Malhya
Lands of Legends

LIVRET DE RÈGLES

Lorsque l'équilibre de la planète Malhya est menacé, un groupe de héros s'éveille...

Vous faites partie des êtres d'exception capables de maîtriser l'Aura, l'énergie vitale de la planète. Mission après mission, vous déjouerez les plans de vos ennemis, et gravirez les échelons d'un destin hors du commun.
Dans ce grand jeu d'aventure narratif et immersif, vous vivrez une expérience pleine de surprises et de rebondissements.
Vous incarnerez un groupe de héros, les Éveillés, engagés dans une quête épique où vos talents, votre courage et votre résilience seront mis à rude épreuve à travers de nombreux évènements.

Vos choix seront le fil conducteur de vos aventures et chaque chemin emprunté dépendra de vos exploits... mais aussi du soupçon de chance nécessaire.

Préparez-vous à affronter l'inconnu, à infiltrer des donjons, à explorer des lieux et des contrées parfois hostiles, à résoudre des énigmes complexes et enfin, à surmonter d'innombrables défis. Vous fabriquerez, négocierez, et peut-être, suivrez-vous parfois des instincts moins héroïques. Mais préparez-vous surtout à affronter les forces grandissantes qui menacent les terres de Malhya.
Votre héros évoluera au fil de ses aventures et des épreuves qu'il traversera. Il deviendra plus fort, plus agile, maîtrisera le pouvoir de la magie, et maniera des armes légendaires ou des artefacts mystérieux.
N'oubliez pas non plus, que le développement de son intelligence et de ses connaissances pourrait vous sauver dans les moments les plus inattendus !
Chaque aventure sera unique. À vous de façonner la vôtre.

Bonne chance, Éveillés.

Sommaire

- Préparation P. 3
  - Ce que le jeu propose
  - Le groupe de héros
  - Avant de jouer
- Matériel P. 4
- Vue globale P. 8
- Notions générales P. 10
  - 1. Présentation du matériel des héros
    - 1. Le plateau héros
    - 2. Le sac à dos
    - 3. La carte peuple P. 11
  - 2. Focus sur le sac à dos
    - 1. Les ressources
    - 2. Les objets
    - Focus : les objets consommables
    - 3. Espace points de vie et dommages P. 12
  - Autour du plateau héros
    - 1. Les armes P. 13
    - 2. Armure
    - Focus : portage et encombrement P. 14
    - 3. Artefact
    - 4. Talents P. 15
    - 5. Les jetons aura
    - 6. Carte peuple-montée de niveau P. 16
- Présentation et fonctionnement des livrets P. 17
  - Les livrets et leurs spécificités
    - Types de livrets
    - Numéros de chapitres
    - Autres occurrences de numéros P. 18
- Déroulement d'une partie P. 19
  - 1. Commencer l'aventure
    - 1. Débuter
    - 2. Mise en place de l'espace joueur
  - 2. Mise en place d'un nouveau héros P. 21
    - 1. Éléments de base
    - 2. Réunir son équipement
    - 3. Ajouter ou retirer un héros en pleine partie
    - Mise en place spéciale d'un livret d'aventure P. 22
  - Sauvegarde et reprendre la partie
    - Sauvegarde scénario
    - Sauvegarde personnage P. 23
    - Reprendre une partie sauvegardée
- Phase voyage P. 24
  - 1. Présentation des éléments de la phase
    - Mise en place
    - Le plateau région
    - Le plateau voyage P. 25
    - Jetons voyage
    - Cartes voyage
    - Cartes évènement
  - 2. Déroulement de la phase voyage P. 26
    - Piocher une carte voyage
    - Focus : effets possibles des cartes voyage
    - Se déplacer
    - Focus : déplacement aléatoire, forcé ou choisi P. 27
    - Utiliser la carte repos
    - Focus : le village P. 28
    - Effectuer une récolte P. 29
    - Effectuer une fabrication
    - Fin d'une journée et en recommencer une nouvelle
- Les tests de compétence P. 30
  - 1. Préparation d'un test de compétence
    - Types de tests
    - Caractéristique du héros
    - Aptitudes
    - Difficulté du test
  - 2. Déroulement d'un test de compétence P. 31
    - Test solo et individuel
    - Différents cas de réussites et d'échecs
    - Consignes supplémentaires d'un test P. 32
    - Points d'action
    - Test de groupe
    - Résumé étape par étape P. 33
    - Exemple détaillé
    - Exemple d'un test de groupe et individuel P. 34
    - Le crochetage P. 35
- La phase d'exploration P. 36
  - 1. Le livret d'exploration
    - Présentation
    - Construire un plan
    - Faire face à un défi P. 37
  - 2. Règles générales de la phase d'exploration P. 38
    - 1. Placement des figurines héros et ennemis
    - 2. Déplacement des figurines P. 39
    - 3. Fonctionnement des tuiles P. 40
    - Cas particulier, le déplacement léger P. 41
    - 4. Cas particulier : les figurines à 4 cases de socle
  - 3. La ligne de vue P. 42
    - 1. Déterminer sa ligne de vue
    - 2. Ligne de vue et obstacle
  - 4. Le mode infiltration P. 44
    - 1. Éléments du mode infiltration
    - 2. Le fonctionnement du plateau infiltration
    - Focus : les zones d'ombre
    - 3. Déroulement du mode infiltration P. 45
    - Focus : règle d'infiltration des cartes
    - Arme et ennemi P. 46
    - Face spéciale dé infiltration P. 47
    - Autres cas possibles de changement de menace
    - Focus : déplacement des ennemis en infiltration P. 48
    - 4. Règle de fin d'infiltration P. 49
    - 5. Règle supplémentaire et détails
  - 5. Le mode combat P. 50
    - 1. Mise en place
    - 2. Règles générales du mode combat P. 51
    - 3. Les phases de jeu en mode combat
    - 4. Fonctionnement général de l'attaque et de la défense P. 52
    - 5. Appliquer les dommages et ses soins P. 53
    - 6. L'attaque P. 55
    - 7. Le mode combat côté héros P. 56
    - Focus : flèches spéciales P. 57
    - 8. Le mode combat côté ennemis P. 59
    - Focus : présentation des cartes ennemie
    - Focus : variante sur l'attaque engagée
    - Notion de portée P. 60
    - 9. Fin du mode combat P. 62
    - 10. Autres effets
- Éléments particuliers P. 64
  - 1. Les cartes sort
    - 1. Présentation
    - 2. Lien avec les cartes talent
    - 3. Présentation des types de sorts P. 65
    - 4. Lancer un sort
    - 5. Exemple d'un lancer de sort P. 66
    - 6. Défense auratique
  - 2. Les cartes scénario particulières P. 67
    - 1. Carte tenue
    - 2. Cartes d'état : maladie, empoisonnement, etc.
    - 3. Cartes de règles : cible, ressources, etc.
    - 4. Cartes à bonus : pierre d'aura, etc.
    - 5. Carte mode de jeu P. 68
  - 3. Les donjons
    - Présentation
  - 4. Autres éléments
    - 1. Le marché
    - 2. Échanges entre héros P. 69
- Glossaire des icônes P. 70
- Rangements P. 78
- Remerciements P. 79

Préparation

Ce que le jeu propose

Votre aventure dans *Malhya Lands of Legends* s'écrit dans différents livrets qui dérouleront votre histoire. Chaque action vous amènera à passer de l'un à l'autre suivant des règles qui vous seront expliquées.

Le jeu se compose d'une grande campagne sur 9 livrets, ainsi que d'un livret d'initiation. Nous vous conseillons de commencer par celui-ci pour votre première partie. Il vous amènera directement au début de la campagne une fois que vous l'aurez joué.

Le jeu propose aussi des missions indépendantes, visibles dans le livret d'évènements. Ces missions, allant de 1 à 3 heures de jeu, vous permettront de vivre une expérience plus condensée, le temps d'une soirée par exemple. Ces missions n'ont pas de liens avec l'histoire présentée dans la campagne.

La campagne étant très longue, il est recommandé de prendre le temps de la préparer. La lecture des règles en amont est essentielle afin d'assimiler toutes les notions.
Il sera possible de vous arrêter à tout moment grâce à un système de sauvegarde. Néanmoins, il est plus facile de reprendre son aventure en partant du début d'un livret.

Le groupe de héros

Chaque joueur peut jouer un ou plusieurs héros. Lors d'une partie solo, vous devrez jouer au minimum 2 héros. Un groupe est toujours composé de 2 héros minimum, et de 5 héros maximum.

Il sera possible d'ajouter d'autres héros au groupe si de nouveaux joueurs souhaitent rejoindre la partie, et de les retirer tout aussi facilement (cf. partie associée, page 21).

Avant de jouer

Préparer les éléments

Autocollants

Vous trouverez dans la boîte une planche d'autocollants à coller sur les cubes. Placez avant de jouer ceux des cubes Action, Déplacement et Initiative. Les explications de ces cubes se trouvent page 10. Préparez 5 cubes Action, 5 cubes Initiative et 5 cubes Déplacement.
Il faut placer un élément sur chaque face inverse des cubes comme ci-dessous :



Il faut également en placer un sur chaque cube Ressource. Ces derniers étant nombreux, nous vous recommandons de les placer au fur et à mesure lorsque le besoin de cube double se fera ressentir (cf. cubes particuliers page 11).

x2

Enfin la dernière partie des stickers est là en cas de besoin.

Jetons à mettre de côté

Enlevez les 4 jetons Amélioration vides. N'utilisez pas le jeton Titan pour le début de la campagne.

Plateaux double couche

Pensez à retirer les éléments prédécoupés des plateaux double couche avant de jouer.

Choix du mode

Le jeu est en niveau de difficulté « normal ». Il est possible de changer ce mode en facile ou difficile grâce à la carte Scénario 73. Son explication est détaillée page 68.



Matériel



Livret d'Évènements



Livret d'Exploration



10 Livrets de Campagne : 9 livrets d'Aventure et 1 livret d'Initiation


46 cartes Objet commun


26 cartes Objet rare


87 cartes Scénario


8 cartes Évènement


1 carte mode de jeu


18 cartes Arme commune


11 cartes Arme rare


5 cartes Arme basique


4 cartes Sort d'attaque


12 cartes Sort


30 cartes Action


5 cartes Mains / Griffes nues


42 cartes Talent (5 classes différentes)


1 carte Fabrication


13 cartes Ennemi


12 cartes Jour


8 cartes Nuit


1 carte Repos



5 cartes Peuple


1 plateau Région

1 règle d'Initiative


5 Sacs à dos



5 plateaux Héros

1 bloc de feuilles de Sauvegarde





1 plateau Infiltration




1 plateau Voyage


1 Roue d'Exploration


20 jetons Pièces d'or (10 de 1, 5 de 5 et 5 de 10)


14 jetons Cadavre/Bruit


20 jetons Intérêt / Vigilance


12 jetons Réussite et 3 jetons Stop


42 jetons Aura (31 simples et 11 doubles)


12 jetons Scénario numérotés


20 jetons Dégât ennemis (12 1/3 et 8 5/10)


3 jetons Voyage


4 jetons Accès (2 de chaque)


8 jetons Invocation (2 de chaque)

20 jetons Amélioration

27 jetons Initiative

1 jeton Titan

1 jeton Groupe

1 jeton Météo

4 jetons Porte ouverte/ Porte brisée

30 cristaux (valeur de 1)

10 grands cristaux (valeur de 3)

35 cubes jaunes

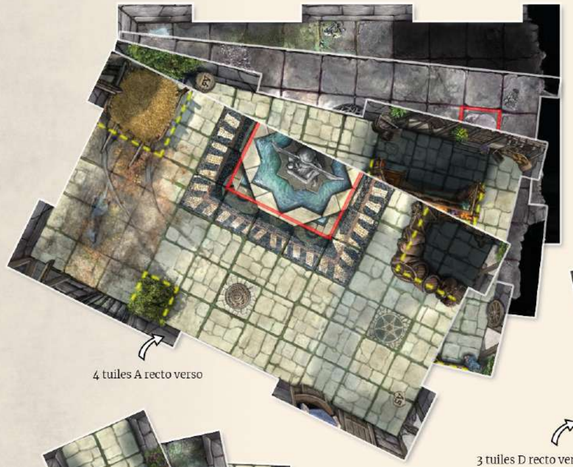
35 cubes rouges

25 cubes violets

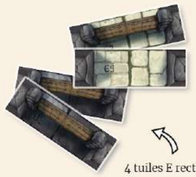
35 cubes verts

30 cubes bleus

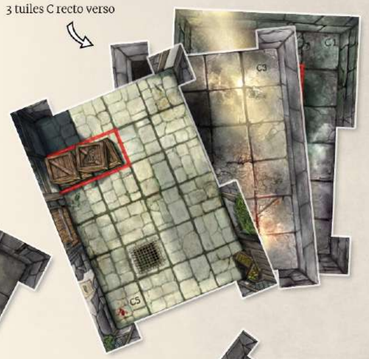
10 cubes blancs



4 tuiles A recto verso



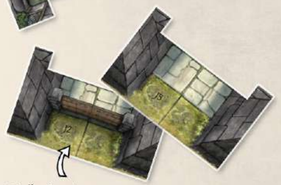
4 tuiles E recto verso



3 tuiles C recto verso



3 tuiles D recto verso



2 tuiles J recto verso



4 tuiles G recto verso



2 tuiles I recto verso



5 tuiles F recto verso



2 tuiles Donjon recto verso



5 tuiles B recto verso



2 tuiles H recto verso



6 tuiles Z recto verso



La Wallen



L'Ancienne



Le Ür-berg



Le Sulk



Le Yoktal



L'immortel



10 Prédateurs



5 archers de la Main Noire



5 épéistes de la Main Noire



5 lanciers de la Main Noire



Les Sœurs Ténébreuses

Le Colosse aux deux épées



5 Haugs



3 arbalétriers d'Ox



3 assassins d'Ox



3 Mhaÿs Ox



3 Charans



5 moines du Culte



10 Zouls



Le dragon

Vue globale

Durant vos aventures les différents éléments de jeu ne seront pas tous utilisés, ou n'auront pas le même degré d'usage. Ici tous les éléments de jeux sont présentés. Lorsque vous serez dans certains modes de jeu, il vous faudra installer les parties concernées dans la zone de jeu.
Il est possible que beaucoup de matériel cohabite sur votre zone de jeu en même temps. Faites en sorte que chaque élément soit confortablement visible par tous les joueurs.



Réserve de cartes





Réserve de jetons





Feuille de Sauvegarde

Espace joueur



Unique pour chaque héros, présentation pages suivantes.

Cet espace sera mis en place à chaque début ou reprise de partie de Malhya.









Phase Voyage

Présentation et explication page 24.





Les livrets

Présentation et explication page 17.



Phase Exploration

Exploration, mode Infiltration et Combat, explication à partir de la page 36.





Mode Infiltration

Zone de jeu

Doit être accessible à tous les joueurs, tous les éléments de jeu y seront placés à des temps donnés.





Espace Ennemi



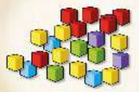




Mode Combat

Réserves de dés et cubes





Notions générales

Présentation des héros et de leur fonctionnement

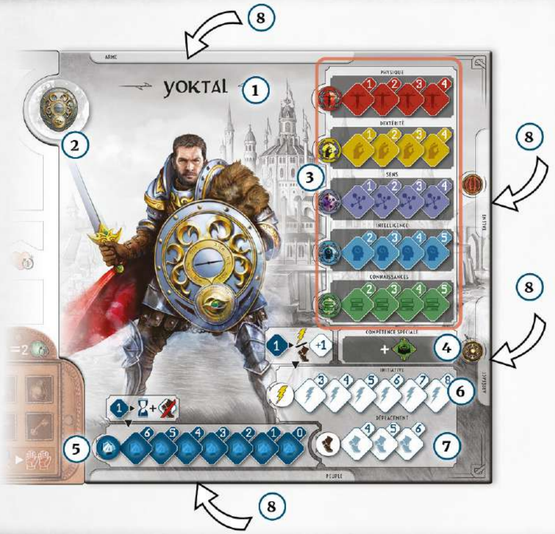
1. Présentation du matériel du héros

Lors d'une partie de Malhya, vous incarnez un ou plusieurs héros. À cette fin, vous devez rassembler le matériel associé à chaque héros, constitué d'un plateau Héros, d'un Sac à dos, ainsi que de la carte Peuple du héros concerné.

▶ 1. Le plateau héros



Le plateau héros est composé de différentes zones indiquant les caractéristiques de votre héros représentées par des cubes. Vous pourrez les faire évoluer tout au long de votre aventure.



1. Nom et illustration du héros.
2. Blason du héros.
3. Caractéristiques du héros. Au nombre de 5, elles sont notamment utilisées lors des **tests de compétence** (cf. Les tests de compétence page 30).



4. Compétence spéciale. Elle est unique à chaque héros.
5. Points d'**Action**.



Chaque héros en possède 6 et ils vous permettront de réaliser des actions en les dépensant.

6. Caractéristique d'**Initiative**.



La valeur d'Initiative est utilisée en **mode Combat**. Elle détermine l'ordre du tour des personnages.

7. Caractéristique de **Déplacement**.



La valeur indiquée représente le déplacement gratuit de base de chaque héros.

8. Emplacements de cartes et d'équipement (cf. Autour du plateau héros, page 12).

▶ 2. Le sac à dos

Le Sac à dos, identique pour chaque héros, vous permet de transporter votre équipement et vos ressources.



1. Espace des différents **points de Vie et de Dommages** (détail page 12).
2. Encoches pour ranger **les cartes équipement** (cf. Autour du plateau héros, page 12).
3. **Zone de portage** (cf. Focus portage et encombrement, page 14).
4. Règle d'effet des **Potions** (cf. Se soigner, page 12).
5. Espaces de **stockage de ressources** (cf. Les ressources, page suivante).
6. Effets des **Flèches spéciales** et **Crochets** (cf. Flèches spéciales page 57 et Crochetage page 35).
7. Espace de rangement de la **carte Arme non-équipée** cf. Autour du plateau héros, page 12).

▶ 3. Carte peuple

Cette carte est associée au héros choisi selon son Peuple. Le recto présente des informations de mise en place d'un nouveau héros (cf. Mise en place d'un nouveau héros, page 21). Le verso présente le tableau d'évolution et indique les effets des points d'Aura (cf. Carte peuple – montée de niveau page 16).



1. **Blason du Peuple**
2. **Nom du héros**
3. Nombre initial de **jetons Aura** (cf. Les jetons Aura, page 15)
4. Nombre initial de **points de Vie** (cf. Espace points de Vie et dommages, page 12)
5. Valeur initiale de la **capacité de portage** (détails page suivante)
6. **Tableau d'évolution**
7. **Zone d'Aura**



2. Focus sur le sac à dos

Un Héros va porter différents types d'équipement et de ressource durant son aventure. Ces éléments vont se placer dans les différents espaces du Sac à dos suivant certaines règles.

▶ 1. Les ressources

Les héros vont récupérer ou fabriquer des ressources. Elles sont représentées par des **cubes de couleur**. Chaque cube doit être placé dans la zone indiquée par le type de ressource, sur l'un des emplacements disponibles.



Différentes couleurs des cubes Ressource

Différents types de ressources



Exemple : ce cube « Plante rouge » est à placer dans un espace disponible de la ligne des Plantes.



Cubes particuliers

Certains cubes auront une face x2 (des autocollants). Cela veut dire que le cube compte pour 2 ressources. Si les joueurs viennent à manquer d'une certaine couleur de cube, ils peuvent utiliser cette face pour indiquer qu'ils en possèdent 2 de cette couleur.

