Précisions de règles



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
  - Récupérer/Restaurer 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 standard 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

Précisions de règles

Cette section présente en détail les règles qui affectent d'autres aspects du jeu. Vous pouvez vous y référer afin de mieux comprendre ou résoudre les capacités et instructions de rencontres.

Lancer un D6

Si un joueur reçoit pour instruction de lancer un D6, il doit utiliser l'un des dés de crochetage (cf. page 68). Lorsque ces dés sont lancés en dehors de leur cadre habituel, aucune compétence ou effet permettant d'en modifier les résultats pendant un test de crochetage ne s'applique.

Défausser

Lorsqu'un joueur reçoit pour instruction de défausser une carte, un dé ou un jeton, il doit effectuer ce qui suit.

- Chaque carte défaussée rejoint la pile de défausse pour son type. Sauf mention contraire, une fois que toutes les cartes d'un même type ont été défaussées, il vous faut les mélanger face cachée pour reformer le paquet initial.
- Les dés défaussés sont replacés dans la réserve avec ceux de leur type.
- Les jetons Ennemi défaits lors d'une bataille sont défaussés de sorte à créer une pile d'ennemis défaits. Le reste du temps, les jetons sont remis dans leur sac ou dans la réserve avec ceux de leur type.

Ordre de déclenchement des effets

Certaines capacités ont plusieurs effets, ou un effet dont le déclenchement dépend d'autres effets. Suivez les règles ci-dessous pour les résoudre.

- Les effets doivent être appliqués un à la fois, chacun devant être entièrement résolu avant de passer au suivant.
  - Un effet avec la mention « quand » est résolu immédiatement lorsque l'événement déclencheur se produit.
  - Un effet avec la mention « après » est résolu immédiatement après l'événement déclencheur.
  - Un effet avec la mention « avant » est résolu immédiatement avant l'événement déclencheur.
- Si différents effets doivent être résolus au même moment, les joueurs décident de l'ordre de résolution.
- Certaines capacités ont plusieurs effets à résoudre au même moment, comme la compétence Purge de la ligne Rétablissement lumineux. Si certains de ces effets peuvent être résolus et d'autres non, résolvez uniquement ceux qui peuvent l'être et ignorez les autres.

Termes des capacités

Lorsque vous résolvez une capacité comportant l'un des termes présentés dans cette section, suivez les règles ci-après.

Unités défaites sur les tuiles

Certaines règles de rencontre ou autres capacités font référence à des unités défaites qui doivent rester sur les tuiles pendant une bataille. Ces unités obéissent aux règles suivantes.

- Leur jeton reste sur sa case jusqu'à ce qu'il soit retiré de la façon stipulée par le texte de l'effet. D'ici là, sa case est toujours considérée comme occupée.
- Même si elle est toujours sur le plan de bataille, l'unité défaite ne peut pas jouer de tour et son jeton n'est pas ciblable par des actions d'attaque ou par d'autres capacités (sauf si leur texte spécifie le contraire). Le jeton de l'unité est traité comme une unité défaite de son type pour ce qui concerne la résolution des capacités.

Défaire des unités

Le texte de certaines capacités évoque des unités qui en défont d'autres, soit pour parler d'un effet qui le permet soit parce qu'il s'agit de l'événement déclencheur d'un autre effet. Ces capacités respectent les définitions suivantes.

- Un aventurier (ou un compagnon) défait un ennemi quand l'un de ces deux événements se produit :
  - cet ennemi perd son dernier jeton PV à cause d'une attaque ou d'une capacité résolue par l'aventurier ;
  - l'aventurier résout une capacité qui indique que cet ennemi est défait.
- Un ennemi défait une unité quand cette dernière perd son dernier jeton PV à cause d'une attaque ou d'une capacité résolue par cet ennemi.
- Si une unité est défaite par l'effet d'un dé d'état (tel que Calamité), elle est considérée comme défaite mais ne déclenche pas d'effet qui requiert qu'elle ait été défaite par une autre unité spécifique.

Limites de capacité et d'action (« gratuit »)

Certaines capacités permettent à des unités d'effectuer une attaque supplémentaire, de lancer un dé de plus pendant une attaque ou encore de se déplacer sur plus de cases. Si un besoin de clarification s'est fait ressentir au moment de la rédaction, nous avons ajouté l'adjectif « gratuit » ou l'adverbe « gratuitement ». Pour ces cas précis, suivez les règles ci-dessous.

- **Action :** une attaque supplémentaire ou toute autre action accordée par une capacité n'est pas déduite du nombre limité d'actions accordé à un aventurier si elle est résolue pendant son tour. Elle n'est pas non plus concernée par les limites imposées à un aventurier actif si elle est résolue pendant le tour d'une autre unité. Sauf mention contraire, une action d'attaque supplémentaire n'impose pas à un aventurier de subir de la fatigue, même si elle n'est pas la première effectuée par celui-ci pendant son tour.
- **Dés :** les dés supplémentaires ne sont pas déduits de la valeur de la stat Vigueur ou Magie d'un aventurier ni de la stat Combat d'un autre type d'unité. Ils peuvent être ajoutés au lancer d'un aventurier même s'il n'a pas appris ces dés ou leur ligne de compétences. Une fois les dés supplémentaires résolus, ceux-ci sont défaussés et remis dans la réserve au lieu d'être

épuisés et placés sur la piste de Repos de l'aventurier. Les dés de combat ennemis ajoutés en tant que dés supplémentaires ne peuvent ni être placés dans les emplacements actifs d'un aventurier ni utilisés pour gagner de la ténacité.

- **Déplacement :** les cases supplémentaires accordées à un déplacement ne sont pas déduites de la Vigueur d'un aventurier ou de la stat Déplacement d'un autre type d'unité.

Récupérer/Restaurer des PV

Lorsqu'une unité doit récupérer des PV, ajoutez à sa pile la valeur indiquée en jetons PV. Sauf indication contraire, le total de sa pile de PV ne peut excéder sa stat Santé.

Quand un membre du groupe applique un effet qui restaure les PV d'un autre membre du groupe, il choisit lui-même la quantité de PV restaurés, qui peut être inférieure ou égale au chiffre indiqué par l'effet (avec un minimum de 0). Ceci s'applique aussi à tout effet permettant à un membre du groupe de gagner une quantité de PV bonus (cf. ci-dessous).

