The Elder Scrolls®

LA TRAHISON DE LA DEUXIÈME ÈRE



Livre de règles

Version 1.0

Table des matières

Comment utiliser ce livre 10
Introduction 10
Présentation générale du jeu 10
Règles d'or 10
Mise en place 12
Procédure de mise en place 12
Choisir une quête initiale 13
Degrés de difficulté 13
Schéma de mise en place 14
Exemple : quête initiale 15
Codes des provinces 15
Règles pour les aventuriers 18
Présentation du tapis d'aventurier 18
Création d'un aventurier 19
Les peuples de Tamriel 19
Statistiques 19
Santé 20
PV bonus 20
Vigueur 20
Magie 20
Limites du matériel 21
Compétences 21
Lignes de compétences 22
Combat 22
Astuces : dés de compétence 22
Piste de Repos 23
Statistique Repos 23
Récupérer des dés 23
Fatigue 23
Emplacements actifs 24
Dés de fatigue dans des emplacements actifs 24
Fiche de race 24
Fiche de classe 25
Déclencher des capacités de classe 25
Ténacité 25
Exemple : création d'aventuriers 26
Inventaire 28
Cartes Objet 28
Sous-types d'objets 29
Traits des objets 29
Mots-clés des objets 29
Présentation d'une carte Objet 30
Améliorations 31
Augmenter un Attribut 31
Augmenter la statistique Repos 31
Augmenter la Ténacité 31
Monter en grade 31
Apprendre une ligne de compétences 31
Ajouter la stat Magie 31
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
Règles de bataille 54
Types de bataille 54
Ennemis 54
Unités de quête 54
Réserve d'ennemis 54

Présentation d'un jeton Ennemi 55
Difficulté de la RE en fin de session 56
Mise en place d'une bataille 57
Rounds de bataille 57
Déroulement d'un round 57
Définitions du vocabulaire de plan 58
Adjacent(e) 58
Le/la plus proche 58
Le/la plus éloignée 58
Impraticable 58
Occupée/libre 58
Portée 58
Visibilité 58
Cible 58
Vers 58
Se replier lors d'une bataille 59
Tours des aventuriers 59
Actions 59
Déplacement 59
Attaque 59
Résoudre les capacités de compétence 60
Lancer des dés de compétence en dehors d'une bataille .. 61
Astuces : résolution des résultats des dés 61
Capacité de classe 61
Explorer 61
Posture de combat 61
Exemple : tour d'aventurier 62
Éviter des dégâts 63
Exemple : évitement de dégâts 63
Dégâts : vocabulaire et types 63
Tours des ennemis 64
Déroulement d'un tour d'ennemi 64
Déplacement d'ennemi 64
Compétences d'ennemi 64
Exemple : tour d'ennemi 65
Unités défaites 67
Ennemis défaits 67
Aventuriers défaits 67
Défaite du groupe entier 67
États 67
Jetons Cache 68
Crochetage 68
Codes de crochetage 68
Déroulement d'un crochetage 69
Exemple : crochetage pour un objet commun 69
Exemple : crochetage pour un objet légendaire 70
Obstacles 70
Rixe 71
Réserve d'ennemis d'une rixe 71
Mise en place d'une rixe 71
Présentation d'un plan de rixe 71
Présentation d'une rencontre de type Rixe 72
Exemple : mise en place d'une rixe 73
Antre 74
Réserve d'ennemis d'un antre 74
Mise en place d'un antre 74
Exemple : mise en place d'un antre 74
Présentation d'un plan d'antre 75
Présentation d'une carte Antre 76
Exploration d'un antre 77
Cases explorables 77
Piocher des cartes et des tuiles 77
Éclats célestes 78
Gagner des éclats célestes 78
Exemple : exploration 79
Astuce : antres et espace sur la table de jeu 80
Pièges 80
Déroulement d'un piège 80
Donjon 80
Réserve d'ennemis d'un donjon 80
Présentation d'une rencontre de type Donjon 81
Mise en place d'un donjon 82
Exemple : mise en place d'un donjon 83
Objectifs de bataille 86
Fin d'une bataille 86
Rangement du matériel après une bataille 86
Précisions de règles 88
Lancer un D6 88
Défausser 88
Ordre de déclenchement des effets 88
Termes des capacités 88
Unités défaites sur les tuiles 88
Défaire des unités 88
Limites de capacité et d'action (« Gratuit ») 88
Restaurer/Récupérer des PV 89
Gagner des PV bonus 89
Placer et (se) déplacer 89
Persistant 89
Récupérer 89
Augmenter/réduire 89
Retirer des unités 89
Unités ciblables 89
Tour 89
Résultats de ténacité non standards 89
Exemple : gain de ténacité et de capacité 89
Ajustements temporaires de statistique 90
Gagner et perdre de la Santé (PV) 90
Arrondir 90
Relations entre unités 90
Ennemis 90
Groupe 90
Aventuriers 90
Compagnons 90
« Vous » 90
Tours des compagnons 91
Déroulement d'un tour de compagnon 91
Compétences de compagnon 91
Schéma d'explication des types d'unité 91
Rencontre d'introduction : Évasion de prison 92
Crédits 95
Index 96

