

Règles de bataille

Règles de bataille 54
Types de bataille 54
Ennemis 54
Unités de quête 54
Réserve d'ennemis 54
Présentation d'un jeton Ennemi 55
Difficulté de la RE en fin de session 56
Mise en place d'une bataille 57
Rounds de bataille 57
Déroulement d'un round 57
Définitions du vocabulaire de plan 58
Adjacent(e) 58
Le/la plus proche 58
Le/la plus éloignée 58
Impraticable 58
Occupée/libre 58
Portée 58
Visibilité 58
Cible 58
Vers 58
Se replier lors d'une bataille 59
Tours des aventuriers 59
Actions 59
Déplacement 59
Attaque 59
Résoudre les capacités de compétence 60
Lancer des dés de compétence en dehors d'une bataille 61
Astuces : résolution des résultats des dés 61
Capacité de classe 61
Explorer 61
Posture de combat 61
Exemple : tour d'aventurier 62
Éviter des dégâts 63
Exemple : évitement de dégâts 63
Dégâts : vocabulaire et types 63
Tours des ennemis 64
Déroulement d'un tour d'ennemi 64
Déplacement d'ennemi 64
Compétences d'ennemi 64
Exemple d'un tour d'ennemi 65
Unités défaites 67
Ennemis défaits 67
Aventuriers défaits 67
Défaite du groupe entier 67
États 67
Jetons Cache 68
Crochetage 68
Codes de crochetage 68
Déroulement d'un crochetage 69
Exemple : crochetage pour un objet commun 69
Exemple : crochetage pour un objet légendaire 70
Obstacles 70
Rixe 71
Réserve d'ennemis d'une rixe 71
Mise en place d'une rixe 71
Présentation d'un plan de rixe 71
Présentation d'une rencontre de type Rixe 72
Exemple : mise en place d'une rixe 73
Antre 74
Réserve d'ennemis d'un antre 74
Mise en place d'un antre 74
Exemple : mise en place d'un antre 74
Présentation d'un plan d'antre 75
Présentation d'une carte Antre 76
Exploration d'un antre 77
Cases explorables 77
Piocher des cartes et des tuiles 77
Éclats célestes 78
Gagner des éclats célestes 78
Exemple d'exploration 79
Astuce : antres et espace sur la table de jeu 80
Pièges 80
Déroulement d'un piège 80
Donjon 80
Réserve d'ennemis d'un donjon 80
Présentation d'une rencontre de type Donjon 81
Mise en place d'un donjon 82
Exemple : mise en place d'un donjon 83
Objectifs de bataille 86
Fin d'une bataille 86
Rangement du matériel après une bataille 86

Certaines rencontres donnent lieu à des batailles. Celles-ci se déroulent sur des plans de formes et de tailles variées, assemblés à partir des tuiles en néoprène. Pour cette raison, nous vous recommandons de laisser un grand espace libre au centre de votre zone de jeu.

Types de bataille

Il existe 3 différentes types de bataille, utilisant chacun les tuiles de plan différemment.

- **Rixe (⚔) :** bataille soudaine se déroulant sur la tuile de rixe pour une rencontre brève et directe. Les rixes sont décrites page 71.
- **Antre (🔦) :** bataille mêlée d'exploration pendant laquelle le groupe révèle et connecte entre elles des tuiles après avoir pioché des cartes Antre. Les antres et leur exploration sont traités pages 74-79.
- **Donjon :** bataille au sein de l'une des places fortes de Tamriel. Ces rencontres requièrent la mise en place d'un plan composé de plusieurs tuiles et utilisent des règles spécifiques présentées page 80.

Chaque type comporte ses propres règles, mais tous utilisent les mêmes pour les ennemis et la réserve d'ennemis (voir ci-dessous) ainsi que pour les rounds de bataille (cf. page 57).

Ennemis

Lors d'une bataille, les ennemis du groupe sont représentés par des jetons double-face, avec un ennemi de niveau différent de chaque côté. Les ennemis de niveaux 1 et 5 sont représentés par les mêmes jetons et se rangent dans un même sac. Il en va de même pour les ennemis de niveaux 10 et 20. Plus le niveau est élevé, plus l'ennemi sera difficile à défaire.

L'anatomie des jetons Ennemi est présentée page 55.

Unités de quête

Les jetons Unité blancs à cartouche marron représentent des unités de quête : ces PNJ apparaissent uniquement au cours des batailles en lien avec des quêtes, ou dans le cadre de règles spécifiques à une province. Les unités de quête ne doivent pas être mélangées avec les autres jetons Ennemi dans les sacs, que ce soit durant la mise en place ou après les batailles. Sauf mention contraire, elles ne peuvent pas non plus recevoir d'état causé par une capacité ou d'autres règles (cf. États, page 67).

Réserve d'ennemis

Toutes les batailles utilisent une réserve d'ennemis (RE) numérique afin de fixer les niveaux des jetons Ennemi à piocher puis à déployer sur le plan de bataille, sauf si d'autres consignes sont données. La valeur de la RE se calcule en premier lieu, après quoi le niveau de chaque ennemi pioché (1, 5, 10 ou 20) lui est soustrait. Lorsque la RE passe à 0, cessez de piocher des ennemis. Afin d'obtenir la valeur de la RE, multipliez le nombre indiqué sur le compteur d'XP du groupe par le nombre d'aventuriers. Quel que soit le type de bataille, la RE doit être dépensée aussi efficacement que vous le pouvez afin que chaque ennemi pioché ait le plus haut niveau possible. Il n'est pas obligatoire de remplir toutes les cases Ennemi disponibles.

Exemple : *pour un groupe de 2 aventuriers avec un compteur d'XP réglé sur 4, la RE aurait une valeur de 8. Lors d'une rixe, les joueurs piocheraient et déploieraient 1 ennemi de niveau 5 puis 3 ennemis de niveau 1.*

- S'il reste des points dans la RE une fois toutes les cases Ennemi occupées, ils ne sont pas utilisés.
- Les ennemis doivent être piochés un par un dans le sac correspondant puis déployés de sorte à placer le bon niveau face visible.
- Les ennemis sont déployés différemment selon le type de bataille. Suivez les règles du type concerné (cf. Mise en place d'une rixe, page 71, Exploration d'un antre, page 77, et Mise en place d'un donjon, page 82).
- Certaines batailles mentionnent spécifiquement un certain type d'ennemis, voire nomment un ennemi précis. Si le jeton pioché ne répond pas aux prérequis donnés, mettez-le de côté et piochez à nouveau jusqu'à obtenir les bons jetons. Une fois tous les ennemis déployés, rangez les ennemis mis de côté dans leur sac. S'il n'y a pas assez d'unités du type requis disponibles, remettez tous les jetons mis de côté dans leur sac et piochez vos ennemis aléatoirement comme d'habitude jusqu'à en avoir le bon nombre.
- Le texte de certaines rencontres mentionne des ennemis spécifiques qui doivent être ajoutés à la réserve d'ennemis et déployés. Leur niveau n'est **pas** soustrait à la valeur de la RE et ils doivent être déployés même si leur niveau la dépasse. Si l'ennemi requis n'est pas disponible, piochez-en un autre du même niveau (s'il s'agit d'une unité de quête, piochez un ennemi de niveau 20).

Important : si la bataille fait partie de l'étape de quête finale d'une session, au lieu du calcul habituel de la RE, utilisez une difficulté de RE spécifique aux fins de session (cf. page 56).

Présentation d'un jeton Ennemi

1. **Illustration de l'ennemi**

2. **Niveau :** ce nombre détermine la valeur de l'ennemi au sein de la RE et son placement dans l'ordre des tours (cf. Tours des ennemis, page 64). Le niveau est également indiqué par la couleur du cartouche du jeton.
   - Noir : niveau 1 / Vert : niveau 5
   - Violet : niveau 10 / Rouge : niveau 20
   - Marron : unité de quête ; ce type d'ennemi n'a pas de valeur numérique de niveau, mais est traité comme supérieur à tous les autres lorsque vous déterminez l'ordre des tours des ennemis (cf. Déroulement d'un round, page 57). Les jetons de ces unités ont un pourtour blanc, et non noir.

3. **Nom**

4. **Type :** cette icône indique le type de l'ennemi (certaines rencontres requièrent des types spécifiques).
   - Humanoïde (☠)
   - Bête (🐾)
   - Daedra (👹)

5. **Province :** ce code de 2 lettres indique la province dans laquelle l'ennemi peut apparaître. Pendant la mise en place, n'incluez dans les sacs d'ennemis que les jetons spécifiques à la province où vous vous trouvez actuellement, ainsi que ceux qui n'en ont pas. Ces derniers peuvent apparaître dans n'importe quelle province.

6. **Santé :** ce nombre détermine la valeur totale des jetons PV placés sous l'ennemi lorsqu'il est déployé sur le plan de bataille. Il correspond à sa quantité maximale de PV. Lorsqu'un ennemi subit des dégâts, des jetons PV lui sont retirés un par un en commençant par celui du bas de la pile. Quand un ennemi n'a plus de jeton PV, il est défait (cf. Unités défaites, page 67).

7. **Portée :** cette valeur détermine la portée des attaques de cet ennemi, c'est-à-dire la distance maximale depuis laquelle il peut attaquer une unité adverse (cf. page 58).

8. **Combat :** nombre de dés de combat ennemis que cet ennemi lance pendant son tour et résout contre chaque cible. La valeur totale des résultats obtenus sur les dés de combat ennemis correspond à la quantité de dégâts infligée à chaque cible.

9. **Défense :** quantité de dégâts évitée chaque fois qu'une attaque ou qu'une capacité en inflige à l'ennemi.

10. **Cibles :** le nombre de silhouettes sur cette icône représente celui des unités que l'ennemi peut attaquer pendant son tour. Par exemple, 👥 indique que cet ennemi peut attaquer 2 cibles (cf. Tours des ennemis, page 64).
    - Un ennemi ne peut pas attaquer une même unité plus d'une fois par tour.
    - Un ennemi capable de cibler plusieurs unités lance ses dés de Combat une seule fois et inflige les dégâts obtenus à chacune d'entre elles.
    - Si l'ennemi possède l'icône « toutes » (∞), il attaque toutes les cibles éligibles à sa portée.

11. **Priorité :** cette valeur détermine quelle unité l'ennemi cible et attaque pendant son tour en cas d'options multiples. Ceci peut également affecter la façon dont l'ennemi se déplace.
    - **La plus puissante (⌃) :** l'unité adverse détenant le plus de PV (sans inclure les PV bonus).
    - **La plus faible (⌄) :** l'unité adverse détenant le moins de PV (sans inclure les PV bonus).
    - Si plusieurs cibles potentielles ont exactement la même puissance, le groupe choisit quelle unité est ciblée.

12. **Compétences :** compétences de l'ennemi. Vous pourrez trouver la description de chacune d'entre elles sur la fiche de référence.



Jeton Ennemi de niveau 1



Jeton Ennemi de niveau 5



Jeton Ennemi de niveau 10



Jeton Ennemi de niveau 20

Difficulté de la RE en fin de session

L'étape finale de chaque quête de guilde déclenche toujours une bataille. Pour celle-ci, la réserve d'ennemis se calcule à partir d'une valeur cible d'XP fixée par le degré de difficulté choisi plutôt que par la valeur du compteur d'XP du groupe. Afin d'obtenir la bonne RE, référez-vous au tableau adapté à votre session parmi ceux ci-dessous et choisissez la ligne du degré de difficulté que vous avez choisi ainsi que la colonne correspondant au nombre de joueurs. La valeur cible d'XP sur laquelle chaque RE se base est indiquée entre parenthèses.

Exemple : *Loreleï et Théo déclenchent la dernière rencontre de quête de leur deuxième session et initient donc une rixe. Au moment de calculer la réserve d'ennemis pour la mise en place, bien que leur compteur d'XP indique 25, la valeur de la RE n'est* ***pas*** *50. À la place, ils doivent calculer la difficulté de la RE de leur fin de session et se réfèrent donc au tableau Session 2. Ils avaient choisi le degré de difficulté Pro et leur groupe se compose de 2 joueurs ; la RE sera donc de 58. Ce résultat est obtenu en multipliant 29 XP (valeur cible indiquée entre parenthèses) par 2 (le nombre d'aventuriers).*

Valeurs de difficulté de la RE en fin de session 1				
Degré de difficulté	**1 joueur**	**2 joueurs**	**3 joueurs**	**4 joueurs**
Apprenti	**13** (13 XP)	**26** (13 XP)	**42** (14 XP)	**56** (14 XP)
Pro	**16** (16 XP)	**32** (16 XP)	**48** (16 XP)	**64** (16 XP)
Expert	**18** (18 XP)	**36** (18 XP)	**54** (18 XP)	**72** (18 XP)

Valeurs de difficulté de la RE en fin de session 2				
Degré de difficulté	**1 joueur**	**2 joueurs**	**3 joueurs**	**4 joueurs**
Apprenti	**27** (27 XP)	**52** (26 XP)	**90** (30 XP)	**120** (30 XP)
Pro	**29** (29 XP)	**58** (29 XP)	**96** (32 XP)	**128** (32 XP)
Expert	**33** (33 XP)	**64** (32 XP)	**102** (34 XP)	**132** (33 XP)

Valeurs de difficulté de la RE en fin de session 3				
Degré de difficulté	**1 joueur**	**2 joueurs**	**3 joueurs**	**4 joueurs**
Apprenti	**32** (32 XP)	**62** (31 XP)	**96** (32 XP)	**128** (32 XP)
Pro	**34** (34 XP)	**68** (34 XP)	**102** (34 XP)	**136** (34 XP)
Expert	**37** (37 XP)	**74** (37 XP)	**111** (37 XP)	**152** (38 XP)

Mise en place d'une bataille

La mise en place de chaque bataille consiste à créer le plan de bataille, placer les jetons Cache et enfin déployer les ennemis puis les aventuriers. Chaque type de bataille impose un placement différent pour les tuiles et un déploiement spécifique des ennemis, mais tous respectent les étapes de mise en place suivantes.

1. **Mettez en place le plan de bataille :** pour cela, référez-vous aux règles spécifiques du type de bataille. Ensuite, déclenchez les compétences et autres capacités comportant la mention « avant la bataille ».

   - **Rixe (cf. page 71) :** placez la tuile de rixe sur la zone de jeu et connectez-la à la tuile d'entrée comme indiqué par la rencontre. Vous pouvez utiliser l'un ou l'autre des côtés de la tuile de rixe.
   - **Antre (cf. page 74) :** placez la tuile d'entrée sur la zone de jeu (en laissant suffisamment de place pour agrandir le plan). Le plan de départ d'un antre inclut uniquement la tuile d'entrée.
   - **Donjon (cf. page 82) :** assemblez le plan du donjon en suivant son schéma de mise en place jusqu'à ce que toutes les tuiles soient disposées sur la zone de jeu. Connectez la tuile d'entrée à ce plan, toujours en suivant le modèle.

2. **Placez les jetons Cache :** lors d'une rixe ou d'un donjon, placez chaque jeton Cache ou sur les cases indiquées sur le schéma de mise en place jusqu'à ce que tous soient présents pour cette rencontre. Dans un antre, les jetons Cache ne sont **pas** positionnés pendant la mise en place.

3. **Déployez les ennemis :** pour une rixe ou un donjon, référez-vous aux étapes du type en question afin de calculer une réserve d'ennemis que vous déploierez ensuite. Pour un antre, les ennemis ne sont pas déployés lors de la mise en place.