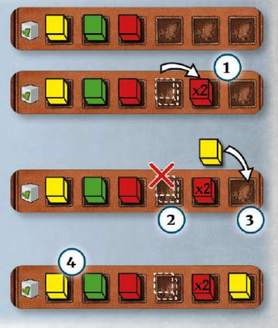
⚠ Avoir un cube x2 ne modifie pas la place que vous avez dans votre Sac à dos. Le cube spécifie 2 ressources de la même couleur, donc le cube prend virtuellement 2 espaces de votre réserve pour cette ressource.

Exemple : les héros gagnent 2 Plantes rouges chacun. Il n'y a pas assez de cubes rouges pour que tout le monde puisse avoir ses 2 cubes.
Un joueur dévoile la face x2 d'un cube rouge (1) et le place dans son Sac à dos, en sautant une case.

Il sait que ce cube vaut 2 Plantes.

Plus tard, ce héros gagne 1 Plante jaune. Il sait qu'un espace dans son Sac à dos n'est pas disponible (2) car il représente la première Plante rouge de son cube x2. Il place donc la Plante jaune dans l'espace suivant (3).

La partie Plante de son Sac à dos est pleine (4).

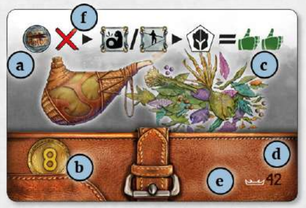


Lorsque le héros utilise cette ressource double, il décale le cube en question vers la gauche, signifiant que la ressource a été utilisée. Il replace le cube sur une face neutre.

▶ 2. Les objets

Les cartes Objet commun ou Objet rare ont différents types : Armure (cf. Armure page 13), Artefact (cf. Artefact, page 14) ou Consommable.





a. Rappel de la catégorie d'Objet.
b. **Valeur** d'achat en Pièces d'or.
c. **Effet** de l'objet.
d. Numéro **de l'objet.**
e. **Mention de qualité.** Certains Objets communs sont dits « de qualité » et sont ornés d'une couronne. Leur fonctionnement sera expliqué plus tard. (cf. Mise en place de l'espace joueur, page 19).

Focus : objets consommables

f. Les objets sont pour la plupart à usage unique.

À n'importe quel moment pendant son tour, un héros peut **le consommer ou l'utiliser**, l'objet est alors **défaussé** et remélangé dans la pioche de sa catégorie.

Parfois, un objet possède une condition d'utilisation, comme dépenser des points d'Action ou se trouver dans un mode de jeu spécifique, par exemple.



Exemple : pour utiliser cet objet, les héros doivent être en mode Combat, dépenser 1 point d'Action, puis la défausser.



RANGER LES OBJETS DANS LE SAC À DOS



Les Objets non utilisés ou non équipés sont rangés dans le Sac à dos.

Un héros ne **peut pas porter plus d'Objets que sa capacité de portage**.

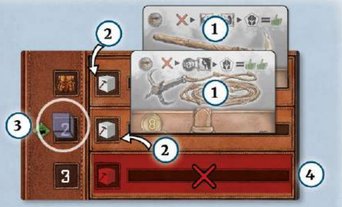
Si un héros récupère un Objet alors que sa capacité de portage est atteinte, soit il défausse un Objet rangé pour placer le nouvel Objet, soit il défausse l'Objet récupéré. (cf. focus page 14).

CAPACITÉ DE PORTAGE

La capacité de portage **détermine le nombre d'Objets et de cubes Matières premières que peut porter un héros** dans son Sac à dos. Tous les emplacements situés sous la valeur de portage du héros ne sont pas disponibles. Elle est représentée par un cube.



Pour ce héros, la valeur de Portage de base est de 2.



Exemple :
Ici, le héros a 2 emplacements d'Objets (1) et 2 emplacements de Matières (2) disponibles (car sa capacité de portage est de 2 (3)). Il porte déjà 2 Objets, il ne peut pas en porter un supplémentaire (4).

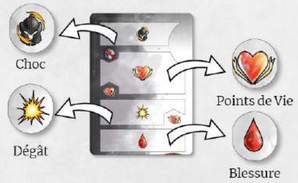


Le héros gagne un nouvel Objet (5) mais n'a plus de place. Il choisit de le garder, il défausse donc une autre carte pour créer la place nécessaire (6).

► 3. ESPACE POINTS DE VIE ET DOMMAGES

POINTS DE VIE

Les héros ont un nombre de points de Vie représentés par des cristaux.
Les points de Vie représentent la santé du Héros. Un héros qui n'a plus de cristaux dans sa zone point de Vie ne peut plus agir (cf. héros inconscient, page 54).
Les cristaux se déplacent d'un emplacement à l'autre suivant le type de dommage subi par le héros (cf. Appliquer les dommages et les soins, page 53).



SE SOIGNER

Les points de Vie se récupèrent différemment suivant le type de dommage subi (cf. Soigner les héros, page 54).
L'effet de soin permet de déplacer un cristal d'une zone par effet de soin (de la zone des Blessure vers la zone de Dégât ou de la zone de Dégât vers la zone de points de Vie).

LES POTIONS

Un héros peut utiliser des potions à son tour de jeu pour lui-même ou pour un héros adjacent. Cette action ne coûte pas de point d'Action. Une fois utilisée, défaussez le cube correspondant à la potion et appliquez les soins associés. Les effets génériques sont visibles sur le Sac à dos.



Parfois, dans votre aventure les livrets vous permettront aussi de vous soigner :

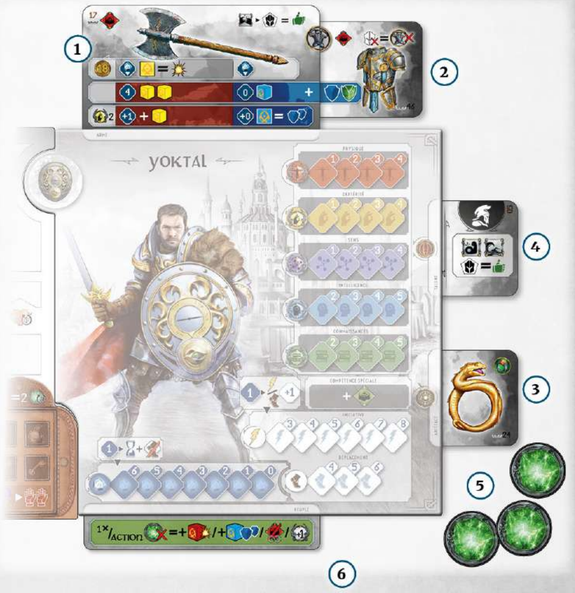


Exemple : ici, chaque héros se soigne de 3 points de Vie.

Le détail du fonctionnement des dommages sera expliqué dans le mode Combat, page 50.

3. AUTOUR DU PLATEAU HÉROS

Autour de votre héros seront placés différents types de cartes.

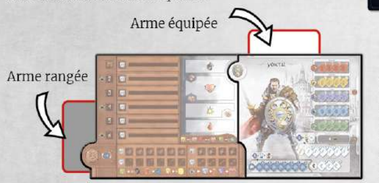


1 LES ARMES

PRÉSENTATION

Les Armes sont **l'équipement principal de votre héros.** Il y en a 3 catégories : de base, commune et rare. Comme les Objets communs, les Armes communes peuvent aussi avoir une notion de qualité.





Chaque héros peut avoir **deux Armes maximum**. Une équipée, et une rangée dans le Sac à dos. S'il a l'opportunité d'en avoir d'autres, il devra choisir celles qu'il conserve et défausser l'excédent.

Un héros peut changer d'Arme autant de fois qu'il le souhaite pendant son tour uniquement.
En mode Infiltration ou Combat, changer d'Arme coûte 1 point d'Action.

Astuce : cela peut être intéressant de posséder une Arme au corps-à-corps et une Arme à Distance pour varier ses possibilités de jeu.

DÉTAIL D'UNE CARTE ARME



- (a) **Valeur** d'achat de l'Arme en Pièces d'or.
- (b) Numéro et éventuelle notion de qualité.
- (c) L'encombrement (éventuel).

⚠ L'encombrement d'une Arme compte toujours, qu'elle soit équipée ou rangée.

- (d) Certaines Armes possèdent des **effets**. Ils sont utilisés principalement pendant les tests de compétences (cf. Les tests de compétences, page 30), ou pendant le mode Infiltration (cf. Le mode Infiltration, page 44) et **ne sont actifs que sur les Armes équipées.**
- (e) **Icône Armure.**
- (f) **Effet passif de l'Arme en combat.**
- (g) **Tableau de combat de l'arme.**
  Il contient le détail des attaques et défenses, ainsi que leurs conditions d'applications.

Le fonctionnement des Armes en Combat est expliqué dans le mode Combat, page 50.

LA CARTE MAINS NUES

Un héros possède toujours une carte Mains nues. Cette carte s'utilise de la même façon qu'une carte Arme mais n'est pas considérée comme telle. Elle ne compte donc pas dans le total des 2 cartes Arme maximum.
Un héros, lorsqu'il n'a aucune carte Arme équipée, doit immédiatement (et gratuitement) équiper la carte Mains nues.



Côté Mains nues

Attention : le verso « Griffes » est associé spécifiquement à l'héroïne Ancienne.



Côté Griffes

Cette carte peut être équipée volontairement en rangeant l'Arme équipée dans le Sac à dos si l'emplacement est disponible (cette action coûte 1 point d'Action en mode Infiltration ou Combat).
Si le héros est équipé d'une Armure, celle-ci se glisse sous la carte Mains nues.

2 ARMURE



⚠ **Limitation :** une Armure équipée maximum. S'en équiper ne coûte rien.

- (a) Rappel de la **catégorie d'Objet.**
- (b) **Valeur d'achat** en Pièces d'or.
- (c) **Encombrement potentiel** (cf. Focus page suivante).
- (d) **Effet spécial.**

⚠ L'encombrement d'une Armure compte toujours, qu'elle soit équipée ou rangée dans le Sac à dos.

- (e) **Effet de défense activé** (cf. Fonctionnement général de l'attaque et de la défense, page 52).
- (f) **Numéro** et notion de **qualité**.

Lorsqu'un héros s'équipe d'une Armure, il lui suffit de la glisser sous la carte Arme. Ainsi, il agrandit sa ligne de défense. Cet effet est toujours actif tant que l'Armure est équipée.



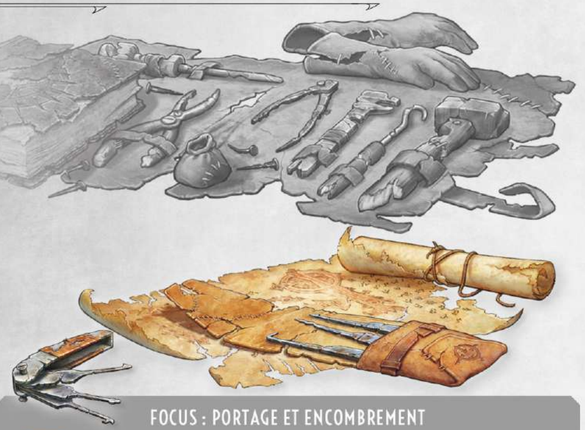
Exemple : ici ce héros aura des éléments supplémentaires à ajouter à sa défense le cas échéant.

S'ÉQUIPER D'UNE ARMURE

Un héros peut s'équiper immédiatement et gratuitement d'une Armure au moment où il en fait l'acquisition, à condition qu'il n'en ait pas déjà une d'équipée.
En phase de Voyage, un héros peut changer d'Armure ou se déséquiper après avoir résolu tous les effets d'une carte Voyage et/ou terminé l'évènement en cours et avant de piocher une nouvelle carte Voyage (cf. carte Voyage, page 25).
En phase d'Exploration, un héros peut changer d'Armure ou se déséquiper avant d'entrer dans une nouvelle salle lorsque toutes les figurines sont hors du plateau de jeu.

⚠ Que le héros change ou perde son Arme, l'Armure n'est pas perdue. Elle est immédiatement rééquipée sur la nouvelle Arme ou sur la carte Mains nues, le cas échéant.





FOCUS : PORTAGE ET ENCOMBREMENT

La **capacité de portage** détermine le nombre d'Objets et de Matières que chaque Héros peut porter dans son Sac à dos.

Il y a deux icônes représentant l'encombrement :

Capacité d'encombrement :
Cette icône apparaît sur le Sac à dos et sur certaines compétences spéciales. Il est cumulatif et représente **la capacité maximum** d'un Héros à porter des équipements lourds.
Cette capacité peut changer pendant la partie, en montant de niveau.

Équipement lourd :
Cette icône symbolise un équipement lourd. Elle se trouve principalement sur les Armes et les Objets. **Un héros ne peut jamais porter plus d'équipement lourd (icône rouge) que sa capacité d'encombrement (icône verte).**



Capacité de portage — Capacité d'encombrement — Équipement lourd

Ces icônes d'encombrement n'ont pas d'effets particuliers sauf si un élément de jeu y fait référence. Dans ce cas-là, suivez simplement les instructions du livret.

⚠ Les cartes Objet et Arme ayant une icône d'équipement lourd comptent toujours, qu'elles soient équipées ou dans le Sac à dos.

Exemple : le Yoktal a une capacité de portage de 2 (1), qui lui donne une capacité d'encombrement d'un équipement lourd. De plus, sa compétence spéciale (2) augmente sa capacité d'encombrement d'un équipement lourd supplémentaire (2 en tout).



Plus vous augmentez votre capacité de portage, plus vous augmentez votre capacité d'encombrement.

3 ARTEFACT



a Effet de l'Artefact équipé
b Valeur d'achat de la carte en Pièces d'or
c Type d'Artéfact
d Numéro et notion de qualité

Les Artefacts peuvent être équipés par les héros. À ce moment-là, leurs effets sont immédiatement **appliqués au héros.** Ils persistent tant que l'Artefact est équipé.

Un héros peut s'équiper de plusieurs Artefacts, toutefois il ne peut pas porter plusieurs Artefacts du même type (bague, amulette).



Ici, un point d'Initiative supplémentaire.



Type bague — Type amulette



Exemple :
Pour équiper un Artefact, placez-le à moitié caché sous l'emplacement prévu du plateau Héros.



Une fois équipé, appliquez immédiatement l'effet.
Ici, le niveau d'Initiative augmente de 1, et ce, tant que l'Artefact est équipé.



Un Artefact **non équipé** lors de sa réception est **placé dans le Sac à dos** comme un Objet classique.

Un Artefact qui est déséquipé ou perdu est défaussé et remélangé dans sa pioche.



4 TALENTS

PRÉSENTATION

Les cartes Talent représentent les compétences acquises par votre héros. Elles se divisent en plusieurs classes ayant chacune leur propre pioche de carte :

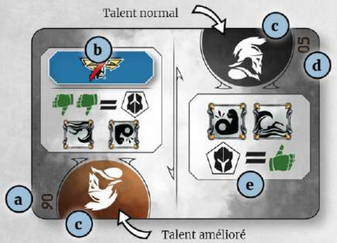
CLASSES DE TALENTS

Roublard — Ranger — Guerrier — Érudit — Mhaÿ

La classe du Talent est affichée au dos de la carte. Lors de la mise en place formez une pile face cachée de chaque Classe.



Les cartes Talent ont **deux côtés.** Un côté **Talent normal** et un côté **Talent amélioré.** De base un héros équipe toujours la carte sur **Talent normal**.



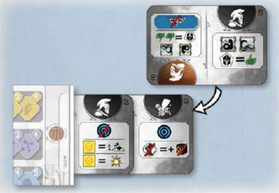
a **Numéro** du Talent
b **Zone d'effet** du Talent amélioré
c **Classe** du Talent
d **Numéro** du Talent
e **Zone d'effet** du Talent normal

⚠ Certains Talents ont des conditions d'activation.

ACQUÉRIR UN TALENT

Au moment de l'acquisition d'un Talent le héros doit piocher 3 cartes dans le ou les paquets de classe de son choix, puis il en choisit une des 3 et l'ajoute à l'emplacement correspondant.
Les autres cartes sont remélangées dans leur paquet respectif.

Un héros peut posséder des Talents de classes différentes.



⚠ **Important :** dans votre groupe, il ne peut y avoir que 2 **héros maximum pouvant choisir un ou plusieurs Talents de Mhaÿ.**

À certains moments de l'aventure, il vous sera possible d'améliorer un Talent normal de votre choix. Pour cela, retournez la carte.

Améliorer un Talent



⚠ **Important :** acquérir un nouveau Talent via une montée de niveau par exemple (détails page suivante), ne permet pas d'améliorer un Talent déjà possédé.

Les Talents sont toujours actifs. Cependant, certains d'entre eux nécessitent de satisfaire à des conditions pour être utilisés.

LES TALENTS DE MHAÏ

Les Mhaÿs, entités magiques de Malhya, font partie d'une classe particulière qui permet d'apprendre à utiliser des Sorts (cf. Les cartes Sort, page 64).

Les Talents de Mhaÿs, comme tous les autres Talents, sont compatibles avec d'autres classes.



5 LES JETONS AURA

Ces jetons représentent la capacité unique des héros, en tant qu'Éveillé, de concentrer leur Aura pour se surpasser. Un jeton utilisé s'épuise mais ne se perd pas. Il pourra être réactivé par la suite soit par l'effet d'une Potion, soit par des consignes dans les livrets.





Défausser une Potion verte permet de réactiver 2 jetons Aura.



Exemple : ici, chaque héros réactive 2 jetons Aura.

⚠ **Important : ne défaussez jamais ces jetons quand vous les utilisez.** Retournez-les pour indiquer qu'ils sont dépensés.

6 CARTE PEUPLE - MONTÉE DE NIVEAU

Après la mise en place d'un héros (cf. page 21), sa carte Peuple est retournée et glissée sous le plateau joueur, laissant seulement apparaître la zone d'Aura.

ZONE D'AURA



La zone d'Aura est toujours visible. On y retrouve des effets utiles aux héros tout au long de leur aventure, par exemple pour faciliter un test de compétence, un combat ou encore une infiltration.

Le détail de chaque icône sera expliqué dans le glossaire des icônes, page 70.

Pour obtenir un des effets de sa zone d'Aura, le héros doit dépenser un point d'Aura en retournant un jeton sur sa face épuisé.



Exemple :
Ici, ce héros décide de dépenser un jeton Aura pour ajouter des éléments à sa défense (un dé et 2 boucliers).

Il possède 3 jetons Aura. Il en dépense un et le retourne.

L'effet activé appliqué n'est pas permanent et ne dure que le temps de l'action effectuée. Un seul jeton Aura peut être utilisé par action de jeu. Ce jeton n'est pas réactivé tant que l'aventure ne le permet pas.

Cet effet, commun à tous les Peuples, permet au héros d'augmenter une caractéristique temporairement, le temps d'une action. Par exemple, lors d'un test de compétence (cf. Les tests de compétence, page 30), il obtient un dé Compétence supplémentaire. Cela peut également permettre au héros d'atteindre un prérequis de maniement d'Arme (cf. Maniement des Armes page 56).

TABLEAU D'ÉVOLUTION

La partie haute de votre carte Peuple présente le tableau d'évolution de votre héros. Il vous servira à chaque montée de niveau.
Il indique un bonus associé à chaque augmentation de caractéristique.



BONUS POSSIBLES

- Point de Vie supplémentaire
- Niveau de Portage supplémentaire
- Niveau de Déplacement supplémentaire
- Niveau d'Initiative supplémentaire
- Point d'Aura supplémentaire
- Carte Talent supplémentaire
- Amélioration d'un Talent

Exemple : si le héros arrive au niveau 3 de la caractéristique « Physique », il acquiert immédiatement un Talent.



GAGNER UN NIVEAU

Quand cette icône apparaît lors de votre aventure, cela signifie que tous les héros gagnent un niveau (sauf si une précision est apportée dans le livret).

Lors d'un gain de niveau, procédez toujours de la même façon :

- Chaque héros **augmente** une de ses caractéristiques de 1 en déplaçant le cube correspondant de son ou ses plateaux Héros d'un cran vers la droite.
- Puis chaque héros consulte son tableau d'évolution et **gagne le bonus associé** à la valeur de la caractéristique qu'il vient d'augmenter.
- Enfin, la carte Peuple est replacée sous son plateau Héros.