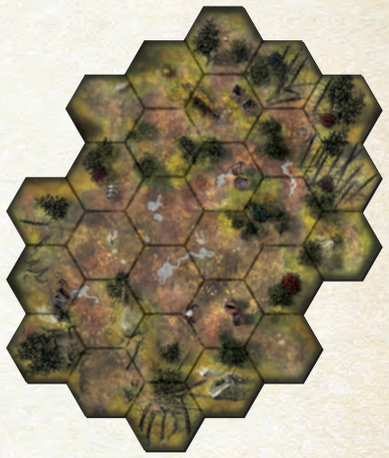
Matériel



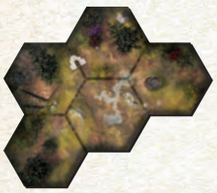
Tapis d'aventurier (x4)



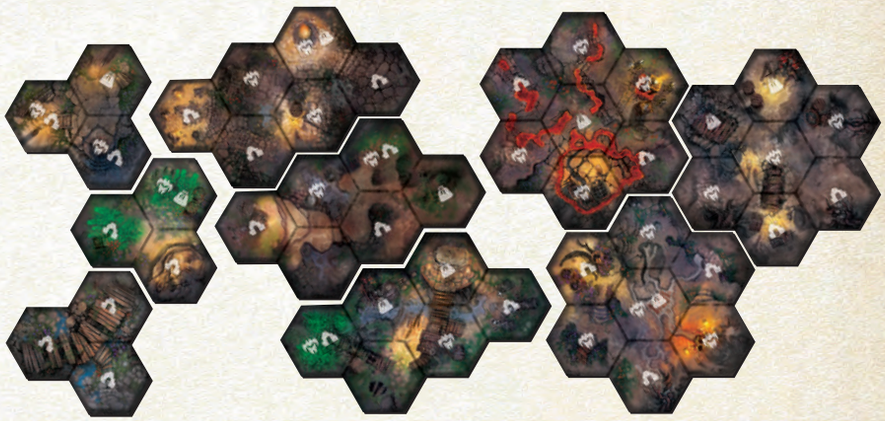
Tuile d'antre de 19 cases (x1)



Tuile de rixe recto verso (x1)



Tuile d'entrée (x1)



Tuiles d'antre de 3, 6 et 7 cases (x3 de chaque)



Marqueurs pour les tapis d'aventurier (x17)



Pions de statistique (x16 de chaque couleur : rouge, vert et bleu)



Plans de province recto verso (x3)



Fiches de référence (x2)



Jetons Aventurier
(x20)



Jetons Ennemi niveaux 1 & 5
(x25)



Jetons Ennemi niveaux 10 & 20
(x25)



Jetons Unité de quête
(x15)



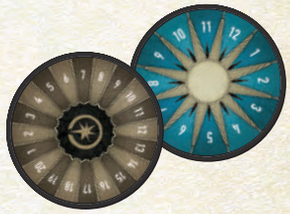
Jetons Compagnon
(x2)



Jeton Premier joueur
(x1)



Jetons Cache
(x6)



Compteurs de jour et d'XP
(x1 de chaque)



Jetons PV :
rouges (x80) et blancs (x10)



Pions Attribut :
de ligne de compétences (x20)
et de statistique (x16)



Pions Province
(x8)



Dés de compétence
(x88)



Dés de fatigue légère
(x20)



Dés de fatigue extrême
(x12)



Dés de compétence Combat
(x14)



Dés de Combat ennemis
(x6)



Dé compteur de round
(x1)



Dés d'état
(x12)



Dés de crochetage
(x3)