   - Rixe (cf. page 71)
   - Donjon (cf. page 82)

4. **Déployez les aventuriers :** déployez chaque aventurier sur la tuile d'entrée. Choisissez l'aventurier qui reçoit le jeton Premier joueur et déployez son jeton sur n'importe quelle case. Ensuite, déployez les autres aventuriers dans le sens horaire des joueurs autour de la table. Cet ordre devient celui de leurs tours **jusqu'à la fin de la bataille**. Chaque aventurier peut choisir sa posture de combat lors de son déploiement mais aussi choisir les cartes Objet qu'il souhaite mettre dans ses emplacements accessibles.

   - Pour une rixe ou un donjon, ignorez l'icône sur les cases de la tuile entrée. Lors d'une bataille de type Antre, un aventurier sur l'une de ces cases peut explorer et connecter la prochaine tuile au début de son premier tour (cf. Exploration d'un antre, page 77).

5. **Déployez les compagnons :** si les aventuriers ont des unités de type Compagnon à déployer pendant la mise en place de la bataille, déployez-les sur la tuile d'entrée, si possible (cf. Compagnons, page 90). Si plusieurs joueurs ont des compagnons à déployer, suivez l'ordre des tours des joueurs.

   - Dans l'éventualité où il n'y aurait plus de case libre sur la tuile d'entrée, placez les compagnons non déployés près de celle-ci. Ils pourront accéder au plan de bataille lors d'un futur round (cf. Déroulement d'un round, ci-après).

6. **Réglez le dé de round :** placez le dé de round du groupe de sorte à afficher la face 1 et déposez-le dans l'emplacement carré du socle des compteurs. Ensuite, initiez les rounds de bataille. Déclenchez les compétences et autres capacités comportant la mention « début de la bataille ».

Rounds de bataille

Les batailles se divisent en rounds. Pendant chacun d'entre eux, chaque aventurier joue un tour, puis chaque ennemi joue son propre tour. Le round prend fin une fois que toutes les unités ont joué un tour. Les rounds continuent jusqu'à ce que votre groupe ait atteint son objectif, ait choisi de se replier ou ait été défait. Vous trouverez plus d'informations sur les objectifs de bataille page 86.

Déroulement d'un round

1. **Début d'un round :** tournez le dé de round de 1 cran (***important :*** ne pas effectuer ceci pendant le premier round d'une bataille) et déclenchez toute capacité de début de round. Après le round 5, réglez le dé de round sur l'icône de round de fatigue (). À moins que le dé de round ne soit à nouveau réglé sur 5 ou moins, chaque round suivant jusqu'à la fin de la bataille est un round de fatigue. Pour tout effet dépendant du numéro du round, tous les rounds de fatigue sont traités comme un round 6.

   - **Dégâts de fatigue :** au début d'un round de fatigue, chaque aventurier subit 1 dé de fatigue extrême, puis reçoit un nombre de dégâts bruts égal à la quantité de fatigue extrême sur sa piste de Repos (cf. Dégâts : vocabulaire et types, page 63).

2. **Tours des aventuriers :** chaque aventurier joue son tour. Commencez par le détenteur du jeton Premier joueur, puis continuez dans le sens horaire jusqu'à ce que chacun ait joué 1 tour (cf. Tours des aventuriers, page 59).

3. **Tours des compagnons :** si le groupe comprend des unités de type Compagnon, chacune joue son tour dans l'ordre choisi par le groupe (cf. Tours des compagnons, page 91).

   - **Compagnons non déployés :** si un compagnon n'a pas été déployé au début de la bataille et qu'une case s'est libérée sur la tuile d'entrée, déployez-le au moment où il est censé jouer son tour (il peut ensuite agir normalement).

4. **Tours des ennemis :** chaque ennemi sur le plan de bataille joue un tour. Commencez par celui avec le plus haut niveau puis continuez par ordre décroissant de niveau jusqu'à ce qu'ils aient tous agi (cf. Déroulement d'un tour d'ennemi, page 64). Si plusieurs ennemis ont le même niveau, le groupe décide de l'ordre dans lequel ils agissent.

5. **Fin de round :** résolvez tout effet de fin de round.

   - Vérifiez si la rencontre est terminée. Si c'est le cas, la bataille prend fin (cf. Fin d'une bataille, page 86).
   - Le groupe peut se replier et mettre fin à la rencontre à ce moment (cf. Se replier lors d'une bataille, page 59).

Définitions du vocabulaire de plan

Les pions sur le plan de province et les unités sur le plan de bataille doivent respecter les règles suivantes :

Adjacent(e)
Les cases sont dites adjacentes entre elles lorsqu'elles partagent une bordure. Les unités, les pions Province, les jetons ou autres éléments sur des cases adjacentes sont adjacents entre eux. Les tuiles du plan de bataille sont adjacentes lorsqu'au moins 1 case sur une tuile est adjacente à au moins 1 case de l'autre tuile.

Cible
Lorsqu'une unité est en vue et à portée d'une unité adverse, elle peut devenir la cible de l'action ou de la capacité de celle-ci (cf. « Cibles » et « Priorité » dans l'encart de présentation des jetons Ennemi, page 55, ainsi que Posture de combat, page 61).

Impraticable
Une case de plan de bataille est dite impraticable lorsqu'une règle indique qu'elle correspond à un obstacle ou en contient un qui empêche tout passage (une autre tuile est parfois utilisée pour représenter l'obstacle ; cf. Obstacles, page 70). Les zones rouges sur les schémas de mise en place des rixes et donjons correspondent à des cases impraticables : pendant la mise en place, couvrez cette zone à l'aide d'une tuile de même forme, posée à l'envers. Les cases impraticables ne peuvent pas accueillir de jetons. Si une case qui contient un jeton devient impraticable, déplacez ce dernier sur la case libre la plus proche.

- Une unité ne peut pas traverser une case impraticable.
- Les calculs de distance et de portée ne peuvent pas être effectués à travers des cases impraticables.
- Les cases impraticables ne peuvent être ni ciblées ni affectées par d'autres capacités.

Le/la plus proche
Lorsqu'une règle ou un effet fait référence à l'élément (case, pion ou autre) le plus proche, cela signifie que la distance entre ce dernier et le point de comparaison comprend le moins de cases possible.

Le/la plus éloigné(e)
Lorsqu'une règle ou un effet fait référence à l'élément (case, pion ou autre) ou le plus éloigné, cela signifie que la distance entre ce dernier et le point de comparaison comprend le plus de cases possible.

Occupée / libre
Une case est dite occupée lorsqu'elle contient une unité (ou un pion Province) et libre dans le cas contraire. Si une case est occupée par une unité, aucune autre unité ne peut y être déployée ou la traverser. Les cases d'un plan de bataille qui ne présentent pas d'unité mais contiennent des jetons Cache sont considérées comme libres.

- Sur le plan de province, un pion peut traverser ou entrer sur une case occupée par un autre pion. Notez que cela diffère des règles pour les unités sur le plan de bataille.
- Certaines capacités permettent à une unité de traverser des cases occupées. Néanmoins, aucune unité ne peut choisir de terminer son déplacement sur une telle case. Si elle est contrainte d'achever son déplacement sur une case occupée, l'unité est placée sur la case libre la plus proche (s'il y a plusieurs cases à la même distance, le groupe tranche).

Portée
La portée (ou la distance) d'une case à une autre est mesurée en comptant le nombre de cases qui les sépare et en incluant la case de destination, sans vous soucier de savoir si elles sont occupées ou non. La portée/distance est mesurée lorsque vous devez déterminer jusqu'où une unité (ou un pion Province) peut se déplacer, si un ennemi est à portée pour attaquer les aventuriers ou si un aventurier peut affecter une autre unité avec un dé de compétence qu'il a lancé. Une unité est toujours à portée d'elle-même. Référez-vous également à la ligne « Portée » dans l'encart de présentation d'un jeton Ennemi, page 55, ainsi qu'à l'encart Posture de combat, page 61.

- La portée d'un aventurier est définie par sa posture de combat actuelle. Certaines de ces postures (comme ✠ ou ✠) ont une portée égale à la stat Vigueur ou Magie de l'aventurier, alors que d'autres n'autorisent que les unités adjacentes.
- La portée d'un ennemi est égale à sa stat Portée.

Vers
Lorsqu'une règle ou un effet requiert qu'une unité (ou un pion Province) avance vers une unité ou un autre élément, celle-ci doit s'avancer aussi près que possible de l'élément concerné en suivant la trajectoire la plus directe entre leurs cases respectives.
Si plusieurs trajectoires sont possibles, le groupe tranche.

Visibilité
Certaines actions et capacités imposent à l'unité qui les résout d'avoir une visibilité sur une autre unité ou sur une case du plan de bataille. Une unité est en vue d'une autre (ou sur une case) si les deux se trouvent sur des cases de la même tuile ou bien de deux tuiles adjacentes. Par exemple, lors d'une rixe, un aventurier sur la tuile d'entrée n'a de visibilité que sur un ennemi sur la tuile de rixe ou la tuile d'entrée. Une unité est toujours en vue d'elle-même.

Se replier lors d'une bataille

Le groupe peut décider de se replier à la fin de n'importe quel round. Dans ce cas, la rencontre prend immédiatement fin. Cette solution peut permettre de gagner du temps, de préserver des ressources et d'éviter une probable défaite. Toutefois, cela entraîne l'échec de la rencontre (cf. Conclusion d'une rencontre, page 38) ; le groupe ne gagne aucune des récompenses promises pour sa réalisation.

Note : *les antres avec l'objectif Découvrir représentent une exception. En effet, pour en sortir victorieux, le groupe doit se replier après avoir gagné le nombre requis d'éclats célestes.*

Tours des aventuriers

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer un certain nombre d'actions, dont vous déplacer, attaquer, résoudre des capacités de classe ou explorer à distance. Au tour de votre aventurier, suivez les étapes ci-dessous.

1. **Début de tour :** déclenchez toute capacité de début de tour.

2. **Récupération :** retirez de votre piste de Repos autant de dés que la valeur de votre stat Repos, en commençant par le dé le plus à gauche. Faites ensuite glisser vers la gauche ceux qui restent sur la piste afin de ne pas y laisser d'emplacements vides. Chaque type de dé est traité comme suit.

   - **Compétences :** récupérez et remettez les dés de compétence dans leurs emplacements au sein de vos rangées d'attributs.
   - **Fatigue :** défaussez la fatigue légère et déplacez la fatigue extrême dans les emplacements libres le plus à gauche possible de la piste.
   - **États :** défaussez les dés d'état.

3. **Actions d'aventurier :** votre aventurier peut effectuer une ou plusieurs des actions ci-dessous dans l'ordre de votre choix. Vous devez résoudre chaque action avant d'en effectuer une autre. Notez que certaines actions empêchent l'aventurier d'en entreprendre d'autres. Néanmoins, il n'existe pas de limite établie pour le nombre d'actions qu'un aventurier peut effectuer pendant son tour.

   - **Déplacement :** déplacez-vous d'un nombre de cases adjacentes inférieur ou égal à la valeur de votre stat Vigueur (voir ci-après).
   - **Attaque :** n'importe quel nombre de fois par tour, lancez une quantité de dés de compétence disponibles pouvant aller jusqu'à la valeur de la stat appropriée (Vigueur ou Magie ; voir ci-après).
     - Pour chaque action d'attaque au-delà de la première, vous subissez 1 fatigue légère par action d'attaque supplémentaire (si vous avez choisi le degré de difficulté Expert, vous subissez 2 fatigues légères à la place). Autrement, il n'existe pas de limite au nombre d'actions d'attaque que vous pouvez entreprendre.
   - **Capacité de classe :** n'importe quel nombre de fois par tour, dépensez la quantité requise de ténacité pour déclencher une capacité de classe (cf. page 61).
     - Chaque capacité de classe non durable doit être déclenchée au moment indiqué, et ne peut l'être **qu'une seule fois** par tour.
   - **Explorer (dans un antre uniquement) :** une fois par tour, explorez une case depuis une distance inférieure ou égale à votre Vigueur (cf. Explorer, page 61, et Exploration d'un antre, page 77).

4. **Fin de tour :** déclenchez toute capacité de fin de tour. Reprenez ensuite l'ordre du round en passant à l'aventurier ou à l'ennemi suivant.

Actions

Les aventuriers effectuent des actions en suivant les règles ci-dessous.

Déplacement

Lorsque votre aventurier effectue une action de déplacement, il avance d'un nombre de cases inférieur ou égal à sa Vigueur. Toute capacité permettant à un aventurier de se déplacer gratuitement d'un nombre de cases supplémentaire en dehors d'une action de déplacement n'est pas traitée comme telle.

Chaque case autorisée dans le cadre du déplacement de votre aventurier vous permet de l'avancer sur 1 case adjacente libre.

Une action (ou capacité) de déplacement prend fin quand vous ne pouvez plus ou ne voulez plus avancer. Vous pouvez effectuer des actions de déplacement jusqu'à deux fois par tour, en respectant certaines restrictions.

- Si vous n'entreprenez pas d'action d'attaque au cours de votre tour, vous pouvez effectuer une seconde action de déplacement. Si vous avez effectué deux actions de déplacement pendant un même tour, vous ne pouvez pas attaquer (cf. Attaque, ci-après).
- Vous ne pouvez pas entreprendre d'action de déplacement si vous avez déjà exploré lors de ce tour, et vice-versa (cf. Explorer, page 61).
- Le déplacement de votre aventurier ne peut pas être interrompu par d'autres actions, mais il peut l'être par certaines capacités ou lors de certains événements. Le cas échéant, l'interruption est résolue après que l'aventurier est entré sur la case où l'interruption a été déclenchée. Par exemple, si vous arrivez sur une case et déclenchez un test d'exploration (cf. pages 77-78) ou de crochetage (cf. pages 68-70), vous devez le résoudre avant de continuer votre déplacement.

Attaque

Cette action permet à votre aventurier d'utiliser ses compétences lors d'une bataille. Vous pouvez attaquer plusieurs fois par tour mais demeurez limité par les dés que vous pouvez lancer, ainsi que par la fatigue que vous pouvez encaisser. Il vous est possible d'effectuer une action de déplacement avant ou après une attaque, mais pas les deux.

Afin d'effectuer une action d'attaque, suivez les étapes ci-dessous. Toute capacité faisant entreprendre une attaque à votre aventurier en dehors d'une action d'attaque est également résolue en suivant ces étapes.

1. **Subissez de la fatigue :** s'il s'agit de votre première action d'attaque pendant ce tour, sautez cette étape. Pour chaque action d'attaque au-delà de la première, subissez 1 fatigue légère. Si vous avez choisi le degré de difficulté Expert, vous devez en subir 2 au lieu de 1.

2. Choisissez une posture de combat : annoncez la posture que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez changer de celle que vous aviez jusqu'alors en l'indiquant sur votre tapis d'aventurier. Ce choix détermine votre portée ainsi que le type de dés que vous pourrez lancer (cf. Posture de combat, page 61).

