permet à n'importe quel dé de cette dernière d'être lancé pendant un test social afin d'ajouter son résultat au total du groupe. Elle décide de lancer son dé (ce qui doit se faire avant que les aventuriers ne dépensent de la ténacité) et obtient l'un de ses résultats ❶.

3. Une fois ce résultat obtenu, chaque aventurier décide de dépenser toute sa ténacité disponible pour un total de 4. Avec le résultat du dé de Loreleï le groupe obtient donc un résultat total de 5, autrement dit la valeur exacte du niveau de difficulté, ce qui leur permet de réussir le test social. Loreleï doit aussi épuiser le dé qu'elle a lancé, comme mentionné dans les règles des tests sociaux. Ayant ainsi résolu à la fois la tentative du test et le choix de la rencontre, le groupe gagne le Glyphe de vigueur et choisit de le confier à Théo.



Phase de Récompense

Le groupe gagne les récompenses de la rencontre qu'il a résolue durant la phase précédente. Ensuite, chaque joueur met à jour son aventurier en suivant, dans l'ordre, les étapes ci-dessous.

Si un choix comprend une récompense, celle-ci est indiquée par une icône ⊛ à droite de son intitulé ou au sein de son texte.

1. Gain de récompenses : gagnez toute l'XP ou autres récompenses promises pour la réussite de la rencontre (en cas d'échec, vous ne les gagnez pas). La valeur indiquée à côté de l'icône ⊛ est ajoutée par le chef de groupe au compteur d'XP. Chaque joueur ajoute également cette quantité à son total actuel d'XP disponible sur son tapis d'aventurier. Cette valeur peut être supérieure à 3 jusqu'à la fin de la phase de Récompense. Si c'est le cas, le joueur note le total pour lui-même et pourra dépenser de l'XP lors de l'étape 3 (Gain d'améliorations, ci-après).

- Certaines rencontres mentionnent un gain d'XP bonus. Celle-ci n'est pas ajoutée au compteur du groupe, mais s'ajoute à l'XP individuelle des aventuriers. Cette XP est toutefois dépensée et traitée de la même façon.
- Les récompenses en XP des éclats célestes d'antre sont gagnées après une rencontre avec un objectif Découvrir, et ce même si ladite rencontre se solde par un échec. Le groupe ne doit toutefois pas être défait. Les éclats célestes sont présentés plus en détail dans la section consacrée aux antres, page 78.
- Si vous gagnez d'autres récompenses (comme des cartes Objet ou des améliorations), suivez les instructions de la rencontre. En cas de gain d'amélioration, celle-ci est ajoutée au tapis de chaque aventurier concerné pendant cette étape.
- Si le pion du groupe se trouve sur un site instable (✲) et si les aventuriers ont terminé une rencontre provinciale (paisible ou conflictuelle) ou une rencontre citadine Caravane itinérante, chaque aventurier gagne 2 ténacités en cas de succès comme en cas d'échec.
- Si le groupe gagne un élément spécial, comme un mot-clé de quête ou l'accès à une ville fermée, notez-le dans le journal de campagne.

2. Désapprendre : chaque aventurier peut désapprendre et retirer des pions de stat, dés ou lignes de compétences afin de libérer de la place pour de futures améliorations, et ce sans payer d'XP.

- Si vous choisissez de désapprendre une ligne de compétences, tous ses dés sont supprimés. Vous ne récupérez **pas** l'XP dépensée sur ces améliorations. Les lignes et dés de compétence que vous désapprenez peuvent être ajoutés à nouveau grâce aux entraîneurs et à la dépense d'XP.
- Si vous choisissez de désapprendre un ou plusieurs dés d'une ligne de compétences, comblez les vides ainsi créés en faisant glisser les dés restants vers le pion Attribut correspondant (afin que les emplacements les plus éloignés soient libres et qu'aucun trou ne subsiste entre les dés d'une même ligne).
- La stat Magie peut être désapprise, mais **pas** les stats Santé et Vigueur, **ni** la ligne de compétences Combat. Vous pouvez toutefois désapprendre leurs pions de stat carrés et les dés de Combat.

3. Gain d'améliorations : chaque aventurier peut dépenser de l'XP afin de gagner des améliorations (cf. page 31). La quantité d'XP mise de côté par un aventurier ne peut pas excéder 3. À la fin de la phase de Récompense, chaque point d'XP non dépensé excédant cette limite augmente votre ténacité de 1, jusqu'au maximum de la jauge (cf. Ténacité, page 25). Chaque aventurier peut dépenser de l'XP afin de gagner des améliorations ou de compléter d'autres améliorations gagnées grâce aux récompenses de cette rencontre. L'XP mise de côté peut être dépensée, qu'elle ait été gagnée lors de cette rencontre ou de rencontres précédentes.