Dé d'instabilité
(x1)



Cartes Rencontre provinciale : générales (x20)



Cartes Rencontre provinciale : spécifiques à une province (x80)



Cartes Antre : générales (x7)



Cartes Antre : spécifiques à une province (x58)



Cartes Objet commun (x100)



Cartes Objet légendaire (x60)



Cartes Guilde (x9)



Cartes Quête secondaire (x30)



Intercalaires pour cartes (x5)



Fiches de ligne de compétences (x24)



Fiches de race (x20)



Fiches de classe (x15)



Livrets de quête (x5)



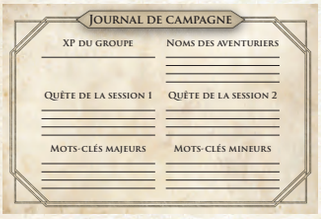
Guide de rangement (x1)



Tutoriel (x1)



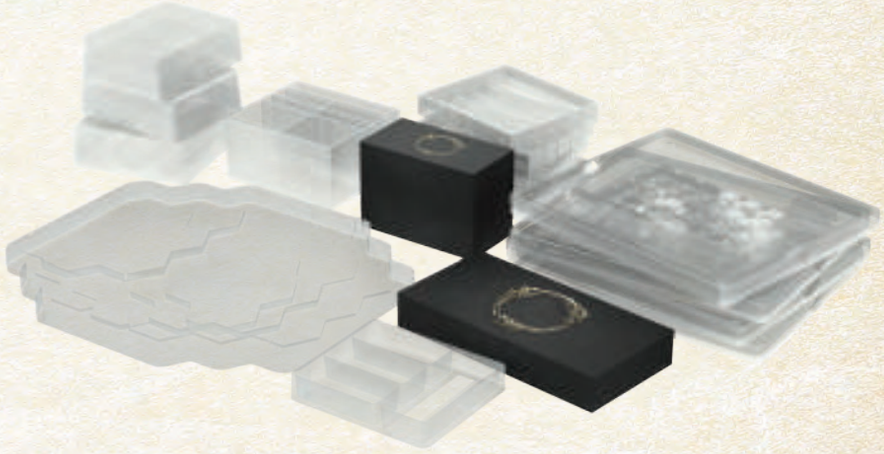
Ce livre de règles (x1)



Bloc Journal de campagne (x1)



Socle pour les compteurs de jour, d'XP et de round (x1)
Sacs de jetons Ennemi (x2)
Sac des entraîneurs (x1)



Inserts et éléments de rangement :
boîtiers à jetons (x3), boîtier à pions (x1), boîtiers à dés (x5), rangements d'intersession (x4), insert pour tuiles en néoprène (x1), présentoir à cartes (x1), boîte pour les cartes (x1) et boîte pour cartes longues (x1)

Note de localisation

Nombre d'entre vous ont déjà exploré l'univers de *The Elder Scrolls* grâce aux versions françaises des multiples jeux vidéo qui composent cette série. De l'un à l'autre, certains lieux, personnages et concepts ont toutefois reçu des traductions différentes : il nous a donc fallu faire des choix.

Bien que nous nous en soyons parfois éloignés pour des questions d'ergonomie ou de cohérence, c'est tout naturellement que nous avons décidé de baser notre traduction sur celle de *The Elder Scrolls Online*, qui est l'inspiration principale pour ce jeu de plateau.

Nous adressons un grand merci aux traducteurs qui nous ont précédés, mais aussi aux streamers francophones et aux encyclopédies en ligne consacrées à *The Elder Scrolls*, dont les efforts de compilation nous ont été d'une aide précieuse.

Nous espérons que notre travail saura offrir une continuité d'expérience à celles et ceux qui ont déjà foulé les terres de Tamriel, ou qui souhaiteront vivre une nouvelle aventure en ligne après avoir déjoué *La Trahison de la Deuxième Ère*.

L'équipe de localisation Lucky Duck Games

Comment utiliser ce livre & Introduction



Comment utiliser ce livre **10**
Introduction **10**
Présentation générale du jeu 10
Règles d'or 10

Comment utiliser ce livre

Ce livre présente les règles complètes de ***The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère***. Son organisation permet à la fois d'enseigner les concepts du jeu aux nouveaux joueurs et de permettre une navigation rapide en cas de question pendant une partie.