3. Déterminez votre cible : si vous vous apprêtez à lancer des dés de compétence dont les dégâts s'appliquent à une cible, vous devez choisir celle-ci auparavant. Vous ne pouvez nommer qu'une seule unité par attaque (sauf mention contraire dans le texte de la capacité) et celle-ci doit être en vue et à portée dans le cadre de votre posture de combat actuelle (cf. Unités ciblables, page 89). Les capacités et effets qui mentionnent une cible ne peuvent être résolus sur celle-ci qu'à l'étape 5 (voir ci-après). Si vous vous apprêtez à lancer des dés de compétence n'infligeant pas de dégâts à une cible, désigner celle-ci est optionnel. Si vous choisissez de le faire, l'unité ciblée est considérée comme attaquée.

4. Rassemblez et lancez les dés : choisissez et lancez vos dés. Ils doivent tous être éligibles dans le cadre de votre posture de combat, et leur quantité ne doit pas excéder la valeur de la stat à laquelle ils sont liés (comme indiqué sur la fiche de leur ligne de compétences). Si l'une de vos accessibles dispose d'une ou plusieurs capacités adaptées à votre posture de combat actuelle, vous pouvez choisir d'en résoudre 1 (cf. Armes et Posture de combat, page 61). Ensuite, lancez tous les dés ensemble.

- Vous ne pouvez choisir des dés de compétence que s'ils sont disponibles dans vos rangées d'attribut et sont compatibles avec votre posture de combat actuelle (si la fiche de leur ligne de compétences présente l'icône adéquate, ou n'en affiche aucune).
- Les dés de Combat peuvent être lancés dans le cadre de n'importe quelle posture de combat, sauf .
- Vous pouvez réunir des dés liés à différentes stats. Dans ce cas, chacun d'entre eux n'est concerné que par la limite de sa stat. Par exemple, vous pouvez lancer des dés de Bâton de destruction (liés à la stat Magie et utilisant la posture de combat) en même temps que des dés d'Acrobaties (liés à la stat Vigueur, mais n'utilisant aucune posture spécifique).
- Si une capacité ajoute des dés de Combat gratuits, utilisez des dés de combat ennemis à la place des dés de compétence Combat. Ces dés ne comptent pas dans la limite de votre stat Vigueur ou Magie mais sont traités comme des dés de Combat pour tout le reste, y compris les (cf. Sous-types d'objets, page 29).
- Même si vous ne lancez aucun dé pour cette action d'attaque, effectuez les autres étapes pour déclencher d'autres capacités.

5. Résolvez le lancer : observez les résultats de vos dés et suivez dans l'ordre les étapes ci-dessous.

a. Déterminez les résultats à résoudre. Vous n'êtes pas obligé de résoudre le résultat d'un dé. Certaines capacités permettent de modifier des résultats en relançant les dés ou en changeant leur résultat. Ceci doit être fait avant de résoudre les autres capacités.

b. Résolvez les capacités une par une dans l'ordre de votre choix.

- Si une capacité inflige des dégâts, calculez le total infligé à chaque unité par cette capacité puis appliquez-le unité par unité, dans l'ordre choisi par le joueur. ***Important :*** notez le nombre de dégâts infligés à une unité pendant cette attaque, car cela réduira sa défense, qui ne sera réinitialisée qu'après la fin de cette action (cf. Dégâts : vocabulaire et types, page 63).
- Pour résoudre un dé de compétence avec un résultat , épuisez ce dé et augmentez de 1 votre ténacité.
- Les dés de combat ennemis ajoutés au lancer en tant que « dés gratuits » doivent être défaussés une fois leurs résultats résolus. Ils ne peuvent pas être placés dans des emplacements actifs dans le cadre de la posture de combat Défense (). Notez également que ces dés n'ont pas d'icône et ne peuvent donc pas être résolus pour ajouter de la ténacité.
- Tout dé présentant un résultat que vous choisissez de ne pas résoudre doit être épuisé.

6. Faites réagir les unités : les ennemis, aventuriers ou compagnons peuvent résoudre les capacités déclenchées après cette attaque. Les ennemis doivent résoudre leurs capacités s'ils le peuvent.

Résoudre les capacités de compétence

La capacité de chaque dé de compétence présente au moins un des codes suivants, déterminant la façon dont elle doit être résolue et l'endroit où le dé doit ensuite être placé. Le texte de certaines compétences leur permet d'affecter des unités qui ne sont pas des cibles. Si une capacité exige qu'un dé soit épuisé, vous devez poser celui-ci dans l'emplacement libre la plus à gauche de la piste de Repos.

Emplacement actif (A) : ce dé de compétence doit être placé dans l'un de vos emplacements actifs (ou celui d'un autre aventurier si le texte le stipule). Sa capacité est résolue comme décrit sur la fiche de sa ligne de compétences, généralement en réduisant la valeur du dé ou en le retirant de son emplacement. Sauf mention contraire, lorsqu'un dé est retiré d'un emplacement actif, il est épuisé.

Drainé (D) : la capacité de ce dé de compétence est résolue instantanément comme décrit sur la fiche de sa ligne. Ce dé est ensuite placé sur la fiche de race de l'aventurier : il est indisponible pour le reste de la bataille et considéré comme drainé (cf. Rangement du matériel après une bataille, page 86).

Instantané ( ) : la capacité de ce dé de compétence est résolue instantanément comme décrit sur sa fiche. Ce dé est ensuite épuisé.

Piste de Repos (R) : ce dé de compétence est épuisé. Sa capacité est résolue comme décrit sur la fiche de sa ligne et dure généralement jusqu'à ce qu'il soit retiré de la piste de Repos. Si, pour une quelconque raison, vous décidez de ne pas résoudre le résultat R d'un dé, placez celui-ci sur votre piste de Repos face visible (sans gagner de ténacité).

État (É) : ce dé de compétence est placé d'une façon spécifique (par exemple, sur un ennemi ou sur une case) et sa capacité est résolue comme décrit sur la fiche de sa ligne.

Sauf mention contraire, un dé de compétence d'état est épuisé quand il est retiré de sa position actuelle. Notez que les unités de quête ne peuvent pas recevoir d'état provenant de capacités d'aventurier (cf. États, page 67).

Lancer des dés de compétence en dehors d'une bataille

Certaines capacités de dé de compétence permettent de lancer ce type de dé lors de rencontres qui ne correspondent pas à des batailles, et parfois même en dehors d'une phase de Rencontre. Si un ou plusieurs dés de compétence peuvent être lancés de cette façon, suivez le déroulement d'une action d'attaque (cf. pages 59-60) pour résoudre ce lancer, en respectant les exceptions ci-dessous.

- Sauf mention contraire, ignorez les étapes Subissez de la fatigue, Choisissez une posture de combat et Déterminez votre cible.
- Résolvez tout effet se déclenchant en réponse à votre lancer pendant l'étape Faites réagir les unités.

Astuces : résolution des résultats des dés

Vous n'êtes pas obligé de résoudre les résultats des dés que vous avez lancés, à moins que l'icône de la capacité indique le contraire. Par exemple, si vous lancez un dé Ravage (Arme à deux mains de niveau 1) et obtenez 2 dégâts, puis vous rendez compte que l'ennemi ciblé détient la compétence Riposte, vous ne voudrez peut-être plus le blesser. Dans ce cas, vous pouvez ne pas résoudre ce résultat. De la même façon, si vous lancez un dé Souffle de vie (Rétablissement lumineux de niveau 2) et obtenez 2 au lieu de 4, vous pouvez choisir de ne pas restaurer de PV.

Si vous choisissez de ne pas utiliser un dé de compétence de cette façon, il est malgré tout épuisé, même si son utilisation est censée le drainer ou le placer ailleurs.

Capacité de classe

Lorsqu'un aventurier déclenche une capacité de classe, il dépense la quantité requise de ténacité. Vous pouvez choisir de subir 1 fatigue légère pour changer de posture de combat avant de résoudre cette capacité. Vous ne pouvez déclencher chaque capacité de classe non durable qu'une seule fois par tour, au moment indiqué dans son texte.

Notez que certaines capacités de classe ne correspondent pas à des actions. Elles comportent soit le mot-clé « durable » et agissent en continu, soit le mot-clé « interruption » et doivent être déclenchées au moment indiqué dans leur texte (cf. Déclencher des capacités de classe, page 25).

Explorer

Cette action est uniquement disponible dans les antres. Lorsque vous l'effectuez, calculez la distance qui vous sépare d'une case explorable en vue. Si elle est inférieure ou égale à votre Vigueur, vous déclenchez une exploration de cette case. La visibilité est expliquée page 58 et l'exploration d'antre pages 77-78.

***Note :** l'action Explorer et le concept d'exploration, bien que liés, ne sont pas des termes interchangeables. L'action « explorer » déclenche bien une exploration, mais celle-ci peut également être déclenchée d'autres façons, par exemple en arrivant sur une case .*

Vous ne pouvez pas effectuer une action Explorer si vous avez déjà effectué une action de déplacement à ce tour, et vice versa.

Posture de combat

Les icônes de posture de combat apparaissent sur les lignes de compétences, les capacités ainsi que les cartes Objet . Pendant une action d'attaque, la posture de l'aventurier restreint les dés que celui-ci peut lancer et fixe sa portée (cf. Définitions du vocabulaire de plan, page 58).

- **Arme légère ( ) :** *adjacent uniquement*. Cette posture englobe les attaques de mêlée utilisant des compétences qui ne requièrent qu'une main, comme Une main et un bouclier.
- **Arme lourde ( ) :** *adjacent uniquement*. Cette posture englobe les attaques de mêlée utilisant des compétences qui requièrent deux mains, comme Arme à deux mains.
- **Défense ( ) :** *pas de portée.* Cette posture consiste à utiliser la compétence Combat dans le but d'éviter des dégâts au lieu d'en infliger, ou à utiliser d'autres compétences défensives, comme Armure lourde.
- **Arme à distance ( ) :** *non adjacent et distance maximale égale à la stat Vigueur*. Cette posture englobe les attaques à distance utilisant des compétences de tir, comme Arc. Les unités adjacentes ne peuvent pas être ciblées dans le cadre de cette posture, mais la portée est calculée comme d'habitude (cf. Définitions du vocabulaire de plan, page 58). Par exemple, un aventurier en avec Vigueur 3 peut cibler des unités à 2 ou 3 cases, mais pas des unités adjacentes.
- **Magie ( ) :** *distance maximale égale à la stat Magie*. Cette posture représente l'utilisation de la Magie pour les attaques, par exemple avec Bâton de destruction. Les dés de Combat ne peuvent pas être rassemblés et lancés dans le cadre de cette posture.

***Note :** quand des dés de lignes de compétences sans posture spécifique sont lancés, leur portée est spécifiée par le texte de chaque capacité ou, si ce n'est pas le cas, doit être identique à celle de la posture de combat actuelle.*

Armes et Stratégie de bataille

Les armes ( ) forment un sous-type de carte Objet présentant une ou plusieurs icônes de posture de combat ainsi que des textes définissant leurs capacités. Vous pouvez utiliser **uniquement** 1 par action d'attaque. Pour cela :

- l'icône de posture de combat de sa capacité doit correspondre à celle que vous utilisez actuellement ;
- vous devez choisir cette capacité (et décider si vous déclenchez celle de surutilisation ou non) pendant l'étape Rassemblez et lancez les dés, avant d'effectuer votre lancer (cf. Mots-clés des objets, page 29).

Exemple : tour d'aventurier

Une fois que Théo et Loreleï ont mis en place la rixe de la rencontre d'introduction Évasion de prison, le premier round de bataille peut commencer. Aucune capacité de début de round n'a besoin d'être déclenchée et il ne s'agit pas d'un round de fatigue ; par conséquent, aucun des aventuriers ne subit de fatigue extrême ni de dégât de fatigue (même s'ils avaient déjà des dés de fatigue extrême sur leurs pistes de Repos respectives). Il est temps pour les aventuriers de jouer individuellement leurs tours.

Tour de Loreleï

Loreleï (qui incarne une aventurière argonienne) a pris le jeton Premier joueur pendant la mise en place : elle joue donc en premier.

Étape Récupération

Avant d'entreprendre la moindre action, elle doit résoudre l'étape Récupération. Sa stat Repos est de 2 : elle est censée récupérer les 2 dés les plus à gauche de sa piste de Repos, mais celle-ci est actuellement vide.

Action de déplacement

Loreleï effectue un déplacement. Sa stat Vigueur est de 3, ce qui lui permet d'avancer de 3 cases vers le Bandit haut-elfe et de se positionner de sorte à être adjacente à lui (case nord-est) et à 4 cases du Bandit argonien.

Action d'attaque

Loreleï attaque.

1. Elle décide de conserver sa posture de combat initiale : . Celle-ci ne permettant de cibler que des unités adjacentes, Loreleï peut nommer le Bandit haut-elfe comme cible. C'est ce qu'elle choisit de faire.

2. Loreleï peut rassembler un maximum de 3 dés de compétence, puisque sa stat Vigueur a une valeur de 3. Cependant, tous doivent provenir de lignes dont la fiche présente l'icône de , ou aucune icône de posture spécifique. Elle prend 2 dés Discipline du bouclier (Une main et un bouclier de niveau 1) et son dé de Combat disponible qui peut être utilisé avec n'importe quelle posture de combat (sauf).

3. Elle obtient un total de 2 sur ses dés Discipline du bouclier, chacun pouvant infliger 1 dégât à sa cible, ainsi que ○ sur son dé de Combat. Elle résout les résultats des deux dés Discipline du bouclier pour infliger un total de 2 dégâts au Bandit haut-elfe.

4. Le Bandit haut-elfe a une Défense de 0 face à ces dégâts. Cependant, sa compétence Esquive lui permet d'en soustraire autant que le nombre de dés de compétence lancés pendant l'attaque et n'ayant pas infligé de dégât. Comme le dé de Combat de Loreleï n'a pas infligé de dégâts, le Bandit soustrait 1 dégât et n'en subit que 1. Il lui reste ainsi 2 PV. Loreleï place les deux dés Discipline du bouclier dans ses emplacements actifs afin qu'ils puissent contribuer à sa défense plus tard.

5. Elle épuise ensuite le dé de Combat pour résoudre le résultat ○, place ce dé sur sa piste de Repos et déplace son marqueur de ténacité de sorte à indiquer 1.

Fin du tour

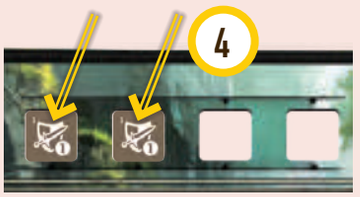
Loreleï n'a pas d'autre dé de compétence à lancer. Puisqu'elle joue la rencontre d'introduction Évasion de prison, elle n'a pas encore de classe et ne peut donc pas dépenser de ténacité pour utiliser une action de classe. N'ayant plus d'action à entreprendre, elle met fin à son tour.

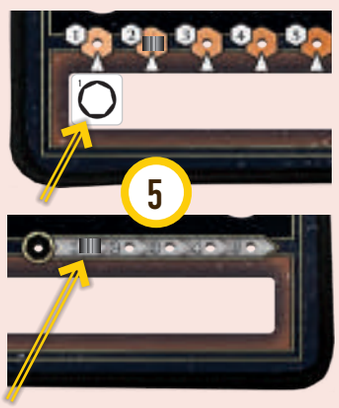
À son prochain tour, Loreleï commencera par récupérer le dé de Combat épuisé sur sa piste de Repos afin de le remettre dans sa rangée d'attribut. Si elle fait le choix avant son tour d'épuiser 1 de ses dés Discipline du bouclier actifs pour éviter des dégâts qui lui ont été infligés, elle pourra aussi le récupérer (mais elle n'est autorisée à récupérer qu'un maximum de 2 dés par tour, car sa stat Repos est de 2).