Exemple : le Yoktal a la possibilité de monter de niveau. Il choisit d'augmenter sa caractéristique de physique du niveau 3 au niveau 4 (1). Il augmente également sa capacité de portage de 1 en bonus (2).







PRÉSENTATION ET FONCTIONNEMENT DES LIVRETS

L'aventure de Malhya se déroule dans les différents livrets qui composent le jeu. Vous allez souvent passer de l'un à l'autre, ou en utiliser plusieurs en même temps.

I. LES LIVRETS ET LEURS SPÉCIFICITÉS

▶ TYPES DE LIVRET

Il y a des QR Codes au dos de la couverture de chaque livret. Ils permettent de communiquer d'éventuelles mises à jour. Nous vous conseillons de les consulter dès l'ouverture d'un livret.

LES LIVRETS D'AVENTURE



Il y a plusieurs livrets d'Aventure dans Malhya (le livret « L'Éveil », et la campagne composée des 9 autres). Si vous jouez la campagne vous utiliserez ces livrets en suivant l'ordre qui vous sera indiqué.

Attention : il existe un mode rapide qui peut se mettre en place au début de l'aventure. Si vous décidez de l'utiliser vous ne pourrez plus changer d'avis jusqu'à la fin de la campagne. Ce mode vous fera vivre la même aventure, mais plus rapidement en coupant certaines péripéties.

LE LIVRET D'EXPLORATION

Ce livret contient les différents plans représentant les lieux visités, les mises en place, les défis et parfois les créatures que les héros vont rencontrer.

Vous utiliserez ce livret lorsque votre aventure vous invitera à le faire. Son fonctionnement sera présenté en détail par la suite (cf. Livret d'Exploration, page 36).





LE LIVRET D'ÉVÈNEMENTS

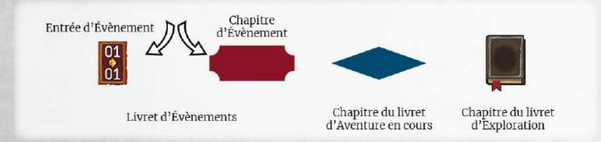
Ce livret sera utilisé pendant toute la campagne, et bien plus encore. En effet, c'est dans ses pages que vous trouverez les différentes missions indépendantes que propose Malhya, ainsi que les Évènements à braver pendant vos voyages et aventures.

▶ NUMÉROS DE CHAPITRES

Les livrets fonctionnent avec des chapitres numérotés qui vous feront progresser dans votre aventure. Quand un chapitre, une action ou un choix vous renvoie à un numéro, allez lire le chapitre de ce numéro pour poursuivre votre aventure.

LES FORMES DE NUMÉROS

Il existe plusieurs formes entourant les numéros. Chaque forme représente le type de livret que vous devez consulter pour avancer dans l'aventure.



FONCTIONNEMENT DES CHAPITRES

Pour utiliser les livrets d'Aventure et d'Évènements, l'un des joueurs lit à haute voix le chapitre en cours, avec notamment les différentes options s'il y en a, pour permettre à tous les autres joueurs d'entendre.



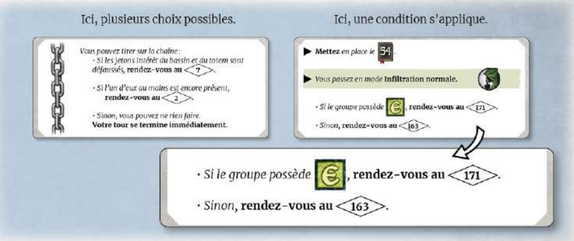
Tous les joueurs peuvent consulter et lire le livret. Dans certains cas spécifiés, la lecture pourra être restreinte à une partie des héros seulement. Dans ce cas, respectez les consignes.

La lecture d'un chapitre ne se fait pas systématiquement dans son intégralité. Dès qu'une consigne vous force (ou vous propose et que le groupe accepte) à vous rendre à un autre chapitre, à finir votre tour ou encore à reprendre votre voyage, vous devez l'appliquer sans lire la suite du chapitre en cours.

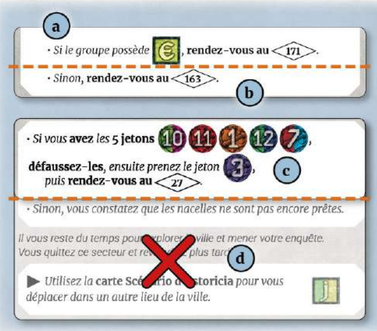
Ne lisez que les numéros indiqués. Il est interdit de feuilleter et de revenir en arrière pour consulter de nouveau un numéro sauf si c'est spécifiquement autorisé par le texte.

CHOIX ET CONDITIONS

Quel que soit votre livret, vous serez confrontés à deux cas de figure. Soit vous aurez des choix pour la suite de l'aventure, soit il faudra se soumettre à des conditions.



Lorsqu'une condition se présente et que vous remplissez les critères, vous devez réaliser la consigne. Souvent, il s'agit de se rendre à un chapitre particulier.
Lorsque plusieurs conditions se présentent, lisez-les dans l'ordre. Au moment où vous en remplissez une, réalisez immédiatement l'action demandée, sans prendre en compte la suite du chapitre.



Exemple :
Ici, le groupe ne remplit pas la première condition (a), il passe donc à la suivante (b) et suit la consigne.

Ici, le groupe remplit la première condition (c), il suit directement la consigne sans lire ou se soucier de ce qu'il reste dans le chapitre (d).

LES ENTRÉES DU LIVRET D'ÉVÈNEMENTS

Le livret d'Évènements présente une spécificité puisque chaque Évènement commence par une « entrée ». Elle se présente avec 2 chiffres en haut et 2 chiffres en bas.



Exemple d'une entrée

Vous accéderez aux entrées d'Évènements lors de la phase Voyage (cf. Phase Voyage, page 24) ou lors des Donjons aléatoires (cf. Les donjons, page 68). Toutes les entrées se trouvent au début du livret d'Évènements.

Lorsque vous devez vous rendre à une entrée, ouvrez le livret d'Évènements et lisez l'entrée correspondante.



Entrée du livret d'Évènement

NAVIGUER D'UN LIVRET À L'AUTRE

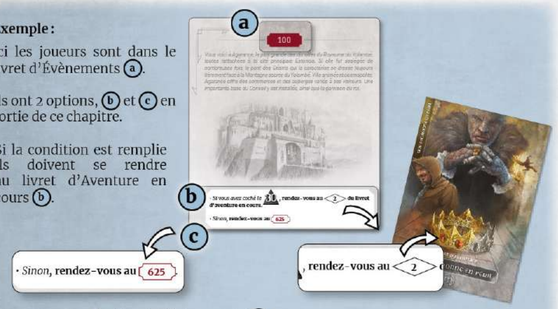
Les livrets d'Aventure, d'Évènements et d'Exploration peuvent renvoyer l'un vers l'autre. Pour naviguer entre les livrets, il suffit de regarder la forme du numéro. Un losange ◇ renvoie vers le livret d'Aventure en cours, un rectangle ▭ vers le livret d'Évènements et une icône livre vers le livret d'Exploration.

Exemple :

Ici les joueurs sont dans le livret d'Évènements (a).

Ils ont 2 options, (b) et (c) en sortie de ce chapitre.

Si la condition est remplie ils doivent se rendre au livret d'Aventure en cours (b).



Ou rester dans le livret d'Évènements (c) si la condition n'est pas remplie.

Note : il est possible d'avoir plusieurs livrets ouverts en même temps.

REFERMER LES LIVRETS



Lorsque cette icône apparaît, cela signifie qu'il faut refermer le livret et reprendre l'étape de jeu où vous en étiez.

Le plus souvent cette icône apparaîtra lors de la phase Voyage, à la fin d'un Évènement.

Sinon, une consigne spécifique peut vous amener à refermer votre livret.

AUTRES OCCURRENCES DE NUMÉROS

Des numéros peuvent se trouver sur ces éléments de jeu en dehors des livrets. Comme pour les autres numéros, vous pourrez consulter le chapitre du livret concerné quand les conditions seront réunies.



Plateau Région


Carte Scénario

NUMÉROS CACHÉS

Pendant votre aventure, il est possible de trouver des illustrations contenant des numéros cachés, ou des énigmes conduisant à des numéros secrets. Si vous pensez en trouver un, allez immédiatement au chapitre découvert du livret que vous êtes en train de jouer, et ce, sans finir la lecture. Gardez en mémoire le chapitre où vous étiez pour y revenir si vous ne trouvez pas le numéro.

Exemple :
Il y a deux numéros cachés dans cette image. Si vous parvenez à les discerner, rendez-vous au chapitre en question de votre livret en cours.



Une icône de loupe au début du chapitre vous indiquera si vous avez vu juste. Dans ce cas, lisez ce chapitre. Si ce n'est pas le cas, retournez au chapitre que vous venez de quitter et continuez.

⚠ Il n'y a pas de numéros cachés dans le livret d'Évènements.

Déroulement d'une partie

RÈGLES D'OR

Tout ce qui n'est pas prévu par les règles est interdit.
En cas d'égalité, les héros choisissent.
Les textes sur les livrets ou les cartes prévalent sur les règles de base.

1. COMMENCER L'AVENTURE

Pour débuter une partie, les joueurs doivent décider entre remplir une mission indépendante ou entamer la campagne.

Note : plusieurs missions courtes sont disponibles au début du livret d'Évènements.

Toutes les autres missions (y compris celles de la campagne) sont présentées sous forme de livrets d'Aventure.

▶ 1. DÉBUTER

Nous conseillons de commencer par le livret « L'Éveil » qui est un livret d'Aventure accessible et parfait pour aborder les règles au fur et à mesure. Il est également le scénario d'introduction de la campagne.

Lorsque le choix de la mission est fait, les joueurs doivent prendre une feuille de Sauvegarde, puis noter la date, les joueurs et le nom de la mission.



Les éléments de la feuille de Sauvegarde vous seront expliqués au fur et à mesure de cette règle.

▶ 2. MISE EN PLACE DE L'ESPACE JOUEUR



(1) LA ZONE DE JEU

Dans cette zone sont placés tous les éléments appartenant (ou relatif) au groupe. Vous y placerez les éléments de jeu récupérés.

La réserve de Pièces d'or est partagée par le groupe. Les Pièces d'or acquises ou dépensées, quels que soient les héros concernés, sont placées dans ou défaussées de cette réserve.
Il est aussi possible que les héros possèdent des cartes qui sont pour le groupe, comme les cartes Scénario.
Cette zone commune doit être accessible à tous les héros (2).

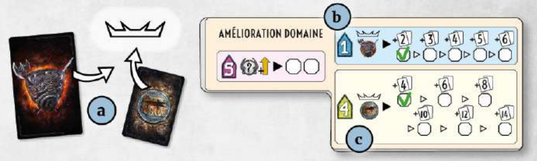
(2) ESPACE HÉROS

(3) PRÉPARATION DES PAQUETS DE CARTES ARMES ET OBJETS

Au commencement, et à chaque fois que vous reprenez votre partie, effectuez les actions suivantes :

• **Retirez** les cartes Arme « qualité » du paquet de carte Arme commune, et les cartes Objet « qualité » du paquet de carte Objet commun (a).

• Puis **référez-vous au cartouche « Amélioration domaine »** de la feuille de Sauvegarde. Ici, vous trouverez le nombre de cartes qualité de chaque type que vous devez placer au hasard dans leurs paquets respectifs, Armes communes (b) et Objets communs (c).



Par défaut, ce nombre est de 2 cartes pour les Armes et 4 cartes pour les Objets. Ce nombre est susceptible d'augmenter durant votre partie. Si le moment se présente suivez la consigne. Toutes les autres cartes de qualité sont rangées dans la boîte.



Si vous décidez de faire une pause dans votre partie, au moment de la reprise, les cartes Arme et Objet de qualité déjà possédées par le groupe ne comptent pas dans le total de cartes à ajouter.

• Puis, **placez** les paquets de cartes en pioches distinctes et accessibles à tous les joueurs.

Les autres éléments de la feuille de Sauvegarde seront expliqués dans leur propre section, page 22.

(4) CARTES SCÉNARIO

⚠ Ne consultez jamais le verso des cartes Scénario au risque de dévoiler des secrets sur les aventures à venir.

Les cartes Scénario vont entrer en jeu tout au long de votre aventure. Elles sont de différentes catégories. Il faudra donc les placer dans la zone correspondante (par exemple dans la zone Artefact d'un héros si c'est un Artefact).
Si aucune zone spécifique n'est indiquée, la carte ira dans la zone de jeu (en général, des cartes relatives à la mission en cours).
Une carte Scénario acquise n'est pas forcément à conserver durant toute la partie. Il vous sera peut-être demandé de la défausser en la remettant dans la pioche des cartes Scénario.



Numéro de la carte



Chaque carte Scénario est différente, mais certains éléments sont visibles sur la plupart d'entre elles.



a Rappel du type de carte

b Numéro de la carte

c Lorsque le bas de la carte comporte un élément de Sac à dos, cela signifie que cette carte est un Objet à transporter dans le Sac à dos. Un héros doit donc la prendre s'il a la capacité de portage nécessaire.

Astuce : certaines cartes ont un prix, il est donc possible de les revendre au marché (cf. Le marché, page 68), au risque de compromettre leur réel usage. Si elles sont vendues, elles retournent dans la pioche des cartes Scénario.

d **Élément d'appel.**
Les livrets d'Aventure vont parfois vous demander si vous avez certains éléments. Il s'agit possiblement de l'icône d'une carte Scénario. Si vous l'avez, vous pouvez appliquer l'effet de la consigne en question, ou l'ignorer.

D'autres éléments sont visibles sur les cartes. Leur usage vous sera révélé en jeu.

⚠ Mis à part celles qui peuvent aller dans un Sac à dos, toutes les cartes Scénario en jeu se trouvent dans la zone de jeu et sont accessibles à tous les héros. Elles ne peuvent pas être défaussées ou perdues, sauf en cas de consigne spécifique.

Le détail de certaines cartes Scénario sera expliqué dans la section « Les cartes Scénario particulières », page 67.

5 LES JETONS SCÉNARIO

Ces jetons sont à conserver dans une pioche proche de la zone de jeu. Comme les cartes Scénario ils entreront en jeu et seront défaussés assez souvent. Les jetons déjà acquis seront placés dans la zone de jeu.



Les livrets vous demanderont si vous les possédez. Si c'est le cas, suivez la consigne. Sinon, ignorez-la.

6 CARTES ACTION



Ces cartes sont utilisées de façon récurrente dans toutes les phases de jeu ou dans les différents livrets. Leur rôle est de créer de l'aléatoire de différentes façons et de donner des trésors lors de fouilles.

Un autre effet principal sera joué pendant le mode Infiltration. Il est également possible de les jouer pendant la phase Voyage.

Ces cartes sont omniprésentes dans le jeu. Gardez-les toujours à portée. Sans consigne contraire (passer en mode Infiltration, pioche vide, consigne de livret) **ne remélangez jamais la pioche** et conservez la même pioche et la même défausse en continu.

LES GEMMES

La partie gemme des cartes Action est la zone de la carte qui sera la plus utilisée pendant vos parties de Malhya. Au nombre de 4, ces icônes sont là pour répondre à des besoins d'aléatoire.



Les 4 gemmes



Que ce soit dans les différents livrets ou pour les autres éléments de jeu, il vous sera demandé de piocher ces cartes et de vous référer à la gemme qui y est représentée. Elle vous donnera alors un résultat.

Exemple :
La consigne nous indique de piocher une carte Action. La gemme dévoilée est une gemme noire, c'est donc le 4e choix qui est appliqué.





LA FOUILLE



La partie fouille des cartes Action permet aux joueurs de récupérer des trésors lorsque les livrets le leur indiquent. Ils piochent le nombre de cartes indiquées et récupèrent ce qui est représenté.



Les trésors possibles sont multiples : carte Objet, Arme, ressources, Pièces d'or,...

Exemple :



Le livret indique de piocher 2 cartes Action.

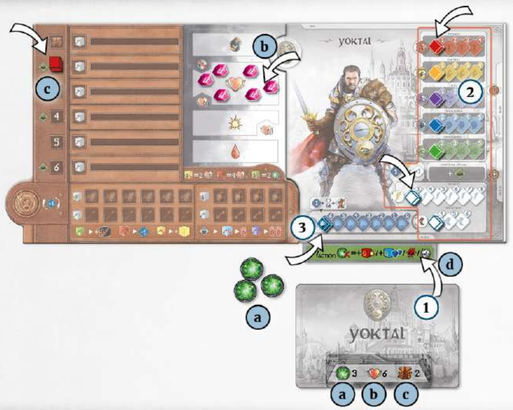
Les héros récupèrent alors 2 Pièces d'or, une Plante violette et une plante jaune.



2. MISE EN PLACE D'UN NOUVEAU HÉROS

Chaque joueur choisit un ou plusieurs héros (un maximum de 5 pour le groupe). Un joueur seul doit choisir 2 héros minimum.

▶ 1. ÉLÉMENTS DE BASE



1 Commencez par prendre les éléments présents sur le recto de la carte Peuple de votre héros, à savoir les jetons Aura (a) et les cristaux représentant les points de Vie (b).

Placez dans la zone de portage un cube de couleur (au choix mais différent pour chaque héros) représentant la capacité de portage (c). Enfin, retournez la carte Peuple et glissez-la sous le plateau Héros, ne laissant apparaître que la zone d'Aura (d).

2 Placez un cube pour chaque caractéristique, dans le premier emplacement à gauche. Pour les cubes Initiative et de Déplacement la face ✕ ne doit pas être visible.

3 Placez le cube Action dans l'emplacement le plus à gauche de sa jauge, face action visible.



▶ 2. RÉUNIR SON ÉQUIPEMENT

CARTE TALENT

Chaque héros commence avec une carte Talent. Piochez au hasard :

· **1 carte Talent** dans le paquet de classe Mhaÿ

OU

· **3 cartes Talent** dans un ou plusieurs paquets des classes Ranger, Guerrier, Érudit, Roublard. Puis, choisissez un des Talents proposés et défaussez les 2 autres.

La carte choisie est équipée sur le niveau normal.

⚠ Dans un groupe, il ne peut jamais y avoir plus de 2 héros ayant au moins 1 Talent de Mhaÿ.

CARTE ARME DE DÉPART



En plus de sa carte Arme Mains nues, le héros obtient une carte Arme de base au choix parmi celles disponibles. Si aucune n'est disponible un héros en possédant 2 lui en donne une de son choix. Cette carte est directement équipée par le héros.

RESSOURCES DIVERSES



Chaque héros obtient 5 Pièces d'or pour le groupe qu'il place dans la zone de jeu. Il obtient également 2 cubes Potion (1 jaune et 1 rouge) à placer dans le Sac à dos.

UN CHOIX

Pour terminer sa mise en place, chaque joueur a pour son ou ses héros un choix à réaliser. Chacun peut :

· Piocher 2 cartes Arme commune, en garder une et défausser l'autre ;



OU



· Piocher 2 cartes Objet commun, en garder une et défausser l'autre et obtenir 2 Pièces d'or pour le groupe ;

OU

· Prendre un cube Plante de chaque couleur (5 au total) et obtenir 3 Pièces d'or pour le groupe.



▶ 3. AJOUTER OU RETIRER UN HÉROS EN PLEINE PARTIE

Il est possible d'ajouter ou d'enlever un ou plusieurs héros en cours de partie (toujours avec un total de 5 héros au maximum et 2 au minimum pour le groupe).

Cela peut être fait à tout moment sauf :

· En phase Voyage pendant un Évènement (cf. Déroulement de la phase Voyage, page 26).

