Règles pour les aventuriers



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

Règles pour les aventuriers

Les aventuriers sont les personnages-joueurs. Votre tapis d'aventurier présente tout ce qui constitue ce personnage et définit ses aptitudes. Chaque aventurier peut être développé différemment au cours d'une session ou d'une campagne !

Présentation du tapis d'aventurier

La liste et le schéma ci-dessous présentent les différentes parties du tapis d'aventurier et le matériel qui l'accompagne.

1. **Fiche de race :** elle indique la capacité innée et les statistiques initiales conférées à l'aventurier par sa race. C'est ici que vous placerez son jeton entre les batailles.

2. **Rangées d'attribut :** chaque rangée comprend 2 emplacements ronds (1 à chaque extrémité) pour accueillir des pions Attribut. Entre eux, 6 emplacements carrés sont destinés aux pions de statistique et aux dés de compétence.

3. **Fiches de ligne de compétences :** elles décrivent les capacités de chaque ligne de compétence apprise par l'aventurier.

4. **Piste de Repos :** c'est ici que l'aventurier place ses dés de compétence épuisés, ainsi que les dés de fatigue ou d'état qu'il reçoit.

5. **Statistique Repos :** il s'agit du nombre de dés retirés de la piste de Repos à chaque tour. La stat Repos actuelle d'un aventurier est indiquée en plaçant un marqueur dans l'emplacement correspondant.

6. **Ténacité :** un marqueur indique ici le cumul de résultats ○ obtenus. Il permet également de mettre à jour cette quantité lorsque vous en gagnez, ou lorsque vous en dépensez pour résoudre des capacités de classe.

7. **Postures de combat :** un marqueur indique ici la posture de combat actuellement adoptée. Celle-ci détermine quels dés peuvent être lancés, ainsi que les objets pouvant être utilisés pendant la bataille.

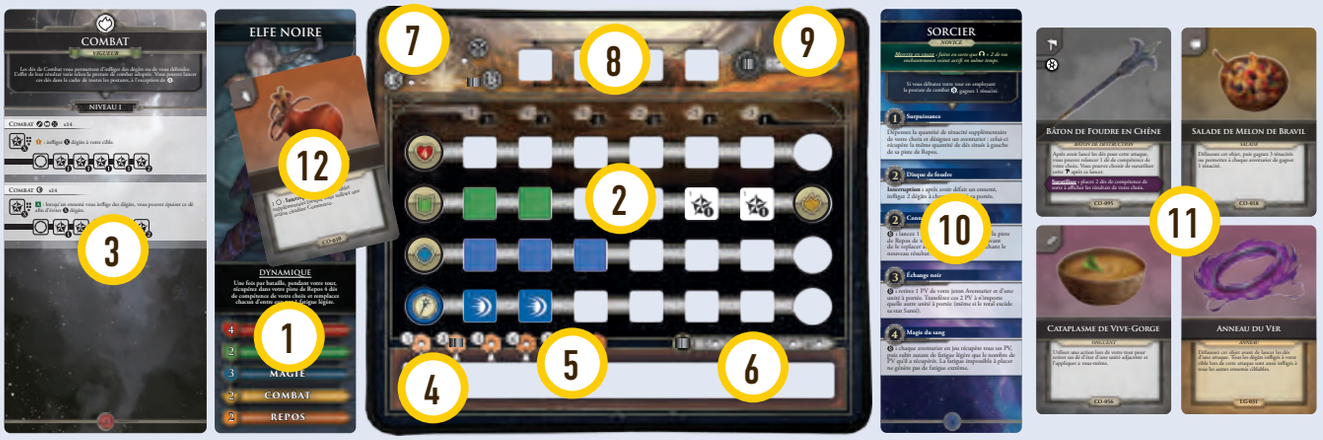
8. **Emplacements actifs :** tant qu'un dé est placé ici, il est considéré comme actif et ses effets sont en vigueur.

9. **XP mise de côté :** un marqueur indique ici la quantité d'XP individuelle non dépensée.

10. **Fiche de classe :** elle indique les capacités de classe de l'aventurier, qu'elles soient innées ou activables en dépensant de la ténacité.

11. **Emplacements accessibles de l'inventaire :** l'aventurier peut placer jusqu'à 4 cartes Objet ici. Ce sont les seuls objets qu'il peut utiliser au cours d'une bataille.

12. **Partie Sac de l'inventaire :** l'aventurier peut posséder jusqu'à 8 cartes Objet au total, en tenant compte des objets accessibles. Les cartes qui ne sont pas dans des emplacements accessibles sont empilées ici, sur la fiche de race. Ces objets ne peuvent pas être utilisés au cours d'une bataille.



Tapis d'aventurier pendant une partie.

Création d'un aventurier

Au début de la première session d'une campagne, chaque joueur crée un aventurier unique en suivant les étapes ci-dessous (cf. pages 26 et 27 pour un exemple de ce processus).

1. Sélectionnez une race : choisissez une fiche de race et un jeton Aventurier correspondant. Posez cette fiche à gauche de votre tapis d'aventurier, puis placez le jeton sur l'illustration.

- Les fiches et jetons de chaque race sont recto verso, afin de représenter différents individus de cette espèce. Il existe 2 fiches par race, ce qui permet à deux joueurs de choisir la même. Placez ce matériel de sorte à garder face visible votre côté préféré (les informations demeurent les mêmes).

2. Ajoutez les statistiques (stats) : prenez un pion Attribut de chaque stat – Santé, Vigueur et Magie. Ajoutez-les à votre tapis en les insérant dans les emplacements ronds de votre choix (aux extrémités de chaque rangée).

Remarque : *vous pouvez choisir n'importe quel emplacement circulaire libre, mais si vous placez 2 attributs sur la même rangée, les améliorations de l'un limiteront celles de l'autre. Les statistiques sont détaillées ci-après.*

- Le pion Attribut Santé comporte une valeur numérique : gardez visible la face présentant le chiffre qui correspond à la valeur initiale indiquée sur votre fiche de race.
- Les pions Attribut Vigueur et Magie ne comportent pas de valeur numérique. Ajoutez dans les emplacements carrés de leurs rangées respectives autant de pions carrés (de la couleur adaptée) que la valeur initiale indiquée sur votre fiche de race (commencez par l'emplacement le plus proche du pion rond correspondant).

3. Ajoutez la ligne de compétences Combat : ajoutez le pion Attribut de la ligne de compétences Combat à votre tapis en l'insérant dans l'emplacement rond de votre choix. Ajoutez dans les emplacements carrés de la même rangée autant de dés de Combat (blancs) qu'indiqué sur votre fiche de race. Posez la fiche de la ligne Combat à gauche de votre fiche de race (cf. page 21 pour une présentation détaillée des compétences, Combat inclus).

4. Ajoutez une ligne de compétences de départ : choisissez 1 ligne de compétences et insérez son pion Attribut dans un emplacement rond libre. Ajoutez 2 dés de compétence correspondants de niveau 1 (le niveau est indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque face). Posez la fiche associée près de la fiche de Combat. Pour votre première partie, il est préférable de choisir parmi les lignes suivantes (car infliger des dégâts s'avère crucial lors des batailles).

- Arc (posture de combat : Arme à distance).
- Bâton de destruction (posture de combat : Magie).
- Une main et un bouclier (posture de combat : Arme légère).
- Arme à deux mains (posture de combat : Arme lourde).