Action de déplacement







Éviter des dégâts

Afin d'éviter de subir des dégâts, les unités peuvent utiliser une grande variété de compétences ou d'autres capacités. Malgré leur diversité, leurs textes descriptifs utilisent tous les termes communs ci-dessous, dont elles doivent suivre les règles.

- Si une capacité permet d'éviter un nombre de dégâts, cette valeur est soustraite point par point au total infligé. Les dégâts n'ayant pu être évités sont subis par l'unité affectée et décomptés de ses PV.
- Même si les dégâts évités sont considérés comme ayant été infligés, ils ne peuvent pas déclencher de capacité requérant que l'unité subisse des dégâts.
- Sauf mention contraire dans leur texte, les capacités qui permettent d'éviter des dégâts ne peuvent être déclenchées que pendant une bataille.
- Si plusieurs capacités peuvent être déclenchées pour éviter des dégâts, la personne qui contrôle l'unité décide de l'ordre dans lequel elles sont traitées.

Exemple : évitement de dégâts

Pendant une bataille au cours d'une autre session, Loreleï peut utiliser les compétences Une main et un bouclier et Armure lourde. Elle a 1 dé Discipline du bouclier avec la face ❷ visible dans son emplacement actif et 1 dé Détermination avec la face ❷ visible sur sa piste de Repos (cf. ci-dessous). Un ennemi adjacent inflige 3 dégâts à Loreleï Cette dernière utilise ses dés de compétence pour se protéger comme suit.

1. Tout d'abord, elle choisit d'éviter 2 dégâts grâce à son dé Détermination ❷. Comme il s'agit d'une capacité Ⓡ, le dé demeure sur sa piste de Repos.

2. Elle utilise ensuite son dé Discipline du bouclier actif afin d'éviter le dégât restant. Pour cela, elle doit retirer le dé de l'emplacement actif et l'épuiser.

3. Tous les dégâts ont été évités et Loreleï n'a donc pas besoin d'enlever le moindre de ses PV. Au regard du jeu, l'ennemi a tout de même **infligé** 3 dégâts, mais l'aventurière de Loreleï n'en a pas **subi**.



Discipline du bouclier 2



Détermination 2

Dégâts : vocabulaire et types

Les unités et certains effets de carte **infligent** des dégâts à d'autres unités en déclenchant des capacités et en appliquant les résultats de dés. Lorsqu'une unité reçoit des dégâts, elle **subit** la quantité de dégâts qu'elle n'a pas réussi à éviter et la soustrait à son nombre de PV. Tous les dégâts infligés à une unité au cours d'une action sont considérés comme provenant d'une seule occurrence pour la résolution des règles ou de capacités (comme l'évitement des dégâts).

Il existe 2 types de dégâts.

- **Dégâts physiques :** simplement désignés dans le jeu par « dégâts », ils forment le type le plus commun. Sauf mention contraire, les dégâts sont toujours physiques.
- **Dégâts bruts :** ce type de dégâts n'est infligé que par des effets spécifiques, comme les dégâts de fatigue extrême (cf. Déroulement d'un round, page 57). Ils ne peuvent être ni évités ni réduits par des capacités, à moins que le texte de ces dernières les mentionne directement. Les dégâts bruts ignorent les PV bonus et sont toujours déduits de la pile de l'aventurier (cf. PV bonus, page 20).

Tours des ennemis

Après les tours de tous les aventuriers (ainsi que des compagnons, s'il y en a), chaque ennemi joue son tour par ordre décroissant de niveau. Quelle que soit la rencontre, les unités de quête sont traitées comme ayant le plus haut niveau. Si plusieurs ennemis ont le même niveau, le groupe détermine l'ordre de leurs tours à chaque round.

Déroulement d'un tour d'ennemi

Les tours des ennemis suivent les étapes suivantes.

1. Début de tour : déclenchez toute capacité de début de tour, par exemple les effets d'état sur le jeton Ennemi.

2. Déplacement : déplacez l'ennemi de 2 cases ou moins, **uniquement** si aucune unité ciblable n'est à sa portée. S'il doit se déplacer, il avance vers la case la plus proche depuis laquelle au moins une unité ciblable serait à sa portée et en vue (c'est-à-dire sur la même tuile ou sur une tuile adjacente). Pour une explication plus détaillée, référez-vous à la partie Déplacement d'ennemi, ci-après.

3. Attaque : s'il le peut, l'ennemi attaque des unités adverses en suivant les sous-étapes ci-dessous dans l'ordre.

a. Déterminez une ou plusieurs cible(s) : l'ennemi cible un nombre d'unités adverses inférieur ou égal à la valeur de cibles indiquée sur son jeton. Il doit respecter les restrictions de portée et de visibilité ainsi que l'ordre déterminé par son icône de priorité (cf. Présentation d'un jeton Ennemi, page 55). Si plusieurs unités répondent à la même priorité, le groupe tranche.

b. Rassemblez et lancez les dés : lancez les dés de Combat ennemi de l'unité. Si ce dernier peut attaquer plusieurs cibles à portée, il lance ses dés une seule fois et résout le résultat total sur chaque cible pendant l'étape suivante. Les unités ciblées pendant l'attaque de l'ennemi sont considérées comme attaquées par celui-ci. Si l'ennemi ne lance aucun dé pendant cette étape (par exemple, si sa valeur Combat est de 0), cette étape est tout de même considérée comme effectuée pour ce qui concerne le déclenchement d'autres capacités.

c. Résolvez le lancer : résolvez le total des résultats des dés de Combat lancés contre la cible afin d'infliger les dégâts. S'il y a plusieurs cibles, appliquez ce même lancer contre chacune d'entre elles en commençant par l'unité prioritaire pour l'ennemi et en continuant par ordre décroissant de priorité (par exemple : la plus puissante, la deuxième plus puissante et ainsi de suite). Si les unités ciblées ont des valeurs de PV identiques, le groupe détermine l'ordre.

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

4. Fin de tour : déclenchez toute capacité de fin de tour. Ensuite, l'ennemi suivant par ordre de niveau commence son tour.

Déplacement d'ennemi

Si un ennemi doit se déplacer, il détermine tout d'abord une case de destination. Il doit s'agir de la case la plus proche depuis laquelle au moins une unité ciblable sera à sa portée et en vue. Pour être éligible en tant que destination, une case doit être séparée de celle de départ uniquement par des cases libres. Une fois ce choix fait, l'ennemi traverse ces cases jusqu'à sa destination. Il se déplace même s'il ne peut pas atteindre sa case de destination avec cette action pendant ce tour.

Lorsqu'un ennemi se déplace, il s'arrête immédiatement après être entré sur sa case de destination, même s'il peut encore avancer afin d'atteindre une case depuis laquelle plus d'unités seraient à sa portée.

Si l'ennemi a le choix entre plusieurs cases de destination (ou si aucune n'est éligible), il se déplace vers l'unité adverse la plus proche, même si celle-ci n'est pas ciblable. Si plusieurs unités se trouvent à la même distance, il avance vers son unité prioritaire (cf. Présentation d'un jeton Ennemi, page 55). Si plusieurs unités correspondent à la même priorité, le groupe tranche.

Compétences d'ennemi

La plupart des ennemis ont une ou plusieurs compétences, qui correspondent à des capacités se déclenchant comme décrit sur la fiche de référence. Nous recommandons aux joueurs de bien lire les descriptions des compétences d'un ennemi au moment où son jeton est déployé sur le plan. Si un ennemi attaque plusieurs cibles, chacune d'elles est affectée par toutes les compétences qui lui sont applicables.



Exemple : tour d'ennemi

Reprenons le cours de notre round de bataille (cf. Exemple : tour d'aventurier, page 62). Après le tour de chacun des deux aventuriers, il ne reste qu'un seul ennemi. S'il y avait eu plusieurs ennemis de niveau 1, les joueurs auraient décidé de l'ordre de leurs tours. Ici, seul un Bandit argonien est présent et commence donc son tour.

1. En l'absence d'effet à déclencher en début de tour, le Bandit argonien passe directement à l'étape Déplacement. Bien que sa portée soit de 3, aucun des aventuriers n'est à sa portée et il doit donc se déplacer.

a. Il détermine d'abord sa case de destination, qui doit être la plus proche depuis laquelle au moins 1 unité ciblable sera à sa portée et en vue. Si ce n'est pas faisable, l'ennemi avance le plus loin possible vers l'unité adverse la plus proche.

b. Les ennemis peuvent se déplacer de 2 cases ou moins. Il existe deux cases de destination depuis lesquelles une unité adverse serait à sa portée : celle au nord et celle au nord-est de sa case actuelle.

c. Étant donné que ces deux cases de destination se trouvent à égale distance du Bandit, celui-ci doit s'approcher de son unité prioritaire, c'est-à-dire l'unité adverse la plus puissante (celle qui possède le plus de PV). Or, les deux aventuriers ont actuellement 4 PV chacun : c'est aux joueurs de trancher. Ils décident de faire avancer le Bandit vers l'aventurière de Loreleï (le jeton qui porte l'illustration d'une argonienne). Les deux cases de destination se trouvent à distance égale de cette dernière, aussi les joueurs déplacent le Bandit d'une case vers le nord. L'ennemi s'arrête ici, car au moins 1 unité ciblable se trouve maintenant à sa portée.



2. Le Bandit argonien résout son étape Attaque.

a. Il détermine sa cible. L'icône de son jeton lui permet d'avoir 2 cibles et lui donne pour priorité l'unité adverse la plus puissante. Étant donné que les deux aventuriers sont à sa portée (3 cases), il cible les deux.



b. Théo lance le dé de Combat ennemi du Bandit. Il obtient un résultat ❷ qui est résolu contre les deux aventuriers. Chaque joueur résout le lancer contre son aventurier respectif dans l'ordre de priorité du Bandit, c'est-à-dire en commençant par l'unité la plus puissante. Les deux aventuriers étant actuellement à égalité sur ce point, Loreleï choisit de commencer par son argonienne.



Résultat du dé de Combat ennemi

c. Afin d'éviter 1 dégât, Loreleï épuise 1 des dés Discipline du bouclier qui se trouvent dans ses emplacements actifs. Son aventurière subit le dégât restant et perd donc 1 PV, réduisant ainsi son total actuel à 3. Elle place le dé Discipline du bouclier épuisé sur sa piste de Repos. Elle y ajoute aussi 1 fatigue légère, car la compétence Affaiblissement 1 du Bandit est résolue après l'attaque.



d. Afin d'éviter 2 dégâts, Théo épuise les 2 dés de Combat qui se trouvent dans ses emplacements actifs ; il ne perd donc aucun PV. Il place ces deux dés épuisés sur sa piste de Repos, puis y ajoute 1 fatigue légère, infligée par la compétence Affaiblissement 1 du Bandit.



3. Le Bandit argonien a attaqué et les aventuriers n'ont aucune capacité ou compétence à déclencher en réaction, ce qui signifie que son tour prend fin.

Les aventuriers et les ennemis ont joué leurs tours. Il est temps de déclencher les potentiels effets de fin de round, mais il n'y en a pas cette fois-ci. La rencontre n'est pas terminée, le round 1 s'achève et le round 2 commence.

Unités défaites

Une unité est défaite quand elle perd son dernier jeton PV ou qu'un effet indique qu'elle l'est. Elle doit alors être retirée du plan et placée à l'endroit indiqué pour son type d'unité (cf. ci-dessous). Une unité défaite ne joue plus son tour.

Ennemis défaits

Quand un ennemi défait est retiré du plan de bataille, placez son jeton au sommet de la pile d'ennemis défaits, près du plan. S'il s'agit du premier ennemi défait pendant une bataille, utilisez-le pour créer la pile. S'il s'agit d'une unité de quête ou d'objectif, mettez son jeton de côté, mais ne le placez pas sur cette pile.

Aventuriers défaits

Lorsqu'un aventurier défait est retiré du plan de bataille, placez son jeton sur sa fiche de race. Tout dé se trouvant dans ses emplacements actifs doit être retiré et épuisé. Les dés occupant déjà la piste de Repos y demeurent. Tant qu'il est défait, un aventurier ne peut pas jouer de tour ni subir de fatigue (ni légère ni extrême, y compris pendant les rounds de fatigue).

Les cartes Objet demeurent dans les emplacements accessibles et le sac de l'aventurier mais ne peuvent pas être utilisées tant qu'il est défait.

Lors d'une bataille, un aventurier défait ne peut être affecté que par des capacités bénéfiques s'appliquant spécifiquement aux aventuriers défaits. Dès que ses PV dépassent 0, l'aventurier défait est réanimé et déployé sur une case libre comme stipulé par la capacité qui l'a réanimé.

Défaite du groupe entier

Si votre groupe tout entier a été défait, la rencontre prend fin après le round en cours, sauf si le groupe déclenche l'effet de soutien de la guilde (cf. page 51). Traitez la défaite du groupe entier comme l'échec d'une rencontre (cf. Conclusion d'une rencontre, page 38) et suivez les étapes ci-dessous.

1. Placez le pion du groupe sur la ville la plus proche de sa position actuelle sur le plan de province.

2. Résolvez la phase de Récompense.

3. Résolvez l'étape Accalmie de la phase de Fin de journée comme d'habitude. Si vous avez choisi le degré de difficulté Expert, les aventuriers récupèrent 1 PV même s'ils ne se défaussent pas d'un objet (ils doivent tout de même en défausser un pour récupérer un dé de leur piste de Repos).

États

Les unités peuvent subir les effets d'un état temporaire pendant n'importe quel type de rencontre. Chaque état est représenté par une icône sur un dé d'état et décrit sur la fiche de référence.

Lorsqu'un aventurier reçoit un état, le dé rejoint l'emplacement libre le plus à gauche de sa piste de Repos (cf. page 23), tourné de sorte à afficher l'icône correspondante. L'effet de cet état s'applique à l'aventurier jusqu'à ce que le dé quitte la piste de Repos en étant récupéré ou retiré d'une autre façon. Si un aventurier est censé recevoir un état déjà présent sur sa piste de Repos, le dé qui s'y trouve est retiré de son emplacement actuel et repositionné dans l'emplacement libre le plus à gauche.

Quand un ennemi ou un compagnon reçoit un état, le dé est placé sur son jeton de sorte à afficher l'icône correspondante. Les unités qui ne sont pas des aventuriers ne peuvent pas recevoir plusieurs exemplaires d'un même état. Notez que les unités de quête ne peuvent en recevoir aucun, sauf si cette possibilité est explicitement mentionnée (cf. Unités de quête, page 54). Pour les unités autres que les aventuriers, les effets des états s'appliquent jusqu'à la fin de la bataille (sauf si une capacité ou un effet permet de le retirer) ou jusqu'à ce que l'unité concernée soit défaite.



Dé d'état

ÉTATS

AVEUGLEMENT : cette unité considère toutes les autres unités comme adverses. Si elle attaque, elle peut uniquement cibler l'unité adjacente la plus puissante.

CALAMITÉ : 1 dégât brut est infligé à cette unité au début de chacun de ses tours.

FURTIVITÉ : cette unité ne peut être ciblée que par des unités adverses qui étaient adjacentes à elle au début du tour actuel. Une fois que cette unité a infligé des dégâts, retirez ce dé.