Les cadres bleus décorés de triangles contiennent des rappels de règles. Les cadres jaunes à angles pointus prodiguent quant à eux conseils et astuces. Enfin, les cadres rouges aux angles ornés de petits carrés vous proposent des exemples de situations que vous pourrez rencontrer en jeu.

Nombre de ces exemples se basent sur une présentation détaillée d'une première session. Vous en trouverez une version étoffée dans le livret Tutoriel, où ils ont été organisés dans l'ordre de déroulement de la session. Nous vous recommandons vivement d'utiliser le Tutoriel et de suivre ces exemples lors de votre première partie. Le tutoriel vous guidera pour la mise en place et vous permettra de vous familiariser avec le matériel du jeu, ainsi qu'avec ses différentes phases et mécanismes principaux.

À la fin de ce livre, un index détaillé regroupe les concepts clés du jeu.

Introduction

Bienvenue en Tamriel, un antique continent du monde de Nirn, qui regorge de peuples hauts en couleur, de cultures riches et d'antiques civilisations. Ces terres chargées d'histoires regorgent de promesses, de merveilles… mais aussi de conflits. Leur passé, leur présent et leur avenir s'écrivent et se réécrivent sans cesse dans de mystérieux textes prophétiques : les Parchemins des Anciens. Nul ne sait si ces écrits sibyllins façonnent le destin de chacun, ou nos actions les écrivent.

Ces questions n'intéressent que les érudits : vous préférez l'action. Que raconteront les annales à votre sujet ?

Votre histoire commence en des temps tumultueux, au cours de la Deuxième Ère de Tamriel. La guerre fait rage sur tout le continent : l'absence d'un pouvoir établi depuis la chute du Second Empire a engendré un conflit sanglant baptisé la Guerre des Trois bannières. Trois alliances militaires (le Pacte de Cœurébène, l'Alliance de Daguefilante et le Domaine Aldmeri) se disputent le Trône de rubis. Un culte nécromantique répondant au nom de l'Ordre du Ver Noir s'efforce d'installer des machines démoniaques, les sinistres « Ancres Noires », dans le but de lier Tamriel au plan daedrique de Havreglace. Pendant ce temps, dans l'ombre, une puissante elfe des bois conspire dans l'espoir de tirer profit de cette époque de guerre et de changement pour modeler le continent selon ses souhaits.

Le futur semble certes bien sombre, mais votre bravoure pourrait faire la différence. Vous sentez au fond de vous brûler le feu de la grandeur. Peut-être votre talent à l'épée ou vos dons en magie ont-ils une chance de sauver le monde ? Il ne tient qu'à vous de contrecarrer la Trahison de la Deuxième Ère.

Présentation générale du jeu

Jeu d'aventure coopératif pour 1 à 4 joueurs, ***The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère*** a été conçu pour se dérouler sous la forme d'une campagne en trois sessions. Durant chacune d'entre elles, votre groupe mène une quête en tant qu'agents d'une guilde spécifique au sein de l'une des provinces du Tamriel. Pour accomplir ladite quête, vous devrez voyager, explorer et vous battre au sein de la province concernée, par exemple dans les terres humides et malsaines du Marais Noir, présentées dans le Tutoriel.

Au fil des sessions et des rencontres, vous ferez évoluer chaque aventurier en gagnant des points d'expérience (XP).

Pour terminer votre campagne, il vous faudra parvenir à bout d'une intense session de dénouement, visant à vaincre l'obscure menace qui plane sur Tamriel.

Règles d'or

Tout comme les bastions ayant résisté à l'usure du temps en Tamriel, ***The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère*** repose sur de solides fondations. Toutes les règles du jeu s'appuient sur les principes suivants :

- Ce livre de règles et les livrets de quêtes sont les sources définitives pour les règles de ***The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère.*** Si d'autres sources publiées les contredisent, l'ordre de priorité est le suivant :
  - errata publiés officiellement,
  - texte d'un élément du jeu (une carte Objet, la fiche d'une ligne de compétences, etc.)
  - livret de quêtes de la province dans laquelle vous jouez,
  - ce livre de règles,
  - tutoriels et vidéos publiés officiellement.
- Si l'effet d'un élément utilise l'expression « ne peut pas », aucun autre effet de jeu ne prévaut sur lui.
- Si les effets d'une carte ou d'un autre élément du jeu se contredisent et qu'aucun n'utilise l'expression « ne peut pas », le groupe peut déterminer lequel résoudre et lequel ignorer.
- Les indications présentant le verbe « pouvoir » (sans négation) indiquent toujours un choix.
- Gardez un œil sur la section FAQ du site www.chiptheorygames.com/support (en anglais) pour avoir accès à toutes les potentielles corrections concernant les règles ou le matériel.
- La page dédiée du site www.luckyduckgames.com/fr vous permettra de télécharger des documents à jour et en français.