· En phase d'Exploration (cf. La phase d'Exploration, page 36), en cours de défi ou lorsqu'un lieu/plateau est installé. (Il est cependant possible de le faire entre deux installations de lieu).

AJOUTER UN HÉROS

Pour ajouter un nouveau héros, suivez les étapes de mise en place d'un nouveau héros, puis, référez-vous au niveau global du groupe inscrit sur la feuille de Sauvegarde (cf. « 5. Aventure », page suivante). Effectuez le même nombre de montées de niveau pour ce nouveau héros (cf. Montée de niveau, page 16). Ainsi, le nouveau héros est au même niveau que tous les héros du groupe. Vous pouvez ensuite reprendre la partie.

RETIRER UN HÉROS

Lorsqu'un joueur quitte la partie en pleine session, le reste du groupe récupère ses propriétés :

· Le groupe doit **obligatoirement** récupérer les cartes Scénario dans le Sac à dos du héros, ainsi que ses jetons Scénario personnels s'il en possède.

· Le groupe peut, à condition d'avoir l'espace nécessaire, se répartir les effets du personnage partant (cartes Arme et Objet, ainsi que ses ressources). Il est aussi possible de lui mettre de côté pour son futur retour en jeu.

· Les cartes Artéfact équipées par le héros ne sont pas récupérables par le reste du groupe et sont défaussées et mélangées dans leurs pioches respectives. Il est aussi possible de lui mettre de côté pour son futur retour en jeu.

· Les cartes Talent du héros (et potentielles cartes Sort associées) sont mises de côté et réservées à ce héros pour son futur retour.

Toute autre carte ne rentrant pas dans les conditions précédentes est réservée à ce héros pour son futur retour en jeu. Si au contraire le joueur quitte définitivement le jeu, ces cartes sont mélangées dans leurs pioches respectives et sont de nouveau disponibles au reste du groupe lorsque l'occasion d'en acquérir se présente.

Lorsque la répartition est terminée, le joueur crée une Sauvegarde personnage (cf. page suivante) et y note les éléments qui n'ont pas été récupérés par le reste du groupe. Il pourra les récupérer lors de son retour en jeu. Ces cartes et autres éléments (cristaux, cubes) retournent ensuite dans leurs paquets et réserves respectifs.

Si en revenant en jeu certains équipements ne sont plus disponibles (comme une carte Arme récupérée et utilisée par un autre joueur pendant son absence) le joueur ne peut pas les récupérer et observera les règles de mise en place d'un nouveau héros pour ces éléments manquants.

Les futures situations en relation avec le nombre de héros ou le nombre d'ennemis rencontrés sont immédiatement ajustés à la taille du nouveau groupe.



▶ 4. MISE EN PLACE SPÉCIALE DE L'AVENTURE

Chaque aventure, que ce soit une mission indépendante ou un livret d'aventure, a une mise en place spécifique visible sur sa première page. Il suffit aux joueurs de respecter cette mise en place point par point.
Dès que cette mise en place est réalisée entièrement, la partie peut commencer.

Note : une même mise en place spéciale existe pour chaque mission indépendante, au début du livret d'Évènement.

3. SAUVEGARDER ET REPRENDRE LA PARTIE

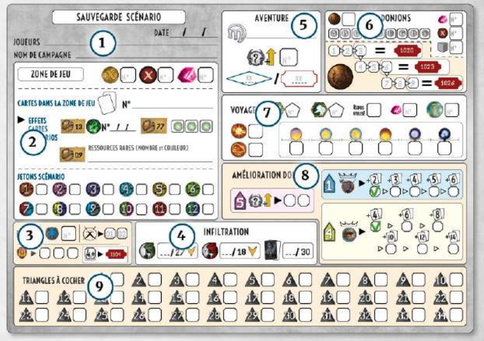
En cours d'aventure, qu'il s'agisse d'une mission indépendante ou d'un livret de la campagne, il sera demandé aux joueurs d'inscrire ou cocher des éléments sur la feuille de Sauvegarde. Ces éléments doivent être inscrits immédiatement car ils influent sur le cours du jeu.

Un côté de la feuille de Sauvegarde est réservé à la sauvegarde de votre personnage, l'autre à celle de votre aventure en cours. Ainsi, si vous décidez d'arrêter une session de jeu, vous pourrez y noter tous les éléments pour la reprise.

⚠ Bien noter les informations/éléments est important. Certains éléments (présents dans les zones sur fond jaune) influent sur le cours de votre aventure, voire peuvent vous envoyer dans une impasse totale si vous ne les possédez pas. À chaque fois que vous prenez une nouvelle feuille de Sauvegarde pour la même aventure, vous devez y reporter ces éléments.

Certains éléments, lorsqu'ils sont cochés, vous octroient des bonus ou vous renvoient à un chapitre précis.

▶ SAUVEGARDE SCÉNARIO



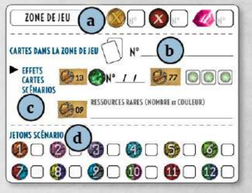
Cette feuille est réservée pour noter tous les évènements concernant l'avancée de votre groupe dans vos aventures.

(1) Éléments d'information sur la campagne en cours.

(2) ZONE DE JEU

Ici, notez les éléments en possession du groupe dans votre zone de jeu.

Notez-y les Pièces d'or que possède le groupe (a), les différents jetons et cristaux potentiellement accumulés au cours de l'histoire, ainsi que les cartes présentes (b). Il s'agira souvent de cartes Scénario. Certaines ont des effets spéciaux qu'il faudra également indiquer (c).
Enfin, une partie est réservée aux jetons Scénario (d).



(3) LES POINTS

Cet espace est réservé aux différents points que les héros pourront gagner lors de leurs aventures. Les consignes de notation seront expliquées dans les livrets.
Ces éléments sont à reporter d'une sauvegarde à l'autre.



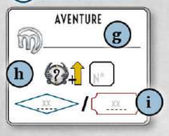
(4) INFILTRATION



Cette partie permet de noter l'avancée de l'Infiltration. Il faudra y retranscrire le niveau de l'échelle de menace (e), de la difficulté d'Infiltration ainsi que le nombre de cartes Action restantes dans la pioche (f).

Lorsque vous reprendrez votre partie, reformez la pioche suivant cette donnée (f), sans prendre en compte quelles cartes étaient déjà dans la défausse. Mélangez seulement le paquet de cartes Action et reformez la pioche et la défausse.

(5) AVENTURE



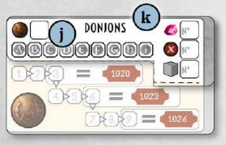
Ici, le groupe note l'aventure qu'il est en train de vivre. Il y a un espace pour noter le nom du livret (g), le niveau global du groupe (h) et le numéro de chapitre du livret en cours (i).

À chaque montée de niveau du groupe lors de votre aventure, ajustez le niveau global sur cette sauvegarde. Lorsqu'un héros rejoint le groupe, vous devrez lui faire autant de montées de niveau qu'il y en a d'indiquées.

(6) DONJON

Le groupe de héros pourra s'aventurer dans des donjons dont l'organisation est aléatoire (cf. Les donjons, page 68). Il y a ici deux parties : une éphémère et une à reporter.

PARTIE I

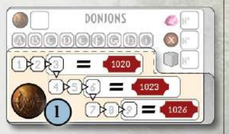


Dans cette partie on note les éléments du donjon en cours, à savoir combien d'éventuels cristaux, cubes et jetons Dégât sont placés sur la tuile Donjon (k). Puis, il faut indiquer le numéro du donjon en cours inscrit sur la tuile et cocher les cartes Évènements du paquet en jeu (qui n'ont pas été utilisées jusqu'ici) (j).

Lorsque la partie reprend, il faudra reformer la pioche en prenant uniquement ces cartes inutilisées avant de reprendre l'exploration du donjon.

PARTIE II

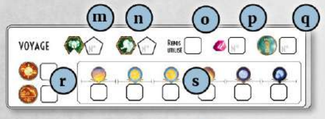
Pour cette partie, on coche une case (l) à chaque fois qu'on réussit un donjon. Cette information devra être reportée à chaque nouvelle feuille de Sauvegarde utilisée. Avec l'accumulation des cases cochées, des chapitres vous seront ouverts. Il faudra vous y rendre à ce moment-là.



Exemple : au moment où le groupe coche la 6e zone : rendez-vous au chapitre indiqué.



(7) LE VOYAGE



Ce cadre est réservé à votre phase de Voyage.
Vous y notez l'emplacement d'hexagone de votre groupe (m) sur le plateau Voyage, ainsi que du Titan (n) le cas échéant.

On coche également l'utilisation de la carte repos (o), combien de cristaux sont présents sur le plateau Voyage (p), et si vous possédez des jetons Voyage (q).
Enfin, on note la météo en cours (r) et le dernier emplacement utilisé pour les cartes Voyage (s).

Au moment de la reprise, vous glisserez votre première carte Voyage au niveau du premier emplacement disponible selon là où vous en étiez. Il n'est donc pas nécessaire de combler les emplacements précédents (plus de détails lors de la phase Voyage, cf. page 24)

(8) LE DOMAINE

Si les héros obtiennent un domaine, les informations liées seraient à reporter ici et à noter sur chaque feuille de Sauvegarde. Les consignes de fonctionnement du domaine seront expliquées en temps voulu.

Vous pourrez également vous référer aux informations cochées ici pour savoir le nombre de cartes de qualité à ajouter dans chaque paquet (cf. Mise en place de l'espace joueur, page 19).

(9) LES TRIANGLES

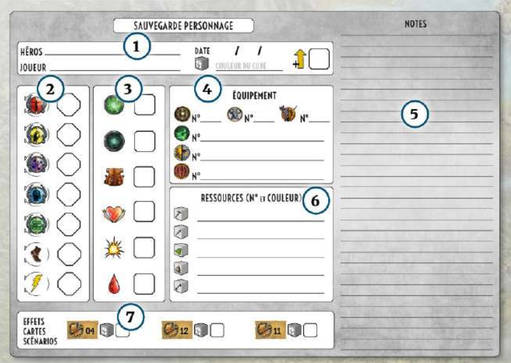
Ces éléments représentent des moments clés qui influeront sur la suite de votre aventure.
Il vous sera indiqué lorsque vous devrez les cocher et, dans un autre temps, lorsque vous devrez vérifier si vous les avez cochés pour suivre un chemin spécifique. Ces éléments sont à reporter d'une sauvegarde à une autre.



▶ Cochez le 26 de votre feuille de Sauvegarde.



▶ SAUVEGARDE PERSONNAGE



Cette partie est réservée à votre héros. Avant de ranger votre plateau héros, notez tous les éléments le composant. Que ce soit les informations générales (1), les caractéristiques (2), les éléments de points de Vie (3), l'équipement (4) ou les ressources (6). Les héros peuvent aussi être sujets aux effets de certaines cartes Scénario (7).

Enfin, cette partie contient un espace de notes (5) qui pourra s'avérer utile.

REPRENDRE UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Pour reprendre une partie sauvegardée, **effectuez les étapes suivantes** :

· Mise en place de l'espace joueur.

· Mise en place des héros selon leur feuille de Sauvegarde personnage.

· Mise en place de la zone de jeu selon la feuille de Sauvegarde scénario.

· Reprendre l'aventure là où elle a été arrêtée. Possiblement à un numéro de livret ou en phase Voyage.

LA PHASE VOYAGE

La phase Voyage correspond aux moments où votre groupe de héros parcourt les Terres de Malhya. Cette phase se joue sur le plateau Région.
Durant cette phase, les héros se déplacent de terrains en terrains pour tenter d'accomplir leur mission. Ils subiront les aléas d'évènements variés, pourront pénétrer de sombres donjons, récolter des ressources, fabriquer des potions et autres flèches, ou encore prendre un repos bien mérité.

La phase Voyage commence ou continue lorsque votre livret d'aventure vous indiquera de le fermer et de commencer ou reprendre votre voyage, notamment lorsque vous verrez l'icône ci-contre.

1. PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE LA PHASE

▶ MISE EN PLACE

· Prenez le **plateau Région** (1) ainsi que le **jeton Groupe** (2). Votre livret en cours vous indiquera où le placer.

· Prenez le **plateau Voyage** (3), placez le **jeton Météo** (4) dessus. Si l'indication du côté ne vous est pas fournie, placez-le sur sa face « Beau temps ».

· **Créez les pioches** des cartes **Jour** (5) et **Nuit** (6) sur leurs emplacements respectifs.

· Prenez les cartes Évènement, retirez la carte , puis mélangez les cartes restantes et placez-les à côté du plateau (7).

· Gardez à portée les cartes Repos (8) et Fabrication (9), les jetons Voyage (10), ainsi que la Roue d'Exploration (11).

D'autres éléments pourront s'ajouter à cette phase, notamment les différents livrets dans lesquels se dérouleront vos aventures.



Attention : Ne rangez pas le matériel de la phase Voyage lorsque vous passez à une autre phase sauf si cela est clairement stipulé. Si vous décidiez quand même de ranger (par manque de place), faites une sauvegarde (cf. Sauvegarde et reprendre la partie, page 22).

▶ LE PLATEAU RÉGION

Le plateau Région représente la région des Terres de Malhya dans laquelle évoluent les héros. Les hexagones représentent chacun un type de terrain : forêt, plaine, montagne, marais, mer, cité.



Les hexagones de mer sont inaccessibles au groupe de héros.

Le groupe de héros ne se sépare jamais lors de la phase Voyage (sauf si l'histoire le précise). La position du groupe sur le plateau Région est définie par le **jeton Groupe.**


Jeton Groupe

C'est le déplacement du jeton Groupe qui permet de suivre l'avancée des héros. Vous pouvez vous déplacer comme vous le souhaitez pour atteindre vos destinations. Certaines sont fixes (comme les Cités) d'autres seront présentées à l'aide de cartes Scénario qui viendront **directement se placer sur le plateau Région.**



L'icône sur la carte vous indique sur quel hexagone la placer.




Tant que la carte est en jeu elle fait partie du plateau Région.

Au moment où votre jeton Groupe entre dans **un hexagone possédant un numéro de chapitre (sur le plateau ou sur une carte Scénario)**, vous devez vous rendre immédiatement au chapitre correspondant dans le livret en cours.



Exemple : Rendez-vous au chapitre 53 de votre livret d'Aventure.



Exemple : Rendez-vous au chapitre 947 du livret d'Évènements.

▶ LE PLATEAU VOYAGE

Le plateau Voyage représente l'avancée de la journée lors du voyage des héros. Il comporte aussi les informations relatives à la météo. Différentes cartes vont y être associées pour créer des évènements aléatoires et simuler le temps qui passe.



a JETON MÉTÉO

Dans le coin supérieur gauche, on y trouve le **jeton Météo**. Ce jeton permet de savoir s'il fait beau ou mauvais temps (en fonction de la face sur laquelle il se trouve). En fonction de la météo, le déplacement sur le plateau Région sera plus ou moins difficile.


Beau temps


Mauvais temps

b EMPLACEMENTS DES CARTES VOYAGE

Placez les pioches respectives des cartes Voyage Jour et Nuit sur le plateau Voyage. Mélangez chaque pioche.
Ces cartes vous indiqueront l'allure à laquelle le groupe se déplace, passe à côté d'un village ou encore déclenche un évènement.

c DÉROULEMENT DE LA JOURNÉE

Il y a 6 emplacements disponibles sur le plateau Voyage. 4 pour la partie jour, 2 pour la partie nuit. Les différentes cartes seront à placer ici. Lorsqu'une journée est terminée, c'est-à-dire qu'il n'y a plus d'emplacements disponibles, les cartes sont remélangées dans leurs pioches respectives et une nouvelle journée commence (cf. Fin de journée et en recommencer une nouvelle, page 29).

À ce moment-là, placez un cristal dans l'emplacement (d), cela sert à compter les jours qui passent.



▶ JETONS VOYAGE

À côté du plateau Région se trouvent les **jetons Voyage**. Ces jetons se gagnent au fil des livrets ou directement via les cartes Voyage et permettent au groupe de se déplacer (cf. Se déplacer, pages suivantes).



Il n'y a que 3 jetons Voyage en tout, utilisez-les à bon escient ! Si une action vous indique d'en gagner, mais que vous en avez déjà 3 dans votre zone de jeu, le gain est perdu.

Une fois qu'un jeton Voyage est gagné, placez-le dans votre zone de jeu. Les jetons Voyage sont aussi utilisés dans d'autres cas de figure qui seront expliqués plus tard.

▶ CARTES VOYAGE

Il existe 2 types de cartes Voyage, les cartes Jour et les cartes Nuit. Elles représentent chacune un terrain spécifique parmi les 4 possibles (montagne, forêt, plaine et marais). Suivant si le terrain sur lequel se trouve votre groupe correspond ou non, l'effet de la carte sera différent.


Carte Jour — Carte Nuit

Côté utilisé si le terrain correspond (icône)

Ici, la première partie permettant de créer un évènement aléatoire.



Côté utilisé si le terrain ne correspond pas.

Ici, différents effets possibles (gain de jeton Voyage, changement de météo, etc.).

Si le côté utilisé le permet, les cartes s'associent aux cartes Évènement pour créer une entrée de chapitre qui sera votre évènement pour ces cartes-ci.



▶ CARTES ÉVÈNEMENT

Les cartes Évènement permettent de **déterminer la seconde partie de l'entrée** de l'évènement en fonction du temps qu'il fait. Une entrée de chapitre reconstituée se trouve toujours dans le livret d'Évènements.


Carte Évènement



a NUMÉRO ASSOCIÉ

Pour créer une entrée d'Évènement, il faut associer une de ces parties de la carte à la carte Voyage déjà en jeu.



b TOURNER LA CARTE

Pour connaître quel côté utiliser il suffit de se référer à la météo actuelle. Suivant cette dernière le principe est de tourner la carte dans le sens correspondant.







D'autres éléments sont présents sur la carte Évènement, ils seront expliqués dans la partie Donjon, page 68.

Exemple : Si vous êtes en plaine (1) et qu'il fait beau temps (2), associez les cartes ainsi pour obtenir une Entrée (3).



2. DÉROULEMENT DE LA PHASE VOYAGE

Pendant cette phase vous aurez le choix de réaliser plusieurs actions. Vous pourrez piocher une carte Voyage, vous déplacer, utiliser la carte Repos, Récolter et Fabriquer. Ces étapes ne sont pas toutes obligatoires et vous pouvez les réaliser si vous le souhaitez ou pouvez.

RÉSUMÉ DE LA PHASE VOYAGE

1· Piocher une carte Voyage : Jour/Nuit/Repos, (cf. Utiliser la carte Repos, page suivante) : Appliquer les effets ou déclencher un Évènement.
2· Si un évènement est déclenché : Piocher une carte Évènement et le résoudre.
3· Facultatif : Se déplacer – Récolter – Fabriquer – Se reposer).

▶ PIOCHER UNE CARTE VOYAGE

Pour voyager, vous devez piocher une **carte Voyage** correspondant à la période de la journée dans laquelle vous vous trouvez (jour ou nuit). Chaque carte Voyage est glissée sous le prochain emplacement disponible du plateau Voyage.

La carte sera glissée d'un côté ou d'un autre suivant si elle remplit la condition demandée. Il y a 2 possibilités :

POSSIBILITÉ 1, TERRAIN NON CORRESPONDANT

Si le type de terrain **ne correspond pas** à celui représenté sous le jeton Groupe (placé sur le plateau Région), la carte est tournée à 180° et glissée sous le premier emplacement disponible, le plateau recouvrant ainsi l'illustration.

Exemple :
Les joueurs piochent une carte Voyage.
Il s'agit d'une carte plaine (1).

Le groupe étant placé sur un hexagone de forêt (2), la carte est retournée avant d'être placée sous le plateau Voyage (3).