Gagner des PV bonus

Un effet mentionnant le fait qu'un aventurier gagne des PV bonus permet à celui-ci de gagner des jetons PV distincts des autres et pouvant dépasser la valeur maximale imposée par la stat Santé. Un aventurier doit empiler ses jetons PV bonus séparément de ses PV normaux. Les autres types d'unités ne peuvent pas gagner de PV bonus.

Placer et (se) déplacer

Certaines capacités accordent un déplacement supplémentaire, qui peut être effectué en dehors d'une action de déplacement habituelle. D'autres permettent de placer une unité, ce qui est différent d'un déplacement. Placer une unité revient à la retirer du plan (ou de l'endroit où elle se trouvait hors du plan) puis à la placer sur une case comme indiqué. Une unité qui est placée sur une case par une capacité n'est **pas** considérée comme ayant effectué un déplacement sur cette case pour ce qui concerne le déclenchement des effets.

Persistant

Certaines capacités ou certains effets sont persistants, c'est-à-dire qu'ils demeurent actifs jusqu'à ce que les conditions indiquées dans leur texte soient remplies ou bien jusqu'à la fin de la session en cours. Conservez les cartes avec des effets persistants près de la zone de jeu afin de ne pas oublier de les appliquer. Notez les effets persistants provenant d'autres sources (comme les étapes de quête) dans votre journal de campagne et barrez-les une fois qu'ils ne sont plus d'actualité.

Récupérer

Quand une capacité ou un effet permet à un aventurier de récupérer un dé, il ne peut s'agir que d'un dé présent sur sa piste de Repos. Un dé drainé ne peut être récupéré qu'avec une capacité qui mentionne spécifiquement les dés drainés.

Augmenter/Réduire

Quand une capacité augmente ou réduit la valeur d'un dé, tournez-le de sorte à augmenter ou réduire le résultat par la valeur indiquée. Les valeurs de dé ne peuvent pas être augmentées ou réduites par-delà les valeurs de leurs faces.

Retirer des unités

Certaines capacités permettent à des unités de retirer d'autres unités du plan. Retirer une unité ne revient pas à la défaire, il vous faut donc respecter les règles suivantes.

- Le jeton d'un ennemi retiré du plan par une capacité et non à la suite d'une défaite rejoint son sac d'ennemis, et non pas la pile d'ennemis défaits.
- Les ennemis retirés de cette façon ne déclenchent pas d'effet qui requiert sa défaite.

Unités ciblables

Une unité peut être ciblée par une autre si elle est à portée et en vue de celle-ci et si elle n'est pas concernée par un effet lui permettant de ne pas être ciblée. La portée d'un aventurier est limitée par sa posture de combat actuelle (cf. page 61).
La portée d'un ennemi est limitée par sa stat Portée. Certaines capacités peuvent appliquer des effets aux unités ciblables en dehors d'une action d'attaque, ou bien permettre à une unité de cibler des alliés. Quelques-unes peuvent également infliger des dégâts à des unités sans les cibler.

Tour

Pendant un round de bataille, chaque unité sur le plan de bataille joue un tour. Certaines capacités sont limitées à un certain nombre d'utilisations par tour ; cette limite est réinitialisée au début du tour de chaque unité (et pas seulement du tour de l'unité pouvant résoudre la capacité concernée).

Résultats de ténacité non standard

Certaines capacités font lancer des dés supplémentaires, les ◯ ou autres résultats mentionnés permettant à un aventurier de gagner de la ténacité de certaines façons. Un aventurier ne gagne de la ténacité **que** pour les résultats de dés qu'il a obtenus pendant une attaque, peu importe l'unité dont c'est le tour. De plus, les aventuriers ne gagnent pas de ténacité quand ils doivent épuiser des dés ou les placer sur leur piste de Repos de sorte à mettre le résultat ténacité face visible.

Exemple : gain de ténacité via une capacité

Mathieu et Léna déclenchent une bataille. À la fin de son tour, Mathieu résout la capacité Armement lié de la ligne Invocation daedrique, ce qui permet à Léna d'entreprendre une action d'attaque et de lancer jusqu'à 2 dés de compétence. Elle avait adopté la posture de combat ✠ et choisit de lancer l'un de ses dés de Combat disponibles ainsi qu'un de ses dés Tir de précision disponible contre un ennemi qu'elle prend pour cible.

Léna obtient un ◯ sur son dé de Combat et 2 de dégâts sur son dé Tir de précision. En résolvant ces résultats, elle inflige les dégâts de ses dés Tir de précision et gagne la ténacité de son dé de Combat. Même si elle a obtenu un résultat de ténacité pendant le tour de Mathieu, c'est bien elle et non Logan qui gagne cette ténacité.

Ajustements temporaires de statistique

Certains effets peuvent temporairement ajuster une stat d'une unité. Lorsque cela se produit, traitez cette stat comme ayant la valeur ajustée par ce changement. Si l'unité est un aventurier, n'ajustez pas les pions sur son tapis d'aventurier en conséquence.

Gagner et perdre de la Santé (PV)

Certains effets peuvent affecter la stat Santé ou les jetons PV d'une unité.

- Quand un effet augmente la stat Santé d'une unité, cette dernière gagne un nombre de PV égal à la différence entre les deux valeurs. Si la stat d'une unité est réduite sous la valeur des jetons PV actuellement en sa possession, supprimez des PV jusqu'à ce que leur nombre soit égal à la nouvelle valeur maximale.
- Quand un effet ajoute des PV par-delà la valeur de la stat Santé d'une unité (sans pour autant changer la stat elle-même), ces jetons sont conservés jusqu'à la prochaine étape Rangement du matériel après une bataille. Notez qu'une unité ne peut dépasser sa stat Santé en gagnant des PV que si l'effet mentionne spécifiquement qu'il le permet.

Arrondir

Si un effet de jeu requiert que les joueurs arrondissent un chiffre sans spécifier comment, arrondissez-le à l'entier inférieur.

Relations entre unités

Une unité est définie comme n'importe quel jeton présentant les caractéristiques suivantes :

- il possède des stats et/ou des capacités ;
- il joue son propre tour sur le plan de bataille ou est contrôlé pendant le tour d'une autre unité.

Note : les jetons dépourvus de ces caractéristiques représentent d'autres éléments du jeu. Il ne s'agit pas d'unités.