HÉBÉTEMENT : cette unité ne peut ni lancer de dés lors d'un tour où elle se déplace, ni se déplacer lors d'un tour où elle lance des dés. À la fin de son tour, retirez ce dé d'état.

MUTILATION : lorsque cette unité lance des dés de Combat, le total des dégâts obtenus est divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur.
Cet effet ne s'applique pas aux dégâts bruts.

PEUR : les effets des dés de compétence de cette unité sont ignorés, à l'exception de ses dés de Combat. Cet effet ne s'applique pas aux dés de compétence se trouvant déjà dans des emplacements actifs ou dans sa piste de Repos.

Jetons Cache

Les caches sont des contenants verrouillés que les aventuriers trouvent sur le plan de bataille et peuvent ouvrir pour gagner des cartes Objet. Chaque jeton contient 1 carte Objet Commun. Chaque jeton contient 1 carte Objet Légendaire.

Pendant son tour, quand un aventurier est placé ou entre sur une case contenant un jeton Cache, il peut déclencher un test de crochetage (cf. Crochetage, ci-après, et Placer et (se) déplacer, page 89). Chaque test de crochetage utilise un code affiché au dos de la première carte du paquet Objet correspondant (commun ou légendaire). Il s'agit d'une série de chiffres à obtenir pour réussir le test.

- En cas de succès, la cache est déverrouillée et le jeton défaussé. L'aventurier peut révéler la première carte Objet du paquet correspondant et la poser face visible dans un emplacement accessible de son inventaire ou dans son sac. S'il décide de ne pas prendre cette carte, il la défausse en même temps que le jeton.
- En cas d'échec, le jeton Cache est défaussé et la première carte du paquet correspondant doit être placée à la fin de celui-ci.
- Certaines rencontres utilisent un test de crochetage de cache pour déterminer si un autre effet est déclenché. Dans ce cas, vous ne gagnez pas la carte Objet mais devez tout de même la placer à la fin du paquet, que le test soit réussi ou raté. Sauf mention contraire, le jeton Cache est défaussé après le test de crochetage.



Crochetage

Les aventuriers ont régulièrement besoin de crocheter des mécanismes afin d'ouvrir des caches ou de désarmer des pièges. Pour ce faire, un aventurier effectue un test de crochetage contre le code du mécanisme. En cas de succès, il ouvre le verrou ou désarme le piège, même au milieu d'une action. En cas d'échec, le verrou demeure en place ou le piège se déclenche.

Pendant une bataille, un test de crochetage peut être effectué lorsqu'un aventurier entre sur une case comportant une cache ou un piège, même au milieu d'une action. Lors d'une rencontre citadine ou pacifique, un test de crochetage ne peut être effectué qu'au moment spécifié dans les instructions.

Codes de crochetage

Un code de crochetage comprend les éléments suivants, qui apparaissent au dos des cartes Objet ou dans le texte d'effet d'un piège sur une carte Antre.

- **Tentatives :** nombre de fois qu'un aventurier peut lancer les dés de crochetage (3 D6) pendant un test de crochetage en essayant d'obtenir les résultats requis.
  - Le nombre maximal de tentatives de crochetage d'objet correspond au chiffre indiqué en haut de l'icône de l'objet sur la carte Objet.



Tentatives de crochetage sur des objets commun et légendaire

- Le nombre maximal de tentatives de crochetage de piège est indiqué entre parenthèses dans le texte.

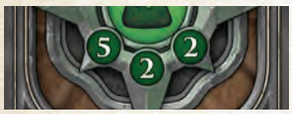


Tentatives de crochetage de piège sur une carte Antre

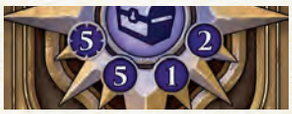
- **Chiffres :** 3 chiffres ou plus, chacun devant être obtenu par l'aventurier pour que le test soit réussi.
  - Chaque chiffre est compris entre 1 et 6
  - **Chiffre-clé :** ce chiffre présentant une bordure crantée doit être obtenu en priorité avant que l'aventurier puisse essayer d'obtenir les autres. Les chiffres-clés ne se trouvent généralement que sur les objets légendaires.



Chiffre clé



Commun



Légendaire



Piège

L'objet commun requiert l'obtention des résultats 5, 2 et 2 sur les dés lancés, sans ordre particulier. L'objet légendaire présente quant à lui un chiffre-clé de 5 qui doit être obtenu en premier ; il requiert ensuite l'obtention des résultats 5, 1 et 2, sans ordre particulier. Enfin, le piège ci-dessus requiert l'obtention des résultats 4, 5 et 2, sans ordre particulier.

Déroulement d'un crochetage

Suivez la procédure ci-dessous pour effectuer un test de crochetage.

1. **Effectuez le lancer :** rassemblez et lancez le nombre de dés de crochetage que vous avez choisi.
   - S'il s'agit de votre première tentative, vous **devez** lancer les 3 dés de crochetage.

     Dans le cas où vous effectueriez plusieurs tentatives, vous pouvez choisir de garder 1 ou plusieurs résultats de votre **tentative précédente** en les mettant de côté. Ces dés ne sont pas lancés pendant les tentatives supplémentaires.
   - En cas de présence d'un chiffre-clé (avec une bordure crantée), vous devez conserver un dé affichant le résultat requis avant de pouvoir garder un autre dé (y compris un dé de cette même tentative). Une fois que vous avez mis de côté le dé avec le chiffre-clé et résolu la tentative, vous pouvez relancer ce dé pendant les **tentatives suivantes,** comme d'habitude.
2. **Ajustez les résultats :** vous pouvez modifier le résultat de tout dé en subissant une ou plusieurs fatigues légères pour chacun. Chaque fatigue subie vous permet d'augmenter ou de réduire un dé de 1 (vous ne pouvez pas transformer un 6 en 1 et vice versa).
3. **Résolvez la tentative :** comparez vos résultats au code de crochetage.
   - Si les résultats que vous avez accumulés correspondent à chaque chiffre du code, votre test est réussi.
   - Si les résultats que vous avez accumulés ne correspondent pas à chaque chiffre du code, vous ratez cette tentative, mais vous pouvez continuer à lancer des dés tant qu'il vous reste des tentatives.
   - Si vous ratez une tentative alors qu'il ne vous en reste plus ou si vous choisissez de ne pas continuer, le test est un échec et tous les résultats accumulés pour ce test sont perdus.

Une fois le test de crochetage résolu, reprenez votre tour là où vous l'aviez arrêté pendant la rencontre en cours.

Exemple : crochetage pour un objet commun

Pendant la rencontre d'introduction Évasion de prison, Loreleï entre sur une case contenant un jeton Cache. Elle décide d'effectuer un test de crochetage.

1. Elle consulte le dos de la première carte du paquet , où apparaît le code de crochetage 5-2-2. La carte autorise trois tentatives. Loreleï lance les dés de crochetage et obtient 1,2 et 3.

2. Elle peut maintenant ajuster ses résultats. Elle décide de subir 1 fatigue légère pour transformer le 3 en 2.

3. Loreleï a maintenant deux résultats correspondant à 2 chiffres du code, mais il lui en manque encore un. Pour sa deuxième tentative, elle décide de conserver les dés qui ont obtenu les bons résultats. En revenant à la première étape, elle ne relance que le dé affichant 1 et obtient 3.

4. Elle peut à nouveau ajuster son résultat, ce qu'elle choisit de faire en subissant 2 fatigues légères. Ceci lui permet de modifier son 3 en 5.

5. Loreleï a donc tous les chiffres du code sur ses dés et réussit son test ! La cache est déverrouillée, elle défausse le jeton et retourne la première carte du paquet (sur laquelle le code apparaissait). Il s'agit de l'objet consommable () Pain de viande d'Épervine. Elle ajoute cet objet à ses emplacements accessibles.

6. Le test de crochetage a interrompu l'action de déplacement de Loreleï. Toutefois, elle avait déjà avancé de 3 cases et ne peut plus effectuer de déplacement. Dans le cas inverse, elle aurait pu continuer à avancer.

Exemple : crochetage pour un objet légendaire

Pendant une rencontre de type Antre, l'aventurière de Loreleï entre sur une case contenant un jeton Cache. Elle décide d'effectuer un test de crochetage.

1. Loreleï consulte le dos de la carte en haut du paquet, qui présente le code de crochetage 6-5-2-3 (le 6 étant le chiffre-clé). Elle a droit à 4 tentatives et effectue son premier lancer qui génère les résultats suivants : 4, 2 et 2.

2. Loreleï peut maintenant ajuster les résultats. Elle doit obtenir le chiffre-clé avant de pouvoir conserver d'autres résultats : elle décide de subir 2 fatigues légères afin de transformer son 4 en 6.

3. Ayant bloqué le chiffre-clé, elle peut conserver d'autres résultats, ce qu'elle fait avec son 2. Toutefois, le code n'est pas entièrement obtenu.

4. Loreleï bénéficie encore de 3 tentatives. Elle doit mettre le 2 de côté, mais n'est pas obligée de garder le 6 maintenant qu'il a été obtenu. Elle repasse à la première étape et lance 2 dés (celui qui avait obtenu 6 et celui qui ne correspondait à aucun chiffre du code). Elle obtient 5 et 4.

5. Loreleï peut à nouveau ajuster les résultats et décide de subir 1 fatigue légère pour le 4 en 3.

6. Tous les chiffres du code sont réunis : le test de crochetage est réussi ! La cache est déverrouillée et Loreleï défausse le jeton avant de retourner la première carte du paquet. Il s'agit d'une arme (), l'Écrase-Galopins, qu'elle dépose dans un emplacement accessible.

7. Le test de crochetage a interrompu l'action de déplacement de Loreleï. Elle s'était déplacée de 2 cases et peut encore avancer de 1. Elle choisit donc une case vide adjacente et son action de déplacement prend fin.

Obstacles

Certaines batailles comprennent des obstacles. Il s'agit généralement de tuiles placées à l'envers sur d'autres tuiles, le plus souvent pendant la mise en place, et sur lesquelles il est impossible de se déplacer. Ils suivent les règles ci-dessous.

- Les obstacles sont impraticables (cf. Définitions du vocabulaire de plan, page 58).
- Lorsqu'une rencontre utilise des tuiles en tant qu'obstacles, son schéma de mise en place indique leur forme et leur emplacement par le biais de cases rouges.

Note : *certains schémas de rencontre affichent des tuiles en bleu sur le plan de bataille pour mieux les distinguer des autres, mais celles-ci n'ont ni effets ni règles spécifiques.*

Quelques rencontres utilisent d'autres types d'éléments pour représenter des obstacles spéciaux qui suivent les règles mentionnées dans leur rencontre.



Rixe

Le plan d'une bataille de type Rixe est installé pendant la mise en place et se compose au minimum de 2 tuiles : la tuile d'entrée et la tuile de rixe (certaines rixes utilisent des tuiles supplémentaires faisant office d'obstacles, comme expliqué page 70). La tuile de rixe a pour particularité de ne comporter aucune icône ; celles-ci sont reportées sur le schéma de mise en place de la rixe (dans l'étape de quête ou sur la carte Rencontre provinciale). Le décor de la tuile de rixe diffère d'une face à l'autre afin de vous permettre de l'adapter au mieux à la thématique et à la localisation de la rixe.

Réserve d'ennemis d'une rixe

L'ensemble des ennemis d'une rixe sont déployés à partir d'une seule réserve d'ennemis (RE), calculée au début de la rencontre. Le nombre maximal d'ennemis pouvant être piochés et déployés dépend de la RE, mais aussi des cases Ennemi numérotées sur le schéma de mise en place de la bataille (cf. Présentation d'une rencontre de type Rixe, page 72, et Mise en place d'une rixe, ci-dessous).

Mise en place d'une rixe

Suivez ces règles au moment d'effectuer les étapes 1 à 3 de la mise en place d'une bataille (cf. page 57) tout en vous référant au schéma de mise en place de la rixe.

1. **Mettez en place le plan de bataille :** placez la tuile de rixe sur la zone de jeu et ajoutez toute autre tuile comme indiqué par le schéma.

2. **Placez les jetons Cache :** posez les jetons Cache sur les cases indiquées par le schéma de mise en place. Assurez-vous que chaque jeton affiche la face adéquate selon qu'il s'agit d'une cache ou .

3. **Déployez les ennemis :** calculez la réserve d'ennemis (RE), puis piochez et déployez chaque jeton Ennemi sur les cases numérotées à partir de la case 1 et dans l'ordre croissant, jusqu'à ce que tous les ennemis de la rencontre aient été déployés. Pour chaque ennemi, piochez celui du plus haut niveau possible sans dépasser la valeur de la RE, soustrayez son niveau à cette dernière, puis déployez le jeton en affichant la face adéquate. Si le schéma ne présente plus de cases numérotées libres, cessez de déployer des ennemis. Une fois toutes les cases Ennemi occupées, ignorez tout point restant dans la RE.

Effectuez ensuite les étapes 4 à 6 de mise en place d'une bataille (cf. page 57).

Présentation d'un plan de rixe

1. **Tuile d'entrée :** connectez cette tuile à la tuile de rixe lors de la mise en place de la rencontre. Déployez ensuite chaque aventurier sur la tuile d'entrée en commençant par le détenteur du jeton Premier joueur.

2. **Tuile de rixe :** cette tuile est presque toujours utilisée, mais la position de la tuile d'entrée par rapport à elle varie d'une rencontre à l'autre. Ajoutez les jetons Ennemi et Cache (s'il y en a) sur la tuile en suivant le schéma de mise en place.





Présentation d'une rencontre de type rixe

1. Schéma de mise en place de la rixe : il présente les différentes tuiles composant le plan de bataille ainsi que les chiffres et icônes permettant d'ajouter les jetons Ennemi et Cache. Sauf mention contraire, si une rencontre présente plusieurs choix ⚔, tous utilisent le même schéma.

2. Cases Ennemi : les ennemis sont piochés et déployés sur ces cases numérotées, en commençant par la case 1 et dans l'ordre croissant, jusqu'à ce que la valeur de la RE soit épuisée ou que toutes les cases Ennemi soient occupées (cf. Réserve d'ennemis, page 54).

3. Cases et : les jetons Cache commune () ou légendaire () sont placés sur ces cases (cf. Jetons cache, page 68).

4. Tuile d'entrée : indique où et comment la tuile d'entrée doit être connectée à la tuile de rixe.

5. Cases impraticables : les cases rouges sont impraticables (cf. page 58). Couvrez chaque zone de cases rouges avec une tuile de la bonne forme, positionnée à l'envers (cf. Définitions du vocabulaire de plan, page 58).

6. Objectif : il s'agit de l'objectif à atteindre pour réussir cette rixe (cf. Objectifs de bataille, page 86). Il apparaît dans un cadre avec le modificateur de défi (voir ci-dessous). Si une rencontre présente plusieurs choix ⚔, l'objectif et le modificateur s'appliquent à tous.

7. Modificateur de défi pour 3/4 joueurs : certaines rixes ajoutent un effet spécial visant à adapter la difficulté aux groupes composés de plus de joueurs. Sauf mention contraire, le modificateur demeure actif jusqu'à la fin de la rencontre. Voici quelques exemples des effets possibles : ajouter des PV à des ennemis, accroître les stats de ces derniers, voire retourner leurs jetons pour augmenter leur niveau.