À ce moment-là il n'y a pas d'évènement de déclenché. Il vous suffit d'observer la carte et résoudre les éventuels effets inscrits sur cette partie de la carte.



POSSIBILITÉ 2, TERRAIN CORRESPONDANT

Si le type de terrain **correspond** à celui représenté sous le jeton Groupe, la carte est directement glissée sous **le premier emplacement disponible**, ne laissant apparaître que l'illustration.

Exemple : les joueurs piochent une carte Voyage. Il s'agit d'une carte plaine (1).

Le groupe étant placé sur un hexagone de plaine (2), la carte sera placée sous le plateau Voyage (3).



Dans ce cas, la première carte Évènement est piochée. Celle-ci doit être tournée dans le sens correspondant à la météo actuelle (Beau temps ou Mauvais temps) avant d'être glissée sous la carte Voyage. Vous devez alors vous référer à l'Entrée indiquée dans le livret d'Évènements.



⚠ Vous devez résoudre cet évènement avant de faire n'importe quelle autre action.

▶ SE DÉPLACER

ÉTAPES SUR LE PLATEAU RÉGION

Lorsque le groupe veut se déplacer sur le plateau Région, il doit d'abord vérifier les conditions sur le jeton Météo.

Face Beau temps : Dépensez 2 jetons Voyage pour vous déplacer sur un hexagone adjacent.

Face Mauvais temps : Dépensez 3 jetons Voyage pour vous déplacer sur un hexagone adjacent.

Exemple : la météo est sur **Mauvais temps**, les joueurs décident de dépenser 3 jetons Voyage pour avancer d'un hexagone.
Ils quittent donc la plaine pour entrer dans la forêt et déplacent leur jeton Groupe sur l'hexagone de forêt adjacent.



Le groupe peut se déplacer d'un hexagone adjacent dans **n'importe quelle direction.** Par défaut, le groupe de héros ne peut pas se déplacer sur les hexagones mer, ainsi que sur les demi-hexagones (situés au bord du plateau Région).
Une fois le déplacement réalisé le groupe de héros peut piocher une nouvelle carte Voyage.

FOCUS : DÉPLACEMENT ALÉATOIRE, FORCÉ, OU CHOISI DEPUIS UN LIVRET

Au cours de votre aventure, il sera possible que vous ayez à déplacer votre jeton Groupe sans avoir à passer par les étapes précédentes, grâce aux instructions fournies directement dans les livrets.

Exemple : Ici une consigne du livret nous dicte de nous placer directement sur « l'Hexagone Cité 500 ».



D'autres consignes sont moins spécifiques. Certaines icônes vous indiqueront seulement de vous déplacer depuis l'hexagone sur lequel vous vous trouvez :



Choix du groupe

À ce moment-là, s'il s'agit d'une icône avec un hexagone seul (1), le groupe se déplace sur un hexagone adjacent de son choix.

S'il s'agit d'une icône avec un point d'interrogation (2), le groupe doit se déplacer aléatoirement sur un hexagone adjacent. Dans ce cas, piochez une carte Action et déplacez-vous dans la direction donnée par la bague de l'icône nord.



Déplacement aléatoire



Toutes les directions possibles

Exemple :



Si le groupe devait sortir du plateau ou arriver sur une case mer, vous devez piocher une nouvelle carte.

FOCUS : EFFETS POSSIBLES DES CARTES VOYAGE

CHANGEMENT DE MÉTÉO

Si indiqué, tournez le jeton Météo sur la face demandée.
Si le jeton est déjà placé sur cette face, ne faites rien.



Tournez le jeton Météo du côté Mauvais temps

OBTENIR UN JETON VOYAGE

Sans condition
Récupérez simplement un jeton Voyage. Cette option est cumulable avec les autres options ci-dessous.



Condition 1 : terrain
Si votre groupe se trouve sur le terrain représenté, vous pouvez récupérer un jeton Voyage.



Si votre groupe est sur un hexagone montagne, prenez un jeton.

Condition 2 : emplacement plateau Voyage
Si la carte est placée dans l'emplacement demandé du plateau Voyage, au bon moment de la journée, vous pouvez récupérer un jeton Voyage.



S'il s'agit de cet emplacement, prenez un jeton.

Condition 3 : se rendre au village
Ici vous devez faire un choix. Soit vous récupérez un jeton Voyage, soit vous prenez l'option de vous rendre au village. **C'est l'un OU l'autre**.





▶ UTILISER LA CARTE REPOS

La carte Repos est une carte qui fonctionne exactement comme une carte Voyage. Comme son nom l'indique, elle permet aux joueurs de se reposer pendant leur aventure et, entre autres, de récupérer des points de Vie.
Il y a 2 façons de l'utiliser : Soit votre aventure vous dit de l'utiliser à un moment précis, soit vous avez la possibilité de la jouer à la place d'une carte Voyage, de jour comme de nuit.

Elle comporte 2 côtés :



Côté Auberge

Côté Feu de camp

Comme les cartes Voyage, son côté Feu de camp va créer un numéro d'entrée d'évènement en étant combiné à une carte Évènement.

⚠ La carte Repos n'est utilisable qu'une fois par jour. Si celle-ci est déjà glissée dans un emplacement du plateau Voyage, il n'est plus possible de s'en servir, que ce soit volontairement ou par une indication de scénario.

EFFETS CÔTÉ FEU DE CAMP

Le côté Feu de camp peut être utilisé à tout moment de la phase Voyage, si la carte est disponible. Pour cela glissez-la sous le premier emplacement vide du plateau Voyage.





1. Les effets du Feu de camp permettent aux héros de lancer des dés pour regagner des points de Vie et réactiver des jetons Aura (2) et ce, pour chaque signe de Menace révélé.
3. S'il fait Nuit, les faces spéciales des dés d'Infiltration sont activées, et elles valent 3.

Lorsque le côté Feu de camp est joué, et après avoir appliqué ses effets, vous devez piocher une carte Évènement. Elle s'oriente et se glisse selon la météo actuelle (de la même façon qu'une carte Voyage). Puis, vous devez vous rendre à l'Entrée ainsi reconstituée dans le livret d'Évènements.



EFFETS CÔTÉ AUBERGE

Le côté Auberge n'est accessible que de 2 façons : par le biais d'un livret qui vous indique que vous pouvez l'utiliser, ou lorsque vous accédez au village sur la roue d'Exploration (cf. focus à la suite).





Les effets du côté Auberge sont similaires au Feu de camp. La différence est que les héros récupèrent tous leurs points de Vie et peuvent réactiver tous leurs jetons Aura, sans lancer de dé.



Lorsque la carte est utilisée, le groupe reprend son voyage.



La carte Repos est également placée dans le premier emplacement vide du plateau Voyage.

Il ne faut pas lui associer de carte Évènement à ce moment-là.

FOCUS : LE VILLAGE

Le village se trouve sur le verso de la Roue d'Exploration. Les héros peuvent y accéder lorsqu'une carte Voyage le propose ou éventuellement par une indication d'un livret.





Ici, les joueurs peuvent choisir de prendre un jeton Voyage ou de se rendre au village.

Lorsque l'option de village est validée, les héros peuvent utiliser la roue en 4 étapes qui doivent être réalisées dans l'ordre. Ces étapes peuvent être ignorées si les héros ne veulent pas ou ne peuvent pas les faire.



1 LE MARCHÉ

Ce marché est à disposition des joueurs dès qu'ils arrivent au village. En plus d'un marché classique (cf. Le marché, page 68), celui-ci propose au groupe de vendre ses ressources, Plantes et Matières, autant de fois que les héros le veulent ou le peuvent.



2 L'AUBERGE

À l'auberge, les héros vont pouvoir se restaurer et récupérer un peu de leur fatigue. Cette action ne peut être utilisée qu'une seule fois par phase village.



Le groupe dépense 2 Pièces d'or pour que chaque héros récupère 2 points de Vie et réactive 1 point d'Aura.

3 LA CHAMBRE

Cette option est seulement possible si la carte Repos n'est pas utilisée.



Le groupe peut utiliser une chambre pour récupérer totalement, il doit alors dépenser 2 Pièces d'Or par héros.

À ce moment-là, la carte Repos côté Auberge est glissée sous le premier emplacement disponible du plateau Voyage. Chaque héros récupère tous ses points de Vie et ses points d'Aura.

4 LE DÉPART

Une fois toutes les actions de village réalisées, les héros reprennent leur voyage.



▶ EFFECTUER UNE RÉCOLTE

Lorsque les héros ont résolu l'éventuel évènement de la carte Voyage, ils peuvent récolter. Ils devront dans ce cas utiliser l'un des côtés de la roue d'Exploration.



1 COÛT DE LA RÉCOLTE



Pour récolter, les héros doivent dépenser un jeton Voyage.

2 TERRAIN

La récolte se fait par rapport au terrain sur lequel se trouve le groupe. Les joueurs vont donc tourner la roue pour qu'elle corresponde au terrain du plateau Région.

3 COMMENT RÉCOLTER ?



La Récolte est confiée à un héros. Il pioche 2 fois la valeur de sa caractéristique de Connaissances en cartes Action, révélant ainsi des gemmes.

Chaque gemme permet de récupérer une (et une seule) ressource comme indiquée sur la roue d'Exploration (4). Le groupe choisit la ressource souhaitée selon celles proposées. Les ressources ainsi récupérées sont réparties entre les héros comme ils le veulent.

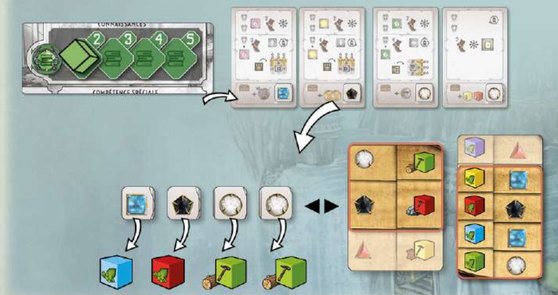


Les 4 gemmes

Exemple :
Les héros se trouvent en forêt et décident de faire une Récolte. Ils tournent la roue d'Exploration en conséquence.

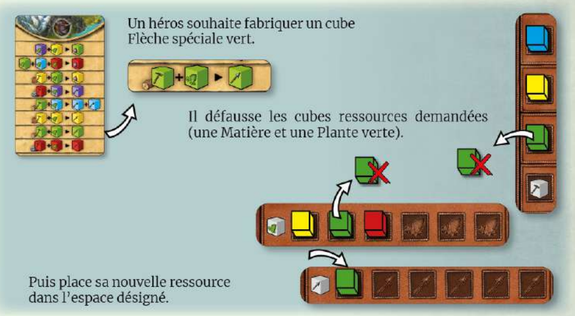


Ils décident que le Yoktal fera la Récolte car il a le plus haut niveau de Connaissances. Il pioche donc 2×2 cartes Action et récupère les ressources.



▶ EFFECTUER UNE FABRICATION

Lorsque les héros ont résolu l'éventuel évènement de la carte Voyage, ils peuvent Fabriquer. Cette action consiste à transformer les ressources du groupe en Potions, Flèches, Clés et Crochets.
Pour fabriquer, référez-vous à la carte Fabrication et convertissez vos ressources pour obtenir les éléments correspondants. Les ressources ainsi fabriquées doivent être placées dans les Sacs à dos des héros comme ils le souhaitent. Si aucun emplacement correspondant à ce type de ressource n'est disponible, l'élément est perdu.
Il est possible de défausser un élément pour le remplacer par un nouveau.



Astuce : La fabrication est collective, vous pouvez vous transmettre les ressources d'un héros à l'autre.

▶ FIN D'UNE JOURNÉE ET EN RECOMMENCER UNE NOUVELLE

Les emplacements du plateau Voyage vont se remplir peu à peu. Lorsqu'il n'y a plus d'emplacements disponibles pour y glisser une nouvelle carte, la journée est terminée.

Dans ce cas, suivez les 2 étapes suivantes :



- **1.** Placez un cristal dans l'emplacement du plateau Voyage prévu à cet effet. Chaque cristal représente une journée écoulée. Cela permet de compter le nombre de jours qu'un voyage vous a pris.
- **2.** Récupérez toutes les cartes utilisées pour cette journée et mélangez-les dans leurs pioches respectives. Si la carte Repos en fait partie, elle devient de nouveau disponible. Une nouvelle journée commence en piochant de nouveau une carte Voyage, ou en plaçant la carte Repos.

Lorsque vous avez atteint votre destination, et sans contre-indication, conservez les éléments du plateau Voyage visible. Les informations (météo actuelle, etc.) pouvant être utiles.

Les tests de compétence

Vos héros feront face à des difficultés ou des choix représentés par des **tests de compétence**. Ces tests se jouent avec des dés à 12 faces où le but principal est d'obtenir les Réussites requises sans atteindre le nombre de Stop faisant échouer automatiquement le test.

1. Préparation du test de compétence

Exemple et présentation d'un test



1 Types de test :

La bannière indique que les héros vont effectuer un **test de compétence.** La **couleur** représente la **caractéristique** testée.



Qui participe au test ?

L'**icône dans la bannière** indique si le test est **Solo**, **Individuel** ou **de Groupe**.

- **Test Solo** : Un seul héros participe (comme éviter un tir de flèche).
- **Test Individuel** : Tous les héros participent au test mais chacun applique son résultat indépendamment des autres (comme escalader une falaise).
- **Test de Groupe** : Tous les héros participent au test mais cumulent leurs Réussites et appliquent le résultat uniquement lorsque tous ont terminé le test (comme soulever une lourde grille).

Certains tests sont également limités à un nombre maximum de héros.



Ici le test se limite à 2 héros.

2 Description de l'action du test

3 Caractéristiques du héros

La caractéristique testée est indiquée dans chaque test. À noter que la couleur de la bannière rappelle celle de la caractéristique.





Le héros doit prendre le nombre de **dés Compétence** correspondant à la valeur de la caractéristique testée.

Il existe 3 faces sur ce dé :



Face Réussite (6 par dé)



Face vide (4 par dé)



Face spéciale (2 par dé)

Cette face peut être activée par un effet de Talent ou d'Arme par exemple. Tous les effets qui l'activent se cumulent. Sinon elle correspond à une face vide.



Exemple : Le Yoktal effectue un test solo. Sa valeur en Intelligence est 2, il prend donc en main 2 dés Compétence.



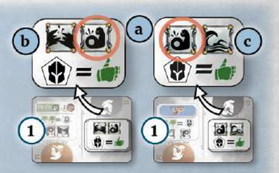
4 Aptitudes

Certains tests activent des **aptitudes** pour votre héros. Si le même **symbole d'aptitude est présent sur l'équipement de votre héros** (sur une carte Talent, Objet, Arme...), vous pouvez utiliser les bonus de ces aptitudes. Les bonus se cumulent si vous en avez plusieurs pour la même icône.



Dans cet **exemple**, le Yoktal possède 2 Talents (1) avec une aptitude de Force (a) et Démolition (b) sur la première, et Force (a) et Natation (c) sur la seconde.

Ces deux cartes lui permettent de transformer chaque face spéciale obtenue sur les dés Compétence en une Réussite (d) pour les tests incluant ces aptitudes précises.



Ce test active une aptitude de Force (2), donc le Yoktal pourra transformer les faces spéciales obtenues en Réussite (3) durant son test.





La valeur d'une face spéciale de dé Compétence est égale à 2 Réussites pour le Yoktal pour ce test.

5 Difficulté du test



Le héros doit prendre le nombre de **dés Difficulté** indiqué par le test. Cela représente **la difficulté à laquelle il va faire face pour ce test**. Plus le nombre de dés Difficulté est élevé, plus le test est difficile et le risque d'échec est grand.

Il existe 3 faces sur ce dé :



Face Stop (4 par dé)



Face vide (6 par dé)



Face spéciale (2 par dé)

Cette face peut être activée par un effet de carte ou de scénario par exemple. Tous les effets qui l'activent se cumulent. Sinon, elle correspond à une face vide.



Exemple : Pour ce test, le Yoktal prend 2 dés Difficulté.

2. Déroulement d'un test de compétence

Le héros réalisant un test lance les dés Compétence et les dés Difficulté en même temps puis récupère les jetons correspondant aux faces des dés. Son objectif est d'atteindre un niveau de Réussite avant la condition d'échec du test.

Exemple : Les différentes conditions



▶ Test Solo et Individuel

Dans un test Solo ou Individuel, tant qu'un niveau de Réussite ou la condition d'échec n'est pas atteint, le héros doit continuer le test et relancer les dés. Dès qu'un niveau de Réussite est atteint, le héros peut décider de s'arrêter et appliquer le résultat ou de relancer les dés pour tenter d'atteindre un éventuel niveau de Réussite supérieur.

Les détails du test de groupe seront expliqués par la suite.

6 Condition d'échec du test

Lorsque le nombre de jetons Stop de la condition d'échec est atteint, **le test s'arrête immédiatement. Le héros actif a terminé son test et applique immédiatement le résultat**, puis tous les jetons Réussite et Échec du test de ce joueur sont défaussés, sauf mention contraire (comme lors d'un test de groupe, cf. page suivante).

Le héros applique les effets de la condition d'échec du test dès qu'il a obtenu le nombre de jetons Stop indiqué, même si les jetons Réussite qu'il a obtenus en même temps lui permettaient de réussir le test. **L'échec prime toujours sur la réussite.**

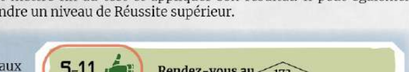
Exemple : Ici, 2 Stops suffisent pour mettre fin au test.



7 Réussir un test

Lorsqu'un héros atteint un niveau de Réussite (en cumulant le nombre minimum de Réussites indiqué), il peut mettre fin au test et appliquer son résultat. Il peut également continuer et tenter d'atteindre un niveau de Réussite supérieur.

Exemple : Pour ce test, il y a 2 niveaux de Réussite possibles. Si le héros obtient 12 Réussites ou plus, le groupe doit se rendre au chapitre 8.



▶ Différents cas de réussites et d'échecs

Les conditions de réussite du test peuvent prendre plusieurs formes.

1. Plusieurs niveaux de réussite

Dans le cas où plusieurs niveaux de réussite sont présentés, seul le niveau atteint est considéré pour la suite. Il n'est donc pas possible de prendre le résultat d'un autre niveau (un niveau inférieur par exemple).

Exemple :
Pour ce test, entre 0 et 4 Réussites (a), il faudra se rendre au chapitre 42.
Si le résultat est égal ou supérieur à 5 (b), il faudra se rendre au chapitre 3.



2. Des conditions de fin

Certains tests proposent une finalité particulière, soit lorsque tous les héros ont terminé le test ou tous échoué, soit parce qu'un nombre de héros indiqué a atteint un résultat spécifique.



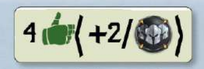
Exemple :
La finalité de ce test « lorsque tous les héros ont terminé leur test », se trouve à la fin du chapitre.

Lorsque tous les héros ont terminé leur test, **rendez-vous au 43**.

3. Conditions de niveau

Il est aussi possible qu'un ou plusieurs niveaux de Réussite soient conditionnés. Dans ce cas, il faut que la condition soit respectée pour atteindre ce niveau.

Exemples de différents cas de figure possibles



Le niveau de Réussite est de 4, auquel il faut ajouter 2 de plus par membre du groupe.



Le niveau de Réussite est de 10, auquel il faut soustraire 1 par cristal que possède le groupe (suivant la consigne du test).

4. Multiples

Dans le cas où le symbole infini est placé sur le niveau de Stop à atteindre, le résultat de l'échec se déclenche mais ne met pas forcément fin au test. Appliquez-le ou les effets de l'échec, défaussez tous les jetons Stop et conservez vos éventuels jetons Réussites. Le cas échéant, continuez le test.
Répétez ces consignes à chaque fois que vous obtenez le nombre de jetons Échec indiqué.