Le concept des postures de combat est expliqué page 61.

5. Insérez les marqueurs : sur le repère de posture de combat, près de l'icône correspondant à votre ligne de compétences de départ ; au-dessus de la piste de Repos, près de la valeur initiale de stat Repos indiquée sur votre fiche de race ; tout à gauche des jauges de ténacité et d'XP mise de côté.

6. Sélectionnez une classe : adoptez l'une des méthodes ci-dessous pour déterminer les classes de départ à votre disposition. Une fois votre choix effectué, placez la fiche de classe correspondante face Novice visible, immédiatement à droite de votre tapis d'aventurier. ***Important :*** ce choix étant permanent, nous vous recommandons de sélectionner une classe adaptée aux statistiques de votre aventurier et en adéquation avec le style de jeu qui vous intéresse.

- **Sélection libre :** choisissez 1 des fiches de classe disponibles.
- **Rencontre d'introduction Évasion de prison :** si vous commencez votre campagne par cette rencontre (cf. pages 92-94), vos accomplissements déterminent les classes disponibles. Cette méthode permet d'effectuer des choix de façon plus thématique, et est recommandée pour votre première campagne.

Les peuples de Tamriel

Tamriel est un continent riche en cultures aussi diverses qu'anciennes. On y trouve des civilisations humaines telles que les Impériaux du Cyrodiil ou les Rougegardes de Lenclume, des nations elfiques vigoureuses, comme celles des Elfes des bois du Val-Boisé ou des Elfes noirs de Morrowind, ou encore des pays entiers d'Hommes-Bêtes, dont les plus célèbres sont sans doute les Argoniens, reptiles du Marais Noir, et les Khajiits d'Elsweyr.

L'origine culturelle de votre aventurier lui confère certains avantages au niveau des statistiques ou des compétences. Néanmoins, ce sont les choix d'entraînements que vous ferez pendant la partie, ainsi que la façon dont vous améliorerez et équilibrerez vos stats et vos compétences, qui définiront véritablement vos capacités.

Statistiques (stats)

Les stats représentent les aptitudes principales de votre aventurier. La valeur maximale de chaque stat est calculée en additionnant la valeur de base de son pion Attribut (s'il en comporte une) au nombre de pions carrés de même couleur dans sa rangée. Toutes les statistiques sont décrites ci-après.

- Si un aventurier ne possède que le pion Attribut de sa stat (le pion rond et aucun pion carré), sa valeur maximale est égale à la valeur de base sur son pion. En l'absence de valeur de base, cette stat est à 0.
- Orientez la flèche des pions de stat vers le pion Attribut correspondant : quelle que soit leur perception des couleurs, tous les joueurs peuvent ainsi déterminer à quel attribut chaque pion est associé, y compris sur une rangée partagée.

Santé

Représentée par les pions rouges, cette statistique détermine la valeur totale maximale des jetons PV pouvant être empilés sous un jeton Aventurier. Les PV de cette pile sont retirés pour représenter les dégâts subis par l'aventurier, qui est défait lorsqu'il perd son dernier PV. Les jetons rouges valent 1 PV et les blancs 5 PV ; vous pouvez répartir les PV de votre aventurier selon vos besoins.

- Le pion Attribut de cette stat possède une valeur de base qui s'ajoute aux pions carrés rouges.
- Si votre stat Santé augmente, votre aventurier gagne immédiatement la différence en jetons PV. Si elle diminue jusqu'à devenir inférieure à la valeur actuelle des jetons PV possédés par votre aventurier, retirez des jetons jusqu'à atteindre la nouvelle valeur maximale.
- Les PV bonus sont distincts de vos PV. Ils peuvent donc dépasser votre stat Santé (voir ci-dessous).
- Lorsque vous perdez des jetons PV, retirez-les un à un en commençant par celui du bas de la pile.



Pion Attribut Santé



Pion de stat Santé

PV bonus

Certaines capacités permettent de gagner des PV bonus. Si votre aventurier en obtient, ne les ajoutez pas à sa pile de PV : placez-les près de votre repère de posture de combat. Lorsqu'il subit des dégâts, ce sont ces jetons bonus qui sont retirés en premier, sauf en cas de dégâts bruts (cf. Dégâts : vocabulaire et types, page 63).

- Les PV bonus ne comptent **pas** lors de la détermination de l'ordre de priorité des cibles d'un ennemi (par exemple l'unité la plus puissante ou la plus faible, cf. Présentation d'un jeton Ennemi page 55).
- Les PV bonus sont conservés jusqu'à ce qu'ils soient perdus ou jusqu'à la prochaine fois qu'une bataille prend fin (cf. Rangement du matériel après une bataille, page 86).

Vigueur

Représentée par les pions verts carrés, cette statistique détermine la capacité d'un aventurier à se déplacer et à lancer des dés pour les compétences physiques. Pendant les rounds d'une bataille, la stat Vigueur d'un aventurier limite notamment la distance envisageable pour ses déplacements et actions Explorer, ainsi que la portée de ses actions d'attaque et le nombre de dés pouvant être lancés (cf. Tours des aventuriers, page 59).



Pion Attribut Vigueur



Pion de stat Vigueur

Magie

Représentée par les pions carrés bleus, cette statistique détermine la capacité d'un aventurier à lancer des dés pour les compétences d'incantation, ainsi que la portée de ces dernières. Tous les aventuriers n'ont pas besoin de Magie : c'est pourquoi, contrairement aux autres stats, elle peut être désapprise (cf. Phase de Récompense, page 43).

La stat Magie d'un aventurier limite la portée de ses actions d'attaque, ainsi que le nombre de dés qu'il peut lancer lorsqu'il adopte la posture de combat Magie (✪ ; cf. page 61).



Pion Attribut Magie



Pion de stat Magie



Limites du matériel

Bien qu'il puisse répondre à un large éventail de situations, le matériel de jeu peut s'avérer limité.

Les jetons PV sont traités comme étant illimités (utilisez n'importe quel substitut adéquat), mais d'autres composants du jeu sont, à dessein, limités. Pour ceux-ci, si un élément vient à manquer, résolvez la situation comme indiqué ci-dessous.

- **Pions de stat et de ligne de compétences :** s'il ne reste aucun pion du type désiré dans la réserve, vous ne pouvez plus en ajouter au tapis de l'aventurier.
- **Dés de compétence :** s'il ne reste aucun dé du type désiré dans la réserve, vous ne pouvez plus en ajouter au tapis de l'aventurier.
- **Dés de combat ennemis :** s'il ne reste aucun de ces dés dans la réserve, vous ne pouvez plus en ajouter à l'attaque.
- **Dés de fatigue :** s'il ne reste aucun dé de fatigue (gris) dans la réserve, utilisez des dés de fatigue extrême (noirs) à la place. S'il ne reste aucun dé de fatigue extrême dans la réserve, ne placez aucun dé de fatigue.
- **Dés d'état :** s'il ne reste aucun dé d'état dans la réserve, n'en appliquez aucun à l'unité en question.
- **Unités :** s'il ne reste aucun jeton du type ou du nom spécifié dans la réserve, et si la capacité ou la rencontre n'explique pas comment réutiliser l'unité, celle-ci ne peut plus être piochée ou déployée par une capacité.
- **Jetons Cache :** s'il ne reste aucun jeton Cache dans la réserve, n'en placez pas.
- **Fiches de race et de classe / jetons Aventurier :** s'il ne reste aucune fiche d'un certain type dans la réserve, cette race (et son jeton Aventurier) ou cette classe ne peut plus être ajoutée au tapis d'aventurier.