Exemple : mise en place d'une rixe

Théo et Loreleï décident de jouer la rencontre d'introduction Évasion de prison afin de déterminer la classe de leurs aventuriers. Ils mettent en place la bataille comme indiqué dans ladite rencontre (cf. page 92 à 94).

1. Les joueurs placent les jetons Ennemi de niveau 1 indiqués (Bandit haut-elfe, Bandit argonien, Bébé ragnard, Squelette et Spriggan) dans le sac d'ennemis de niveau 1/5 et mettent tous les autres de côté.

2. Ils connectent la tuile de rixe à la tuile d'entrée comme le montre le schéma. Ils placent ensuite un jeton Cache commune (🎒) sur la case présentant l'icône de cache sur le schéma.

3. Le groupe est composé de 2 aventuriers et le compteur d'XP est réglé sur 1 : la réserve d'ennemis (RE) a donc une valeur de 2. Les joueurs piochent 2 ennemis de niveau 1 dans le sac d'ennemis et les déploient sur les cases correspondant aux emplacements numérotés sur le schéma. Ils piochent d'abord le Bandit haut-elfe, qu'ils déploient sur la case 1, puis le Bandit argonien, qu'ils déploient sur la case 2.

4. Les joueurs décident de confier le jeton Premier joueur à Loreleï.

a. Elle déploie le jeton de son aventurière argonienne sur la case nord-ouest de la tuile d'entrée (en haut de la colonne de gauche, composée de 2 cases. Elle laisse sa posture de combat réglée sur Arme légère afin de pouvoir utiliser ses dés de compétence Une main et un bouclier.

b. Théo déploie ensuite le jeton de son aventurière elfe noire sur la case la plus au nord de la tuile d'entrée (en haut de la colonne de droite, composée de 3 cases). Il laisse sa posture de combat réglée sur afin de pouvoir utiliser ses dés de compétence Bâton de destruction.

5. Les joueurs règlent le compteur de round sur 1. Ils sont maintenant prêts à commencer leur première bataille de type Rixe !

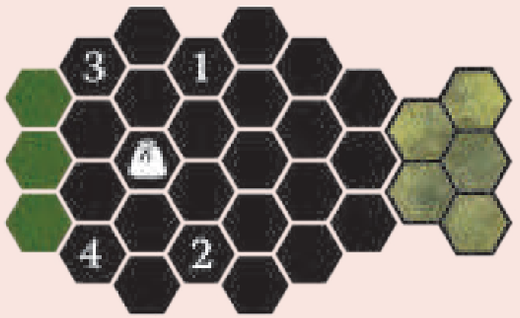
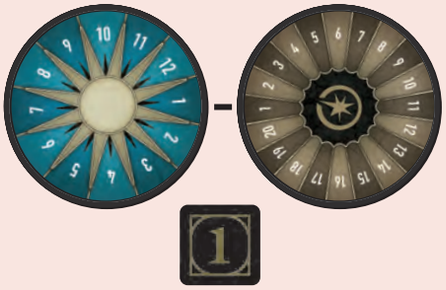


Schéma de mise en place de la rixe



Mise en place du plan de la rixe





Posture de combat de Théo



Posture de combat de Loreleï

Antre

Pendant les batailles de type Antre, les aventuriers explorent une zone labyrinthique non cartographiée. La carte est composée de plusieurs tuiles ornées d'icônes qui interagissent avec les cartes Antre et sont utilisées comme points de référence lorsque des tuiles supplémentaires sont révélées (cf. Exploration d'un antre, page 77). Les aventuriers avancent dans l'antre, explorent de nouvelles salles, déverrouillent des caches et gagnent des éclats célestes (des morceaux de Magie cristallisée, utilisés pour suivre la progression du groupe).

Réserve d'ennemis d'un antre

La réserve d'ennemis est calculée comme d'habitude, en suivant les règles indiquées en page 54. Toutefois, contrairement à la RE d'autres types de bataille, celle d'un antre n'est pas déterminée une seule fois en début de bataille, mais individuellement pour chaque tuile lorsque celle-ci est explorée. Chaque carte Antre présente un barème de défi qui détermine le nombre et les niveaux maximums d'ennemis pouvant être piochés pour une tuile révélée. Le nombre d'ennemis effectivement déployés dépend de la valeur de RE restante, du barème de défi de la carte et du nombre de cases sur la tuile révélée. La procédure de déploiement des ennemis dans un antre est présentée en détail dans la section Exploration d'un antre, pages 77 et 78.

Mise en place d'un antre

Suivez ces règles au moment d'effectuer les étapes 1 à 3 de la mise en place d'une bataille (cf. page 57).

1. Mettez en place le plan de bataille : empilez les tuiles d'antre par forme, face cachée, puis placez la tuile d'entrée sur la zone de jeu (en laissant suffisamment de place pour agrandir le plan).

> Certaines provinces utilisent des règles de mise en place supplémentaire pour les antres. Référez-vous à la partie Spécificités des antres au début du livret de quêtes concerné.

2. Placez les jetons Cache : aucun jeton Cache n'est placé sur une tuile avant qu'elle soit explorée (cf. page 77).

3. Déployez les ennemis : aucun jeton Ennemi n'est placé sur une tuile avant qu'elle soit explorée (cf. page 77).

Effectuez ensuite les étapes 4 à 6 de mise en place d'une bataille (cf. page 57).

Exemple : mise en place d'un antre

Pendant cette phase de Rencontre, Théo et Loreleï déclenchent une bataille de type Antre (cf. page 57).

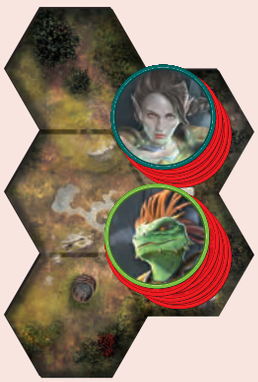
1. Ils empilent les tuiles d'antre par forme et placent la tuile d'entrée au bord de la zone de jeu, en orientant l'icône vers le centre de celle-ci.

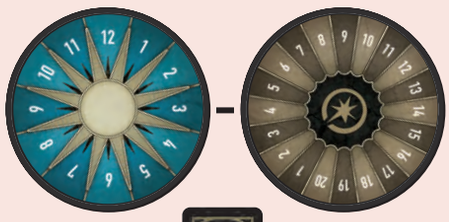
2. Pour cette bataille, Théo prend le jeton Premier joueur.

a. Il déploie son aventurière elfe noire sur la case nord-est de la tuile d'entrée (en haut de la colonne de droite), puis adopte la posture .

b. Loreleï déploie son aventurière argonienne sur la case sud-est de la tuile (en bas de la colonne de droite) et choisit de conserver la posture de combat . Elle utilise l'objet Salade de melon de Bravil pour gagner 3 ténacités, puis défausse la carte correspondante (cf. Cartes Objet, page 28). Elle atteint ainsi sa valeur maximale de ténacité (5). Les aventuriers ne possèdent aucun compagnon à déployer.

3. Les joueurs règlent le compteur de round sur 1. La bataille va pouvoir commencer.







Posture de combat de Théo



Posture de combat de Loreleï

Présentation d'un plan d'antre

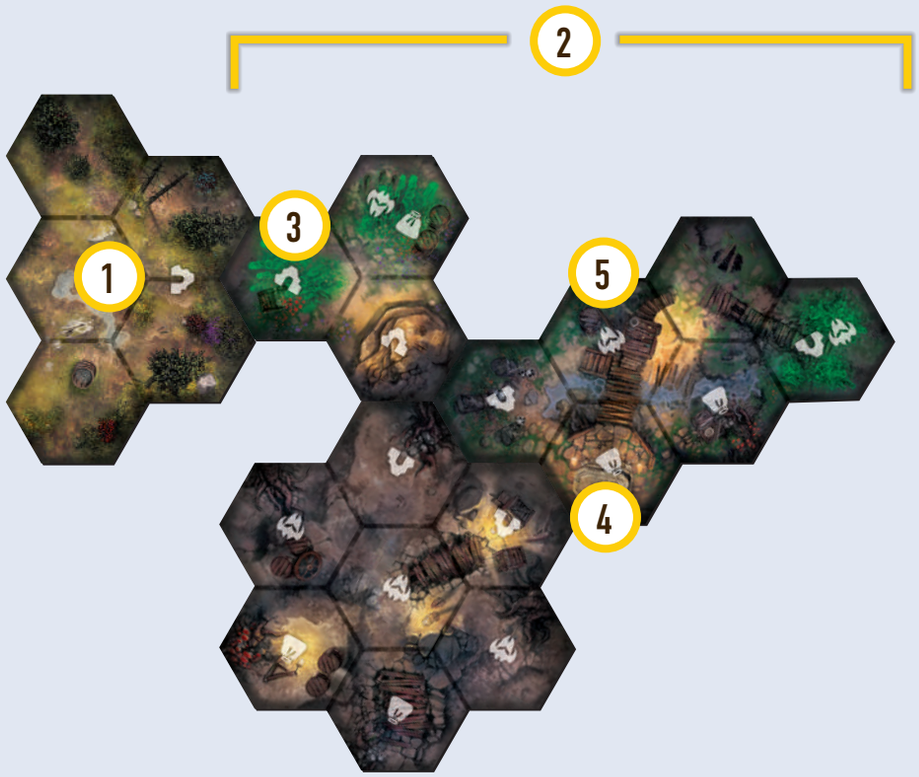
1. **Tuile d'entrée :** installez cette tuile pendant la mise en place de la rencontre. Déployez ensuite les aventuriers du groupe en commençant par celui du détenteur du jeton Premier joueur, puis faites le tour de la table en sens horaire.

2. **Tuiles d'antre :** ces tuiles sont ajoutées et connectées aux autres au fur et à mesure de l'exploration.

3. **Cases de connexion :** chaque tuile possède une ou plusieurs cases utilisées pour connecter de nouvelles tuiles à celles déjà présentes (cf. Exploration d'un antre, page 77). La première tuile d'antre doit être connectée de telle sorte que seulement 1 de ses cases soit adjacente aux deux cases de l'entrée. Ces dernières partagent une seule icône, située sur la ligne qui les sépare.

4. **Cases :** certaines tuiles comprennent des cases . Si une ou plusieurs caches sont disponibles dans cet antre, la carte piochée présente une icône pour chacune (commune ou légendaire). Placez les jetons Cache des types requis sur les cases de la tuile jusqu'à ce que toutes les caches indiquées sur la carte Antre soient sur le plan ou bien qu'il n'y ait plus d'icônes visibles sur la tuile (cf. Exploration d'un antre, page 77).

5. **Cases :** cases où les jetons Ennemi peuvent être déployés durant la mise en place des éléments sur la tuile. Si un ou plusieurs ennemis sont présents dans cet antre, leur quantité et leur niveau sont indiqués par le barème de défi de la carte piochée. Piochez les jetons demandés dans les sacs adéquats et déployez-les sur les cases libres de la tuile révélée (cf. Exploration d'un antre, page 77).



Plan d'un antre en cours d'exploration

Présentation d'une carte Antre

Utilisées pour explorer des tuiles pendant les batailles de type Antre, les cartes Antre incluent les éléments ci-dessous.

1. Éclat céleste (◈) : chaque exemplaire de cette icône en haut d'une carte Antre représente un éclat céleste que vous pouvez gagner dans cette partie de l'antre. Cet élément précieux n'apparaît pas sur toutes les cartes Antre, mais un antre n'est pas considéré comme entièrement exploré tant que le groupe n'a pas pioché tous les éclats célestes requis pour cette rencontre.

- Sauf mention contraire, 3 éclats célestes sont requis pour qu'un antre soit considéré comme entièrement exploré.
- Pour les antres avec l'objectif Découvrir, chaque éclat céleste gagné par le groupe vaut 1 XP pendant la phase de Récompense, que l'antre ait été entièrement exploré ou non (cf. Objectifs de bataille, page 86).

2. Nom

3. Forme de la tuile : forme de la tuile à piocher et à révéler pour cette salle.

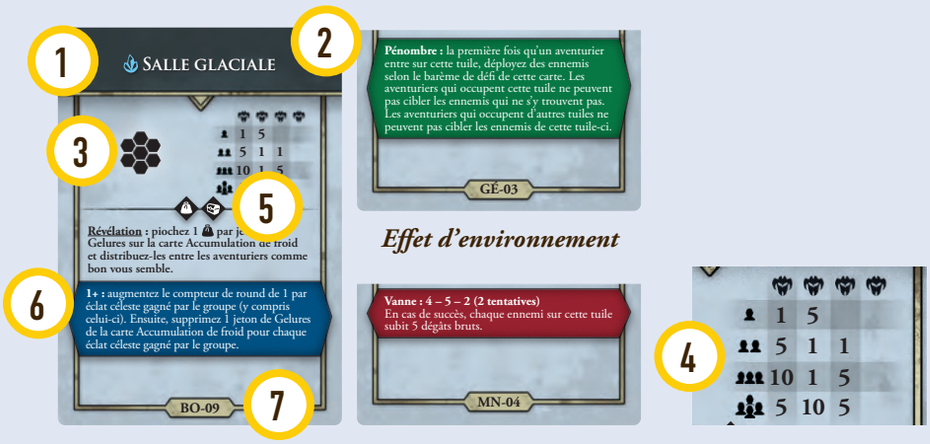
4. Barème de défi : ce tableau indique le niveau de chaque jeton Ennemi pouvant être pioché puis déployé sur la tuile révélée en fonction du nombre d'aventuriers dans la rencontre. Pour plus d'informations sur l'utilisation du barème de défi pour le déploiement des ennemis, consultez le paragraphe « Déployez les ennemis » de la section Piocher des cartes et des tuiles, page 78.

5. Caches : les icônes 👜 et 📦 au-dessus du texte des effets indiquent le nombre de jetons Cache de chaque type placé sur les cases 👜 de la tuile révélée.

6. Texte des effets : cette zone décrit les effets déclenchés ou permanents de la carte sur la tuile révélée voire sur l'antre en général. Les cartes Antre peuvent avoir jusqu'à 2 effets : un effet de révélation et l'un de 3 autres types d'effets.

- **Révélation :** cet effet est résolu au moment de connecter la tuile révélée et de mettre en place ses éléments. Si une partie de l'effet ne peut être résolue qu'une fois les éléments en place, attendez qu'ils le soient. Ensuite, si la carte n'a pas d'effet supplémentaire (piège, éclat céleste ou environnement), elle est défaussée. Sauf mention contraire, les effets de révélation sont résolus par l'aventurier qui a révélé la carte. Dans le cas où la carte devrait être défaussée parce qu'une tuile d'antre ne peut pas être placée, ne résolvez pas son effet.
- **Piège (rouge) :** cette carte est placée à côté de la tuile jusqu'à ce qu'un aventurier soit placé ou entre sur une des cases de la tuile. Après quoi, cet aventurier doit effectuer un test de crochetage contre le piège (cf. Pièges, page 80, et Crochetage, page 68). Une fois que vous avez résolu le piège, défaussez cette carte.
- **Éclat céleste (bleu) :** cette carte est placée à côté de la tuile jusqu'à ce qu'un aventurier y entre. Après quoi, le groupe gagne le nombre d'éclats célestes (◈) indiqué sur la carte, puis applique l'effet correspondant au nombre d'éclats célestes qu'il a piochés dans l'antre (en incluant ceux de cette carte). Sauf mention contraire, si la carte a un effet d'éclat céleste, celui-ci est déclenché au moment où ce trésor est gagné et doit être **appliqué par l'aventurier qui est entré sur cette tuile**. Les aventuriers gardent cette carte à portée de main après avoir gagné ses éclats célestes afin de ne pas oublier à combien d'éclats ils en sont pour cet antre.
- **Environnement (vert) :** cette carte est placée à côté de la tuile et représente un effet en cours sur la tuile pendant toute l'exploration de l'antre.