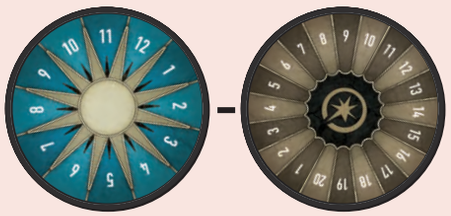
4. Suivi des quêtes : si besoin, notez dans le journal de campagne tout progrès effectué dans la réalisation des quêtes du groupe. Vous pouvez par exemple tenir le compte des rencontres.



Exemple : phase de Récompense (Jour 2)

Après avoir résolu la rencontre du Jour 2, les aventuriers passent à la phase de Récompense.

1. Le groupe gagne sa récompense pour la réussite de la rencontre. Le choix fait par les aventuriers leur permet de gagner 2 XP qu'ils ajoutent au compteur d'XP dont le total passe de 2 à 4. Chaque aventurier ajuste également la position du marqueur d'XP de son tapis afin d'indiquer qu'il a 2 XP disponibles.



L'XP du groupe passe de 2 à 4.

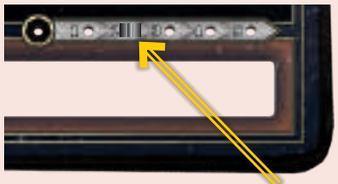


Gain d'XP de Théo

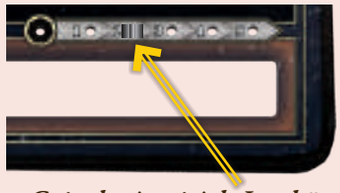


Gain d'XP de Loreleï

2. Le groupe a résolu la rencontre sur un site instable (✲) du plan de province. Pour cette raison, chaque aventurier gagne 2 ténacités en récompense. Chacun ajuste la position de son marqueur de ténacité.



Gain de ténacité de Théo



Gain de ténacité de Loreleï

3. Chaque aventurier décide ensuite individuellement s'il souhaite désapprendre certaines de ses stats et/ou compétences. La partie ayant commencé il y a peu, aucun des deux ne choisit cette option.

4. Toujours individuellement, chacun gagne ses améliorations et dépense son XP.

a. Théo dépense 1 XP pour ajouter 1 dé de compétence Purge (compétence de niveau 1) à sa ligne Rétablissement lumineux. Le pion Attribut de cette ligne se situant côté droit, le coût en XP pour ajouter ce dé dans la case libre la plus à droite de cette rangée est fixé par le chiffre dans la case noire en haut de la colonne correspondante. Théo dépense ensuite 1 XP supplémentaire afin d'ajouter un dé de compétence Prière hâtive (l'autre compétence de niveau 1 pour la ligne Rétablissement lumineux). Théo a dépensé toute l'XP de sa jauge et place donc son marqueur sur 0.

b. Loreleï dépense 2 XP afin d'ajouter 1 dé de compétence Cape d'Ombres et 1 dé de compétence Ombres rafraîchissantes (toutes deux des compétences de niveau 1) à sa ligne Ombre. Comme ci-dessus, chacune de ces améliorations coûte 1 XP (indiqué par les chiffres en haut de la colonne où chaque dé est placé). Loreleï place ensuite son marqueur d'XP sur 0.



Tapis d'aventurier de Théo après les récompenses



Tapis d'aventurier de Loreleï après les récompenses

5. Enfin, si l'étape de quête actuelle requiert que les joueurs notent la progression de la quête après à cette rencontre, ils le font. Ce n'est pas le cas de leur étape de quête actuelle, aussi les aventuriers sautent-ils cette étape. La phase de Récompense prend fin.

Phase de Fin de journée

Cette phase se divise en 2 parties. Tout d'abord, l'activation de tout effet de province sur le plan de province doit être résolue. Le groupe prend ensuite un moment pour se reposer et peut échanger des objets.

1. Activation de l'effet de province : les provinces ont des effets à résoudre pendant la phase de Fin de journée. Le livret de quêtes vous en apprendra plus sur chacun d'entre eux. Si des informations sont indiquées par des pions sur le plan de province et/ou sur des tableaux au bord de celui-ci, vérifiez si vous devez les activer en suivant les étapes ci-dessous, dans l'ordre.

- Consultez l'icône au bas de la face Choix de la carte Rencontre provinciale **paisible** actuelle (si vous n'avez pas pioché de carte de ce type pendant la **phase de Province**, piochez-en une maintenant), puis reportez-vous à la légende figurant dans la section Mécanismes de province du livret de quêtes. Si l'icône indique qu'un effet de province est déclenché, résolvez son activation en suivant les règles fournies. Certaines cartes n'ont pas d'icône ; leur effet est lui aussi expliqué dans la légende. Si la carte présente plusieurs icônes, résolvez l'effet de chacune dans leur sens de lecture (à partir de la gauche).

- Défaussez ou replacez à la fin du paquet la/les carte(s) Rencontre provinciale actuelle(s). Si le groupe a résolu la rencontre d'une carte pendant la **phase de Rencontre**, défaussez-la. S'il a pioché une carte paisible pour cette phase (afin de résoudre l'icône de province), replacez-la à la fin du paquet.

