

LES ACCOMPLISSEMENTS AUDACIEUX D'ARVAN

AUGMENTATIONS

__Commentaire d'Arvan__ : c'est la réalité elle-même que nous allons trafiquer. Ces augmentations vont modifier votre expérience en Tamriel au-delà de ce que le destin avait écrit : associées à certaines rencontres, elles pourraient entraîner des situations inattendues, voire insolubles. Vous pouvez toutefois moduler ces rencontres pour les adapter à votre style de jeu et au degré de difficulté choisi. N'hésitez pas !

Après avoir sélectionné votre degré de difficulté au début de la campagne, vous pouvez activer les augmentations de votre choix afin de pimenter votre expérience. Vous pouvez les désactiver ou en activer d'autres entre deux sessions, voire pendant l'une d'entre elles. Cependant, si vous visez un accomplissement nécessitant l'activation d'une augmentation spécifique, celle-ci doit être active du début à la fin de votre campagne.

BATAILLE		
1	**TOUCHE-À-TOUT**	Vous devez lancer au moins 1 dé de compétence disponible durant chaque attaque. Si vous ne changez pas de posture de combat lors d'une attaque (sauf quand il s'agit de la première de votre tour), vous subissez fatigues légères supplémentaires lors de celle-ci.
2	**SURMENAGE**	Avant d'utiliser votre capacité de race, vous devez subir 1 fatigue légère. Les capacités de race ne se réinitialisent pas après chaque bataille : elles se réinitialisent entre deux sessions, ou après une action citadine Auberge, ou pendant l'étape Accalmie, à condition que le groupe occupe un site ou une case dépourvue d'icône sur le plan de province (retournez votre fiche de race pour signaler l'indisponibilité de votre capacité).
3	**SURPOPULATION**	Après le déploiement adverse de chaque bataille de type Rixe ou Donjon, déployez + 1 ennemis supplémentaires. Utilisez des ennemis de niveau 1 pendant la session 1, de niveau 5 lors de la session 2 et de niveau 10 lors de la session 3. Pour chacun de ces ennemis ne pouvant être déployé, ajoutez PV à l'unité adverse la plus faible.
4	**STRATÈGES ADVERSES**	Les ennemis peuvent parcourir 1 case supplémentaire pendant leur action de déplacement. Ils sélectionnent une destination qui leur permet de cibler un maximum d'unités adverses. Si plusieurs cases sont éligibles, ils respectent leur ordre de priorité.
5	**SENTINELLES**	Pendant le déploiement adverse de chaque bataille, posez un jeton Ennemi de quête non utilisé sous les premiers ennemis déployés non liés à une quête. Ces adversaires gagnent la compétence ennemie **Ralliement** et ne peuvent pas recevoir de dé d'état.
AUXILIAIRE		
6	**DÉFECTUOSITÉ**	Lorsque vous utilisez une ou , surutilisez-la automatiquement. Lorsque vous videz une , défaussez-la aussitôt. Lorsque vous posez un sur un emplacement accessible, il gagne immédiatement 1 PV.
7	**SERRURES À GOUPILLES**	Lors des tests de crochetage, vous devez valider les chiffres dans l'ordre, de gauche à droite.
8	**VILLES INHOSPITALIÈRES**	Les actions citadines Auberge deviennent des actions de groupe. Les aventuriers doivent défausser un objet de leur inventaire pour gagner un pendant une action citadine Commerce (ignorez cette étape le premier jour de la session 1). Les entraîneurs mettent en place la moitié de leur sélection habituelle, arrondie au supérieur (à appliquer avant toute autre modification).
9	**INSOMNIE**	Pendant l'étape Accalmie et lors des actions citadines Auberge, choisissez de récupérer des PV OU de retirer des dés de votre piste de Repos (vous ne pouvez pas faire les deux).
10	**TERRAIN ACCIDENTÉ**	Si le pion du groupe se déplace jusqu'à une case de site sur le plan de province, le groupe doit collectivement dépenser ténacités ou mettre fin à son déplacement. Ignorez cette consigne quand vous résolvez un effet entraînant un déplacement sur la carte.
PROGRESSION		
11	**LA LOI DU PLUS RAPIDE**	Pendant les batailles de type Rixe ou Antre, ignorez l'ordre de jeu habituel : les unités agissent dans l'ordre décroissant de leurs stat Combat. Pour les aventuriers, il s'agit du nombre de dés de Combat appris ; pour les autres unités, employez la stat imprimée sur le jeton en ignorant tout modificateur. En cas d'égalité, conservez l'ordre de jeu habituel (aventuriers, compagnons, ennemis de quête puis ennemis dans l'ordre décroissant des niveaux). Les unités déployées en cours de round agissent en dernier dans l'ordre d'initiative, à moins d'avoir déjà joué leur tour pendant le round ou d'être obligées de le passer. Après la mise en place de la bataille, 1 aventurier peut choisir de subir 1 fatigue extrême. Cela lui permet de doubler sa stat Combat dans le cadre de l'ordre de jeu, et ce jusqu'à la fin de la bataille. Confiez-lui le jeton Premier joueur pour signaler ce changement.
12	**EXPLORATEURS INSATIABLES**	Si le groupe déclenche une rencontre sur le même type de site qu'au jour précédent, réduisez de 1 la quantité d'XP remportée pendant la phase de Récompense.
13	**ENTRAÎNEMENT ÉREINTANT**	Quand les aventuriers dépensent de l'XP pour valider un dé de compétence non-Combat, ils doivent aussi dépenser autant de ténacité que le niveau de ce dé, OU défausser le même nombre d'objets (ce paiement peut être réparti entre les deux options).
14	**PLAFONNEMENT**	Quand les aventuriers améliorent une stat (dé de Combat y compris), ils doivent dépenser 1 XP supplémentaire si la somme de leurs 5 stats est égale ou supérieure à 15 (avant l'amélioration en cours).
15	**RÉGRESSION**	À la fin de chaque session, les aventuriers choisissent l'une de ces deux options en priorisant celle qu'ils peuvent résoudre (si possible). **1.** Défaussez + 1 objets. Il ne peut pas s'agir d'objets qui doivent être défaussés en fin de session. **2.** Désapprenez au minimum l'équivalent de 3 XP en stat ou en dés de compétence (chaque dé désappris vaut le coût en XP de l'emplacement le plus cher occupé dans cette rangée).