Mise en place



Mise en place 12
Procédure de mise en place 12
Choisir une quête initiale 13
Degrés de difficulté 13
Schéma de mise en place 14
Exemple : quête initiale 15
Codes des provinces 15

Nous vous recommandons de jouer sur une surface d'un minimum de 90 cm x 120 cm.

Procédure de mise en place

Suivez cette procédure en vous appuyant sur le schéma page 14.

1. Choisissez une province : sélectionnez une province pour votre session. Chaque province est représentée par un plan de province et un livret de quêtes. Si vous reprenez le cours d'une campagne entamée, vous devez choisir la province déterminée par votre session précédente (cf. page 49).

Remarque : *s'il s'agit de la première session de votre première campagne, nous vous recommandons vivement de choisir le Marais Noir comme province de départ.*

- **Plan de province :** placez le plan de la province à côté de la zone de jeu. Vous y suivrez la progression du Voyage de votre groupe.
- **Livret de quêtes :** gardez le livret de quêtes de la province à portée de main. Vous aurez besoin de vous y référer pendant la partie pour ce qui concerne l'effet de province, le plan de donjon, les entrées de villes ainsi que les étapes de quêtes.

2. Organisez les dés, jetons, pions et marqueurs : mettez de côté les marqueurs que vous placerez plus tard sur votre tapis d'aventurier. Placez les boîtiers à dés et à jetons près de la zone de jeu afin d'y accéder facilement, puis triez par type les pions de statistique (carrés), les pions Province et les pions Attribut (ronds). Placez tous les pions Attribut de ligne de compétences dans le sac des entraîneurs.

Remarque : *chaque pion Attribut de ligne de compétences existe en double exemplaire ; si vous jouez en mode solo, pensez à en retirer un de chaque de la partie.*

- **Triez les jetons Ennemi :** rassemblez les jetons Ennemi (noirs, double-face). Certains d'entre eux sont associés à une province, signalée par un code à deux lettres. Ne gardez que les ennemis sans province spécifique et ceux associés à la province choisie pour cette session (mettez les autres de côté). Répartissez les jetons conservés entre les sacs d'ennemis selon le niveau indiqué en leur centre : notez que les ennemis de niveau 1 et 5 se trouvent sur les faces opposées d'un même jeton et qu'il en va de même pour les ennemis de niveau 10 et 20). Posez ces sacs près du plan de province.

  Remarque : *évitez d'échanger leurs places pendant la partie afin de ne pas les confondre au moment de piocher.*

  - Les ennemis de niveau 1 (cartouche noir) / niveau 5 (cartouche vert) sont placés dans le sac des niveaux 1/5.
  - Les ennemis de niveau 10 (cartouche violet) / niveau 20 (cartouche rouge) sont placés dans le sac des niveaux 10/20.

- Pour votre première partie, nous vous recommandons vivement de jouer la rencontre d'introduction Évasion de prison afin de déterminer les choix de classe de vos aventuriers et d'apprendre les règles des batailles. Si vous suivez ce conseil, placez **uniquement** les jetons Ennemi de niveau 1 listés dans les instructions page 92 dans le sac d'ennemis de niveau 1/5 et mettez tous les autres de côté.

3. Préparez les paquets de cartes : placez toutes les fiches de ligne de compétences dans le présentoir (cf. schéma page 14). Suivez ensuite les directives ci-dessous pour préparer les différents paquets de cartes avant de les placer à leur tour dans le présentoir. Posez ce dernier près du plan de province et rangez dans la boîte du jeu les cartes non utilisées ou mises de côté pour plus tard.