2. Accalmie : pendant cette étape, les aventuriers récupèrent des PV, retirent des dés de leur piste de Repos et peuvent échanger des objets les uns avec les autres. ***Important :*** lorsque vous jouez en mode Expert, l'un des aventuriers doit défausser un objet pour résoudre cette étape. Si l'objet défaussé est un , l'aventurier peut résoudre les effets de celui-ci avant de le défausser (si tant est que la situation s'y prête).

- Chaque aventurier récupère des PV en fonction du degré de difficulté choisi pour la partie, y compris les aventuriers défaits qui reprennent connaissance lorsque leurs PV dépassent 0 (cf. Degrés de difficulté, page 13, et Aventuriers défaits, page 67).
  - **Apprenti :** récupérez 2 PV.
  - **Pro et Expert :** récupérez 1 PV.
- Chaque aventurier choisit et retire de sa piste de Repos un nombre de dés déterminé par le degré de difficulté du jeu. Les dés peuvent être de n'importe quel type et se trouver n'importe où sur la piste de Repos. Il ne s'agit pas d'une étape Récupération : la stat Repos n'a aucun impact sur l'étape Accalmie.
  - **Apprenti :** retirez 2 dés.
  - **Pro et Expert :** retirez 1 dé. La piste de Repos et la stat Repos sont présentées plus en détail page 23.
- Les aventuriers peuvent échanger entre eux autant de leurs cartes Objet qu'ils le souhaitent. Chacun peut aussi défausser des objets ou les déplacer entre son sac et ses emplacements accessibles.
- Déclenchez tout effet de fin de journée, comme le Soutien de la guilde (cf. page 51).

La journée s'achève ! Commencez la suivante avec la phase de Début de journée.

Exemple : phase de Fin de journée (Jour 2)

Après la phase de Récompense, les joueurs concluent le Jour 2.

1. Au début de cette phase de Fin de journée, le groupe doit à nouveau activer l'effet de province. Comme les aventuriers viennent de mener une Rencontre provinciale paisible, ils observent la carte Recoller les morceaux qu'ils ont piochée : sa face Choix présente l'icône . Le groupe règle donc la jauge météo du Marais Noir sur Soleil, ce qui lui confère une valeur de Voyage de base de 3 cases pour la prochaine journée. Étant donné qu'ils ont déjà résolu la carte Rencontre provinciale, ils la placent dans la défausse (au lieu de la remettre en dessous du paquet).

2. En temps normal, le groupe devrait maintenant passer à l'étape Accalmie, mais le choix de la rencontre leur impose de la sauter. S'ils avaient opté pour le degré de difficulté Pro, chaque aventurier aurait dû récupérer 1 PV et retirer 1 dé de son choix de sa piste de Repos ; ce n'est pas leur cas.

a. L'aventurière de Théo n'a plus que 2 PV. Il conserve la fatigue légère qu'il a accepté de subir pour Voyager plus longtemps durant cette journée.

b. L'aventurière de Loreleï possède encore 3 PV. Elle conserve elle aussi la fatigue légère qu'elle a consenti à subir.

L'étape Accalmie ayant été sautée, aucun des deux ne peut échanger d'objet et le Jour 2 prend fin.





L'icône au bas de la carte impose de régler la jauge météo sur Soleil.

Voyage des PNJ

Certaines règles ou quêtes spécifiques à une province ajoutent des pions de PNJ sur le plan (cf. Pions Province, page 35). Généralement, les pions de PNJ doivent suivre une orientation précise ou avancer vers un élément donné du plan. Lorsqu'un tel pion est déplacé, il doit avancer d'un certain nombre de cases adjacentes selon la manière indiquée dans le texte, et en suivant la route la plus directe possible (cf. Définitions du vocabulaire de plan page 58). Le pion utilise autant de sa valeur de Voyage que possible, à moins qu'il puisse atteindre sa destination sans en arriver à bout. S'il a le choix entre plusieurs itinéraires, le groupe décide lequel il emprunte.

- En l'absence d'itinéraire valide au moment où un PNJ doit Voyager, celui-ci ne se déplace pas. S'il doit avancer dans une direction spécifique alors qu'il n'y a pas de case adjacente dans ce sens (au bord du plan par exemple), le pion s'arrête là.

- Lorsqu'une règle ou une quête place un pion de PNJ sur le plan sans spécifier de case en particulier (ou si plusieurs cases sont valides), le groupe choisit.

Quêtes

Les quêtes sont les objectifs que votre groupe doit atteindre. Celles que les aventuriers ont acceptées mais qu'ils n'ont encore ni accomplies ni défaussées sont dites actives.

Il existe 2 types de quêtes : les quêtes de guilde et les quêtes secondaires.

Carte Guilde



Recto : description de la guilde. Verso : capacité du kiosque de guilde, à utiliser avec une action citadine (cf. page 39).