Toutes les unités sont réparties en 2 catégories : le groupe et les ennemis. Ces 2 catégories, lorsqu'elles sont considérées l'une par rapport à l'autre, sont traitées comme **adverses**. Une unité ne peut pas en cibler une autre si elles ne sont pas adverses, sauf si un effet indique le contraire.

Ennemis

Toutes les unités adverses au groupe sont considérées comme des ennemis, quel que soit leur niveau. Certaines unités qui font normalement partie du groupe peuvent être temporairement désignées comme des ennemis par des effets de jeu et doivent alors se comporter comme indiqué dans le texte de l'effet concerné.

Groupe

Le groupe peut inclure des aventuriers ainsi que des compagnons. Toutes les unités appartenant au groupe sont considérées comme des membres du groupe. C'est pourquoi les capacités capables d'affecter spécifiquement les membres du groupe peuvent impacter les aventuriers comme les compagnons.

Aventuriers

Chaque aventurier créé par un joueur est un membre du groupe, qu'il s'agisse du vôtre ou de celui d'un autre joueur. Si la valeur d'un effet est déterminée en fonction de l'icône de taille du groupe (), elle se base uniquement sur le nombre d'aventuriers.

Compagnons

Un compagnon est une unité sous le contrôle du groupe tout entier ou d'un aventurier précis. Les unités de type Compagnon peuvent être gagnées grâce à des rencontres ou des capacités d'aventurier. Les jetons Ennemi et les unités de quête peuvent devenir des compagnons.

Tant qu'une unité de type Compagnon fait partie du groupe, elle suit les règles ci-dessous.

- Le compagnon est un membre du groupe mais pas un aventurier. Il n'est pas affecté par les capacités qui s'appliquent aux aventuriers et ne compte **pas** dans le nombre total d'aventuriers du groupe (cf. Taille du groupe, page 36).
- Sauf mention contraire, le compagnon commence chaque bataille avec son nombre maximal de PV.
- Si un compagnon est défait, il est retiré du groupe de façon permanente. Autrement, il demeure avec l'aventurier ou le groupe jusqu'à ce qu'il soit retiré par un autre effet.
- Le jeton d'un compagnon défait est placé avec les autres jetons non déployés de son type. Par exemple, le jeton d'un ennemi devenu un compagnon est remis dans le sac d'ennemis adéquat lorsqu'il est défait.
- Si l'aventurier qui contrôle le compagnon est défait, ce compagnon demeure en jeu et le joueur continue à le contrôler.
- Si tous les aventuriers sont défaits, la rencontre s'achève et tous les compagnons restants sont retirés du plan de bataille. Ils ne sont pas traités comme défaits et ne sont donc pas retirés du groupe.

« Vous »

Souvent, les textes de cartes et d'autres effets s'adressent directement au(x) joueur(s) en utilisant « vous ». Cela peut signifier différentes choses selon le contexte.

- Les cartes Rencontre provinciale, les cartes Quête secondaire et les étapes de quête utilisent « vous » pour faire référence au groupe entier. Par exemple, si une étape de quête vous demande de voyager jusqu'à un lieu, elle vous demande de déplacer le pion du groupe sur le plan de province.
- Les fiches de classe, les cartes Objets, les capacités de compétence et autres effets utilisent « vous » pour faire référence à l'aventurier concerné uniquement. C'est donc au joueur qui contrôle cet aventurier de prendre les décisions impliquant ces effets.

Tours des compagnons

Les compagnons jouent leurs tours respectifs une fois que chaque aventurier a joué le sien. Le groupe décide de l'ordre dans lequel les compagnons jouent. Si un compagnon est décrit comme étant contrôlé par le groupe, c'est aux aventuriers de décider quel joueur le contrôle pendant son tour.

Lors de son tour, un compagnon effectue généralement ce qui suit : un déplacement, la résolution de ses compétences et une attaque, comme décrit dans le déroulement ci-dessous. Référez-vous à l'effet désignant l'unité comme un compagnon pour toute règle additionnelle.

Déroulement d'un tour de compagnon

Le joueur qui contrôle un compagnon prend les décisions pour cette unité pendant chacune des étapes suivantes. Le déplacement et l'attaque sont optionnels.

1. **Début de tour :** déclenchez toute capacité de début de tour, comme les effets d'état ou les dés de compétence sur le compagnon.

2. **Déplacement :** vous pouvez déplacer le compagnon sur 2 cases ou moins et de la manière de votre choix, car il ne suit pas d'ordre de priorité pour ses déplacements, au contraire des ennemis normaux.

3. **Attaque :** le compagnon peut attaquer plusieurs unités (s'il en est capable) en suivant dans l'ordre les sous-étapes ci-dessous.

   a. **Déterminez une ou plusieurs cible(s) :** référez-vous aux icônes de portée et de cible du compagnon et choisissez quelle(s) unité(s) il cible. Seules les unités ciblables, en vue et à portée peuvent être choisies. L'icône de priorité de cible du compagnon est ignorée.

   b. **Rassemblez et lancez les dés :** lancez tous les dés de Combat du compagnon. Un compagnon utilise des dés de Combat ennemis. S'il peut attaquer plusieurs cibles à portée, vous lancez son attaque une seule fois et résolvez le résultat contre chaque cible pendant la prochaine sous-étape.

   c. **Résolvez le lancer :** résolvez le total obtenu sur les dés de Combat contre chaque cible du compagnon.

   d. **Faites réagir les unités :** les aventuriers, compagnons ou ennemis peuvent résoudre des capacités déclenchées après l'attaque de ce compagnon. Les ennemis doivent résoudre ces capacités s'ils le peuvent.

4. **Fin de tour :** déclenchez toute capacité de fin de tour. Reprenez ensuite l'ordre du round en passant au compagnon suivant sil y en a un.

Compétences de compagnon

La plupart des compagnons possèdent une ou plusieurs des compétences décrites sur la fiche de référence. Contrairement au déplacement et à l'attaque, la résolution des compétences d'un compagnon n'est pas optionnelle. Chacune doit être résolue au moment indiqué dans son texte (si cela est possible). Si un compagnon attaque plusieurs cibles, chacune d'elles est affectée par toutes les compétences qui lui sont applicables.