- **Quêtes secondaires :** mélangez toutes les cartes Quête secondaire.
- **Rencontres provinciales :** l'icône en haut de chaque carte indique s'il s'agit d'une rencontre paisible (👁) ou conflictuelle (☠). Séparez ces deux types, puis triez-les pour conserver uniquement les cartes générales (« GÉ ») et celles présentant les initiales de la province choisie pour cette session (par exemple « MN » pour le Marais Noir). Mélangez les 10 cartes Rencontre paisible générales, piochez-en 4, puis remélangez-les avec les 8 cartes Rencontre paisible de la province choisie. Procédez de la même façon avec les cartes Rencontre conflictuelles. Insérez les deux paquets ainsi formés dans le présentoir. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte.
- **Antres :** mélangez les 7 cartes Antre générales (« GÉ ») avec celles présentant les initiales de la province choisie pour cette session, à l'exception des cartes spéciales (« SP »). Mettez ces dernières de côté avec les cartes des autres provinces. Référez-vous à la section Spécificités des antres du livret de quêtes de la province concernée et suivez les instructions de mise en place supplémentaires (notamment pour les cartes spéciales).
- **Objets :** mélangez séparément les cartes Objet commun (🎒) et légendaire (✊).

4. Préparez les tuiles, le journal et les compteurs : triez les tuiles en néoprène par forme. Mettez de côté la grosse tuile de rixe double-face et la tuile d'entrée à 5 cases de couleur vert clair. Les autres correspondent à des tuiles d'antre. Mélangez chaque pile et placez-les face cachée comme sur le modèle. Elles servent à constituer les plans des différents types de batailles. Mettez également en place le journal de campagne et les compteurs comme indiqué ci-après.

- **Journal de campagne :** s'il s'agit de votre première session, choisissez un chef de groupe. Il sera chargé de consigner la progression du groupe dans le journal de campagne. Si les joueurs souhaitent donner des noms à leurs aventuriers, le chef du groupe les note également à cet endroit.
- **Compteurs d'XP et de jour :** le premier indique l'XP gagnée par le groupe et détermine la puissance des ennemis à piocher lors des batailles. Le deuxième permet de décompter les jours de quête écoulés depuis le début de la partie. Placez les compteurs d'XP et de jour dans les emplacements prévus à cet effet sur le socle magnétique (à gauche ou à droite).

Remarque : *si vous choisissez de jouer la rencontre d'introduction Évasion de prison, réglez le compteur d'XP sur 1. Dans le cas contraire, réglez-le sur 2. Dans un cas comme dans l'autre, le compteur de jour ne sera réglé que plus tard.*

5. **Choisissez un degré de difficulté pour la partie :** ce choix affecte plusieurs éléments du jeu. Choisissez parmi les options présentées dans l'encadré ci-contre.

6. **Préparez les aventuriers :** chaque joueur prend un tapis d'aventurier et suit les instructions ci-dessous.

   - **Première session d'une campagne :** chaque joueur crée un aventurier en suivant les étapes décrites page 19. ***Remarque :*** *s'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons vivement de jouer la rencontre d'introduction Évasion de prison (cf. pages 92-94) pour vous familiariser avec le fonctionnement des batailles et le cadre narratif de* ***The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère****.* Revenez ensuite à cette page pour passer à l'étape suivante.
   - **Reprendre une campagne en cours :** mettez en place votre aventurier comme vous l'avez quitté à la fin de la session précédente (cf. Reprendre une campagne en cours, page 49).

7. **Préparez la quête de guilde :** la mise en place de chaque quête est détaillée dans la section du livret de quêtes qui lui est consacrée. Mettez de côté tous les jetons Unité de quête listés et placez le pion du groupe sur le plan de province, au point de départ indiqué. Placez également les autres pions Province indiqués sur leurs points de départ respectifs (cf. Pions Province, page 35). Pour choisir une quête, procédez comme suit.

   - **Première session d'une campagne :** mélangez les cartes du paquet Guilde, piochez-en 3, puis choisissez l'une d'entre elles. Cette carte déterminera la guilde qui vous engage. Chaque guilde propose 1 quête dans chaque province du jeu (cf. Choisir une quête initiale, ci-dessous, et Quêtes de guilde, page 46). Une brève description de la guilde figure sur chaque carte, ainsi qu'une action citadine spéciale pouvant être effectuée en vous rendant au kiosque de guilde d'une ville (cf. Rencontres citadines, page 38). Rangez les cartes Guilde non choisies dans la boîte du jeu et placez celle que vous avez sélectionnée près du plan de province, de sorte à garder face visible l'effet de kiosque de guilde.
   - **Sessions ultérieures d'une campagne :** votre prochaine quête de guilde est déterminée à la fin de la session précédente (cf. Fin de session : un succès, page 49).

Une fois la mise en place terminée, commencez votre session avec la première journée d'aventure !