Compétences

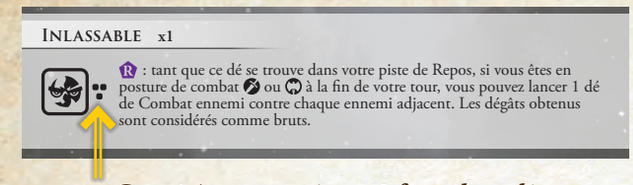
Les compétences sont les dés qu'un aventurier lance pendant une bataille. Chaque compétence fait partie d'une ligne de compétences, qui dépend soit de la stat Vigueur soit de la stat Magie, comme indiqué sur la fiche correspondante. Cette stat restreint le nombre de dés de compétence que l'aventurier peut lancer pendant une action d'attaque. Chaque fiche de ligne de compétences indique de quelle stat elle dépend (cf. ci-dessous).



Fiche de ligne de compétences

Les capacités liées aux dés de compétence sont décrites icône par icône sur la fiche de leur ligne. Le multiplicateur figurant à droite d'un nom de compétence indique le nombre d'exemplaires de ce dé inclus dans le jeu. Le groupe de petits carrés à droite de l'icône indique sur combien de faces du dé celle-ci apparaît. Si une icône comprend des variantes (notamment pour le nombre du coin inférieur droit), toutes les faces du dé sont illustrées sur la fiche.

La description de chaque capacité est précédée du code A, R, D, ou É, qui détermine comment elle est résolue (cf. Résoudre les capacités de compétence, page 60). La face visible sur un dé de compétence disponible dans un emplacement n'a pas d'importance, le résultat compte seulement lorsque le dé est lancé.



Cette icône apparaît sur 3 faces de ce dé.



Cette icône apparaît sur 5 faces de ce dé. Toutes les faces sont illustrées sur la fiche pour rendre compte des variantes de l'icône.

Lignes de compétences

Les dés de compétence sont regroupés au sein de lignes de compétences et organisés par niveau. Les lignes de compétences sont quant à elles divisées en trois groupes correspondant aux trois constellations les plus célèbres de Tamriel : une icône colorée figure au bas de chaque fiche pour indiquer ladite constellation.



Constellation du Voleur

Cette couleur est reprise sur la bordure extérieure (partie plastique) des pions Attribut appartenant à cette ligne de compétences ; pour éviter toute confusion, ce code couleur est complété par de petits triangles autour de l'illustration de chaque pion.

- **Constellation du Mage** () : bleu, 1 petit triangle.
- **Constellation du Voleur** () : jaune, 2 petits triangles.
- **Constellation du Guerrier** () : rouge, 3 petits triangles.



Pion Invocation daedrique



Pion Ombre



Pion Une main et un bouclier

Vous pouvez gagner des pions Attribut de ligne de compétences en rendant visite à des entraîneurs pendant les rencontres citadines (cf. page 38). Insérez le nouveau pion dans un emplacement circulaire libre de votre tapis d'aventurier : cette ligne de compétences est désormais apprise. Un aventurier ne peut avoir **qu'un seul** exemplaire du même pion Attribut, mais il peut apprendre plusieurs lignes de compétences d'une même constellation.

De nombreuses lignes de compétences sont associées à une posture de combat spécifique, indiquée par une icône sur la fiche correspondante. Les postures de combat déterminent la portée à laquelle les dés peuvent affecter d'autres unités, ainsi que la possibilité ou non de combiner une compétence avec d'autres dés pendant une action d'attaque (cf. Posture de combat, page 61).



Pour utiliser la ligne de compétences Une main et un bouclier, vous devez adopter la posture Arme légère. Une main et un bouclier est liée à votre stat Vigueur.

Les aventuriers peuvent ajouter des lignes et des dés de compétence supplémentaires lors d'une amélioration (cf. page 31).

Combat

Cette ligne de compétences spéciale représente l'aptitude innée d'un aventurier à se battre. À la différence des autres lignes, elle ne possède qu'un seul type de dé de compétence. Les dés de Combat peuvent être lancés dans le cadre de toutes les postures de combat – sauf Magie () –, y compris en Défense (), pour éviter des dégâts.

Remarque : *même si Combat figure parmi les attributs de départ d'une race, il s'agit bien d'une ligne de compétences et non d'une stat.*



Pion Combat

Astuces : dés de compétence

Les dés de compétence peuvent fonctionner de façons très différentes. Certains sont immédiatement résolus, tandis que d'autres rejoignent vos emplacements actifs (cf. page 24) ou votre piste de Repos (cf. page 23), où ils doivent attendre d'être déclenchés.

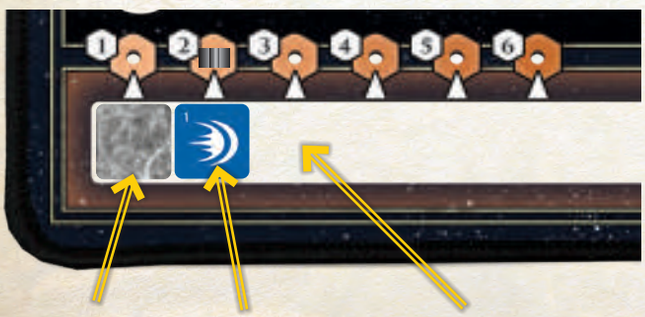
Faites bien attention à ces conditions afin d'organiser efficacement vos actions.

Pour en savoir plus sur le fonctionnement de chaque compétence, reportez-vous à la fiche de leur ligne.

Piste de Récupération

C'est dans cette piste que sont placés les dés de compétence épuisés, ainsi que les dés de fatigue et d'état (cf. Résoudre les capacités de compétence, page 60). La maîtrise de votre piste de Repos est cruciale, car c'est elle qui détermine à quelle vitesse vos dés de compétence peuvent être relancés, mais aussi combien de temps les statuts affectent vos aventuriers.

- Les dés ajoutés à cette piste sont placés un à un, dans l'emplacement libre le plus à gauche (à la droite des dés déjà présents). Tant qu'un dé de compétence se trouve sur la piste de repos, il n'est pas disponible.
  - Si plusieurs dés doivent rejoindre la piste de Repos au même moment, vous pouvez choisir dans quel ordre les placer (y compris pour les dés de compétence épuisés).
- Dès qu'un dé est retiré de la piste de Repos, faites glisser vers la gauche tous ceux qui s'y trouvent encore pour combler le vide.
- La piste de Repos peut accueillir jusqu'à 13 dés. Si elle est **pleine** alors que vous devez y déposer un autre dé, ce dernier doit soit être drainé (s'il s'agit d'un dé de compétence ; cf. page 60), soit être remis dans la réserve (s'il s'agit d'un dé de fatigue ou d'état). Remplacez ensuite par un dé de fatigue extrême le dé le plus à droite de la piste qui n'en est pas déjà un. Selon son type, le dé remplacé doit à son tour être drainé ou replacé dans la réserve.
- Les dés placés sur la piste de Repos y demeurent jusqu'à ce que vous puissiez les en retirer : soit pendant votre étape Récupération (lors d'une bataille), soit pendant votre étape Accalmie (phase de Fin de journée), soit à l'aide d'une action citadine Auberge.
- Si un aventurier doit ajouter à sa piste de repos un état déjà présent, à la place, retirez ce dernier de sa position actuelle et repositionnez-le dans l'emplacement libre le plus à gauche possible.