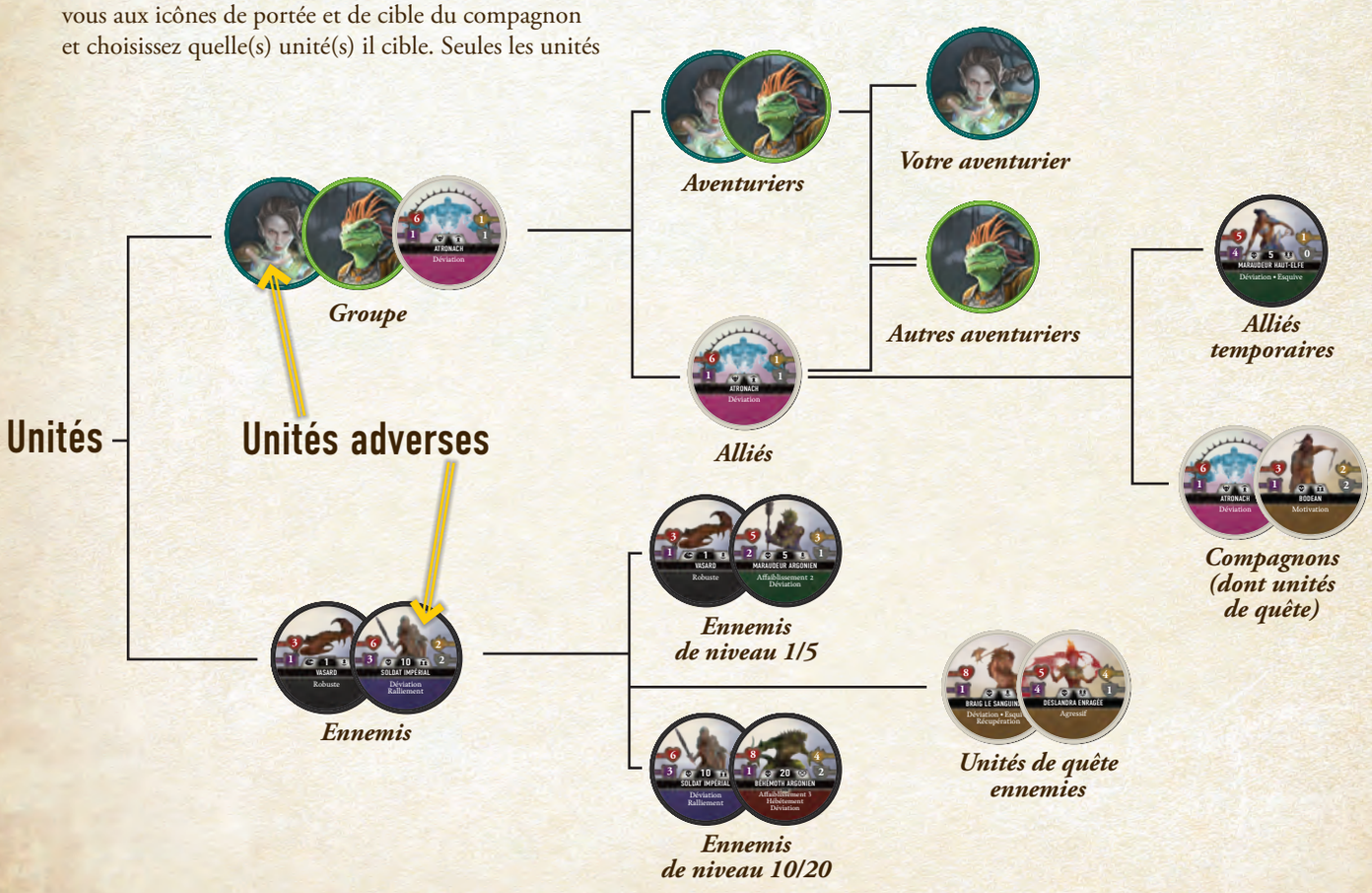


Schéma d'explication des types d'unité

Rencontre d'introduction Évasion de prison

Vous vous réveillez dans des geôles sombres aux murs rugueux, quelque part en Tamriel. Vous vous rappelez avoir été arrêtés pour un crime quelconque et malgré tous vos efforts pour clamer votre innocence, vous voilà maintenant enfermés ici. Alors que vous vous résignez à passer un long moment derrière les barreaux, un rougegarde au visage buriné s'approche de votre cellule, une petite clé serrée dans sa main. Vous vous redressez, aux aguets.

– Ah, vous voilà, chuchote-t-il avec rudesse. Écoutez-moi bien. Je m'appelle Bodean, je représente la Garde Extérieure, une guilde d'individus réunis autour d'idées communes. Nous sommes une petite organisation et préférons rester dans l'ombre, mais nous œuvrons pour offrir une meilleure vie aux communautés de tout Tamriel. Nous aidons la population à défendre ses droits, soutenons les localités qui en ont besoin, révélons au grand jour les corruptions politiques et bien plus encore.

Vous ne savez que répondre et vous contentez donc de le dévisager, interdits. Après tout, vous êtes enfermés et aucun de vous n'a jamais vu cet homme.

– Enfin bref, reprend-il en comprenant qu'il doit en venir au but, je suis ici parce que la Garde Extérieure pense que vous avez du… potentiel. Bien trop pour moisir ici pour les dieux seuls savent combien de temps, à subir les caprices de geôliers corrompus.

Vous voilà bien plus intéressés.

– Je vais vous faire sortir de là, affirme Bodean en vous montrant sa clé. Ce que vous ferez ensuite de vos vies ne dépend que de vous. La Garde aurait grandement besoin d'aide par les temps qui courent, car l'un de nos membres, une elfe des bois qui répond au nom de Deslandra, s'est complètement dévoyée. Selon elle, la Garde ne voit pas assez grand et la seule solution pour rétablir la justice en Tamriel est de faire disparaître la magie pour toujours. Elle pense qu'il s'agit de l'unique moyen de mettre tout le monde sur un pied d'égalité, d'empêcher les plus puissants maîtres de cet art de s'en prendre aux plus faibles… mais à quel prix ? Nous devons l'arrêter, d'autant qu'elle bénéficie de ressources considérables. Néanmoins, nous ne vous forcerons pas la main. Il s'agit-là d'une… libération inconditionnelle.

Riant de sa propre blague, l'homme déverrouille la porte de votre cellule et disparaît. Vous prenez ses paroles en considération. Toutefois, il vous faut encore vous échapper avant de vous interroger sur ce que vous ferez de votre liberté retrouvée.