Quêtes de guilde

Votre groupe ne peut avoir qu'une seule quête de guilde active à la fois et celle-ci définit la quête principale du groupe pour la session. Si les aventuriers ne parviennent pas à l'accomplir avant la fin du Jour 12, ou s'ils ratent la moindre de ses étapes de quête (cf. plus loin), ils échouent à atteindre l'objectif de la session, ce qui met fin à la fois à celle-ci et à la campagne (cf. Campagnes, page 49).

Les quêtes de guilde sont spécifiques à chaque province de Tamriel. Elles mettent fréquemment en avant une ou plusieurs unités de quête : des unités uniques et puissantes que vous devrez trouver puis défaire ou aider afin d'accomplir la quête et la session (cf. Unités de quête, page 54).

Les étapes de la quête de guilde sont présentées dans le livret de quêtes de la province concernée. La guilde de votre groupe est représentée par sa carte Guilde et son icône. Chaque carte Guilde définit également une capacité que les aventuriers peuvent utiliser en tant qu'action lors des rencontres citadines (cf. Carte de Guilde, ci-dessus, et Actions citadines, page 39).

Une fois par campagne, le groupe peut faire appel à sa guilde afin d'obtenir une assistance soudaine et spectaculaire pendant une bataille, ou encore pour voyager plus rapidement sur le plan de province (cf. Soutien de la guilde, page 51).

Étapes d'une quête

Les quêtes de guilde se divisent en plusieurs étapes décrites dans leur livret de quêtes. Vous devrez les accomplir une par une en suivant les instructions données. Sauf mention contraire, les joueurs ne doivent **pas** lire les étapes futures. Chaque étape présente un code composé d'une lettre et d'un nombre permettant d'identifier sa position dans le livret de quêtes. Les joueurs doivent suivre l'ordre alphabétique en commençant avec l'étape A. Le groupe valide une étape de quête à la **fin d'une phase de Rencontre** au cours de laquelle les objectifs ont été atteints. Dans le cas contraire, l'étape est un échec (sauf si la quête indique un autre moment).

Lorsque l'étape actuelle est validée, le groupe passe à la prochaine en suivant les instructions et en portant attention à ses spécificités. L'étape finale d'une quête est nommée Épilogue. Elle ne déclenche pas de rencontre, mais permet de mettre un point final à l'histoire de la quête et de donner au groupe un mot-clé qui pourra lui servir au cours d'une session ultérieure. Les mots-clés de quête n'ont pas de règles intrinsèques, mais ils peuvent affecter les choix disponibles au sein de futures quêtes, ainsi que les conditions du dénouement de la campagne. Les étapes Épilogue déterminent également les choix disponibles pour la prochaine quête de guilde. Les campagnes sont présentées plus en détail pages 49 et 50.

Sauf mention contraire, si la rencontre d'une étape de quête se solde par un échec, le groupe ne parvient pas à mener à bout cette étape, que l'issue soit pacifique ou belliqueuse. L'étape de quête indique si une rencontre de quête pacifique ou belliqueuse peut se solder par un échec sans que la quête tout entière soit compromise. En cas d'échec, la session et la campagne prennent fin (cf. Terminer la session, page 48, et Échec de la campagne, page 50).

Tant qu'une quête de guilde est active, gardez le livret de quêtes ouvert à la page de l'étape actuelle ou bien utilisez un marque-page afin d'y accéder facilement.

Étapes liées

Certaines étapes de quête sont directement liées à l'étape qui les précède et doivent être validées au cours de la même journée. Le cas échéant, les instructions de l'étape indiquent que sa rencontre doit être déclenchée immédiatement après l'accomplissement de l'étape actuelle et expliquent comment cela affecte les phases de la journée en cours (la phase de Récompense peut par exemple être reportée).

Présentation d'une carte Quête secondaire

1. Code de l'étape : inclut une lettre et un nombre composé de deux chiffres. La lettre correspond à la position de l'étape dans la quête, en fonction de l'ordre alphabétique. Le nombre sert d'identifiant unique pour l'étape au sein de son livret de quêtes. Sous le premier code d'étape de chaque quête, vous trouverez également un niveau de complexité.

2. Titre de la quête

3. Guilde : nom de la guilde à l'origine de la quête.

4. Aperçu de la session : apparaît dans le texte de la première étape d'une quête afin de présenter brièvement ce à quoi les joueurs peuvent s'attendre.

5. Narration : ce texte décrit les personnages et la situation de l'étape.

6. Site de départ : indiqué dans la première étape. Une fois la quête choisie, le pion du groupe est placé sur la case de la ville concernée sur le plan de province.

7. Instructions de mise en place spécifique : détaille toute particularité de mise en place nécessaire pour l'étape de quête, y compris la localisation des pions de PNJ sur le plan et le nom des unités de quête, des cartes Objet ou d'autres éléments spécifiques devant être mis de côté.