Dans le cas où le symbole infini est visible sur le niveau de Réussites à atteindre, le résultat n'est appliqué que lorsque le test est terminé. Le gain potentiel est alors multiplié par le nombre de fois où le niveau de Réussite est atteint.

Exemples potentiellement rencontrés



« Pour chaque jeton Stop »



« Pour chaque fois que vous obtenez 5 Réussites »



« Pour chaque paire de Réussites »

5. INCONNU

Enfin, certains niveaux de Réussite sont **cachés**. Le ou les héros peuvent s'arrêter quand ils veulent et espérer avoir atteint le nombre de Réussites requis. Cette information sera donnée par la suite, au chapitre suivant.

Exemple :



▶ UTILISER UN POINT D'AURA LORS D'UN TEST



À chaque test, un héros peut utiliser 1 jeton Aura (et un seul pour tout le test) pour bonifier temporairement sa caractéristique et lancer un dé Compétence de plus. Le dé supplémentaire est conservé pour tous les lancers que le héros effectue pour ce test et jusqu'à ce qu'il réussisse, décide d'arrêter, ou échoue.
Si le héros recommençait le test par la suite, il ne bénéficierait plus du dé supplémentaire. Il pourrait cependant de nouveau dépenser un jeton Aura pour récupérer un dé supplémentaire. Le nombre maximum de dés Compétence étant de 5, un héros ne peut jamais lancer plus de 5 dés.

⚠ L'augmentation de caractéristique étant temporaire, ne modifiez pas la caractéristique sur votre plateau Héros (ne pas déplacer son cube).

▶ CONSIGNES SUPPLÉMENTAIRES D'UN TEST

Certains tests vous proposeront des consignes supplémentaires dans leur énoncé. Que ce soit des bonus ou des malus, vous devrez, ou pourrez, les appliquer pour votre test.

Quelques exemples :

Ici, si le héros défausse des Plantes violettes il obtient des Réussites automatiques.



Ici, si le test se passe de nuit (cf. Carte Voyage, page 25), le héros bénéficie d'un effet sur les faces spéciales.



Si le groupe comporte 4 héros ou plus, cela active la face spéciale des dés Difficulté. Si elle est dévoilée pendant le lancer, le héros reçoit 1 Stop.



Parfois, certaines consignes supplémentaires influencent les Stops ou Réussites à obtenir ou tenter d'obtenir.

Dans cet **exemple**, si le groupe possède ce jeton particulier, la difficulté du test change. Le nombre de Stops conduisant à l'échec passe de 2 à 3.



Tous les effets des consignes supplémentaires d'un seul test peuvent s'additionner si les conditions sont remplies. Elles peuvent s'appliquer différemment suivant les héros.

⚠ Pour la plupart, ces consignes s'imposent aux héros et doivent être réalisées, même si elles ne favorisent pas les joueurs.

▶ POINT D'ACTION

Il vous sera potentiellement demandé de dépenser des points d'Action avant de réaliser le test. Ce sera soit une option, soit une obligation afin de continuer l'aventure.

Le nombre de points d'Action à dépenser pourra être complété d'un + ou d'un −. Dans ce cas, il faudra additionner ou soustraire le nombre de points d'Action au nombre initial selon la condition demandée.



Pour effectuer ce test, il faut dépenser 3 points d'Action

▶ TEST DE GROUPE

Le test de Groupe est légèrement différent des tests Solo et Individuel. Une partie du groupe (ou l'ensemble) devra mettre en commun ses jetons Réussite afin de réussir ce type de test.

1. Vérifiez combien de héros maximum peut participer au test et désignez-les. Si rien n'est indiqué, tous les héros pourront (et devront) participer. Chaque héros ne peut participer qu'une seule fois au test.

2. À tour de rôle, dans l'ordre voulu par les joueurs, chaque héros participant effectue le test comme pour un test Solo.

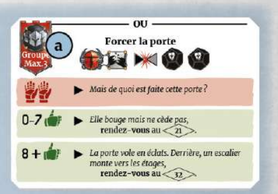
Lors de son test, le héros peut :
· Échouer en obtenant le nombre de Stops de la condition d'échec : il défausse alors tous ses éventuels jetons, Stop et Réussite.
OU
· Stopper son test en plaçant tous ses éventuels jetons Réussites de côté et en défaussant tous les éventuels jetons Stop obtenus.
Les jetons Réussite mis ainsi de côté sont « validés » et compteront pour le résultat final du test. Attention, sauf mention contraire, si un héros échoue, seuls ses jetons Réussite sont défaussés et non les Réussites validées par le groupe.

Quand le héros a terminé son test, c'est au héros suivant d'effectuer le sien.

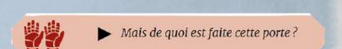
⚠ Chaque héros du groupe **doit participer au test**. Même si la condition de Réussite a déjà été atteinte par un autre héros du groupe. S'il reste des héros qui n'ont pas participé, ils lancent au moins une fois leurs dés et collectent les jetons Stop et Réussite.

Lorsque le dernier héros termine son test, les jetons Réussite validés sont cumulés afin de connaître l'issue du test. Si le premier niveau de Réussite n'est pas atteint, les joueurs consulteront alors les conditions de fin.

Exemple :
Les héros sont devant une porte qu'ils doivent absolument forcer. C'est un test de groupe avec un maximum de 3 héros (a). Le groupe choisit quels héros y participent et commencent.



Un héros qui obtient 2 Stops au cours de son test appliquera l'effet et défaussera tous ses jetons (Réussite et Échec) acquis.



Ici un simple message sans conséquence, ouf !

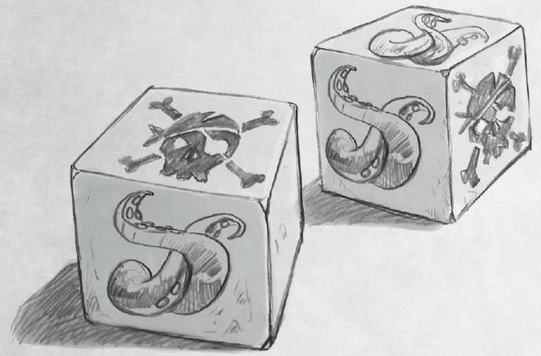
Si un héros choisit d'arrêter son test avant d'obtenir les 2 Stops, il conserve les Réussites accumulées, qui sont alors validées. Il défausse ensuite ses jetons Stop, s'il en a, et ne peut plus continuer ce test. Le tour passe alors au héros suivant.

Lorsque le 3e et dernier héros termine son test, le groupe vérifie le, ou les niveaux de Réussite et les compare à leurs Réussites validées.
Si le groupe a validé entre 0 et 7 Réussites, ils résolvent le premier niveau de Réussite (b).

S'ils ont 8 ou + Réussites, ils résolvent le second (c).



Ici, 2 niveaux possibles.

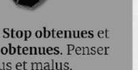


RÉSUMÉ : ÉTAPE PAR ÉTAPE



À tout moment pendant votre test, vous pouvez utiliser un jeton Aura pour augmenter temporairement la caractéristique requise. Cela vous permet d'ajouter un dé Compétence supplémentaire. Cet effet dure jusqu'à la fin du test, est limité à un seul jeton par héros, et ne peut pas dépasser un total de 5 dés Compétence.

Ensuite, procéder aux étapes suivantes :



▶ **1.** Prendre les **dés Compétence** et les **dés Difficulté** en main.

▶ **2.** Lancer les dés.

▶ **3.** Prendre le nombre de **jetons Stop** correspondant aux **faces Stop obtenues** et le nombre de **jetons Réussite** correspondant aux **faces Réussite obtenues**. Penser à prendre en compte ses aptitudes et les consignes donnant des bonus et malus.

▶ **4. Vérifier la condition d'échec du test.**

▶ **Si elle est atteinte, le test de ce joueur s'arrête**, tous les jetons sont défaussés (sauf les jetons Réussite déjà validés dans un test de groupe) et les effets de l'échec sont appliqués.
▶ **Sinon,** le test se poursuit et le héros doit décider s'il souhaite continuer ou s'arrêter, si cela est possible.

· **S'il continue**, il doit relancer tous les dés et se référer aux étapes précédentes (1 à 4) en conservant les jetons Réussite et les jetons Stop précédemment obtenus.

· **S'il s'arrête**, les jetons Stop sont défaussés. Le nombre de Réussites est alors pris en compte.

CAS PAR TYPE DE TEST



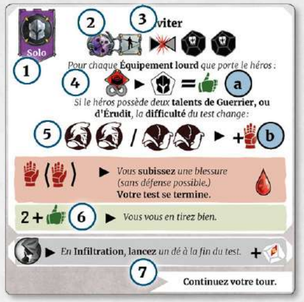
Si le test est un test **Solo** ou **Individuel**, le héros ne peut s'arrêter que s'il atteint un niveau de Réussite. Dans ce cas, il applique l'effet indiqué.

Si le test est un test de **Groupe**, chaque héros effectue l'intégralité du test à son tour. Chacun peut s'arrêter quand il veut, sans être obligé d'atteindre un niveau de Réussite.

Chaque héros qui décide de s'arrêter, sans avoir atteint la condition d'Échec, valide ses Réussites et les place dans une réserve commune. Il défausse également les potentiels Stops accumulés, puis passe la main au prochain héros. Les Réussites de chacun sont cumulées pour atteindre le niveau de Réussite et ne peuvent plus être perdues (sauf consigne contraire).

Astuce : Dans un test de Groupe, chaque héros aura un nombre de dés Compétence et des aptitudes différentes. Vous pouvez donc choisir l'ordre de jeu favorisant votre succès.

▶ EXEMPLE DÉTAILLÉ



LECTURE

1. C'est un test Solo (1), donc un seul héros y participe. Pour ce test, il possède 2 en Sens (2), et n'a pas d'aptitude d'Équilibre (3).



Pour ce test voici les dés qu'il faut lancer.

2. Il possède également une carte Arme avec un Équipement lourd (a), mais aucune carte Talent correspondante (b).



Si des faces spéciales apparaissent, elles deviendront des Réussites.

Par conséquent, seule la consigne supplémentaire (4) sera active durant le test.

3. Le test restera à 1 Stop de difficulté car la seconde consigne supplémentaire n'est pas activée (5).



Les conditions ne sont pas réunies pour prendre cette consigne en compte.

4. Ici, pour réussir le test, il faut 2 Réussites (6). Ce test ne renvoie pas à un autre chapitre. Le but est de ne pas recevoir une Blessure en échouant.

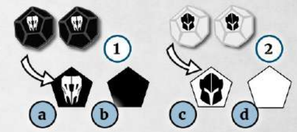
Il y a ici une condition relative au mode Infiltration (7) (cf. Mode Infiltration, page 44). Elle est à prendre en compte dans ce cas-là. Elle fait lancer un dé en fin de test (ce qui peut avoir des conséquences). Pour cet exemple nous n'en tiendrons pas compte.

RÉALISER LE TEST

PREMIER LANCER

Le héros lance les dés demandés par le test et observe le résultat obtenu :

(1) Les faces des dés Difficulté ne déclenchent pas la fin du test, car il n'y a pas de face Stop. La face spéciale (a) n'est pas active (aucune condition dans le test ne l'active) et la face vide (b) ne vaut rien.



(2) Les faces des dés Compétence offrent une Réussite au Héros, car la face spéciale (c) est activée. La face vide (d) ne vaut rien. Il manque au héros une Réussite pour compléter le test.

SECOND LANCER

(3) Les faces de ces dés donnent un Stop (3). Il s'agit de la condition de fin du test. Malgré la seconde Réussite obtenue (4) en même temps, le héros a échoué. Il applique la condition d'échec et continue son tour.



▶ EXEMPLES DE TESTS DE GROUPE ET INDIVIDUEL

La lecture du test de Groupe ou Individuel est identique à celle du test Solo. La seule différence est que chaque consigne supplémentaire s'appliquera individuellement à chaque héros. Certaines conditions seront réunies pour un héros, et pas pour un autre. Prenez bien ces différences en compte.

TEST DE GROUPE





Ce test est un test de groupe avec un nombre maximum de héros (1) pouvant le réaliser.
Seuls 2 héros participent ici.

Chaque héros va réaliser le test. Ici, le Yoktal possède 3 en Connaissances et l'Ancienne 1. Ce sera donc le nombre de dés qu'ils vont chacun utiliser pour ce test contre 2 dés difficulté (2).



Pour ce test voici les dés qu'il faut lancer.

TEST DE L'ANCIENNE

L'Ancienne lance en premier. La consigne supplémentaire s'applique car l'Ancienne possède 3 Talents d'Érudit (cf. Talents, page 15). Le nombre de Stops sera donc de 3 pour elle.



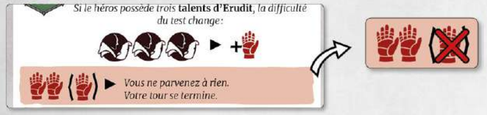
Après plusieurs lancers, l'Ancienne arrive à 2 Stops et décide d'arrêter son test car trop proche de la condition d'échec, qui est de 3 Stops. Elle ne veut pas prendre le risque. Elle conserve les Réussites obtenues, qui sont validées pour le groupe, puis défausse les Stops.



L'Ancienne a cumulé 5 Réussites avant d'atteindre les 3 Stops de son test.

TEST DU YOKTAL

C'est au tour du Yoktal de jouer son test. Il lance 3 dés Compétence. La consigne supplémentaire ne s'applique pas à lui. De ce fait, la condition d'échec de son test est de 2 Stop.



Après plusieurs lancers, il cumule 4 Réussites et 1 Stop. Il vérifie si un niveau de Réussite est atteint, ce qui est le cas. Il décide d'arrêter son test. Les héros additionnent les Réussites et se réfèrent aux objectifs du test (3).



Le Yoktal a cumulé 4 Réussites avant de décider d'arrêter son test, ce qui fait 9 Réussites en tout.

Avec ce qu'ils ont cumulé, ils atteignent le premier niveau de Réussite. Les héros appliquent le résultat indiqué.



Le second niveau de Réussite n'est pas atteint, il nécessite d'avoir au moins 13 Réussites.

Rappel : Chaque héros (2 dans ce test) doit au moins effectuer un lancer de dés, même si les autres héros ont déjà atteint le nombre de jetons Réussite demandés.

TEST INDIVIDUEL

Ce test est similaire au test de Groupe, à savoir que chaque héros va le réaliser. La seule différence est que le résultat ne s'appliquera qu'au héros qui le réalise. Il est possible que la conséquence de réussite ou d'échec d'un héros agisse sur le groupe entier et empêche les autres héros de réaliser le test.



Il s'agit d'un test Individuel de Dextérité (1) contre un dé Difficulté (2) sans limite de participants. Chaque héros le réalise à son tour.

⚠ Les Réussites ne sont pas communes, chaque résultat est individuel au héros.

Ici, dès qu'un héros obtient 2 Stop (3), le test se termine immédiatement, que ce soit le premier ou le dernier héros, ça n'a pas d'importance.



Il y a deux niveaux de Réussite (4). Le premier s'applique à partir de 0 Réussite. Chaque héros peut donc décider de s'arrêter après chaque lancer et éviter d'atteindre la condition d'échec.

Le premier niveau de Réussite n'est pas « idéal », mais n'entraîne aucune conséquence. Si un héros décide de s'arrêter, le suivant peut toujours essayer d'atteindre le second.



Le second niveau de Réussite, s'il est atteint par un héros, entraîne une conséquence pour le groupe entier.

Enfin, si aucun héros n'atteint le second niveau de Réussite et que la condition d'échec n'est pas atteinte (aucun héros n'a eu 2 Stops), une consigne s'applique (5).

Si aucun héros n'a réussi le test, **rendez-vous au 22.**

Tous les tests sont différents et leurs résolutions n'auront pas toutes cette forme. Les consignes spécifiques à chaque test seront expliquées le cas échéant.

▶ LE CROCHETAGE

Pendant votre aventure vous pourrez forcer des coffres ou diverses serrures. La force brute n'est pas toujours la solution ! Pour crocheter vous devrez utiliser des Crochets (cf. Les ressources, page 11) à défausser en fin de test. La couleur de votre Crochet vous donnera la valeur de jetons Stop, et donc la condition d'échec du test. Cette valeur est indiquée sur votre Sac à dos.



Indication de crochetage





Pour ce test le héros décide de défausser un Crochet violet, la valeur d'échec du test est donc de 2 Stops.

Qu'importe l'issue du test, vous devez défausser le Crochet que vous avez utilisé.

Attention, il n'est pas possible d'effectuer un test de crochetage sans posséder de Crochet.

La phase d'exploration

Durant votre aventure votre groupe explorera différents lieux (donjons, grottes, égouts, etc.). Le plus souvent vous jouerez avec vos figurines et rencontrerez périples, ennemis et créatures.

Cette phase de jeu comprend 2 modes principaux, le mode Infiltration et le mode Combat dont les spécificités seront expliquées en détail par la suite. Les différents lieux que vous allez explorer seront présents dans le livret d'Exploration. Ces deux modes partagent certaines règles mais présentent aussi des spécificités propres.

I. LE LIVRET D'EXPLORATION

▶ PRÉSENTATION



Le livret d'Exploration permet la mise en place des Lieux. Il s'agira soit de mettre en place des tuiles pour former des plateaux, soit de jouer directement sur le livret. Dans les deux cas il faudra certainement utiliser vos figurines de héros et celles des ennemis.

Quand vous verrez une icône « Exploration », rendez-vous au numéro correspondant dans le livret d'Exploration.

Il se peut que la page soit doublée. Dans ce cas, ouvrez le livret pour voir les 2 pages concernées.

▶ **Mettez** *en place le* 54.

Exemple : Le livret nous indique d'ouvrir le livre d'Exploration au chapitre 54.



▶ CONSTRUIRE UN PLAN

Certains Lieux sont représentés dans le livret d'Exploration par un plan à assembler. Chaque plan indique les différentes tuiles terrain à prendre ainsi que d'autres éléments à placer dans la zone de jeu.

PLACEMENT DES TUILES

Dans le coin supérieur gauche vous trouverez les tuiles à utiliser pour construire le Lieu (1). Toutes les tuiles sont numérotées (2) et sont rectos versos. Vous pouvez vous aider du visuel global pour retrouver les tuiles nécessaires à la mise en place du Lieu.



Note : dans le coin supérieur gauche vous trouverez également la position du Nord pour ce lieu, cela servira à déplacer les ennemis durant la phase d'Infiltration (cf. Phase des ennemis, page 47).

PLACEMENT DES JETONS

Une fois les tuiles mises en place, vous pourrez placer les différents jetons indiqués sur le plan :



(1) LES JETONS INTÉRÊT :

Ils représentent une zone d'intérêt avec laquelle les héros peuvent interagir. La majorité du temps, ils sont rattachés à un numéro de chapitre indiqué sur le plan.
Dès qu'un héros se déplace sur un jeton Intérêt, il doit immédiatement et obligatoirement consulter le numéro éventuel. Si ce numéro est entouré par un losange, il se trouve dans le livret du scénario en cours, sinon, il se trouve dans le livret d'Évènements.



Le jeton Intérêt



Chapitre du livret d'Évènements



Chapitre du livret d'Aventure

Note : sur le livret d'Exploration, les jetons Intérêt sont souvent représentés avec une icône blanche, ce sont bien les mêmes jetons.

(2) LES JETONS ACCÈS :

Ces jetons servent de points de référence notamment en mode Infiltration. De plus, ils servent parfois à désigner une sortie du Lieu en cours (le plus souvent associé à un jeton Intérêt).

Note : il est possible d'avoir plusieurs fois le même jeton Accès sur un même plan.



Les deux jetons Accès

(3) JETONS INVOCATION :

Ces jetons vont servir de point de déploiement des figurines ennemies. Ils pourront avoir d'autres utilisations en Infiltration.