Pour respecter la tradition de *The Elder Scrolls*, les joueurs peuvent entamer leur campagne en tentant d'échapper à leur peine de prison. Cette introduction ne leur permet pas seulement de découvrir les règles des batailles : elle sert d'étape finale à la création des aventuriers. En effet, leurs accomplissements au cours de ce moment crucial détermineront les options de classe à leur disposition. Pour une approche plus structurée d'apprentissage des règles via cette rencontre, vous pouvez suivre l'exemple bien plus détaillé présenté dans le Tutoriel.

Pour jouer cette bataille, vous aurez besoin de vous référer aux sections concernant :

- les tapis d'aventuriers, les stats, les compétences, la piste de Repos et les emplacements actifs (cf. pages 18 à 24) ;
- les règles de bataille (cf. page 54) ;
- les caches et le crochetage (cf. pages 68 à 70).

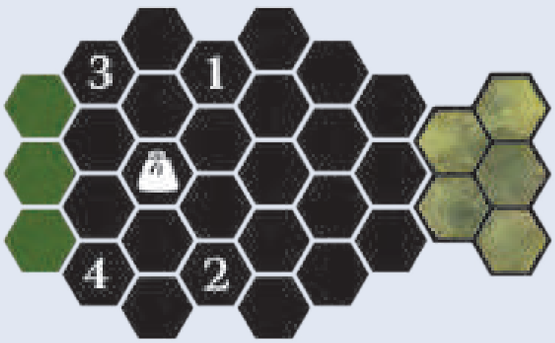
Mise en place de la bataille

La rencontre d'introduction Évasion de prison correspond à une bataille de type Rixe, qui se joue sur un plan de bataille constitué des 2 formes de tuiles présentées sur le schéma ci-dessous. Pour cette mise en place, faites comme expliqué ci-après.

1. Suivez la procédure de mise en place décrite aux pages 12 et 13 en respectant les exceptions suivantes.

- Ne remplissez pas le sac d'ennemis de niveau 1/5. À la place, mettez-y **uniquement** ces 5 ennemis de niveau 1 : Bandit haut-elfe, Bandit argonien, Bébé ragnard, Squelette et Spriggan.
- Ne réglez pas le compteur de jour du groupe ; le jour 1 ne commencera qu'après cette bataille !
- Réglez le compteur d'XP sur 1 au lieu de 2.

2. Placez la tuile de rixe sur la zone de jeu et connectez-y la tuile d'entrée comme indiqué ci-dessous. Placez ensuite le jeton Cache sur la case .



3. Piochez 1 jeton Ennemi par aventurier dans le sac d'ennemis de niveau 1/5 et déployez-les. Ceci revient à calculer une RE à partir d'une valeur de 1 pour l'XP du groupe, comme expliqué page 54. Déployez chaque ennemi en veillant à afficher la face de niveau 1 (cartouche noir) sur les cases numérotées sur le schéma, en commençant par la case 1 puis en suivant l'ordre croissant. Chaque ennemi est déployé avec une quantité de PV égale à sa stat Santé.

4. Déployez chaque aventurier sur une case de la tuile entrée (la plus petite). Confiez le jeton Premier joueur à l'un d'entre vous, qui déploie son aventurier en premier. Poursuivez le déploiement des jetons en sens horaire autour de la table. Chaque aventurier choisit sa posture de combat à ce moment-là, comme expliqué aux pages 57 et 61.

5. Réglez le dé de round sur 1 ; la bataille peut commencer !

Jouer cette bataille

La rencontre d'introduction Évasion de prison présente un objectif de bataille spécial : les aventuriers doivent défaire tous les ennemis du plan ou bien tous les aventuriers qui n'ont pas été défaits doivent s'échapper. Un aventurier peut s'échapper au début de son tour s'il occupe l'une des cases vertes au bout de la tuile de rixe (cf. schéma page 92). S'il y parvient, retirez son jeton du plan ; son tour prend fin et il n'en joue pas d'autres.

La bataille s'achève à la fin d'un round si tous les ennemis ou tous les aventuriers ont été défaits, ou bien si tous les aventuriers non défaits ont réussi à s'échapper.

À la fin de la bataille, vérifiez que vous avez bien noté tous les accomplissements de chaque aventurier (cf. ci-dessous). Passez ensuite aux étapes Rangement du matériel après une bataille et Récompenses de classe, comme décrit ci-après.

Liste des accomplissements

Pendant la rencontre d'introduction Évasion de prison, notez quel aventurier réalise lequel des accomplissements listés ci-dessous. Chaque aventurier peut en réaliser plusieurs, mais il est également possible que certains n'en valident aucun.

- ☐ Vaincre le Bandit haut-elfe
- ☐ Vaincre le Bandit argonien
- ☐ Vaincre le Bébé ragnard
- ☐ Vaincre le Squelette
- ☐ Vaincre le Spriggan
- ☐ Réussir le test de crochetage de la cache
- ☐ Premier à s'échapper
- ☐ Premier aventurier à jouer
- ☐ Dernier aventurier à jouer
- ☐ Premier à subir des dégâts de la part d'un ennemi à une portée de 2+
- ☐ Premier à subir des dégâts de la part d'un ennemi à une portée de 1

Remarque : *vous pouvez cocher les cases de la liste ci-dessus, noter le nom des aventuriers à côté de leurs accomplissements ou imprimer puis remplir le PDF disponible sur luckyduckgames.com/fr.*

Rangement du matériel après une bataille

Une fois la bataille terminée, suivez le processus de rangement du matériel après une bataille (cf. page 86), mais placez **tous** les jetons Ennemi de niveau 1/5 dans leur sac – pas seulement les cinq utilisés pour cette bataille). Mettez également tous les ennemis de niveau 10/20 dans leur sac.

N'oubliez pas de retirer et d'épuiser tout dé de compétence se trouvant encore dans un emplacement actif, ni de récupérer tous les dés de compétence drainés. En revanche, laissez les dés de compétence, d'état, ainsi que de fatigue légère et extrême sur votre piste de Repos. Conservez également la ténacité et les objets que vous avez pu gagner pendant la bataille, sauf si vous choisissez de ne pas baser votre choix de classe sur vos accomplissements (voir ci-dessous).

Une fois que vous avez effectué cette étape, vous voilà prêts à choisir vos récompenses de classe !