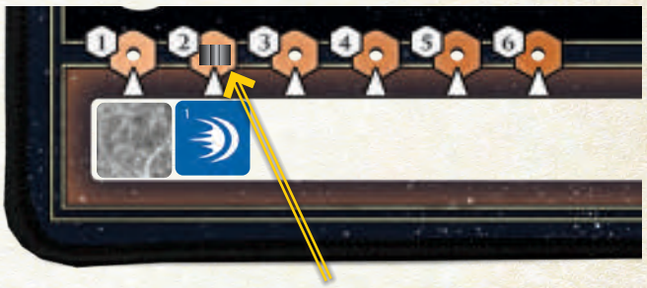


Dé de fatigue légère *Dé de compétence* *Les nouveaux dés sont placés ici.*



Stat Repos

Votre stat Repos est désignée par le marqueur inséré au-dessus de votre piste de Repos : cette valeur correspond à la quantité de dés qui sortent de cette piste pendant l'étape Récupération de chacun de vos tours au cours d'une bataille. Retirez le nombre adéquat de dés en partant de la gauche de la piste, puis comblez le vide ainsi créé en faisant glisser ceux qui restent.



Stat Repos

Récupérer des dés

Lorsqu'un dé de compétence épuisé est retiré de la piste de Repos durant votre étape Récupération ou grâce à un autre effet, vous le récupérez. Placez-le immédiatement dans la rangée adéquate : il est de nouveau disponible. Lorsqu'un dé d'état est retiré de la piste de Repos, remettez-le dans la réserve.

Un dé drainé ne peut être récupéré que par un effet le permettant spécifiquement. Vous pourrez en résoudre en visitant une auberge, pendant une rencontre de ville ou bien après la fin d'une bataille (cf. Résoudre les capacités de compétence, page 60).

Fatigue

Ces dés sont placés dans la piste de Repos de votre aventurier lorsqu'il subit de la fatigue. Il existe 2 types de fatigue : si un effet de jeu parle seulement de fatigue sans en spécifier le type, il s'applique sans distinction.

- **Fatigue légère :** dé argenté. Lorsqu'un dé de fatigue légère est retiré de la piste de Repos, il est replacé dans la réserve. S'il n'y en a plus dans cette dernière au moment où votre aventurier devrait en subir, il subit une fatigue extrême à la place.
- **Fatigue extrême :** dé noir. Lorsqu'un dé de fatigue extrême est censé être retiré de la piste de Repos pendant l'étape Récupération, à la place, il est remis dans l'emplacement libre le plus à gauche possible de la piste. Toute fatigue extrême présente sur la piste de Repos inflige des dégâts à l'aventurier pendant les rounds de fatigue d'une bataille (cf. Rounds de bataille, page 57). Elle ne peut être retirée que pendant l'étape Accalmie, lors d'une action citadine Auberge ou via un effet ou une capacité spéciale.



Fatigue légère



Fatigue extrême

Emplacements actifs

Vos dés de compétence affichant une capacité « active » (A) après un lancer doivent rejoindre des emplacements actifs, en haut de votre tapis (ou de celui d'un autre aventurier dans le cas de certaines capacités). Ces dés sont alors appelés « dés actifs » et demeurent à leur emplacement jusqu'à la fin d'une bataille, ou jusqu'à ce que vous résolviez l'effet décrit dans la fiche correspondante (cf. Résoudre les capacités de compétence, page 60).

Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 dés à la fois dans vos emplacements actifs. Pour en libérer un, vous pouvez renoncer à la capacité d'un dé actif en le retirant de son emplacement, et ce à n'importe quel moment de votre tour. Certains effets peuvent également vous forcer à enlever un dé de son emplacement. Lorsqu'un dé de compétence actif est retiré de son emplacement sans que sa capacité ait été résolue, il est épuisé et rejoint la piste de Repos de l'aventurier qui l'avait placé.

Les dés actifs **doivent** être retirés à la fin d'une bataille, ou lorsque votre aventurier est défait. Vous devez ensuite épuiser ces dés.

Dés de fatigue dans des emplacements actifs

Certaines capacités peuvent envoyer un dé de fatigue vers un emplacement actif. Ce dé est alors traité comme un dé de compétence et reste à cet emplacement jusqu'à ce qu'il en soit retiré : soit à la fin d'une bataille, soit lorsque la description de sa capacité le spécifie, soit si vous le retirez sans résoudre sa capacité, soit si vous êtes défait.



Fiche de race

En plus de proposer une illustration de votre aventurier et de définir les valeurs initiales de ses statistiques, cette fiche décrit la capacité innée spécifique à votre race. Une fois par bataille, vous pouvez résoudre cette capacité au moment indiqué dans sa description.

Plusieurs éléments de jeu sont déposés sur cette fiche, comme votre jeton Aventurier lorsqu'il n'est pas utilisé pour les batailles ou les objets dans votre sac (cf. Inventaire, page 28). C'est également ici que vous placerez vos dés drainés pendant une bataille, où ils resteront jusqu'à la fin de celle-ci (cf. Résoudre les capacités de compétence, page 60).



Fiche de race

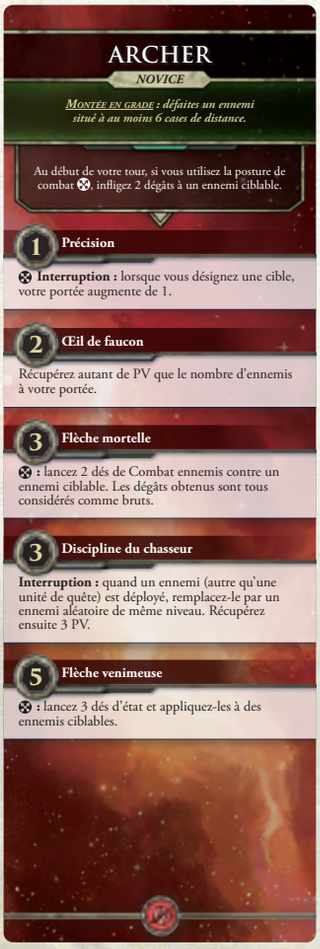
Fiche de classe

La classe de votre aventurier lui confère des capacités spéciales, dont certaines s'utilisent en dépensant votre ténacité – une ressource que vous accumulez au fil de la partie, souvent représentée par l'icône ◯.

Chaque classe propose les 2 types de capacités suivants.

- Une **capacité innée**, présentée en haut de la fiche de classe : elle procure un bonus activable au moment indiqué et ne requiert aucune dépense de ténacité (◯).
- Plusieurs **capacités de ténacité**, déclenchées en dépensant ou en conservant la quantité de ténacité (◯) indiquée à gauche de leur nom.