8. Objectif de la quête : présente les instructions particulières ou les choix pouvant être effectués afin de valider l'étape actuelle. Vous y trouverez aussi les potentielles règles additionnelles ou conséquences possibles pour cette étape. Si le texte mentionne le moindre type de bataille (rixe, antre ou donjon), cette rencontre de quête est résolue en suivant les règles de celui-ci (cf. page 54).
***Note :** la partie Objectif de quête inclut également une recommandation concernant le jour auquel cet objectif devrait être atteint. Il ne s'agit pas d'une obligation, mais si le groupe dépasse cette date, le succès de la quête pourrait être compromis.*

9. Effets de l'étape en cours : décrit les règles ou effets en cours pendant que le groupe tente de valider l'étape actuelle. Ces effets sont actifs même en dehors des rencontres de la quête et ne prendront fin qu'une fois que le groupe aura terminé l'étape et sera passé à la suivante.

10. Récompenses : indique la récompense en XP (✪) gagnée par le groupe une fois l'étape réussie.

11. Schéma de mise en place du plan de bataille : si l'étape aboutit sur une rixe, le schéma de celle-ci est présenté ici (cf. Mise en place d'une rixe, page 71). Si plusieurs choix de cette étape mènent à une rixe, le schéma s'applique à chacun d'entre eux.

12. Informations sur la bataille : si l'étape inclut une bataille, cet encadré indique l'objectif de bataille ainsi que les modificateurs de défi, s'il y en a (cf. Mise en place d'une rixe, page 71, et Objectifs de bataille, page 86).





Quêtes secondaires

Le plus souvent, vous choisissez ces quêtes sur le panneau prévu à cet effet dans les villes. Indépendantes des quêtes de guilde, il s'agit d'opportunités optionnelles d'obtenir des récompenses. Chacune d'entre elles présente ses propres conditions de réalisation et se voit accomplie par le groupe à la fin d'une phase de Rencontre si les membres ont pu remplir toutes ses conditions (à moins que la quête indique un autre moment).

Bien que les aventuriers puissent choisir individuellement des quêtes secondaires, celles qui deviennent actives sont communes à tous les joueurs. Le groupe peut gérer jusqu'à 4 quêtes secondaires actives simultanément. S'il a la possibilité de gagner une quête secondaire alors qu'il a déjà atteint ce nombre maximal, il doit soit défausser l'une de ses quêtes secondaires actives, soit celle qu'il aurait pu gagner. En outre, les aventuriers peuvent choisir de défausser une ou plusieurs quêtes secondaires à n'importe quel moment.

Sauf mention contraire, le fait de ne pas accomplir une quête active n'impose pas de pénalité. Autrement dit, si vous ne pouvez pas répondre aux conditions nécessaires à la réalisation d'une quête secondaire, vous ne pouvez pas l'accomplir, mais il vous est possible de conserver sa carte jusqu'à la fin de la session.

Les quêtes secondaires ne sont pas spécifiques à une seule province, mais elles font souvent référence à des éléments du plan, comme les sites qui jalonnent Tamriel (cf. Plan de province, page 35).

Terminer la session

Une session prend fin lorsque la quête de guilde du groupe se solde par un succès ou un échec. En cas de succès, effectuez la phase de Récompense de la journée, mais sautez celle de Fin de journée. À la place, suivez les étapes décrites dans la section Fin de session : succès (cf. page 49) afin de préserver le jeu en l'état pour la prochaine session de la campagne.

Si vous menez à bien la quête de guilde de votre deuxième session, vous pouvez commencer le dénouement de la campagne lors de la prochaine session. Il vous faudra réussir la quête de cette troisième session afin de gagner la campagne (cf. Campagnes, page 49, et Dénouement, page 51).

Si vous ne parvenez pas à mener à bien l'une des étapes de votre quête de guilde ou si vous n'avez pas accompli cette dernière avant la fin de la session (qui correspond à la fin du Jour 12), la quête se solde par un échec, ce qui met fin à la fois à la session et à la campagne.

Présentation d'une carte Quête secondaire

1. **Titre**
2. **Narration :** ce texte décrit les personnages et situations de cette quête.
3. **Instructions :** ce texte présente les instructions spécifiques à cette quête, comme la mise en place et le déclencheur de la rencontre.
4. **Schéma de mise en place de la rixe :** si la quête conduit à une bataille de type Rixe, le schéma de mise en place sera positionné ici (cf. Mise en place d'une rixe, page 71).
5. **Informations sur la bataille :** si la quête entraîne une bataille, cette partie présente l'objectif de bataille et toutes autres conditions spécifiques (cf. Objectifs de bataille, page 86).
6. **Accomplissement et Récompenses :** ce texte détaille les différents choix disponibles pour l'accomplissement de la quête ainsi que les récompenses à gagner. Notez que cette partie n'est pas toujours distincte des instructions.
7. **Numéro de la carte.**



Face *Dos*



Journal de campagne

Pendant sa progression, le groupe utilise son journal de campagne pour noter toutes les informations ne pouvant pas figurer sur les tapis d'aventurier. Cette unique feuille accueille les notes des joueurs à propos des événements de chaque session afin qu'ils puissent s'y référer plus tard, en particulier au début des futures sessions. Vous pouvez télécharger et imprimer des journaux de campagne supplémentaires depuis le site luckyduckgames.com/fr.