Récompenses de classe

Après une bataille, les aventuriers effectuent habituellement la phase de Récompense afin de gagner et dépenser l'XP remportée à l'issue de leur rencontre. Au lieu d'XP, la bataille de cette rencontre d'introduction récompense chaque aventurier en lui offrant de choisir entre plusieurs classes en fonction de ses accomplissements. Référez-vous à la liste de récompenses à la page suivante. Nous vous recommandons de **ne pas** regarder cette liste avant la fin de la bataille.

Chaque aventurier prend en considération les choix qui s'offrent à lui selon ses accomplissements puis sélectionne une des classes, prend la fiche de classe correspondante et la place près de son tapis d'aventurier. Notez que certaines de ces classes ne sont disponibles que dans l'extension Val-Boisé (VB).

Si le choix d'un joueur comprend moins de 2 classes, il doit attendre que tous les autres aient effectué le leur. Il met ensuite de côté la fiche de classe accessible grâce à ses accomplissements – s'il en a une – et mélange toutes les autres (pas seulement celles laissées par les autres aventuriers). Il pioche ensuite assez de fiches pour en avoir deux (en comptant celle mise de côté le cas échéant) et en choisit une seule. Si plusieurs joueurs se trouvent dans cette situation, ils peuvent choisir l'ordre dans lequel ils effectueront ce processus.

Si **tous** les aventuriers ont été défaits, mélangez toutes les fiches de classe. Chaque aventurier en pioche 2 avant d'en choisir une seule.

- ☐ **Vaincre le Bandit haut-elfe :** Arcaniste (VB) ; Sorcier
- ☐ **Vaincre le Bandit argonien :** Acrobate ; Éclaireur
- ☐ **Vaincre le Bébé ragnard :** Lame Noire ; Gardien
- ☐ **Vaincre le Squelette :** Nécromancien ; Magelame
- ☐ **Vaincre le Spriggan :** Pèlerin ; Templier
- ☐ **Réussir le test de crochetage de la cache :** Cambrioleur (VB) ; Roublard
- ☐ **Premier à s'échapper :** Barde ; Rôdeur (VB)
- ☐ **Premier aventurier à jouer :** Chevalier-Dragon
- ☐ **Dernier aventurier à jouer :** Guérisseur
- ☐ **Premier à subir des dégâts de la part d'un ennemi à une portée de 2+ :** Archer
- ☐ **Premier à subir des dégâts de la part d'un ennemi à une portée de 1 :** Chevalier

Choisir une classe sans vous baser sur les accomplissements

Si un aventurier n'apprécie aucune des classes gagnées grâce à ses accomplissements, il peut choisir parmi les classes restantes une fois que tous les autres ont choisi. Il doit également perdre toute ténacité et tout objet gagné pendant la bataille

Achever la mise en place du jeu

Une fois la bataille terminée et les classes choisies, la création des personnages est terminée ! Vous pouvez finaliser la mise en place du jeu en suivant les instructions ci-dessous.

Réglage des compteurs de progression

Vous pouvez maintenant régler les compteurs de progression comme d'ordinaire pour une mise en place.

- Ne touchez pas au compteur de jour (qui sera réglé plus tard).
- Réglez le compteur d'XP sur 2 (mais les jauges d'XP individuelle des aventuriers sur 0).

Accalmie

Vous êtes parvenus à vous échapper, que ce soit en vous battant pour votre liberté, en fuyant ou en faisant les morts jusqu'à ce que vos geôliers partent en laissant vos corps où ils sont. À présent, vous vous frayez un chemin dans le centre bondé de la ville pour reprendre du service. Vous acceptez l'offre de travail d'une guilde en échange de quelques provisions et d'un lieu où vous remettre de vos émotions.

À votre réveil, le premier jour de votre nouvelle quête commence et, avec lui, votre nouvelle aventure.

Généralement, les aventuriers se reposent après chaque rencontre. Pendant cette pause, chaque aventurier récupère un certain nombre de PV et retire 1 dé de son choix de sa piste de Repos (cf. Phase de Fin de journée, page 45).

Néanmoins, après la rencontre d'introduction Évasion de prison, le refuge temporaire fourni par la nouvelle guilde du groupe est traité comme une action Auberge qui peut être entreprise pendant les rencontres citadines (cf. page 40). Ainsi, chaque aventurier récupère la totalité de ses PV et retire tous les dés de sa piste de Repos !

La rencontre d'introduction Évasion de prison est maintenant achevée !

Choix d'une quête initiale

Retournez à la page 13 et reprenez à l'étape 7, « Préparez la quête de guilde ». Continuez la lecture afin de commencer la quête de votre session comme (cf. Phases du jeu, page 34).



Crédits

À mesure que ***Chip Theory Games*** a grandi, les équipes de production de nos titres ont fait de même, tant et si bien que rajouter un simple crédit « conçu par » à l'extérieur de nos boîtes nous paraît réducteur. Pour cette raison, nous avons abandonné cette ancienne habitude au profit d'une liste complète de toutes les personnes de CTG qui ont permis à ce jeu d'être ce qu'il est, en portant une attention particulière aux individus qui ont fait preuve d'un dévouement dépassant le cadre de leur fonction.

Éditeurs
Adam Carlson
Josh Carlson

Conception et développement du jeu
Josh Carlson
Michael Gernes
Logan Giannini
Ryan Howard
Andrew Santoro
Salem Scott
Shannon Wedge
Josh Wielgus

Concepts supplémentaires de gameplay
Jacob Wielgus

Illustrations
Chris Beck
Yoann Boissonnet
Anthony LeTourneau
Federico Pompili

Design graphique
Chris Beck
Shaun Boyke
Moriah Gorman
Melonie Lavely
Chelzee Lemm-Thompson
Bree Lindsoe