Un aventurier ne peut avoir qu'une seule fiche de classe pendant une campagne, mais chacune d'entre elles comporte deux faces. Au début de la campagne, elle est placée face Novice visible. À n'importe quel moment de la partie, si votre aventurier répond aux conditions de montée en grade, vous pouvez révéler la face Maître de la fiche, qui améliore plusieurs de vos capacités jusqu'à la fin de la campagne (cf. Améliorations, page 31).



Fiche de classe

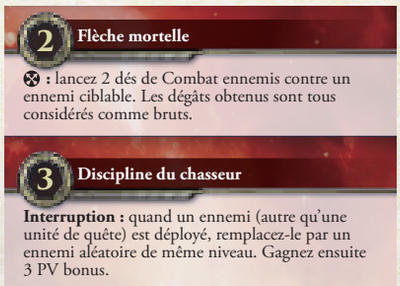
Déclencher des capacités de classe

Chaque capacité de classe indique le moment auquel elle peut être déclenchée : le plus souvent pendant votre tour au cours d'une bataille, mais parfois en dehors de ce cadre. Certaines sont également accompagnées d'un mot-clé en gras indiquant des conditions de déclenchement spécifiques : elles suivent les règles décrites ci-dessous.

- **Durable :** cette capacité de classe ne requiert aucune dépense de ténacité. Elle est active tant que votre quantité de ténacité est supérieure ou égale à la valeur requise. Son effet cesse dès que votre ténacité passe sous cette valeur.
- **Interruption :** cette capacité de classe peut être déclenchée au moment indiqué (soit pendant le tour d'une unité, soit en dehors d'une bataille). Si une autre capacité ou un autre effet est censé être résolu au même moment, la capacité avec interruption est traitée en premier. Si 2 capacités avec interruption sont censées être résolues en même temps, c'est au groupe de choisir laquelle traiter en premier.

Lorsque vous dépensez de la ténacité pour déclencher une capacité, déplacez votre marqueur de ténacité sur l'emplacement correspondant à la nouvelle valeur. Pendant un même tour de bataille, si vous avez accumulé suffisamment de ténacité, vous pouvez déclencher plusieurs capacités de classe différentes – mais une seule fois chacune. Une même capacité innée ou durable peut toutefois être déclenchée plusieurs fois par tour si sa description mentionne cette possibilité.

Certaines capacités de classe ne peuvent être utilisées qu'avec une posture de combat spécifique. L'icône correspondante apparaît alors avant sa description. Lorsqu'un aventurier active une capacité de ténacité, il peut changer de posture de combat avant de la résoudre, peu importe le moment, s'il accepte de subir 1 fatigue légère (cf. Capacité de classe, page 61).



Capacités de ténacité ◯

Ténacité

Le principal moyen de gagner de la ténacité est de résoudre les résultats ◯ de vos lancers de dés. Certains effets ou capacités de dés spécifiques vous en octroient aussi (cf. Résoudre les capacités de compétence, page 60). Lorsque vous gagnez de la ténacité (◯), déplacez le marqueur en bas à droite de votre tapis d'aventurier pour indiquer la nouvelle valeur.

Cette valeur ne diminue que lorsque vous dépensez de la ténacité pour déclencher des capacités de classe, ou lorsqu'un autre effet la réduit. Si vous atteignez la valeur maximale, vous ne pouvez plus gagner de ténacité tant que vous n'en aurez pas dépensé (ou perdu).

Exemple : création d'aventuriers

Théo (joueur 1) et Loreleï (joueuse 2) créent chacun un aventurier pour leur première partie.

Théo

1. Théo décide d'incarner une elfe noire et choisit un jeton de cette race. Il prend la fiche correspondante et la place à gauche de son tapis d'aventurier. Il consulte les valeurs initiales d'attributs de cette race, qui lui donnent les stats suivantes : Santé 4, Vigueur 2 et Magie 3. Il bénéficie également de 2 dés de Combat.

2. Théo décide de placer ses pions Attribut (ronds) de façon à laisser de la place pour la Magie et les lignes de compétences basées sur cette dernière.

a. Première rangée : Santé 4 dans l'emplacement de gauche, face 4 visible.

b. Deuxième rangée : Vigueur 2 dans l'emplacement de gauche et pion Combat dans l'emplacement de droite. En l'absence de valeur sur le pion Vigueur, Théo place 2 pions de stat verts dans les emplacements carrés les plus à gauche. Le pion Combat ne présente pas de valeur non plus ; comme il s'agit d'une ligne de compétences, Théo place 2 dés de Combat (blancs) dans les emplacements carrés les plus à droite.

c. Troisième rangée : Magie 3 dans l'emplacement de gauche. En l'absence de valeur sur le pion Magie, Théo place 3 pions de stat bleus dans les emplacements carrés les plus à gauche.

3. Pour son autre ligne de compétences de départ, Théo choisit Bâton de destruction. Il place le pion Attribut correspondant dans l'emplacement de gauche de la quatrième rangée. Il ajoute ensuite 2 dés Onde de force (les dés de niveau 1 pour cette ligne) dans les emplacements carrés les plus à gauche de cette rangée. Il place près de son tapis d'aventurier les fiches des lignes Combat et Bâton de destruction.

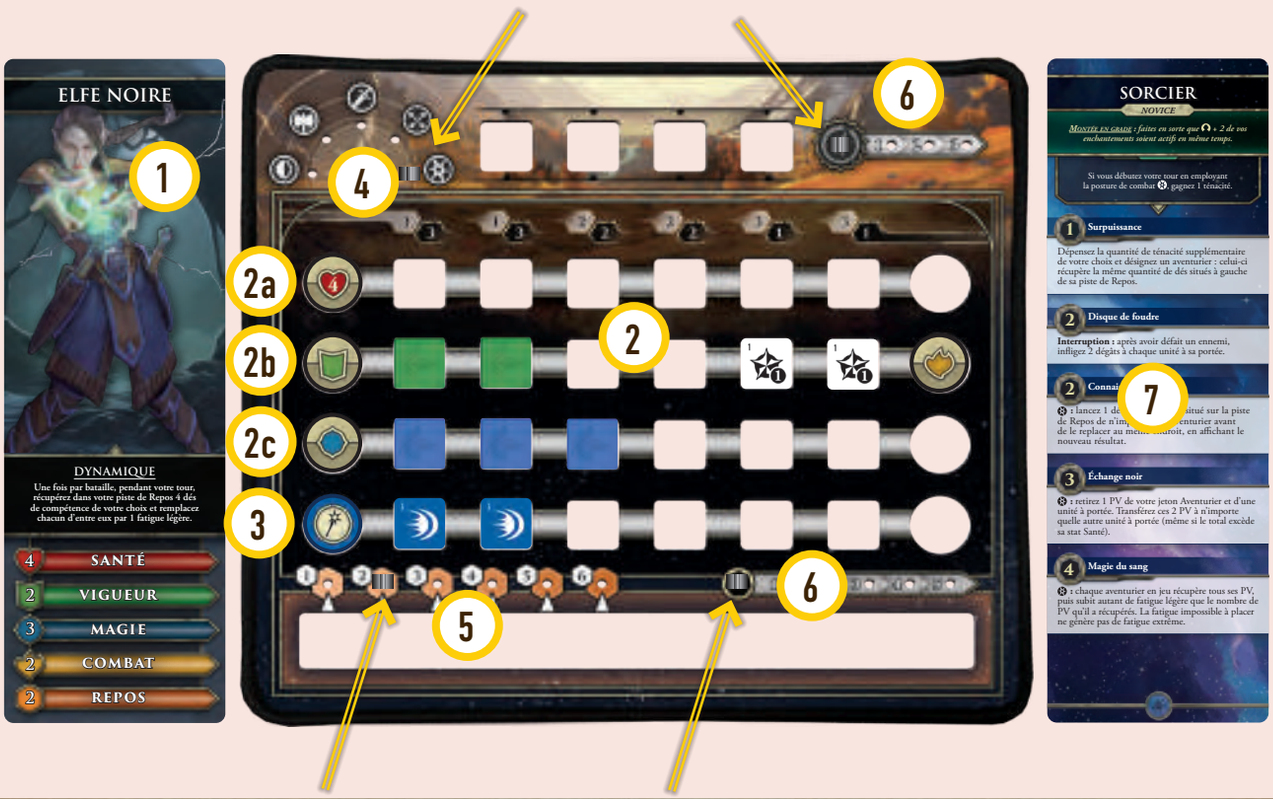
4. Théo place un marqueur au niveau de la posture de combat Magie (), car c'est à celle-ci qu'est liée la ligne Bâton de destruction.