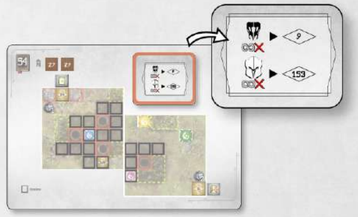
Note : les plans peuvent évoluer durant les phases de jeu. Vos actions peuvent vous amener à retirer ou ajouter des éléments.



les 4 jetons d'Invocation

LES CONSIGNES

Les plans comportent différentes consignes selon le Lieu mais, la majorité du temps, vous aurez les deux principales :





Tous les ennemis sont neutralisés



Tous les héros sont à 0 point de Vie

Si la ou les conditions indiquées dans une consigne se réalisent, quel que soit le moment, vous DEVEZ immédiatement appliquer l'effet de la consigne. Le plus souvent, elle vous indiquera un numéro de chapitre à consulter.

Certaines consignes peuvent être spécifiques à un mode de jeu (a), ou à une consigne spécifique, comme éliminer un ennemi en particulier (b), une règle d'une carte Scénario (c), ou se déplacer sur un jeton Accès (d).



Ce jeton Accès n'est utilisable qu'en mode Infiltration.

Lorsque tous ces ennemis spécifiques sont neutralisés, rendez-vous au chapitre.

Fin de la carte Scénario compte-tours (cf. Les cartes Scénario particulières, page 67).

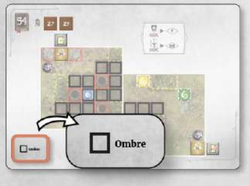


Ces jetons Accès proposent des sorties.

Certaines cartes Scénario peuvent comporter des consignes supplémentaires à prendre en compte le cas échéant.

Toutes ces consignes, sur le plan et les éventuelles cartes Scénario, prévalent sur toutes autres règles.

LES ZONES



Toutes les cases des tuiles ne sont pas accessibles aux joueurs, ou ont des conditions spécifiques pour pouvoir s'y déplacer. Les plans comportent une légende stipulante à quoi correspond chacune de ces cases.

Les trois zones à prendre en compte sont les Ombres, l'Eau et les Failles. L'ensemble des effets des zones est expliqué dans les phases de Combat et d'Infiltration (cf. Les zones, p. 40).

Ombre **Eau** **Faille**

Les plans, en plus des zones, représentent également des obstacles : bloquants et gênants. Leur explication sera également faite plus tard (cf. Les obstacles, p.40).

▶ FAIRE FACE À UN DÉFI

Parfois, le livret d'Exploration ne vous présentera pas un plan mais un Défi. Tous les Défis sont différents et se jouent directement sur le livret.

Un héros peut y être représenté de différentes façons. Ce peut être avec sa figurine, ou son jeton Initiative (cf. Mode Combat, page 50) ou le cube de sa couleur.

La plupart du temps, les Défis auront des règles spécifiques qui vous seront présentées dans les chapitres ou directement sur le livret.

Les Défis (rencontre ou épreuve) ont également des consignes qui peuvent mettre fin à l'évènement ou le faire évoluer.

DÉFI 1 : RENCONTRE

Certains Défis représentent des combats particuliers contre des monstres ayant un fonctionnement spécifique.



Exemple d'une page du livret d'Exploration où les héros vont rencontrer une créature.

(1) Généralement votre défi sera accompagné de **règles de jeu** vous expliquant la mise en place et les consignes spécifiques de votre défi.



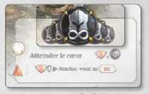
Concordance du numéro

(2) **Partie de l'ennemi.**
Vous trouverez ici les informations de combat de l'ennemi. Ses différentes attaques, ses effets particuliers et les possibles évolutions durant le combat. Cette partie est en relation avec les consignes du livret en cours.

(3) **Zones attaquables.**
Ces zones sont les endroits où les héros vont positionner leurs figurines (ou autre élément les représentant). Les icônes de héros indiquent combien de héros peuvent y être.



Ici 2 héros maximum.



Ici autant de héros que souhaité.

Astuce : chaque créature aura des zones différentes avec des consignes différentes, lisez bien toutes les règles avant de commencer le combat !

DÉFI 2 : ÉPREUVE

D'autres formes de Défi, les épreuves, sont possibles et diffèrent des rencontres. Une course-poursuite, un concours de boisson, pénétrer un camp de brigands ou simplement observer un paysage avec attention. Ces Défis seront également accompagnés de règles spécifiques.



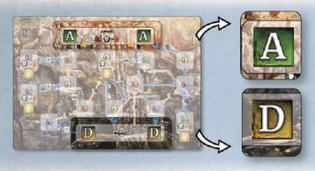
Exemple de pages d'épreuves du livret d'Exploration.

Il ne vous sera pas systématiquement demandé de jouer sur les pages. Faites en sorte que chaque joueur puisse y accéder confortablement, le sens de la page, ou l'espace autour du livret peuvent avoir une importance.

NOTIONS DE DÉPART ET D'ARRIVÉE

Départ — Arrivée

Souvent un Défi impliquera un début et une fin. Suivant la consigne la finalité peut changer, mais des éléments seront récurrents, comme le départ et l'arrivée.
Ces zones devront être prises en compte pour la mise en place et la finalité du Défi.

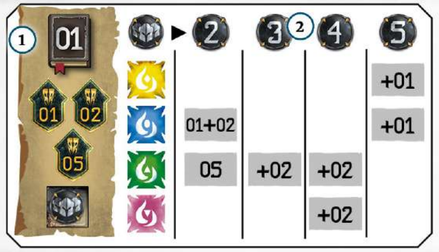


Exemple :
Dans ce Défi il y a une zone de départ et une zone d'arrivée prévue.

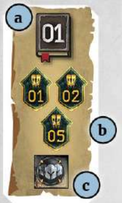
2. RÈGLES GÉNÉRALES DE LA PHASE D'EXPLORATION

► 1. PLACEMENT DES FIGURINES HÉROS ET ENNEMIS

En général, un chapitre du livret d'Exploration s'accompagne d'un tableau de déploiement des figurines héros et ennemi.



1 INFORMATIONS DE PLACEMENT



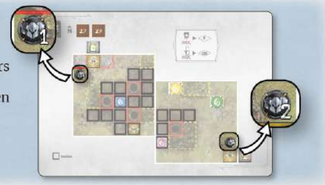
a **Numéro de chapitre du livret d'Évènements.**

b Ces **blasons** permettent de savoir quels types d'ennemis seront présents.



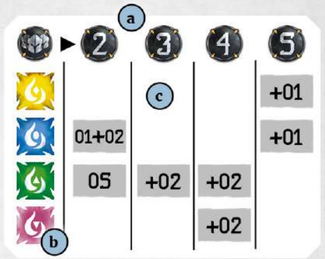
c **Icône de déploiement des héros.**
Cette icône n'est pas présente systématiquement. Parfois, elle sera donnée dans une consigne ou dans un autre chapitre. Elle indique à quel endroit déployer les figurines de héros. Certains plans présentent plusieurs points de déploiement. L'icône indiquera un chiffre pour vous permettre de savoir quel point de déploiement vous devez utiliser (cf. Déploiement des héros, page 39).

Exemple : Sur ce plan, il y a plusieurs icônes de déploiement possibles. Le livret indique lequel prendre en compte lors de la mise en place.



2 LE TABLEAU

Ce tableau indique combien d'ennemis affrontera votre groupe et où les placer. Plus il y aura de héros dans votre groupe et plus il y aura d'ennemis.



a **Nombre de héros composant le groupe.**

b **Jetons Invocation présents dans le Lieu.**

c **Ennemis à placer.**

Chaque numéro correspond au blason d'un ennemi. En prenant en compte la taille de votre groupe (et donc la colonne correspondante), placez les figurines indiquées.





Exemple : Le groupe est composé de 3 héros. On commence par lire la première colonne, celle à 2 héros et on place les ennemis notés. Un ennemi 01 et 02 sur le jeton Invocation bleu et un ennemi 05 sur le jeton Invocation vert.





Puis, on passe à la colonne suivante. Le groupe place un ennemi 02 supplémentaire sur le jeton Invocation vert. Il n'est pas nécessaire de lire les autres colonnes.



PLACER LES FIGURINES ENNEMI

Les figurines ne peuvent jamais être plusieurs sur une même case. Si vous devez mettre en place plusieurs ennemis sur le même jeton d'Invocation, placez le premier dessus puis les suivants sur des cases adjacentes valides de votre choix. Puis, sur les cases les plus proches si les adjacentes sont également indisponibles.

Exemple :



La première colonne du tableau indique de placer un ennemi 05 sur le jeton Invocation vert.



La deuxième colonne du tableau indique de placer un ennemi 02 sur le jeton Invocation vert.
La place étant déjà occupée, vous pouvez le placer sur une case adjacente de votre choix.

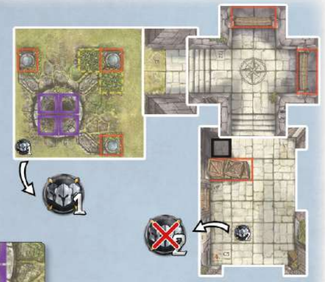
DÉPLOIEMENT DES HÉROS

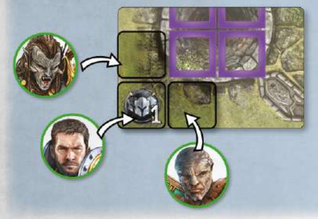
Les figurines de vos héros sont placées après la mise en place des ennemis (sauf indication contraire dans les livrets). Depuis le point de déploiement indiqué dans la consigne ou le tableau, placez vos héros dans l'ordre de votre choix en posant le premier sur le point, puis les autres sur des cases adjacentes valides (et au plus proche ensuite) de votre choix comme pour les ennemis.

Attention : 2 cases séparées par une ligne rouge, un obstacle bloquant (cf. Les obstacles, page 40) ne sont pas adjacentes. Ce n'est donc pas une option possible pour continuer à placer les héros par rapport au point de déploiement.

Exemple :
Le tableau de déploiement indique que le groupe doit se placer sur le point de déploiement 1.
Le déploiement se fait alors sur ce point (il ne faut pas prendre en compte le point 2 dans ce cas).





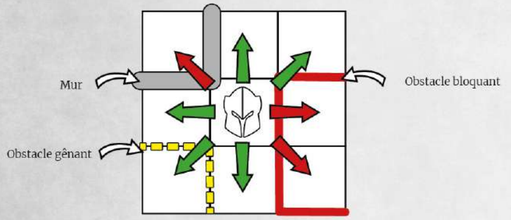


Le groupe est composé de 3 héros et l'un d'entre eux doit se trouver sur le point de déploiement. Le groupe choisit comment se placer.

► 2. DÉPLACEMENT DES FIGURINES

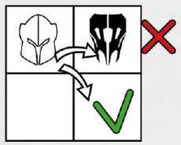
CASE ADJACENTE

Les héros et les ennemis se déplacent de case adjacente en case adjacente. Un déplacement peut s'effectuer horizontalement, verticalement et en diagonale.
Une case est adjacente à une autre si elle partage au moins un coin de case et si elle ne traverse pas d'obstacle bloquant (ligne rouge, murs, cf. Les obstacles, page 40). Les autres types d'obstacles (comme les obstacles gênants, cf. Les obstacles, page 40) n'empêchent pas l'adjacence.

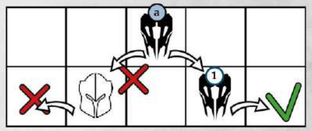


RÈGLE GÉNÉRALE DE DÉPLACEMENT

· Une case ne peut être occupée que par une seule figurine. Il est donc impossible de terminer un déplacement sur une case déjà occupée par une figurine.



· Un personnage ne peut pas traverser une case occupée par une figurine adverse, mais peut traverser une case occupée par un allié.



Ici l'ennemi (a) peut passer sur la case de l'ennemi (1)

LES HÉROS

DÉPLACEMENT GRATUIT

Chaque héros possède un déplacement gratuit par tour. Sa valeur indique le nombre de cases qu'il pourra parcourir à son tour.



Le Yoktal possède actuellement un déplacement gratuit de 5 cases.

· Ce déplacement peut être fait à tout moment pendant le tour du héros.

· Il ne coûte pas de points d'Action.

· Si le héros termine son déplacement gratuit sans avoir parcouru le nombre maximum de cases autorisées, les déplacements non-utilisés sont perdus.

Exemple : Dans le cas (1) le Yoktal utilise ses 5 déplacements d'un coup. Dans le cas (2), il décide d'en utiliser seulement 1. Il a donc perdu les 4 qu'il lui restait pour ce tour.



· Si le héros commence son déplacement gratuit et qu'il effectue une action demandant d'utiliser au moins un point d'Action (test, attaque, changement d'arme, etc.), il perd le reste de son déplacement gratuit.

Note : le déplacement gratuit n'est pas obligatoirement fait en premier lors du tour du héros. Suivant ses besoins, il peut se déplacer en dépensant des points d'Action, faire des actions, puis son déplacement gratuit.

· Le déplacement gratuit est **automatiquement perdu** si le héros est adjacent à un ennemi, se met en attente (cf. Se mettre en attente, page 46) ou met fin à son tour.

· Ce déplacement sera de nouveau disponible au prochain tour.

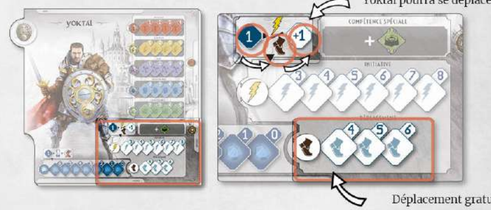
DÉPLACEMENT SUPPLÉMENTAIRE

En plus de son déplacement gratuit, un héros peut dépenser des points d'Action afin d'obtenir des cases de déplacement supplémentaires. Il peut dépenser X points d'Action pour gagner X cases, comme indiqué sur son plateau Héros.

· Le déplacement supplémentaire peut être fait à tout moment pendant le tour du héros y compris lorsqu'il reprend son tour après s'être mis en attente (cf. page 46).

· Le coût de ce déplacement est indiqué sur le plateau Héros.

· Il peut être utilisé autant de fois que désiré tant que le coût en point d'Action peut être dépensé.



Chaque héros est différent, et la façon d'obtenir des déplacements supplémentaires peut avoir un coût différent. Référez-vous aux indications du plateau.

Exemple : le Yoktal souhaite se déplacer de 8 cases. Il possède 5 déplacements gratuits.

Il dépense 3 points d'Action pour arriver à 8 et faire son déplacement.



Le déplacement supplémentaire étant temporaire, ne déplacez pas le cube dans votre ligne de déplacements.

LES ENNEMIS

Les ennemis possèdent une valeur de déplacement gratuit indiquée par leur carte Ennemi.

Le déplacement des ennemis n'est valable qu'en mode Combat (cf. Combat, page 50). En infiltration, il sera géré via les cartes Action (cf. Phase des ennemis, page 47).



▶ 3. FONCTIONNEMENT DES TUILES

Les éléments présentés dans cette section font parfois référence à la notion de ligne de vue qui sera expliquée plus tard (page 42).

1. LES OBSTACLES

Deux types d'obstacle sont visibles sur les tuiles : les obstacles bloquants et les obstacles gênants. Ils vont affecter les lignes de vue et les déplacements des personnages.

A- OBSTACLES BLOQUANTS

Ces obstacles sont indiqués par des lignes rouges continues. Ils empêchent le déplacement, les lignes de vue, et le tir.

Un personnage ne peut pas accéder à une case s'il devait traverser un de ces obstacles.

Les murs et les portes sont également des obstacles bloquants.



Le héros ne peut pas se déplacer en traversant un obstacle bloquant.

Exemples :



Mur au milieu de la tuile



Murs du bord de la tuile



Porte

B- OBSTACLES GÊNANTS

Ces obstacles sont représentés par une ligne jaune en pointillé. Ils gênent le déplacement et les lignes de vue, mais ne sont pas infranchissables.
Un personnage devra dépenser un point de déplacement supplémentaire par rapport au déplacement habituel pour passer l'obstacle.



En mode Infiltration, une ligne de vue est annulée si cette dernière touche ou traverse un obstacle gênant.
En mode Combat, une ligne de vue est gênée si cette dernière touche ou traverse un obstacle gênant.

Exemple :
Le Yoktal souhaite faire le chemin ci-contre.
Il utilise 2 déplacements (1) pour traverser une première fois l'obstacle gênant.

Il utilise 1 déplacement (2) pour passer à la case suivante.

Puis, puisqu'il traverse une seconde fois un obstacle gênant, il utilise 2 déplacements (3).

Même si son chemin ne fait que 3 cases, il utilise 5 déplacements.



OBSTACLES ET DÉPLACEMENTS EN DIAGONALE

Les déplacements par un coin de case comportant un obstacle (gênant ou bloquant) sont possibles. Il n'y a pas de surcoût de déplacement.

Les diagonales sont possibles avec les obstacles bloquants (1) et il n'y a pas de coût supplémentaire pour un coin de case d'obstacle gênant (2).



Par contre ces coins sont pris en compte par les lignes de vues.

2. LES ZONES

Les zones d'eau, d'ombre et les failles ont des règles particulières de déplacement et de ligne de vue. Elles sont représentées sur le livret d'Exploration. Toutes les figurines y sont sujettes.

A- CASE D'EAU

Les cases d'eau sont symbolisées par des carrés bleus.
Elles n'ont aucun effet sur les lignes de vue.

Entrer dans une case d'eau coûte un point de déplacement supplémentaire. Sortir d'une case d'eau n'a pas de surcoût.

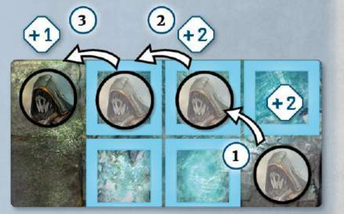


Exemple :
L'ennemi souhaite traverser cette zone d'eau. Il utilise 2 déplacements (1) pour entrer dans une première case d'eau.

Il utilise 2 déplacements (2) pour entrer dans la seconde case d'eau.

Puis, il utilise un déplacement normal pour entrer dans la troisième case (3).

Même si son chemin ne fait que 3 cases, il utilise 5 déplacements.



B- ZONE DE FAILLE

Les zones de faille représentent des crevasses, des bordures, des puits ou le vide inaccessible. Les cases de faille sont symbolisées par des carrés violets. Elles n'ont aucun effet sur les lignes de vue.
Il est possible de sauter par-dessus mais aucune figurine ne peut finir volontairement son déplacement sur une case de faille, il faut donc s'assurer de pouvoir atterrir sur une case valide (sinon le déplacement n'est pas possible).

Entrer dans une case de faille coûte un point de déplacement supplémentaire.
Un ennemi ou un jeton cadavre poussé dans une case de faille est éliminé et retiré du plateau ; un héros, quant à lui, perd tous ses points de Vie et son jeton Initiative est placé sur la case valide la plus proche.



Exemple : le Yoktal souhaite s'éloigner du danger. Il doit sauter par-dessus une faille.
Il utilise d'abord 1 déplacement (1).

Puis, il utilise 2 déplacements (2) pour avancer d'une case et sauter la case de faille.

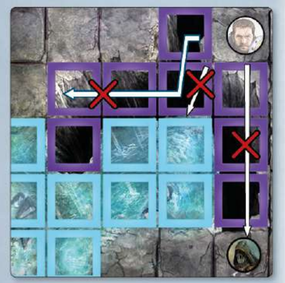
Enfin, il utilise 1 déplacement pour finir son parcours dans la troisième case (3).
Même si son chemin ne fait que 3 cases, il utilise 4 déplacements.



Le saut doit être réalisé en ligne droite. Il est interdit de changer de direction pendant son saut. La case d'arrivée (sans zone de faille) doit être directement opposée. Une ligne droite reste droite et une diagonale va de coin en coin de case.