Campagnes

The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère est conçu pour prendre la forme d'une campagne divisée en 3 sessions de jeu. Une session prend fin une fois que le groupe a réussi ou échoué à accomplir sa quête de guilde. Les règles permettant de lier les sessions entre elles sont présentées plus loin.

Fin de session : succès

Lorsque le groupe réussit à mener à bien sa quête de guilde, les joueurs effectuent la phase de Récompense, sautent celle de Fin de journée, puis la session s'achève.

À la fin d'une session de campagne, les joueurs doivent noter leurs progrès et ranger le matériel de leurs aventuriers en suivant les étapes ci-dessous. Assurez-vous de l'avoir fait avant de ranger le reste du matériel. Respectez ces instructions même si vous passez immédiatement à la session suivante.

1. Le groupe lit l'étape Épilogue de sa quête de guilde, qui offre une conclusion et fournit les instructions pour le choix de la province et de la quête de la prochaine session. Ces informations varient en fonction de la session que le groupe vient de terminer.

- **Session 1 :** choisissez 1 des quêtes de guilde disponibles dans l'épilogue de cette session et remplissez la section Quête de la session 2 du journal de campagne. Ceci déterminera le plan de province ainsi que le livret de quêtes pour la prochaine session.
- **Session 2 :** lisez le texte de la session 2 qui introduit des informations sur le dénouement de la session 3. Ce dernier se déroule toujours dans la même province que la session 2.

2. Le chef de groupe note dans le journal de campagne toute autre information utile à propos de la session, y compris la valeur du compteur d'XP du groupe.

- Défaussez toutes les quêtes secondaires non accomplies.
- Défaussez toutes les cartes mises de côté qui comprennent des effets persistants (comme les cartes Rencontres provinciales) et barrez les effets persistants notés dans le journal de campagne. En effet, sauf mention contraire, ces effets ne durent que jusqu'à la fin de la session au cours de laquelle ils ont été ajoutés.

3. Chaque aventurier suit le processus ci-dessous.

- Rangez dans la réserve tous les jetons PV de votre aventurier, y compris les PV bonus. Il commencera la prochaine session avec l'entièreté de ses PV, mais aucun PV bonus. Récupérez tous vos dés de compétence et retirez tous les dés de fatigue et d'état de votre piste de Repos.
- Conservez votre XP mise de côté ainsi que votre stat Repos à leurs valeurs actuelles. Réinitialisez votre ténacité (qui tombe donc à 0).
- Maintenez votre fiche de classe sur sa face Maître si vous êtes monté en grade. Défaussez tout effet ou élément additionnel lié à la classe, comme la pile Nécrose du Nécromancien ou les compagnons du Gardien.
- Défaussez tous les objets vidés et les avec des jetons PV. Défaussez toute carte Objet active. Conservez toutes les autres cartes Objet.

4. Chaque joueur pose ses fiches et ses cartes sur son tapis d'aventurier et les place ensemble dans le rangement d'intersession prévu à cet effet.

- Si vous possédez un inventaire d'aventurier deluxe, vous pouvez ranger vos fiches et cartes dans cet accessoire, par-dessus votre tapis d'aventurier.
- Le chef de groupe range le journal de campagne avec le matériel de son aventurier.

5. Désassemblez les autres éléments de matériel et rangez-les à leur place en séparant les généraux de ceux qui sont spécifiques à une province ou à une quête.

Reprendre une campagne en cours

Nous avons veillé à ce que vous puissiez noter vos progrès et ranger le matériel entre les parties de sorte à faciliter le lancement de la session suivante.

Mise en place de la campagne

1. Choisissez un degré de difficulté : vous pouvez choisir un degré différent de celui des sessions précédentes (cf. Procédure de mise en place, page 13).

2. Préparez vos aventuriers : chaque joueur sort son tapis, ses fiches et ses cartes du rangement d'intersession (ou de son inventaire deluxe). Chaque aventurier commence la session avec son nombre maximal de PV, l'XP mise de côté qu'il détenait à la fin de la session précédente, 0 ténacité et tous ses dés de compétence dans ses rangées d'attribut. S'il était monté en grade, il place sa fiche de classe face Maître visible.

- Le chef de groupe de la session précédente place le journal de campagne et règle le compteur d'XP sur la position qu'il avait inscrite.

3. Mettez le reste du matériel en place : référez-vous à vos notes sur la dernière session dans le journal de campagne afin de déterminer la province ainsi que la quête de cette session. Pour le reste de cette procédure, référez-vous au livret de quêtes de la province (cf. Mise en place, page 12). Suivez les potentielles instructions supplémentaires pour la quête choisie ou le dénouement, puis la procédure normale de mise en place, mais laissez le compteur d'XP du groupe sur la position de la session précédente (le compteur de jour, quant à lui, est réglé sur 1). Choisissez un chef de groupe qui sera chargé de prendre des notes dans le journal de campagne pendant la session. Il écrira sur la même feuille que celle utilisée la session précédente.