5. Il insère un marqueur dans l'emplacement 2 au-dessus de sa piste de Repos pour indiquer la valeur de sa stat Repos.

6. Il place également des marqueurs tout à gauche des jauges de ténacité et d'XP mise de côté, afin d'indiquer qu'il n'en possède pas encore.

7. Enfin, Théo réfléchit à la classe qu'il aimerait choisir. Il veut que celle-ci lui permette de tirer profit des lignes de compétences , comme Bâton de destruction. Étant donné qu'il s'agit de sa première partie, jouer la rencontre d'introduction Évasion de prison semble être une bonne façon d'en apprendre plus sur le jeu avant d'effectuer son choix. Il ouvre donc ce livre à la page 92.

Remarque : *si vous suivez cet exemple mais souhaitez sauter la rencontre d'introduction Évasion de prison, Théo choisit librement et opte pour la classe Sorcier. Il place la fiche correspondante à droite de son tapis d'aventurier, face Novice visible.*



Loreleï

1. Loreleï décide d'incarner une argonienne et choisit un jeton de cette race. Elle prend la fiche correspondante et consulte ses valeurs initiales d'attributs : Santé 5, Vigueur 3, Magie 2, et 1 dé de Combat.

2. Elle décide de placer ces pions Attribut dans les emplacements de gauche de ses rangées d'attributs, afin de ménager plus d'espace pour de futures lignes de compétences.

- **a. Première rangée :** Santé 5. Elle positionne le pion de sorte à afficher la face 5.
- **b. Deuxième rangée :** Vigueur 3. Elle place 3 pions de stat verts dans les emplacements carrés les plus à gauche.
- **c. Troisième rangée :** ligne de compétences Combat. Elle place 1 dé de Combat dans l'emplacement carré le plus à gauche.
- **d. Quatrième rangée :** Magie 2. Elle place 2 pions de stat bleus dans les emplacements les plus à gauche.

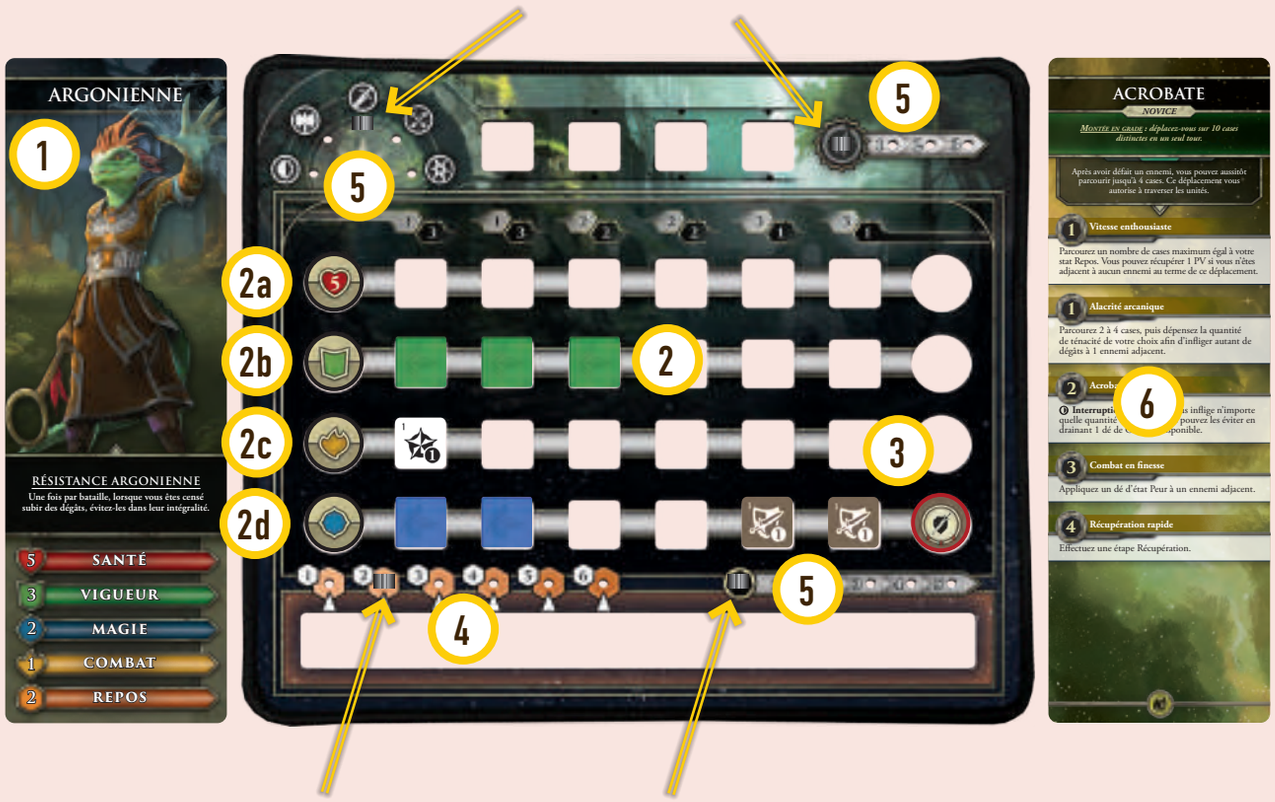
3. Pour son autre ligne de compétences de départ, Loreleï choisit Une main et un bouclier. Elle place le pion Attribut correspondant dans l'emplacement de droite de sa quatrième rangée (à l'extrémité opposée du pion Magie). Elle ajoute 2 dés Discipline du bouclier (les dés de niveau 1 pour cette ligne de compétences) dans les emplacements carrés les plus à droite de la rangée et pose près de son tapis d'aventurier les fiches des lignes Combat et Une main et un bouclier.

4. Elle insère un marqueur dans l'emplacement 2 au-dessus de sa piste de Repos pour indiquer la valeur de sa stat Repos.

5. Elle place un marqueur au niveau de la posture de combat Arme légère (), qui s'allie à sa ligne de compétences Une main et un bouclier. Elle ajoute deux autres marqueurs tout à gauche de ses jauges de ténacité et d'XP mise de côté, afin d'indiquer qu'elle n'en possède pas encore.