Création littéraire
Ryan Howard
Salem Scott

Livre de règles
Michael Gernes

Éditrice consultante
Liz Davidson

Bailleur de licence des jeux internationaux
Luke Warren

Tests du jeu, relecture et autres précieuses contributions
Carter Barton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Amanda Gehrke, Morgan Godat, Angela Grandell, Jillian Green, Jessicca Johnson, Brent Keith, Heather Kilber, Stacey Poirier, Heather Swartz, Pam van Muijen, Brandon Wandersee, Michael Zenke, Tom Aroune, Anthony Barnes, Calvin Thomas, Brown, Jennifer L.Brown, Mark Buxton, Chris Carvalho, Eric Christensen, Riccardo Civiero, Simone Conti, Dakotah Cote, Jeffrey Delbert, Sylvain D'Hondt, Netanel Esman, Isaac Evans, Jorge García, Amanda Hasler, Kyle Hasler, Gordon Helle, Jared Hodges, Marc Hogreve, Dale Hopkins, Darren Isnor, Juan Yih Lee, Derek Lieberman, Prince Mack Sr., Brendan Mayhugh, Ryan McClenahan, Dale Miller, Marco Mewes, Ian Olson, Melanie Owen, Pocky Plays, Jonas Robertsson, Jonathan Sadler, Ryan Sherburne, Howard Sherman, Alec Steers, Lindy Stewart, William Sweett, James "Tayz" Taylor, Jared Tolman, Julian « J.M.M. » Vermeulen, Gabriel William Vattendahl Vidal, Harm Wieringa, Elizabeth Young, Y'shtola

Mentions spéciales

Salem Scott : gameplay et histoire
Salem a traité le projet ***La Trahison de la Deuxième Ère*** avec une véritable passion, analysant, maniant et remaniant chaque élément du jeu pour s'assurer que tout fonctionnait bien. Son dévouement pour rendre le jeu non seulement amusant mais aussi fidèle à l'esprit de la franchise ***The Elder Scrolls*** a joué un rôle clé dans la réussite du produit final. Nul ne pourrait surestimer le nombre incalculable d'heures passées par cette personne remarquable sur ce projet, que ce soit pour participer à la création d'une quête, gérer les tests du jeu ou écrire et réécrire des capacités jusqu'à ce qu'elles soient parfaites.

Bree Lindsoe : design graphique
Bree a joué un rôle essentiel dans la création de l'esthétique de ***La Trahison de la Deuxième Ère***. Son travail a permis la fusion des caractéristiques iconiques de Tamriel, du panache visuel unique de Chip Theory et des besoins spécifiques du jeu pour créer un produit final aussi magnifique que divertissant. Tout au long du processus, elle a su s'adapter aux besoins changeants du jeu dans un esprit de collaboration et avec une bonté sans pareil. Son travail incomparable s'est avéré crucial pour ce projet.

Ryan Howard : gestion de projet et écriture
Le temps et les efforts consacrés par Ryan aux recherches et à l'écriture ont réussi à convaincre Bethesda/Zenimax qu'ils pouvaient nous faire confiance dans la façon dont nous interagissions avec leur univers. De plus, son sens du détail dans la narration et le gameplay thématique ont donné naissance à une expérience immersive qui surprendra et satisfera les experts de *The Elder Scrolls* comme les nouveaux venus. Si l'équipe de ce projet (qui est, de loin, le plus ambitieux que nous ayons jamais entrepris) a pu garder le cap mois après mois pendant tout le développement et les tests, c'est en grande partie grâce à l'organisation et au dur labeur de Ryan.

Michael Gernes : gameplay et texte des règles
Michael a commencé cette folle aventure chez CTG en 2021 et a été d'une aide inestimable dans le développement de ce jeu pendant les trois dernières années. Une grande diversité de tâches a bénéficié de son esprit analytique et minutieux, depuis le calcul du pourcentage de temps que les joueurs devraient passer à interagir avec chaque élément du jeu jusqu'au catalogage des nombreux changements effectués, pour arriver à un ensemble de règles impressionnant mais clair. Michael mérite de véritables éloges pour ses efforts, son influence et son endurance dans la conception de ce jeu.

Index

A

accessible (objets de l'inventaire)..... 18, 28
achever
  bataille..... 86
  dénouement..... 51
  session..... 49
action
  attaque..... 59
  capacité de classe..... 61
  déplacement..... 59
  explorer..... 61
  ville..... 39
action citadine de groupe..... 39
action citadine personnelle..... 39
adjacent..... 58
amélioration..... 31
antre..... 74–80
Apprenti. *cf. degrés, sous difficulté*
arme..... 29, 61
  Posture de combat..... 61
  sous-type d'objets..... 29
arrondir les résultats..... 90
atelier d'alchimie (lieu de ville)..... 40
attaque
  action et étapes..... 59
  étape et sous-étapes pour les ennemis..... 64
  portée..... 55. *cf. posture de combat*
auberge (lieu de ville)..... 40
augmenter la valeur d'un dé..... 89
aventurier..... 90
  création..... 19, 26
  défaite..... 67
  tapis..... 18
  tour..... 59, 62

B

barème de défi..... 74, 76, 78
bataille finale..... 13, 56

C

campagne..... 49–51
  dénouement..... 51
  journal..... 49
capacité innée
  classe..... 25
  race..... 24
caravanes itinérantes..... 38
Cible..... 58
  attaquer..... 60
  ciblable..... 89
  ennemi..... 55, 64
classe..... 25
  Capacité de classe (action)..... 61. *cf. objets*
  monter en grade (retourner la fiche de classe)..31
  récompenses de la rencontre d'introduction Évasion de prison..... 93
codes de province..... 15
Combat (ligne de compétences 22. *cf. posture de combat*
commerce (lieu de ville)..... 38, 40
compagnon (unité)..... 57, 90. *cf. taille du groupe*
compétence..... 21–22
  ajouter un dé de compétence (augmenter un attribut) ou une ligne de compétences..... 31
  attaque..... 59
  ennemi..... 55, 64
  dés d'ennemi..... 55, 60. *cf. gratuit*
  désapprendre..... 43
  lancer des dés en-dehors d'une bataille..... 61
  résoudre les capacités de compétence..... 60
conflit
  rencontre..... 34, 37
  site..... 34
Conquérir. *cf bataille, sous objectif*
constellation (types de ligne de compétences)..... 22, 38
crochetage..... 68. *cf. piège*
  code de crochetage..... 30, 68

D

D6 (jet)..... 88. *cf. crochetage*
Découvrir. *cf. bataille, sous objectif*
défaite..... 67, 88
défausser..... 88
dégâts..... 63
  de fatigue (début de round)..... 57
  éviter..... 63
dégâts bruts..... 20, 63
déplacement. *cf. gratuit*
  action de déplacement..... 59
  ennemi..... 64
  étape Voyage du groupe..... 34
  placer et (se) déplacer (termes de capacité)..89
déployer..... 54, 57
dés d'état..... 23, 67
  états (É) (capacité de compétence)..... 60
désapprendre..... 43. *cf. Magie*
difficulté
  degrés..... 13, 56. *cf. réserve d'ennemis*
  valeur (test social)..... 42
directions (plan)..... 35
donjon..... 80–85
drainé (D) (capacité de compétence)..... 60
durable (mot-clé)..... 25, 61