Degrés de difficulté

Le choix du degré de difficulté est une étape importante qui affecte plusieurs aspects du jeu, brièvement décrits ci-dessous (ils seront détaillés plus tard dans les règles).

- **Accalmie :** cette étape se produit au cours de chaque phase de Fin de journée. Le degré de difficulté détermine le nombre de dés que vous pouvez retirer de votre piste de Repos et la quantité de PV que vous pouvez récupérer à ce moment-là (cf. Piste de Repos, page 23, et Phase de Fin de journée, page 45).
- **Actions d'attaque :** pendant une bataille, vous pouvez entreprendre une action d'attaque en lançant des dés. Les aventuriers subissent obligatoirement un dé de fatigue légère pour chaque action d'attaque supplémentaire entreprise lors de leur tour. La fatigue ralentit la récupération de vos dés de compétence placés sur la piste de Repos (cf. Tours des aventuriers, page 59).
- **Bataille finale d'une session :** chaque session s'achève sur une bataille finale. La réserve d'ennemis de celle-ci sera plus ou moins importante selon le degré de difficulté choisi. La réserve d'ennemis (RE) détermine le nombre d'ennemis que vous devrez affronter ainsi que leurs niveaux (cf. Difficulté de la RE en fin de session, page 56).

Il existe 3 degrés de difficulté :

- **Apprenti :** difficulté faible. Les aventuriers retirent 2 dés de leur piste de Repos et récupèrent 2 PV pendant l'étape Accalmie à la fin de chaque jour. De plus, les étapes de quête contiennent parfois des modifications de règles pour le degré de difficulté Apprenti.
- **Pro :** difficulté moyenne. Les aventuriers retirent 1 dé de leur piste de Repos et ne récupèrent qu'un seul PV pendant l'étape Accalmie à la fin de chaque jour.
- **Expert :** difficulté importante. Pour chaque action d'attaque supplémentaire pendant la bataille, un aventurier subit 2 fatigues légères au lieu de 1 (cf. page 59). Pour résoudre son étape Accalmie, chaque aventurier doit défausser un objet. Les aventuriers retirent 1 dé de leur piste de Repos et ne récupèrent qu'un seul PV pendant l'étape Accalmie à la fin de chaque jour.

Choisir une quête initiale

Votre groupe ne sélectionne pas les guildes qui lui proposent du travail au début d'une campagne, mais vous pouvez choisir une quête parmi les opportunités présentées. Avant de prendre votre décision, nous vous recommandons de lire l'aperçu de session au-dessus de la première étape (« A ») de chaque quête dans le livret de quêtes de la province. Prenez également en considération la complexité de quête, qui peut aller de 1 à 3.

Le groupe doit faire ce choix à l'unanimité. En déterminant votre quête, vous vous engagez à la mener à bien (même si l'échec demeure une possibilité) et alliez votre groupe à la guilde en question. Ce choix influence également la liste des quêtes disponibles pour votre seconde session de campagne (cf. Reprendre une campagne en cours, page 49).

Schéma de mise en place



Zone de jeu après la mise en place du matériel.

1. Tapis d'aventurier (accompagné des fiches de classe, de race et de ligne de compétences)
2. Boîtiers à jetons et sacs d'ennemis
3. Sac des entraîneurs
4. Pions
5. Boîtiers à dés
6. Tuiles
7. Livret de quêtes et fiche de référence
8. Plan de province
9. Journal de campagne et carte Guilde
10. Compteurs de jour, d'XP et de round
11. Paquets de cartes dans le présentoir :
    - **a.** Paquets Objet commun (gauche) et légendaire (droite)
    - **b.** Paquets Rencontre provinciale paisible (gauche) et conflictuelle (droite)
    - **c.** Paquets Antre (gauche) et Quête secondaire (droite)
    - **d.** Fiches de ligne de compétences