ACCOMPLISSEMENTS

Guettez toute opportunité d'accomplir ces défis durant votre campagne, ou bien concentrez-vous sur une poignée d'entre eux ! Tous entrent dans le cadre des règles existantes, à l'exception de ceux mentionnant les augmentations présentées à la page précédente. Vous ne les surmonterez certainement pas tous en une seule campagne, alors gardez cette liste à portée de main pour noter votre progression au cours de vos parties.

☐ **DÉJEUNER DÉPRIMANT**	Mangez une omelette d'œufs d'argoniens.
☐ **MUTATION**	Changez de race en cours de session.
☐ **CRISE D'IDENTITÉ**	Changez de classe en cours de session.
☐ **ON SE CROIRAIT AU ZOO**	Ayez au moins 3 compagnons dans votre groupe, tous actifs en même temps (cela n'inclut pas ceux accordés par les quêtes ou les mots-clés).
☐ **MES BÉBÉS ADORÉS**	Ayez au moins 4 en même temps sur les emplacements accessibles d'un aventurier, sans aucun PV dessus.
☐ **DÉSHYDRATATION**	Ayez 8 de la catégorie Alcool ou 8 en même temps dans l'inventaire d'un aventurier (vous pouvez répartir la quantité nécessaire entre ces deux options).
☐ **CUIRASSE**	Remportez une bataille durant laquelle un aventurier a conservé 4 dans ses emplacements accessibles tout du long.
☐ **NINJA !**	Terminez une bataille de type Antre sans que les aventuriers défassent d'ennemis.
☐ **INSTABILITÉ AMBIANTE**	Terminez une session sans initier de rencontre non liée à une quête sur un site pacifique ou conflictuel (il doit s'agir de la session 1 ou 2).
☐ **ERMITE**	Réussissez une campagne en solo sans qu'aucun aventurier n'utilise de compagnon (cela n'inclut pas ceux accordés par des quêtes ou des mots-clés).
☐ **NOUS SOMMES COMPLETS**	Réussissez une campagne sans qu'aucun aventurier n'entreprenne d'action citadine Auberge. Cela n'inclut pas celles nécessaires pour les étapes de quête.
☐ **TANIÈRE DE VOLEURS**	Réussissez une campagne sans qu'aucun aventurier n'apprenne de ligne de compétence ou (cela n'inclut pas Combat).
☐ **INDÉFECTIBLE NÉOPHITE**	Réussissez une campagne sans qu'aucun aventurier ne monte en grade jusqu'au rang de Maître.
☐ **PAS DE REPOS POUR LES BRAVES**	Réussissez une campagne sans qu'aucun aventurier ne voie sa stat Repos excéder 3.
☐ **MODE EXPERT+**	Réussissez une campagne en difficulté Expert avec 1 augmentation de chaque catégorie active.
☐ **MODE EXPERT++**	Réussissez une campagne en difficulté Expert avec 2 augmentations de chaque catégorie actives.
☐ **MODE EXPERT+++**	Réussissez une campagne en difficulté Expert avec 3 augmentations de chaque catégorie actives.

ARCHIVES

Vous aimez battre des records et souhaitez profiter de tout ce que Tamriel peut vous offrir ? Cette page vous aidera à garder une trace de vos exploits !

CHAMPION INVAINCU : accomplissez toutes les quêtes du Cercle des champions.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

LE PLUS NOIR DES SACREMENTS : accomplissez toutes les quêtes de la Confrérie noire.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

YEUX GRAND OUVERTS : accomplissez toutes les quêtes des Yeux de la Reine.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

VÉTÉRAN DE LA GUILDE DES GUERRIERS : accomplissez toutes les quêtes de la Guilde des guerriers.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

ARCHIMAGE : accomplissez toutes les quêtes de la Guilde des mages.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

MODÈLE DE LA GARDE EXTÉRIEURE : accomplissez toutes les quêtes de la Garde extérieure.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

ÉMISSAIRE D'ARTAEUM : accomplissez toutes les quêtes de l'Ordre psijique.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

VIRTUOSE DES OMBRES : accomplissez toutes les quêtes de la Guilde des voleurs.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

RICHE ET CÉLÈBRE : accomplissez toutes les quêtes des Indomptables.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB

FLÉAU DE DESLANDRA : accomplissez toutes les quêtes de dénouement.

☐ MN ☐ CY ☐ EL ☐ HR ☐ MW ☐ BO ☐ AC ☐ VB