E

échouer. *cf. réussir*
éclat céleste..... 76, 78
  effet..... 76
  objectifs de bataille..... 86
effet de province..... 45
éléments illimités..... 21
éléments limités..... 21
Éliminer X. *cf bataille, sous objectif*
emplacement actif..... 24
  capacité de compétence A et emplacement actif..... 60
ennemi..... 54
  défaite..... 67
  déplacement..... 64
  tour..... 64, 65
  type..... 55
environnement (effet)..... 76
entraîneur (lieu de ville)..... 31, 38, 40
épuiser..... 23, 60
étape Accalmie..... 45
étape Récupération..... 59
Expert. *cf. degrés, sous difficulté*
exploration..... 77, 79
explorer (action)..... 61

F

fatigue..... 23
  déplacement..... 34
  emplacements actifs..... 24
  round..... 57
fatigue extrême..... 23, 34, 57. *cf. piste de Repos*
fatigue légère..... 23. *cf. piste de Repos*

G

gratuite (capacités et actions)..... 88
  dés de Combat (Rassemblez et lancez)..... 60
  déplacement..... 59
guérir..... 89
  étape d'Accalmie..45. *cf. degrés, sous difficulté*
  auberge (lieu de ville)..... 40
Guerrier. *cf. constellation*

I

impraticable..... 58
Inspecter. *cf. bataille, sous objectif*
instable..... 34
  issue de rencontre..... 37
  rencontre citadine..... 38
instantanée (capacité de compétence)..... 60
interruption (mot-clé)..... 25, 61
inventaire..... 18, 28

J

jeton Cache 68
  mise en place 57, 72, 76, 81
jour 12, 34, 45, 46

K

kiosque de guilde (lieu de ville) 40

L

le plus faible 55
le plus loin 58
le plus proche 58
le plus puissant 55, 64
libre 58
limites du matériel (limité et illimité) 21

M

Mage. *cf. constellation (types de ligne de compétences)*
Magie 20
  ajouter la stat Magie 31
mise en place 12, 14
  bataille 57
  campagne 49
  dénouement 51
modificateur de défi 37, 47, 72
Moment et ordre de déclenchement (effets) ... 88
mots-clés
  capacités de classe 25
  objets 29
  quête 43, 46, 50

O

objectif
  bataille 86
  pion Province 35
  quête de guilde 46, 47
objet commun 28
objet légendaire 28
objets ..... 28, 30. *cf. commerce (lieu de ville)*
  échanger. *cf. Accalmie*
  jetons Cache ..... 68. *cf. crochetage*
obstacle 70
occupée 58

P

paisible / pacifique 34, 36, 37, 45
persistant 49, 89
piège 80
  effet 76
pions
  d'attribut ..... 12, 19. *cf. stats*
  de province 35
  de stat 19
  skill line 22
porte (case de connexion) 57, 75, 77
portée 58
Posture de combat 61
  carte Objet 30
  changer 59, 61
  étape Rassemblez et lancez les dés (attaque) .. 60
  lignes de compétences 22
  tapis d'aventurier 18
priorité (icône) 55, 64
Pro. *cf. degrés, sous difficulté*
PV bonus 20

Q

quête
  échouer 48, 50
  étape 46
  guilde 13, 46
  mots-clés 50
  rencontre 34
  secondaire 48
  unité 54, 55

R

rangées d'attribut 18, 19
  augmenter un attribut 31
récompense .. 37, 43, 47, 48, 93. *cf. amélioration*
récupérer des dés 23, 40, 51, 86, 89
réduire la valeur d'un dé 89
règles d'or 10
rencontre
  citadine 38
  déclencher 34
  province 34, 37
  quête 34
  résoudre 36
rencontre de province 34, 38
  icônes provinciales 34, 37, 45
repos (piste et stat) 23
  augmenter la stat Repos 31
  piste de repos (R) (capacité de compétence) .. 60
réserve d'ennemis (RE) 54, 56, 71, 74, 80
retirer
  pions Attribut et dés de compétence *cf. désapprendre*
  dés ..... 18, 23, 24, 45. *cf. degrés, sous difficulté*
unité ..... 89 réussir
  crochetage 69
  dénouement 51
  piège 80
  quête de guilde ..... 46. *cf. campagne*
  rencontre (issue) 36, 37, 38
  session 49
  test social 42
révélation (effet) 76
rixe 71–73
round (bataille) 57

S

sac (objets de l'inventaire) 18, 28
Santé (jetons PV) 20, 55
  gagner et perdre 90
sites 34, 43
soutien de la guilde 51
stats 19
  ajouter un pion de stat (augmenter un attribut) 31
  ajustement temporaire 90

T

tableau de quête (lieu de ville) 40
taille du groupe ..... 36, 90. *cf. compagnon*
ténacité ..... 18, 25. *cf. classe et test social*
  augmenter ..... 31, 89. *cf. instable*
test social 42
tour 89
  aventurier 59
  compagnon 91
  ennemi 64

U

unité adverse 90
unité (définition et relations) 90

V

valeur de Voyage de base 34
vers 58
Vigueur 20
ville 34, 36, 38–39
  grand-place (lieu de ville) 40
visibilité 58
Voleur. *cf. constellation (types de ligne de compétences)*
Vous (définition) 90
vous ne pouvez pas. *cf. règles d'or*
vous pouvez. *cf. règles d'or*

X

XP (points d'expérience) ..... 12, 43, 47, 92. *cf. réserve d'ennemis*
  bonus 43
  éclats célestes (objectif Découvrir) 86
  tapis d'aventurier 18



Édition française par Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.
Traduction : Léna Geynet, Alizée Guimarra
Relecture : Mathieu Rivero, Elric Rozet
Maquette : Sandra Fournel (Good Heidi)
Responsable éditorial : Elric Rozet

© 2024 ZeniMax.
ZeniMax, ZeniMax Online Studio et The Elder Scrolls Online sont des marques déposées du groupe Zenimax. Tous droits réservés.

chiptheorygames.com

©2024 Chip Theory Games. Tous droits réservés.