Présentation du journal de campagne

Cette feuille est divisée en plusieurs parties permettant de noter toutes les informations importantes de chaque session de la campagne.

Recto

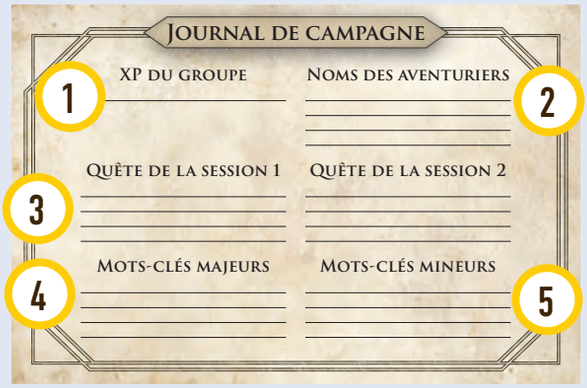
1. **XP du groupe :** valeur indiquée par le compteur d'XP du groupe à la fin de la session précédente.

2. **Noms des aventuriers :** chaque ligne accueille un nom d'aventurier (suivi de celui de son joueur, si vous le souhaitez).

3. **Quêtes de chaque session :** notez-y le titre de la quête de guilde pour chaque session, ainsi que les informations importantes qui s'y rapportent.

4. **Mots-clés majeurs :** partie dédiée aux mots-clés gagnés en accomplissant des quêtes de guilde (cf. Mots-clés de quête, ci-après).

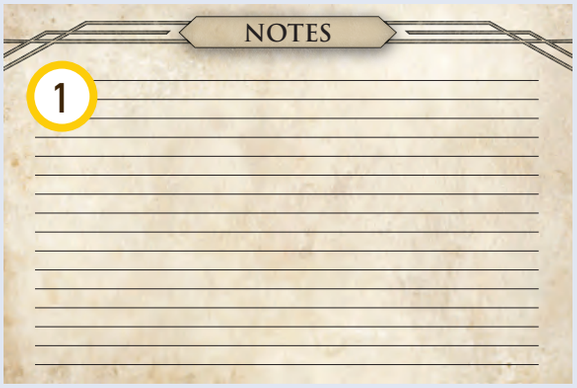
5. **Mots-clés mineurs :** partie consacrée aux mots-clés gagnés en accomplissant des quêtes secondaires ou par d'autres moyens.



Journal de campagne : recto

Verso

1. **Notes :** le verso de la fiche fournit assez de place pour vos notes sur les provinces, comme le nom des villes fermées ou des effets spécifiques. Vous pouvez également y consigner des informations sur la quête de votre session ou encore vos choix de province et de quête pour la prochaine session, en fonction de celle que vous venez de mener à bien.



Journal de campagne : verso

Échec de la campagne

Si vous échouez à mener à bien la quête de guilde d'une session (ou le dénouement d'une campagne), votre groupe a perdu à la fois la session et la campagne. Pour éviter une telle fin, les aventuriers ont la possibilité, une fois par campagne, de demander le soutien de leur guilde. Ils déclenchent ainsi une puissante capacité, capable par exemple de rallier les aventuriers pendant une bataille, ou de leur permettre de voyager rapidement sur le plan de province afin qu'ils arrivent à temps pour une rencontre cruciale (cf. Soutien de la guilde, page 51).

Si la campagne se solde par un échec, désassemblez les éléments de matériel et rangez-les comme décrit dans la section Fin de session : succès (cf. page 49). Et ne vous laissez pas abattre ! Rappelez-vous que les plus grands héros ont été forgés par leurs épreuves et que vous pouvez toujours commencer une nouvelle campagne quand vous le voulez ! ***The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère*** propose de très nombreuses quêtes de guilde dans les différentes provinces de Tamriel… d'autres aventures vous attendent !

Mots-clés de quête

Les quêtes de guilde, ainsi que plusieurs quêtes secondaires et rencontres, permettent au groupe de gagner un mot-clé de quête en cas de succès. Ces mots-clés n'ont pas de règles intrinsèques mais peuvent être cités dans les textes d'autres quêtes ou rencontres. Plus important encore, ils peuvent modifier le degré de difficulté du dénouement (comme expliqué plus loin). Pendant ce dernier, le texte de mise en place de chaque rencontre liste les mots-clés qui peuvent avoir un impact, et lequel. Le groupe compare les mots-clés gagnés à ceux listés et résout les effets concernés.

Il existe 2 types de mots-clés, présentés plus en détails ci-dessous.

Mots-clés majeurs

Gagnés en accomplissant une quête de guilde, ils confèrent un avantage pendant le dénouement de votre campagne. Vous ne pouvez gagner qu'un seul mot-clé majeur par session.

Important : si votre groupe utilise la capacité de soutien de la guilde pendant une session, il **doit** le noter dans la partie Mots-clés majeurs du journal et **ne peut pas** gagner ce type de mot-clé grâce à la quête de guilde de cette session.