7. Code de la province et numéro de la carte : ce code indique si la carte Antre est spécifique à une province de Tamriel ou non.



Effet d'éclat céleste (encadré bleu)

Effet d'environnement

Effet de piège

Barème de défi

Exploration d'un antre

Les aventuriers explorent le plan de bataille d'un antre en interagissant avec ses cases pour piocher une carte Antre, qui révèle une nouvelle tuile à connecter au plan. À mesure que des tuiles sont ajoutées, le plan s'agrandit et de nouvelles cases de connexion permettent la progression de l'exploration.

Un aventurier peut déclencher l'exploration d'une case des 2 façons suivantes.

- **En effectuant une action Explorer :** choisissez une case explorable (voir ci-dessous) en vue et mesurez la distance qui vous sépare d'elle. Si elle est à portée de déplacement (basée sur la Vigueur de l'aventurier), il est possible de déclencher une exploration de cette case.

- **Depuis une case explorable :** un aventurier peut déclencher une exploration s'il est sur ou entre sur une case explorable pendant son tour, ou s'il commence son tour sur cette case. Il peut ensuite poursuivre l'action de déplacement interrompue par l'exploration. Cette façon d'explorer n'est pas considérée comme une action Explorer. Notez que les compagnons ne peuvent pas explorer de cases (cf. Compagnons, page 90).

Cases explorables

Une case contenant l'icône est explorable si les conditions ci-dessous sont réunies.

- Il s'agit d'une case en bordure, c'est-à-dire qu'au moins un de ses côtés ne touche aucune autre tuile.

- Elle n'a pas déjà été explorée. Une case est explorée si elle est adjacente à une case d'une autre tuile. Dans la mesure où certains effets peuvent causer la suppression d'une tuile, une case explorée peut redevenir explorable.

- Tous les éclats célestes requis pour la rencontre actuelle n'ont pas encore été piochés (cf. Éclats célestes, page 78). Une fois que tous ceux d'un antre ont été piochés, ce dernier est considéré comme entièrement exploré.

Le fait qu'une case soit occupée ne l'empêche pas d'être explorable.



Piocher des cartes et des tuiles

Lorsque votre aventurier déclenche l'exploration d'une case, piochez une carte Antre. Prenez une tuile de la forme requise et connectez-la au plan, puis placez les caches et ennemis indiqués. Chaque combinaison aléatoire de cartes et de tuiles Antre génère des situations uniques en faisant varier le nombre de jetons placés, le positionnement de la tuile ou la façon dont les aventuriers interagissent avec elle. Quand vous piochez une carte Antre, suivez les étapes ci-dessous.

1. **Piochez une tuile :** piochez une tuile de la même forme que celle représentée sur la carte Antre. S'il n'y en a plus de disponible, placez cette carte face cachée avec les cartes comportant des éclats célestes que vous avez piochées pendant cette rencontre et traitez-la comme un éclat céleste que votre groupe a acquis. L'exploration de cette case prend alors fin ; ne piochez pas d'autre carte Antre et ne résolvez aucun élément du texte sur celle que vous aviez piochée. La case demeure explorable, mais vous devez déclencher une autre exploration pour piocher une autre carte.
   ***Note :** si vous avez déclenché cette exploration depuis cette case, vous devez en sortir puis y entrer à nouveau si vous souhaitez y déclencher une autre exploration pendant ce tour.*

2. **Déclenchez les effets :** lisez le texte de la carte Antre et déclenchez tout effet de révélation ou autre effet immédiat comme indiqué.

3. **Connectez la tuile :** alignez les bords de la tuile révélée de sorte que l'une de ses cases soit adjacente à la case en cours d'exploration. Cette tuile ne peut pas se superposer à d'autres. Respectez également les règles de placement suivantes.

   - Les deux cases doivent partager une bordure. Vous pouvez faire pivoter la tuile révélée comme vous le souhaitez, pourvu que ces deux cases restent en contact. Tant que cette condition est respectée, la tuile peut être placée de sorte à être adjacente à d'autres tuiles

   - Si possible, une tuile doit être connectée en garantissant qu'au moins une de ses cases demeure explorable. La première tuile d'antre placée doit être connectée à la tuile d'entrée de sorte que seulement une de ses cases soit adjacente aux deux cases de l'entrée (qui partagent une seule icône).

   - Si la tuile révélée ne peut pas être connectée sans se superposer à d'autres tuiles, défaussez sa carte et rangez la tuile à la fin de la pile de tuiles non explorées. L'exploration prend alors fin pour cette case, mais celle-ci demeure explorable si tous les éclats célestes requis pour la rencontre n'ont pas été piochés (cf. Éclats célestes, page 78).

     ***Note :** si vous avez déclenché cette exploration depuis cette case, vous devez en sortir puis y entrer à nouveau si vous souhaitez y déclencher une autre exploration pendant ce tour.*

Une fois la tuile placée, elle est considérée comme connectée à chaque autre tuile adjacente par au moins une case, qu'elle contienne une icône ou non.

4. Placez les caches : placez autant de jetons Cache que possible en suivant les indications de la carte Antre. Placez les jetons (s'il y en a) avant les jetons en commençant par la case la plus éloignée de la case explorée pour révéler cette tuile. Poursuivez avec la deuxième plus éloignée et ainsi de suite. Si deux cases se trouvent à égale distance, placez le jeton sur celle de votre choix. S'il y a plus de caches sur la carte Antre que de cases sur la tuile, les caches restantes ne sont pas placées.

5. Déployez les ennemis : piochez et déployez autant de jetons Ennemi que possible en fonction de la RE de la tuile révélée, du barème de défi et des icônes sur cette dernière (cf. Réserve d'ennemis d'un antre, page 74, et Présentation d'une carte Antre, page 76). Commencez par déployer un ennemi sur la case la plus éloignée de la case explorée pour révéler cette tuile. Poursuivez avec la deuxième plus éloignée et ainsi de suite. Si deux cases se trouvent à égale distance, placez le jeton sur celle de votre choix. Arrêtez le déploiement si la RE est épuisée, si tous les ennemis indiqués sur la carte Antre ont été déployés ou s'il ne reste plus de cases libres sur la tuile révélée (même s'il la RE n'est pas épuisée). Lorsque vous déployez des ennemis, respectez le barème de défi en l'interprétant comme expliqué ci-dessous.

- Chaque case de la colonne de gauche présente une icône représentant le nombre d'aventuriers dans le groupe.
- À droite de l'icône des aventuriers, chaque case avec un chiffre représente un ennemi que vous devez piocher (si possible) et son niveau maximal. Si le niveau indiqué est supérieur à la valeur restante de RE, piochez l'ennemi avec le plus haut niveau possible sans dépasser la RE.
- Chaque jeton est pioché de gauche à droite en suivant la ligne correspondant au nombre de joueurs. Le niveau de chaque ennemi est soustrait à la RE avant qu'il soit déployé sur une des cases de la tuile.
- S'il y a plus d'ennemis sur le barème de défi que de cases , les ennemis restants ne sont pas déployés. Si la RE est épuisée, ne déployez plus d'ennemis, même s'il en reste sur le barème de défi.

6. Placez la carte : si la carte présente une icône d'éclat céleste ou bien un effet d'environnement ou de piège s'appliquant à la tuile révélée, placez-la face visible à côté de sa tuile. Autrement, défaussez-la.

Éclats célestes

Les éclats célestes sont des fragments de la Magie aethérique tombée sur Nirn. Vous pouvez en trouver partout en Tamriel, en particulier dans des recoins cachés. Ils sont représentés par des icônes sur certaines cartes Antre, identifiant la tuile révélée par cette dernière comme un lieu d'éclat céleste (cf. Présentation d'une carte Antre, page 76). Un antre est entièrement exploré lorsque tous les éclats célestes requis pour la rencontre ont été révélés et gagnés. Sauf indication contraire, 3 éclats célestes sont nécessaires. Pour atteindre ce total, vous pouvez combiner n'importe quelles icônes d'éclat céleste apparaissant sur des cartes Antre face visible, ainsi que toute carte Antre face cachée traitée comme 1 éclat céleste.

Gagner des éclats célestes

Lorsqu'un aventurier entre sur la moindre case d'une tuile dont la carte Antre présente un éclat céleste, il gagne immédiatement ce dernier et résout l'effet d'éclat céleste de la tuile. Comme lors d'un test de crochetage, l'action de l'aventurier est ainsi interrompue, mais ne prend pas fin pour autant (cf. Présentation d'une carte Antre, page 76).

Placez la carte avec l'éclat céleste près du texte de la rencontre afin d'indiquer le nombre total d'éclats célestes gagnés par le groupe. Certaines cartes peuvent accorder plus d'un éclat céleste ; si ces éclats supplémentaires dépassent le maximum de l'antre actuel, ils sont ignorés.



Exemple : exploration d'un antre

Reprenons là où nous avions laissé nos aventuriers après la Mise en place de l'antre (page 74). Le premier round de bataille commence et les joueurs n'ont pas de capacité à déclencher. Il ne s'agit pas d'un round de fatigue : aucun d'eux ne subit de fatigue extrême ou n'aurait subi de dégâts dus à un dé de fatigue extrême s'ils en avaient eu dans leurs pistes de Repos respectives. Les aventuriers jouent leurs tours individuellement.

Théo détient le jeton Premier joueur et agit donc en premier.

Début du tour et exploration

Ayant précédemment opté pour la posture de combat Magie (), Théo commence son tour en déclenchant la capacité innée de sa classe Sorcier afin de gagner 1 ténacité, ce qui fait passer son total à 4.

Il occupe une des cases explorables de la tuile d'entrée (celles qui partagent une icône) et décide donc de déclencher une exploration. Il ne s'agit pas d'une action Explorer, car il a commencé son tour sur une case explorable (cf. Exploration d'un antre, page 77).

1. Théo pioche la première carte du paquet Antre et obtient Salle remplie de spores, dont le schéma correspond à une tuile de 3 cases. Il pioche donc une tuile de la même forme que celle représentée sur cette carte.

2. La carte comporte 2 effets.

a. L'effet de révélation de la carte est résolu immédiatement. Chaque aventurier doit soit drainer un de ses dés de Combat, soit subir un dé d'état Calamité. Théo décide qu'il peut se passer d'un dé de Combat pour cette bataille et en retire donc un pour le placer sur sa fiche de race. Loreleï préfère quant à elle ajouter un dé d'état affichant l'icône Calamité dans l'emplacement libre le plus à gauche de sa piste de Repos.

b. La carte présente également un effet d'éclat céleste (encadré bleu). Les effets numérotés dans ce cadre seront déclenchés plus tard, lorsqu'un aventurier entrera sur une case de cette tuile et gagnera l'unique éclat céleste () de la salle.

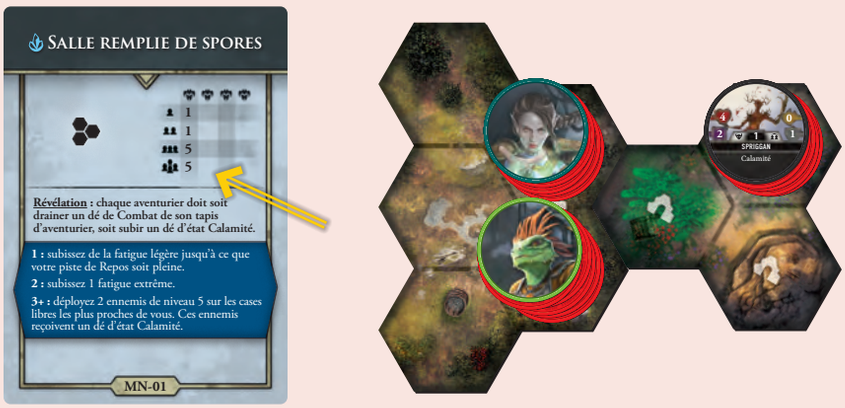
3. Théo connecte la tuile révélée à la tuile d'entrée. Il prend garde à ce qu'une seule des cases de cette tuile soit adjacente aux deux cases de la tuile d'entrée (cf. Piocher des cartes et des tuiles, « Connectez la tuile », page 77).

4. La carte ne présente pas d'icône ou : aucun jeton Cache n'est placé sur la case de la tuile qui contient les icônes et .

5. Le barème de défi de la carte demande de déployer 1 ennemi de niveau 1 pour un groupe de 2 aventuriers (). Avec 2 aventuriers et 4 XP sur le compteur, le groupe obtient une RE de 8, mais le niveau maximal des ennemis pouvant être déployés est de 1 d'après le barème de défi. Les aventuriers piochent donc le jeton Spriggran de niveau 1 qu'ils déploient sur la case qui contient les icônes et . Bien que la RE ne soit pas épuisée, le déploiement d'ennemis s'achève : en effet, le seul ennemi indiqué par le barème de défi est déployé, et il ne reste aucune case libre sur la nouvelle tuile.

6. Théo place la carte Antre face visible à côté de la nouvelle tuile, car elle présente un éclat céleste qui n'a pas encore été gagné.

La tuile de la salle remplie de spores est ainsi connectée et ses éléments sont en place : l'exploration est résolue. Plus tard, pendant son étape Actions d'aventurier, Théo aura la possibilité d'explorer la case explorable de cette tuile ; soit en y entrant, soit en effectuant une action Explorer.



Astuce : antres et espace sur la table de jeu

Au début de la résolution d'un antre, nous vous recommandons de laisser autant d'espace que possible au centre de la zone de jeu, car le plan de bataille va s'étendre au fil de l'exploration. Si vous arrivez à court de place, envisagez l'une des solutions suivantes.

- Faites glisser l'ensemble des tuiles déjà révélées afin de ménager une place pour la nouvelle, tout en veillant à les maintenir connectées. Cela fonctionne surtout à la fin d'un antre, lorsqu'il ne reste que quelques tuiles à connecter.
- Placez la tuile révélée à part, sur une partie dégagée de la table, en indiquant les points de connexion sur chaque case adjacente à l'aide de pions Province inutilisés. La lecture de ce plan de bataille demandera plus d'efforts : cette solution convient mieux si seule une petite partie de chaque tuile est adjacente à l'autre.

Pièges

Les effets de piège entraînent des conséquences néfastes d'ordre mécanique ou magique. Ils apparaissent dans des cadres rouges sur de nombreuses cartes Antre (cf. page 76). Ces encadrés présentent les éléments ci-dessous.

- Nom
- Code de crochetage (cf. Crochetage, page 68)
- Description de l'effet résolu

Pendant son tour, lorsqu'un aventurier entre sur la moindre case d'une tuile dont la carte Antre présente un effet de piège, soit de son gré soit parce qu'il y est placé, il doit déclencher le piège. Les ennemis et compagnons ne déclenchent pas les pièges, mais ces derniers peuvent les affecter si l'encadré de la carte le stipule.



Un piège sur une carte Antre.