6. Enfin, Loreleï réfléchit à la classe qu'elle aimerait choisir. Elle cherche une solution qui tirerait profit de la mobilité naturelle de son argonienne (stat Vigueur) ainsi que de la ligne de compétences de départ qu'elle a choisie (Une main et un bouclier). Étant donné qu'il s'agit de sa première partie, elle accepte elle aussi de jouer la rencontre d'introduction Évasion de prison. Le reste des pions de ligne de compétences rejoignent le sac des entraîneurs.

Remarque : *si vous suivez cet exemple mais souhaitez sauter la rencontre d'introduction Évasion de prison, Loreleï choisit librement et opte pour la classe Acrobate. Elle place la fiche correspondante à droite de son tapis d'aventurier, face Novice visible.*



Inventaire

Lorsque votre aventurier gagne une carte Objet, elle rejoint votre inventaire. Celui-ci ne peut comprendre plus de 8 cartes. S'il est plein au moment où vous gagnez d'autres cartes, vous devrez choisir lesquelles garder et défausser l'excédent.

- Votre inventaire comprend 4 emplacements accessibles : les cartes Objet qui les occupent peuvent être utilisées au cours d'une bataille comme en-dehors de celle-ci. Elles prennent place à côté de votre fiche de classe.

- Les autres objets sont conservés dans la partie sac de l'inventaire, non accessible : ces cartes sont empilées sur l'illustration de votre fiche de race. Pendant une bataille, les objets de votre sac ne peuvent pas être utilisés et leurs cartes doivent rester empilées (sauf mention contraire, ils peuvent être utilisés à n'importe quel moment en dehors d'une bataille). Vous pouvez déplacer des objets entre votre sac et vos emplacements accessibles lorsque votre aventurier est déployé au début d'une bataille ou pendant la phase de Fin de journée (cf. page 45).

- Lorsque vous gagnez une carte Objet (y compris au cours d'une bataille), vous pouvez choisir de la placer soit dans un emplacement accessible, soit dans votre sac. Dans le cas où vous voudriez la mettre dans un emplacement accessible mais qu'aucun de ceux-ci n'est libre, vous devez déplacer l'une des cartes de ces emplacements vers votre sac ou bien la défausser.

- Certaines quêtes peuvent vous indiquer de ne pas placer dans votre inventaire certaines des cartes Objet que vous gagnez. Ces cartes supplémentaires doivent être placées près de votre tapis, à l'écart des cartes de votre inventaire.

Cartes Objet

Les aventuriers peuvent gagner des objets utiles pendant leur périple. Chaque carte Objet occupe 1 emplacement dans l'inventaire d'un aventurier, qu'il soit accessible ou dans la partie sac. Il existe 2 types de cartes Objet : les communs ( ) et les légendaires ( ). Les objets communs sont faciles à trouver mais proposent des effets relativement banals. À l'inverse, les objets légendaires sont plus rares, mais confèrent des effets plus puissants.

Pendant une bataille, la capacité d'un objet peut être utilisée au moment décrit sur sa carte. Il peut parfois s'agir du tour d'une autre unité : c'est le cas des objets Armure ( ), qui peuvent être utilisés pendant l'étape Attaque d'un ennemi (cf. Sous-types d'objets, page 29). Si une capacité ne spécifie pas de moment d'activation, l'objet peut être utilisé soit pendant l'étape Déploiement des aventuriers de la mise en place, soit durant le tour de l'aventurier au cours des rounds de bataille (cf. Règles de bataille, page 54). N'oubliez pas : pendant une bataille, seuls les objets des 4 emplacements accessibles de votre aventurier peuvent être utilisés !

En dehors des batailles et sauf mention contraire, un objet peut être utilisé à n'importe quel moment. Les cartes Objet ne sont pas défaussées après utilisation, sauf s'il s'agit d'une condition de leur capacité.

Lorsque l'un des paquets Objet est vide, sa pile de défausse doit être remélangée avant de regagner le présentoir.



Sous-types d'objets

Le jeu inclut 8 sous-types différents d'objets. Chacun répond à ses propres règles, exposées ci-dessous.

- **Armure ( ) :** les armures confèrent des avantages à leur porteur lorsque celui-ci est attaqué. Elles possèdent une capacité standard résolue au moment où un ennemi attaque l'aventurier, ainsi qu'une capacité secondaire, précédée du mot-clé Surutilisation. Cette dernière peut être déclenchée pendant la même attaque ennemie, en plus de la capacité standard (cf. Mots-clés des objets, ci-après). L'aventurier doit décider avant que les dégâts soient infligés s'il utilise ou non une capacité , y compris la capacité Surutilisation. Le trait de chaque objet correspond à la partie du corps sur laquelle il est porté. Un aventurier ne peut avoir qu'une carte de chaque trait dans ses emplacements accessibles.

- **Arme ( ) :** les armes confèrent des avantages lors des batailles et interagissent souvent avec des compétences. Elles possèdent une capacité standard résolue pendant l'attaque de l'aventurier, ainsi qu'une capacité secondaire, précédée du mot-clé Surutilisation. Cette dernière peut être déclenchée pendant la même attaque, en plus de la capacité standard (cf. Mots-clés des objets, ci-après). L'aventurier doit décider avant de lancer ses dés s'il utilise ou non une capacité , y compris sa capacité Surutilisation. Il ne peut utiliser qu'une par attaque.

- **Enchantement ( ) :** les enchantements peuvent s'ajouter aux règles du jeu ou les moduler. Chaque décrit les éléments de jeu qu'il affecte (par exemple : « Enchante un aventurier » ou bien « Enchante une tuile de rixe »). Lorsque sa capacité est déclenchée, la carte est placée près de l'élément affecté, voire partiellement glissée en dessous. La capacité affecte ensuite cet élément jusqu'à ce que la carte soit défaussée, comme expliqué dans son effet, ou bien jusqu'à la fin de la session (cf. Fin de session : succès, page 49). Tant qu'une capacité d'une carte est active, cette dernière demeure hors de l'inventaire de l'aventurier et est traitée comme faisant partie de l'élément qu'elle affecte.

- **Consommable ( ) :** les consommables incluent une variété de plats et de boissons. Chacun peut être utilisé une fois avant d'être obligatoirement défaussé. Toutefois, les ont souvent des effets pouvant bénéficier à plusieurs membres du groupe. Si un est défaussé pendant l'étape Accalmie d'une phase de Fin de journée, l'aventurier peut résoudre les effets applicables de cet objet (la défausse est obligatoire en mode Expert ; cf. Phase de fin de journée, page 45).

- **Potion ( ) :** les potions sont de puissantes concoctions capables d'altérer les capacités. Ces cartes ont la particularité de pouvoir être utilisées plusieurs fois, grâce au mot-clé Vider qui précède la description de leur capacité. Chaque fois que cette carte est utilisée, la potion est vidée (inclinez sa carte) puis doit être remplie (redressée) avant de pouvoir être réutilisée (cf. Mots-clés des objets, ci-après).

- **Vêtement ( ) :** les vêtements peuvent accroître la polyvalence de votre aventurier en lui offrant une capacité de classe supplémentaire. Les capacités de classe peuvent être déclenchées en tant qu'action pendant une bataille, en dépensant de la ténacité (cf. Fiche de classe, page 25).