Mots-clés mineurs

Ils sont gagnés via des quêtes secondaires ou d'autres rencontres. Ils peuvent avoir un impact positif ou négatif sur le dénouement, mais n'apparaîtront pas forcément lors de celui-ci. Les joueurs doivent garder cela en tête lorsqu'ils choisissent de chercher à obtenir des mots-clés mineurs. Leur nombre par session n'est pas limité et si un même mot-clé mineur est gagné plusieurs fois, vous devez tout de même le noter à nouveau dans le journal.

Soutien de la guilde

Lorsqu'il se trouve en grande difficulté, le groupe peut faire appel à sa guilde afin d'obtenir une aide précieuse.

Une fois par campagne, le groupe peut déclencher la capacité de soutien de sa guilde : soit au cours d'une bataille à la fin d'un round, soit pendant l'étape Accalmie de la phase de Fin de journée. Cet effet ne peut être déclenché que durant la session 1 ou 2, **jamais** pendant la quête de dénouement de la session 3.

Lorsque cette capacité est déclenchée, chaque aventurier (y compris ceux qui ont été défaits) récupère immédiatement tous ses PV, puis supprime toute sa fatigue, retire tous les dés d'état de sa piste de Repos et peut récupérer ses dés épuisés et drainés. Il pioche également 1 et 1 qu'il peut ajouter à son inventaire (en respectant les restrictions habituelles). En outre, selon le moment où il a déclenché le soutien de la guilde, le groupe gagne les avantages suivants.

- **Bataille :** le groupe peut régler le dé compteur de round sur la valeur de son choix ; les aventuriers défaits qui sont réanimés se déploient sur n'importe quelles cases libres.
- **Fin de journée :** le pion du groupe peut immédiatement être déplacé de 6 cases sur le plan de province.

Une fois l'effet résolu, le groupe doit ajouter le mot-clé « Soutien de la guilde » dans la partie Mots-clés majeurs du journal de campagne. Il ne pourra pas gagner le mot-clé de la quête de guilde de cette session.

Dénouement

La crise qui affecte actuellement Tamriel est si terrible qu'une seule session ne peut suffire à l'appréhender. Votre groupe ne peut passer au dénouement de la campagne qu'après avoir achevé deux sessions de jeu qui lui permettront de gagner suffisamment d'expérience et de renommée pour avoir une chance de contrecarrer la menace qui plane sur le continent tout entier.

Chaque province inclut ses propres règles de dénouement, que vous trouverez dans son livret de quêtes. Les quêtes de dénouement se distinguent des autres sur plusieurs points majeurs. Elles doivent être réalisées dans un temps bien plus court (leur échéance est mentionnée dans les règles) et donnent lieu à des sessions plus intenses, dans lesquelles les rencontres s'enchaînent sans véritable pause. Pour cette raison, elles n'utilisent pas le mécanisme de Voyage du groupe.

Mise en place d'un dénouement

Afin de commencer le dénouement, appliquez les étapes suivantes.

1. Lisez les règles de dénouement dans le livret de votre province et réinitialisez le compteur de jour en le réglant sur 1 (ou sur la valeur indiquée dans lesdites règles).

2. Mettez en place le plan de la province et suivez les instructions supplémentaires. Placez les pions sur les tableaux de cette province, comme la jauge météo du Marais Noir. **Ne positionnez pas** le pion du groupe sur le plan.

3. Référez-vous à la partie Dénouement du livret pour trouver votre première étape.

Phases d'un dénouement

Chaque jour que dure la quête de dénouement, les joueurs effectuent chacune des phases du jeu à quelques exceptions près, présentées ci-dessous.

- **Phase de Début de journée :** le groupe avance le compteur de jour mais n'a pas besoin de le comparer à la date d'échéance.
- **Phase de Province :** sautez l'étape Voyage du groupe ; la localisation du groupe n'est pas représentée par un pion sur le plan et les capacités en lien avec le Voyage sont ignorées. Pendant l'étape Déclenchement de rencontre, le groupe déclenche automatiquement la prochaine rencontre du dénouement dans l'ordre prévu.
- **Phase de Fin de journée :** sauf mention contraire, sautez l'étape Activation de l'effet de province. Pendant le dénouement, vous ne piochez pas de carte Rencontre provinciale.

Rencontres de dénouement

Chaque rencontre de dénouement est présentée avec le jour pendant lequel elle doit être résolue. Le groupe doit terminer chaque rencontre dans l'ordre imposé.

Lisez le texte de la rencontre de dénouement et effectuez les éventuels ajustements de mise en place requis. Ensuite, référez-vous à la partie Mots-clés de cette rencontre et résolvez les effets correspondant à ceux que votre groupe a gagnés avant ou pendant cette rencontre.

Victoire et défaite finales

Si votre groupe parvient à la fin du dénouement, vous remportez la campagne ! Vous avez mis fin à la crise et sauvé Tamriel de la destruction… du moins pour le moment. Si votre groupe échoue, soit après que tous les aventuriers ont été défaits soit parce que vous n'avez pas réussi à atteindre l'objectif d'une étape, votre campagne s'achève sur cet échec.