Déroulement d'un piège

Lorsqu'un piège est déclenché, résolvez-le en suivant les étapes ci-dessous. Le test de crochetage et l'effet doivent être résolus avant tout autre effet qu'un aventurier pourrait déclencher en entrant sur la case, comme une tentative de déverrouiller une cache.

1. L'aventurier qui a déclenché le piège doit effectuer un test de crochetage contre le code affiché (cf. Crochetage, page 68).

2. Résolvez l'effet du piège. Son texte spécifie s'il se déclenche en cas de réussite ou d'échec du crochetage. Sauf mention contraire, une fois l'effet de piège résolu, le piège lui-même devient inactif et ne peut plus être déclenché.

- Si le piège se trouve sur une carte qui n'a plus aucun effet à résoudre, défaussez-la.
- Si le texte du piège ne spécifie pas quelles unités sont affectées, son effet n'est résolu que par l'aventurier qui l'a déclenché. Si l'effet de piège s'applique à plusieurs unités, résolvez-le pour chacune d'entre elles dans l'ordre choisi par l'aventurier qui l'a déclenché.

Donjon

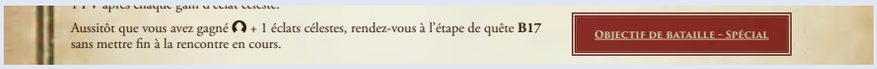
Le plan d'une bataille de type Donjon est constitué de plusieurs tuiles à mettre en place dès le début de la rencontre. Ce plan peut inclure des tuiles d'antre et même la tuile de rixe, mais les icônes qui y apparaissent sont ignorées. Les ennemis et autres éléments de matériel sont mis en place en suivant le schéma et les règles spécifiques au donjon qui apparaissent dans le livret de quêtes de la province.

Réserve d'ennemis d'un donjon

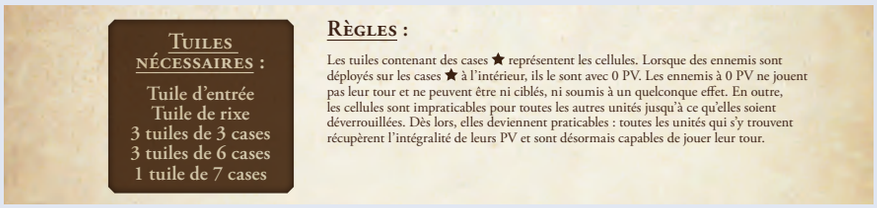
Tout comme pour les rixes, l'ensemble des ennemis d'un donjon sont déployés à partir d'une seule réserve d'ennemis (RE), calculée au début de la rencontre. Le nombre maximal d'ennemis pouvant être piochés et déployés dépend à la fois de la RE et du nombre de cases d'ennemis numérotées sur le schéma de mise en place du donjon (cf. Présentation d'une rencontre de type Donjon, page 81, et Mise en place d'un donjon, page 82).

Présentation d'une rencontre de type Donjon

1. Objectif de bataille : il doit être atteint pour la réussite de ce donjon (cf. Objectifs de bataille, page 86). Notez que chaque rencontre se déroulant dans le donjon en comporte un, dont vous trouverez la description dans le texte de la rencontre concernée, et non sur le plan du donjon fourni dans le livret de quêtes.



2. Règles du donjon : elles apparaissent dans le livret de quêtes, en haut de la page consacrée au donjon. Vous y trouverez la liste des tuiles nécessaires pour la constitution du plan de bataille, ainsi que les règles spécifiques pour une rencontre dans ce donjon.



3. Schéma de mise en place du donjon : il apparaît dans le livret de quêtes, sur la page consacrée au donjon. Il indique la forme de chaque tuile utilisée, leur disposition au sein du plan de bataille et, dans certains cas, le nom de zones spécifiques. Les chiffres, lettres et icônes qui y figurent permettent de procéder à la mise en place à partir du texte de la rencontre.

a. Tuile d'entrée : emplacement de la tuile d'entrée.

b. Cases avec des lettres : le texte de chaque rencontre décrit l'utilisation de ces cases. Le plus souvent, elles servent au placement des unités d'objectif mais peuvent également représenter des lieux interactifs clés (comme des points de passage entre différentes sections du plan).

c. Cases numérotées : la plupart des rencontres utilisent une réserve d'ennemis. Les jetons sont piochés dans un des sacs, puis déployés sur ces cases numérotées en commençant par la case 1 et en continuant dans l'ordre croissant.

d. Cases Étoile : ces cases n'ont pas de règles inhérentes, mais le texte de chaque rencontre décrit si elles sont utilisées et comment. Elles peuvent servir au placement d'unités ou représenter d'autres lieux interactifs.

e. Cases de cache et : un jeton Cache du type correspondant est placé sur chacune de ces cases (cf. Jetons Cache, page 68).





Mise en place d'un donjon

Suivez ces règles pour les étapes 1 à 3 de la mise en place de la bataille (cf. page 57) ; ce faisant, référez-vous au schéma de mise en place du donjon.

1. **Mettez en place le plan de bataille :** assemblez le plan du donjon en plaçant chaque tuile sur la zone de jeu, comme indiqué par le schéma.

2. **Placez les jetons Cache :** placez chaque jeton Cache sur les cases indiquées par le schéma de mise en place.

3. **Déployez les ennemis :** commencez par déployer chaque unité d'objectif (ou autre élément de matériel) spécifié par le texte de la rencontre sur les cases indiquées par le schéma. Déployez ensuite les ennemis sur les cases numérotées et les cases spéciales, comme expliqué ci-dessous.

   - **Cases numérotées :** calculez une réserve d'ennemis. Piochez et déployez l'ennemi du plus haut niveau possible (en fonction de la RE) et placez-le sur la case correspondant au chiffre 1 sur le schéma, face adéquate visible. Soustrayez la valeur de l'ennemi à la RE, puis continuez à déployer les ennemis sur les cases dans l'ordre croissant, jusqu'à ce que la RE soit épuisée ou que toutes les cases numérotées du schéma soient occupées par un ennemi. Tout point restant dans la RE une fois toutes les cases Ennemi occupées n'est pas dépensé.

   - **Cases spéciales :** déployez chaque jeton Ennemi (ou autre élément de matériel) spécifié dans le texte de la rencontre sur les cases du schéma contenant une étoile ou une lettre. En cas d'options multiples, le groupe tranche. S'il vous est demandé de calculer une autre réserve d'ennemis pour déployer ces unités, suivez les mêmes restrictions que ci-dessus pour les cases numérotées.

Enfin, suivez les étapes 4 à 6 comme décrit dans la partie Mise en place d'une bataille, page 57.

Exemple : mise en place d'un donjon

Pendant une tout autre session de jeu, un groupe de deux joueurs, Guillaume et Nelow, déplace son pion sur la prison de Rose Noire afin de valider l'étape B13 de la quête de guilde La Brigade de la Rose Noire. Ils initient ainsi l'étape C14 et déclenchent une rencontre de quête sous la forme d'une bataille de type Donjon. Les joueurs entreprennent la mise en place de la bataille.

1. Ils commencent par assembler les tuiles représentées sur le schéma de mise en place de la prison de Rose Noire, page 45 du livret de quêtes du Marais Noir.

2. Ils placent 3 jetons Cache sur les cases indiquées.

3. Les joueurs lisent l'objectif et suivent ses instructions, notamment pour mettre en place les unités spécifiques à cette rencontre. Ils déploient l'unité de quête Zirik sur la case A sans jeton PV. Ils fouillent ensuite le sac d'ennemis à la recherche du jeton de niveau 10 Nécromancien haut-elfe, qu'ils déploient sur la case B avec sa valeur maximale en jetons PV.

4. Les joueurs calculent une réserve d'ennemis pour la mise en place des jetons Ennemi sur les cases numérotées.

a. Cette rencontre est la bataille finale de la quête de guilde du groupe. C'est pourquoi, au lieu d'utiliser la valeur de leur compteur d'XP, les joueurs se réfèrent aux tableaux de difficulté de fin de session pour calculer la RE (cf. page 56). Il s'agit de la première session de ce groupe composé de 2 aventuriers, qui a choisi le degré de difficulté Pro : la valeur de la RE pour cette bataille est donc de 32 (16 XP).

b. Ni Zirik ni le Nécromancien haut-elfe ne sont déduits de la réserve d'ennemis. Le premier est une unité de quête et n'a donc pas de niveau ; le second est compris dans les instructions de mise en place du donjon et ne fait donc pas partie de la réserve d'ennemis calculée pour les cases numérotées.

c. Les joueurs piochent les ennemis suivants et les déploient sur les cases numérotées dans l'ordre croissant, dépensant ainsi toute la RE.

Niveau 20 : Béhémoth argonien (case 1)
Niveau 10 : Soldat impérial (case 2)
Niveau 1 : Bandit rougegarde (case 3)
Niveau 1 : Tranchaile (case 4)



d. Les joueurs continuent à appliquer les instructions de la rencontre en piochant des ennemis de niveau 1 (sans les déduire de la RE) jusqu'à ce que 6 des cases numérotées soient occupées.
Niveau 1 : Bandit impérial (case 5)
Niveau 1 : Vasard (case 6)



5. Comme demandé par le texte de la rencontre, les joueurs calculent maintenant une seconde réserve d'ennemis à mettre en place sur les cases ★, qui signalent les tuiles représentant les « cellules » de la prison.

a. Le groupe utilise à nouveau une RE de 32.

b. Les joueurs piochent les ennemis suivants et les déploient sur les cases ★. Ils doivent en avoir déployé 1 sur chaque tuile « cellule » avant de pouvoir y ajouter un autre ennemi. Les règles de la prison de Rose Noire requièrent également que chacun de ces ennemis déployés dans une cellule ne présente aucun jeton PV. Les joueurs choisissent de déployer les ennemis comme suit.
Niveau 20 : Archimage bréton (case ★ la plus au nord de la cellule composée de 7 cases)
Niveau 10 : Mercenaire rougegarde (case ★ la plus au sud de la cellule ouest composée de 3 cases)
Niveau 1 : Bandit elfe des bois (case ★ la plus au sud de la cellule sud composée de 3 cases)
Niveau 1 : Bandit orc (case ★ la plus à l'ouest de la cellule nord composée de 3 cases)



6. Les joueurs déploient leurs aventuriers sur la tuile d'entrée.

a. Guillaume prend le jeton Premier joueur et déploie son aventurier sur la case le plus au nord de la tuile d'entrée. Il choisit d'adopter la posture de combat ⚔.

b. À son tour, Nelow déploie son aventurière sur la case la plus à l'est de la tuile d'entrée. Elle avait déjà adopté la posture de combat ⚔ et choisit de ne pas la modifier.

7. Les joueurs déploient les compagnons après les aventuriers. Ils ont 2 compagnons mercenaires gagnés pendant la seconde étape de cette quête et déploient donc leurs jetons (le Maraudeur haut-elfe de niveau 5 et le Maraudeur nordique de niveau 5) sur les cases de la tuile d'entrée adjacentes à celles des aventuriers.

8. Les joueurs règlent le compteur de round sur 1 et la bataille peut commencer !



Objectifs de bataille

Afin de réussir une bataille, les aventuriers doivent accomplir son objectif. Les batailles de rixe et d'antre présentent généralement l'un des objectifs standard suivants, basés sur leur type.

- **Conquérir :** le groupe doit défaire tous les ennemis du plan de bataille, ou les en retirer par un autre moyen. Il s'agit de l'objectif le plus courant pour les rixes, mais il peut aussi apparaître dans les donjons.

- **Éliminer X :** certaines batailles font référence à des unités d'objectif spécifiques, correspondant à un jeton Ennemi précis décrit dans le texte de la rencontre. Afin d'accomplir l'objectif Éliminer, toute unité d'objectif mentionnée doit être défaite ou retirée du plan de bataille par un autre moyen.

- **Inspecter :** le groupe doit explorer le plan de bataille pour gagner **tous** les éclats célestes requis. Par défaut, leur nombre est fixé à 3, mais une rencontre peut en imposer un autre. La rencontre se solde par un échec si le groupe ne gagne pas tous les éclats célestes requis. Il s'agit de l'objectif le plus courant pour les batailles de type Antre des quêtes de guilde.

- **Découvrir :** comme pour l'objectif Inspecter, le groupe doit explorer le plan de bataille pour gagner tous les éclats célestes requis (3 par défaut), mais il doit ensuite réussir à se replier. Si le groupe se replie avant d'avoir rassemblé tous les éclats célestes, la rencontre se solde par un échec. Contrairement aux autres objectifs, le groupe gagne l'XP de chaque éclat céleste acquis dans l'antre (sans dépasser la limite de ce dernier), à condition que le groupe entier n'ait pas été défait. Dans le cas contraire, ou si le groupe se replie avant d'avoir gagné tous les éclats célestes requis, l'XP n'est pas gagnée (cf. Se replier lors d'une bataille, page 59).

Les batailles de types Rixe et Antre peuvent également avoir un objectif spécial qui modifie voire remplace l'objectif standard. C'est le cas de l'objectif de bataille de la rencontre d'introduction Évasion de prison (cf. page 92). Les batailles de type Donjon sont toutes uniques et ont généralement leurs propres objectifs spéciaux, même si elles peuvent aussi avoir un objectif standard.

Fin d'une bataille

Une bataille prend fin après le round en cours quand l'une des conditions suivantes se présente.

- Le groupe a accompli tous les objectifs de la rencontre.
- Le groupe s'est replié.
- Tous les aventuriers ont été défaits.

Dans la mesure où une bataille se termine à la fin du round au cours duquel l'un de ces événements se produit, elle ne s'achève pas nécessairement juste après la défaite du dernier ennemi, même en cas d'objectif Conquérir.

Rangement du matériel après une bataille

Après la fin d'une bataille (qu'elle s'achève sur un succès ou sur un échec), suivez les étapes ci-dessous puis passez à la phase de Récompense.

1. Retirez tous les PV bonus restants sur le tapis de chaque aventurier et tout autre PV excédant sa stat Santé. Replacez les jetons Aventurier (avec leurs PV restants) sur l'illustration de leurs fiches de race respectives. Si le groupe possède des unités de type Compagnon permanent pouvant apparaître dans de futures batailles, placez ces jetons près d'un tapis d'aventurier après leur avoir retiré tout dé d'état ou PV en excès (cf. Compagnons, page 90).

2. Chaque aventurier retire et épuise tout dé restant dans un emplacement actif, puis récupère tous ses dés de compétence drainés.

Note : *les dés se trouvant encore sur la piste de Repos d'un aventurier à la fin d'une bataille y demeurent jusqu'à la prochaine bataille ou jusqu'à ce qu'ils soient retirés d'une autre façon, par exemple pendant la phase de Fin de journée ou lors de la visite de l'auberge d'une ville (cf. Lieux des villes, page 40).*

3. Désassemblez le plan de bataille.

- Rangez les jetons Ennemi dans leurs sacs respectifs et les jetons Cache dans la réserve.
- Empilez les tuiles par forme. Si vous avez utilisé des tuiles d'antre, mélangez chaque pile face cachée, puis rangez-les à leur place.
- Rassemblez les cartes Antre en mettant de côté celles portant la mention « SP » ou qui sont requises dans la section Spécificités des antres au début du livret de quêtes de la province concernée. Enfin, mélangez le paquet Antre et remettez-le à sa place.

Cette procédure de rangement ne s'applique qu'après une bataille et ne concerne donc pas les rencontres pacifiques.