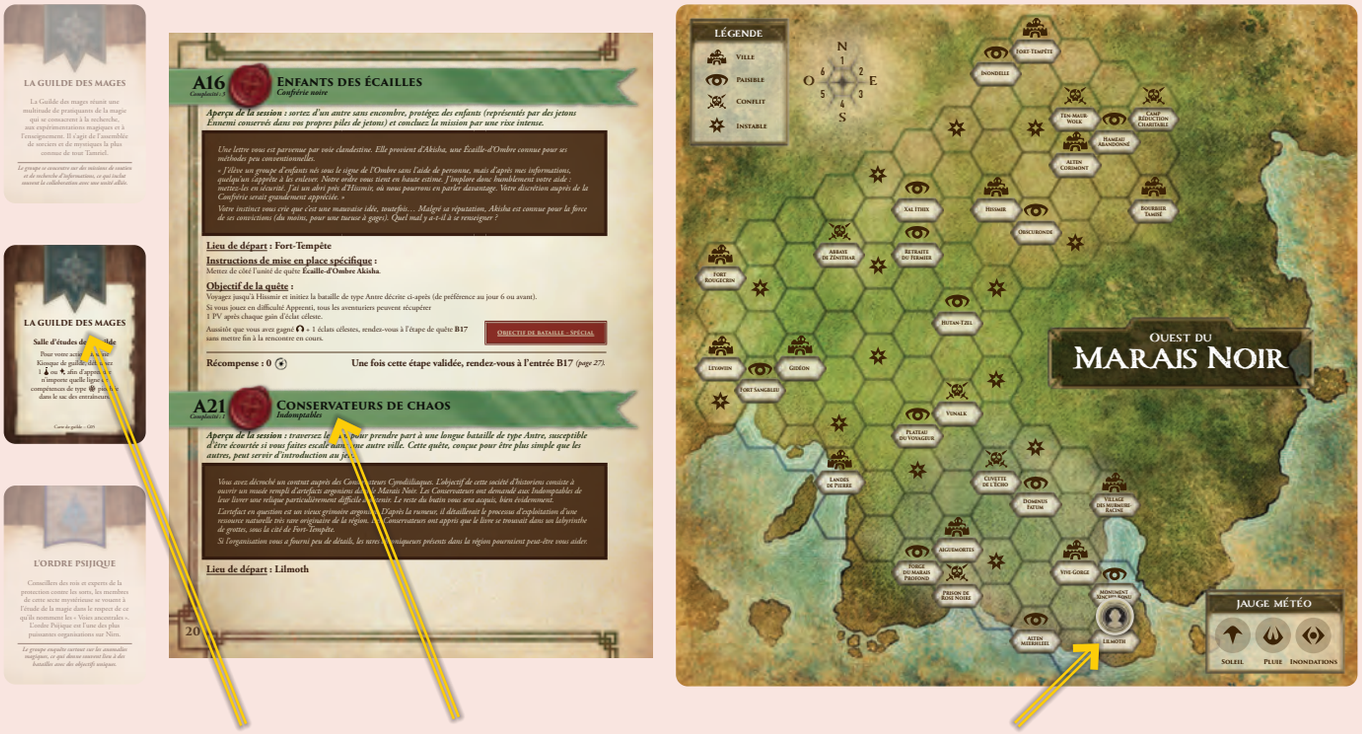
Remarque sur le placement du matériel
Ce schéma présente le placement recommandé. Vous êtes toutefois libre d'organiser votre zone de jeu comme bon vous semble.

Exemple : quête initiale

Théo et Loreleï décident de commencer leur campagne dans la province du Marais Noir. Après avoir mis en place le matériel du jeu et préparé leurs aventuriers, ils choisissent leur quête initiale en piochant 3 cartes Guilde : chaque guilde propose une quête différente, dont la première étape est décrite dans le livret de quêtes du Marais Noir.

- **Guilde des mages :** Sélection surnaturelle (page 18).
- **Indomptables :** Conservateurs de chaos (page 20).
- **Ordre psijique :** Sève ancestrale (page 22).

Ils penchent pour la proposition des Indomptables en raison de son niveau de complexité et choisissent donc la quête Conservateurs de chaos. Les joueurs consultent alors la première étape de cette dernière et voient que le point de départ se situe à Lilmoth. Ils placent le pion du groupe sur la case de cette ville.



Choix de quête et mise en place du plan

Codes de province

Un code de 2 lettres est attribué à chaque province et apparaît sur le matériel associé à celle-ci (cartes et jetons Ennemi).

- **AC :** Archipel du Couchant *(extension à paraître)*
- **BO :** Bordeciel
- **CY :** Cyrodiil
- **EL :** Elsweyr *(extension à paraître)*
- **HR :** Hauteroche
- **LE :** Lenclume *(extension à paraître)*
- **MN :** Marais Noir
- **MW :** Morrowind
- **VB :** Val-Boisé *(extension)*