- **Divers ( ) :** les objets divers offrent une grande variété de capacités dont les règles ne correspondent pas à celles des autres sous-types. Référez-vous à la description de chaque pour comprendre comment utiliser sa capacité.

- **Animaux de compagnie ( ) :** les capacités des animaux de compagnie assistent les aventuriers dans leur quête (généralement en les protégeant d'effets néfastes qu'ils pourraient subir). Ces capacités s'utilisent au moment indiqué, en ajoutant la quantité spécifiée de jetons PV sur la carte . Celle-ci est défaussée lorsque le nombre de jetons dépasse la limite indiquée dans la description, ou bien à la fin de la session. Sauf mention contraire, les jetons PV ne peuvent être retirés. Un peut être placé dans votre sac lorsque vous le gagnez, mais il ne peut plus y retourner après avoir été posé sur un emplacement accessible.

Traits des objets

Les traits n'imposent pas de règles spécifiques (sauf ceux du sous-type). Ils n'interagissent qu'avec les capacités qui les mentionnent.

Mots-clés des objets

En plus des règles de leurs sous-types, de nombreuses cartes Objet comprennent des mots-clés encadrant l'utilisation de leurs capacités.

- **Vider :** l'objet est réutilisable, mais doit être rempli après chaque emploi. Lorsque la capacité Vider d'un objet est utilisée, cette carte est inclinée afin de le signaler. Un objet vidé occupe toujours un emplacement d'inventaire, mais son effet ne peut plus être utilisé tant qu'il n'a pas été rempli. Vous pouvez remplir une vidée (et redresser sa carte) en vous rendant dans un atelier d'alchimie, dans une ville (cf. Lieux d'une ville, page 40).

- **Surutiliser :** ce mot apparaît en en-tête d'un cartouche violet, le plus souvent sur une carte ou . Pour déclencher la capacité secondaire décrite à la suite de ce mot-clé, vous devez au préalable avoir déclenché la capacité standard de l'objet. Le cas échéant, une fois que l'attaque et les deux capacités ont été résolues, l'objet en question est défaussé.



Présentation d'une carte Objet

Face

1. **Icône de sous-type :** les règles de chaque sous-type sont explicitées page 29.
2. **Icône de posture de combat :** l'aventurier doit adopter cette posture pour utiliser la capacité de l'objet. En l'absence d'icône, aucune posture n'est imposée.
3. **Intitulé**
4. **Traits :** les traits d'un objet sont à prendre en compte lorsque d'autres effets en font mention.
5. **Description :** ce texte détaille les capacités de l'objet et, si besoin, le moment où elles sont déclenchées.
6. **Mots-clés :** décrivent comment les capacités de l'objet peuvent être déclenchées.
7. **Code et numéro de la carte :** ce code indique le groupe auquel appartient la carte, suivi de son numéro dans cet ensemble.



Commun *Légendaire*

Dos

1. **Type de carte :** chacun des 2 types d'objets dispose de son propre dos de carte.
2. **Tentatives de crochetage :** nombre de fois qu'un aventurier peut lancer des dés pour effectuer le test de crochetage de cette carte lorsqu'elle se trouve dans une cache ou est traitée comme verrouillée pour d'autres raisons.
3. **Code de crochetage :** il s'agit du code utilisé pour déverrouiller l'objet s'il nécessite un test de crochetage. Chaque chiffre dans les bulles sous l'icône de l'objet correspond à un élément du code. L'aventurier qui tire cette carte doit réussir un test de crochetage contre ce code (cf. Crochetage, page 68).



Commun *Légendaire*

Améliorations

Au cours de la partie, chaque aventurier peut augmenter ses stats ou ses compétences. Certaines améliorations requièrent la dépense d'XP pendant l'étape Gain d'améliorations de la phase de Récompense (cf. page 43). D'autres effets peuvent également déclencher une opportunité d'amélioration.

Augmenter un attribut

Vous pouvez ajouter un pion de stat ou un dé de compétence à la rangée d'un attribut en dépensant l'XP requise. Cet ajout se fait dans le premier emplacement libre de la rangée en partant du pion Attribut correspondant. Le coût en XP pour remplir un emplacement libre est indiqué en haut de sa colonne : pour augmenter l'attribut de gauche, utilisez le coût inscrit dans la case blanche ; pour l'attribut du côté droit, utilisez le coût de la case noire. Si vous améliorez une ligne de compétences et que certains de ses dés sont actuellement sur la piste de Repos (ou sont drainés), utilisez le coût indiqué pour l'emplacement que le nouveau dé occuperait si la ligne était au complet.

Pour ajouter un dé de compétence, vous devez avoir appris sa ligne de compétences – soit au moment de la création de votre aventurier, soit en rendant visite à un entraîneur via une action citadine. Si vous souhaitez ajouter un dé de compétence de niveau 2 à 4, vous devez **également** avoir dans cette même ligne au moins 1 autre dé du même niveau ou de niveau directement inférieur. Par exemple, pour ajouter un dé de niveau 3 dans la compétence Arc, vous devez déjà avoir au moins 1 dé de compétence Arc de niveau 2 ou 3. Si vous avez ajouté un dé de compétence à vos rangées d'attribut, il est considéré comme appris.

Augmenter la stat Repos

Vous pouvez augmenter votre stat Repos en déplaçant votre marqueur vers l'emplacement libre suivant de votre indicateur de stat Repos. Dépensez pour cela autant d'XP que la nouvelle valeur de votre stat Repos. Par exemple, afin de faire passer votre stat de Repos à 3, vous devez dépenser 3 XP. Vous ne pouvez augmenter votre stat Repos que d'un emplacement à la fois, mais il est possible de le faire plusieurs fois de suite au cours d'une même phase de Récompense – si vous avez assez d'XP.

Augmenter la ténacité

Vous pouvez augmenter votre ténacité actuelle en dépensant 1 XP.

Remarque : *vous augmentez ainsi la ténacité disponible à la dépense, mais il ne s'agit pas d'une augmentation permanente. Si vous avez plus de 3 XP disponibles à la fin de l'étape Gain d'améliorations de la phase de Récompense, l'excédent doit être dépensé pour augmenter votre ténacité (si possible) ou être perdu (cf. Phase de Récompense, page 43).*

Monter en grade

Pour retourner votre fiche de classe face Maître visible, vous devez remplir la condition dictée sur sa face Novice (il s'agit souvent d'un accomplissement à réaliser au cours d'une bataille). Lorsque cela se produit, vous montez **immédiatement** en grade et pouvez retourner votre fiche de classe.

Apprendre une ligne de compétences

Vous pouvez ajouter une nouvelle ligne de compétences sur une rangée libre ou face à un autre de vos attributs. Pour ce faire, rendez visite à un entraîneur pendant une rencontre citadine : choisissez l'un des pions Attribut de ligne de compétences proposés, puis insérez-le dans un emplacement circulaire libre de votre tapis d'aventurier.

Ajouter la stat Magie

Contrairement aux autres pions Attribut de stat, vous pouvez désapprendre votre stat Magie. Si vous l'avez fait, vous pourrez la rajouter plus tard en rendant visite à n'importe quel entraîneur, au même titre que n'importe quelle autre ligne de compétences.