Sauts valides



Sauts impossibles

CAS PARTICULIER, LE DÉPLACEMENT LÉGER

Un personnage possédant cette icône n'est pas affecté par les obstacles gênants, les cases d'eau ou les failles. Il n'aura pas de coût supplémentaire de déplacement.
Il ne peut pas finir son déplacement sur une case de faille. Il s'arrête avant ou la traverse complètement.



C- ZONE D'OMBRE

Ces zones, symbolisées par des carrés noirs, ne sont prises en compte qu'en mode Infiltration. Il n'y a pas de coût supplémentaire de déplacement pour les traverser. Un héros ou un jeton Cadavre (cf. Éléments du mode Infiltration, page 44) dans une zone d'ombre ne rentre dans le champ de vision ennemi que si celui-ci est adjacent (cf. La distance de vision des ennemis, page 44). Elles ne bloquent pas les lignes de vue.



Les zones d'ombre n'affectant que le mode Infiltration, elles seront expliquées plus tard dans cette règle (page 44).

▶ 4. CAS PARTICULIERS : LES FIGURINES À 4 CASES DE SOCLE

Si un personnage a une figurine dont le socle fait plusieurs cases, appliquez les règles suivantes en plus des règles générales de déplacement.

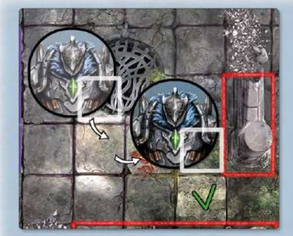


Figurine avec 4 cases de socle

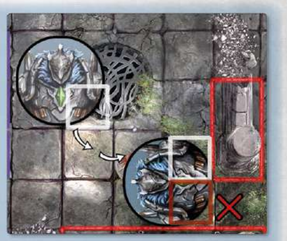
RÈGLE GÉNÉRALE

Qu'importe leur déplacement, ces figurines doivent partir de 4 cases valides et arriver sur 4 cases valides (sans obstacle, autre figurine, etc.).

Pour compter le déplacement, prenez l'une des cases du socle en référence de déplacement et effectuez un déplacement comme si la figurine n'avait qu'une case de socle. Cette case devient celle de référence de la fin du déplacement. La figurine ne tourne pas sur l'axe de cette case.



Ici l'ennemi se déplace de 2, la case blanche est la référence. C'est celle qui est la plus éloignée du point de départ à la fin du déplacement.

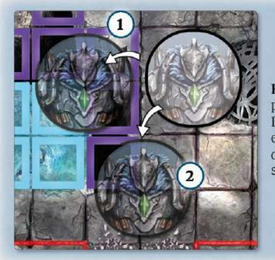


Ici, la case blanche n'est pas la plus loin du déplacement, c'est la rouge. Le déplacement est bien de 2, mais n'est pas valide car la figurine tourne par rapport à la case de référence.

Ces personnages sont tous dotés d'un déplacement léger, et ne sont donc pas soumis aux malus de déplacement de zones ou des obstacles gênants.

SUR ZONE DE FAILLE

Ces personnages peuvent arrêter leur déplacement sur une ou plusieurs cases de faille tant qu'au moins une case de leur socle se trouve sur une case valide.



Exemple : Ces deux déplacements sont valides pour cet ennemi.
Dans le cas (1), une des cases de son socle est sur une case de zone d'eau. Dans le cas (2), seule une des cases de son socle est sur une case de faille.

3. LA LIGNE DE VUE

Une ligne de vue est le moyen de définir si deux personnages peuvent se voir. Une ligne de vue valide permet notamment d'attaquer à distance en utilisant une Arme (cf.. Attaque à distance, page 55) ou un Sort (cf. cartes Sort, page 64).

Certaines des règles de ligne de vue s'appliquent différemment selon le mode de jeu joué.

▶ 1. DÉTERMINER SA LIGNE DE VUE

Si les personnages sont sur la même **ligne ou colonne** (1), la ligne de vue se mesure **de centre de case à centre de case**.
Si les personnages sont sur **des lignes et colonnes différentes** (2), la ligne de vue se mesure entre les **deux coins de case les plus proches**.



Une ligne de vue est demandée seulement si l'attaquant et sa cible sont à plus d'une case d'écart. S'ils sont sur des cases adjacentes il n'y a pas besoin de ligne de vue.



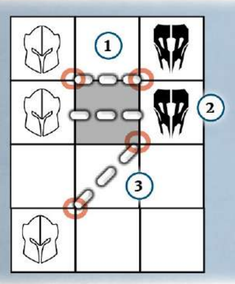
Héros et ennemi adjacents, pas besoin d'une ligne de vue.

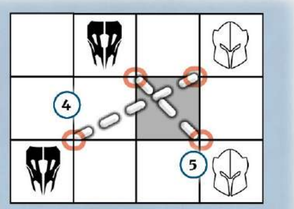


Héros et ennemi à une case de distance, besoin d'une ligne de vue.

▶ 2. LIGNE DE VUE ET OBSTACLES

Pour savoir si une ligne de vue entre en contact avec un obstacle il suffit d'observer si elle touche ou traverse la case. Si la ligne de vue est en contact avec la case, c'est-à-dire qu'elle la longe ou qu'elle la frôle sur son bord, elle la **touche**. Si la ligne de vue passe au milieu de la case, elle la **traverse**.





Exemple : ici les lignes de vues (1) et (3) touchent la case grise.
Les lignes de vue (2) et (4) (5) la traversent.

A. OBSTACLE BLOQUANT

Une ligne de vue qui **touche ou traverse un obstacle bloquant** (ligne rouge, mur ou porte) est **non valide**.

Exemples :
Le héros (a) est dans la ligne de vue de l'ennemi (d) mais pas de l'ennemi (e).
Le héros (b) est dans la ligne de vue de l'ennemi (d) mais pas de l'ennemi (e).
L'héroïne (c) n'est pas dans la ligne de vue des ennemis (d) et (e).



B. OBSTACLE GÊNANT

Une ligne de vue qui **touche un obstacle gênant** (ligne pointillée jaune) est considérée différemment selon le mode de jeu :

EN MODE INFILTRATION

La ligne de vue est considérée comme **non valide,** comme s'il s'agissait d'un obstacle bloquant.

Exemples :
L'ennemi (a) ne voit pas le héros (b).
La même chose s'applique entre l'ennemi (c) et le héros (d).

Par contre (a) peut voir (d), et (c) peut voir (b) (ces derniers étant adjacents, l'obstacle gênant ne fonctionne pas).



EN MODE COMBAT

La ligne de vue est considérée comme **valide.** Cela permet d'attaquer avec une **Arme à distance** (cf. Attaque à distance, page 55). Cependant l'attaquant devra subir un malus, apportant un unique dé d'esquive à la main de la cible.



⚠ S'il y a plusieurs malus qui s'accumulent, un seul dé d'esquive est ajouté à la main de la cible.

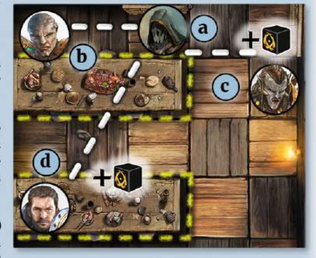
Ce détail sera expliqué dans la partie mode Combat.

Ici, l'ennemi (a) peut utiliser son Arme à distance sur tous les héros présents.

La ligne de vue avec le héros (b) ne rencontre pas d'obstacles (car les personnages sont sur la même ligne cf. 1., page 42).

La ligne de vue avec le héros (d) traverse 3 lignes d'obstacles gênants. Le héros (d) utilisera donc 1 dé dans sa défense (malgré la multitude d'obstacles gênants).

La ligne de vue avec l'héroïne (c) touche un obstacle gênant (dans le coin de la case), elle utilisera donc un dé supplémentaire pour sa défense.



C. LIGNE DE VUE ET PERSONNAGES

La ligne de vue n'est ni bloquée, ni gênée par les personnages alliés. Ainsi, la ligne de vue est valide si elle traverse un allié.
Cependant si la case d'un adversaire est traversée (et non simplement touchée) par une ligne de vue, la case est considérée comme un obstacle gênant.

L'allié (b) n'est pas un obstacle pour l'ennemi (a) s'il souhaite tirer au travers pour toucher son adversaire (c).

Le héros (d) est un obstacle gênant pour l'ennemi (a) s'il souhaite tirer au travers pour toucher son adversaire (e).

Dans l'autre sens, (b) gêne (c) pour toucher (a) et (d) ne gêne pas (e) pour toucher (a).

L'allié (f) n'est pas un obstacle pour l'ennemi (a) s'il tire sur le héros (g) car la ligne de vue touche mais ne traverse pas la case du héros (f).

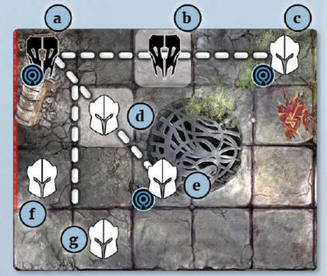
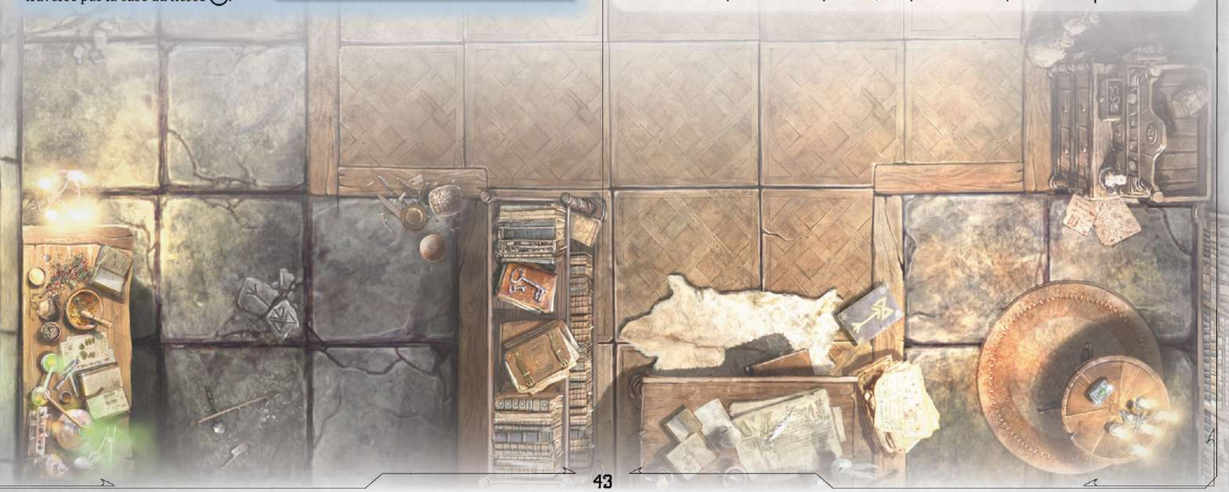


TABLEAU RÉCAPITULATIF DES DÉPLACEMENT ET LIGNE DE VUE EN MODE EXPLORATION

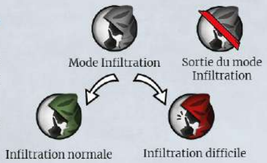
	Obstacle bloquant	Obstacle gênant	Case de faille	Case d'eau	Case d'ombre
Déplacement Traverser	✗	✓ / +1	✓ / +1 — Arrêt impossible	✓ / +1	✓
Déplacement frôler, longer	✓	✓	✓	✓	✓
Validité de la ligne de vue	✗	Non valide sauf adjacent / ✓	✓	✓	Non valide sauf adjacent / ✓
Attaque à distance	✗	Impossible / Possible+malus pour la figurine attaquante (+)	✓	✓	✓



4. LE MODE INFILTRATION

L'entrée en mode Infiltration vous sera toujours indiquée par le livret en cours. Il existe 2 niveaux de difficulté d'Infiltration : normale et difficile.

La sortie du mode vous sera indiquée, ou bien forcée si vous passez en mode Combat.



▶ 1. ÉLÉMENTS DU MODE INFILTRATION

À chaque fois que vous entrez en mode Infiltration (même si vous y étiez déjà), faites les actions suivantes :

1. Posez le plateau Infiltration sur la face correspondant au niveau indiqué (normal ou difficile) dans la zone de jeu.
2. Placez un cube de votre choix sur le premier emplacement de la piste de menace.
3. Prenez les dés d'Infiltration et les jetons Bruit/Cadavre, les jetons Intérêt/Vigilance et mettez-les à proximité.
4. Prenez toutes les cartes Action et mélangez-les pour créer une pioche. Installez-la en laissant une place pour créer la défausse



⚠ Attention : réalisez ces actions seulement lorsque vous voyez les consignes « entrez/passez en mode Infiltration ».



Vous pouvez être en mode Infiltration sans pour autant jouer sur les tuiles (en passant d'une salle à une autre, par exemple). Pensez alors à conserver le plateau Infiltration à portée, sans le réinitialiser (sauf consigne contraire ou l'entrée dans une nouvelle Infiltration est indiquée).

▶ 2. LE FONCTIONNEMENT DU PLATEAU INFILTRATION

C'est sur ce plateau que se trouvent les informations à prendre en compte à chaque étape de l'Infiltration. Vous y reporterez votre progression et ses conséquences sur les ennemis présents.

Le plateau Infiltration a deux faces : **Infiltration normale** ou **Infiltration difficile**. Les deux fonctionnent de la même façon, c'est uniquement la piste de menace qui va différer.



(a) LA PISTE DE MENACE



Le cube sur la piste va indiquer le niveau de menace pour les ennemis. Plus la menace est avancée, plus leur distance de vision augmente et plus ils s'activent. La menace augmente en fonction des actions que font les héros pendant leurs tours.

(b) LA DISTANCE DE VISION DES ENNEMIS

En fonction de la position du cube sur la piste de menace, les ennemis présents voient à une distance plus ou moins grande. Cela simule leur niveau d'attention. Plus la piste avance, plus ils regardent loin. Le numéro dans le tableau indique à combien de cases ils verront. À noter qu'ils voient à 360°, et pas seulement dans une direction précise.

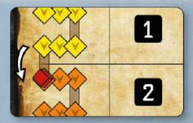


La distance de vision des ennemis suit les règles de ligne de vue (cf. Ligne de vue, page 42).

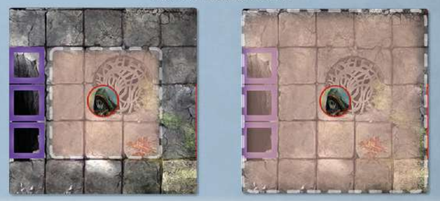


À ce niveau de menace les ennemis ne voient qu'à une case.

En augmentant, la menace permet aux ennemis de voir à 2 cases de distance.



Zones de vision associées :

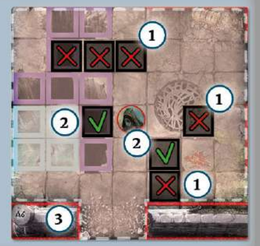


FOCUS : LES ZONES D'OMBRE

En Infiltration, les ennemis ne voient pas ce qui se trouve dans une case d'ombre (personnage, jeton cadavre, équipement, etc.), sauf s'ils sont adjacents. Une case d'ombre ne coupe pas la ligne de vue. Si un ennemi voit plus loin que la case d'ombre, il verra le ou les cases derrière, jusqu'à sa limite ou un obstacle.

Exemple :
Ici l'ennemi possède une zone de vision à 3 cases autour de lui. Il ne peut pas voir ce qu'il y a dans les cases d'ombre (1) mais peut voir ce qu'il y a dans les cases d'ombres (2), car il y est adjacent.

Pour rappel, aucun personnage ne peut voir au travers des obstacles bloquants (3).



Les cases d'ombre sont indiquées sur le plan et les tuiles. Si un jeton invocation se trouve sur une case d'ombre, retournez-le sur sa face ombre.





(c) NOMBRE DE CARTES ACTION DES ENNEMIS

Une autre conséquence de la position du cube sur la piste de menace est le nombre de cartes Action que les ennemis vont utiliser lors de leur phase (cf. Phase des ennemis, page 47).

(d) ACTIONS DE LA PHASE HÉROS

En Infiltration, les héros peuvent effectuer 4 actions spécifiques demandant ou non un coût en points d'Action :

- **Se déplacer**
- **Éliminer à distance** (avec une Arme à distance)
- **Assassiner au corps-à-corps** (avec ou sans Arme)
- **Déplacer un cadavre ennemi.**





Cette icône indique que chaque ligne d'action différente activée nécessitera le lancer d'un dé Infiltration. Selon le résultat, cela fera avancer le cube sur la piste de menace.

Plus il y aura d'actions différentes, plus il y aura de dés à lancer et plus la menace augmentera. Chaque action sera détaillée par la suite.

(e) LES DÉCLENCHEMENTS D'UNE ALERTE



L'Alerte est déclenchée si :

· Le cube atteint la fin de la piste de menace (h).



· Un héros ou un jeton Cadavre est repéré (en entrant dans le champ de vision d'un ennemi) (f).



· La pioche de cartes Action est épuisée (i).



· Un héros révèle une face spéciale de dé Infiltration noir (g) (cf. Lancer les dés Infiltration, page suivante).



Dans ces cas, le groupe entre immédiatement en mode Combat (j) et commence ce tour de combat avec 0 Initiative (k) (cf. Mode Combat, mise en place, page 50).



▶ 3. DÉROULEMENT DU MODE INFILTRATION

Le mode Infiltration se joue en tours de jeu comprenant 3 phases :

A. Phase principale des héros
B. Phase des ennemis
C. Phase secondaire des héros

Vous allez enchaîner les tours jusqu'à sortir du mode Infiltration, soit par une Alerte, soit en sortant du Lieu sans avoir été repérés.

3. A. PHASE PRINCIPALE DES HÉROS

Les héros jouent chacun à leur tour dans l'ordre de leur choix. Ils doivent tous commencer leur tour durant cette phase. Au début de la phase, tous les héros récupèrent leurs 6 points d'Action.



Pendant son tour, un héros peut effectuer les actions diverses spécifiques d'Infiltration (présentées dans le tableau ci-contre) de son choix, et dans l'ordre de son choix. Le héros doit dépenser des points d'Action pour les réaliser. Une même action peut être faite plusieurs fois tant que les points d'Action le permettent.
Un héros peut également se mettre en attente (détails page suivante) et reprendre la main au moment souhaité.



⚠ Pour chaque type d'action du tableau on ne lance le dé qu'une seule fois en conséquence, et non pas autant de fois que l'action a été réalisée.

(1) SE DÉPLACER

Un héros peut se déplacer en respectant les règles de déplacement. Une fois par phase principale (et seulement s'il ne s'est pas encore mis en attente – voir plus loin), chaque héros peut utiliser son déplacement gratuit.

Rappel : le déplacement peut être plus court que le déplacement gratuit du héros, mais le reliquat est perdu. Un héros peut ajouter des déplacements en dépensant le coût demandé par son héros.
Le héros peut choisir d'utiliser son déplacement gratuit à tout moment, dépendamment de sa situation.

S'il souhaite effectuer plusieurs déplacements (ou faire un déplacement plus long), un héros peut faire des déplacements payants. Il peut répéter l'opération autant de fois que souhaité, tant que ses points d'Action restants le lui permettent.

L'action de déplacement (supplémentaire) est la seule dont le coût n'est pas représenté sur le plateau Infiltration, car il est déjà inscrit sur votre plateau Héros.

(2) ASSASSINER À DISTANCE



Seul un héros possédant une Arme à distance équipée (a) peut effectuer cette action. La ligne de vue jusqu'à la cible doit être valide et sans malus (pas d'obstacle gênant ou d'adversaire sur le passage). Le héros dépense 5 points d'Action (b) pour éliminer la cible. La figurine ennemie est retirée du plateau et remplacée par un jeton Cadavre (c). Le corps s'écroulant au sol génère un jeton Bruit (d) que l'on place sur la même case que le jeton Cadavre.

(3) ASSASSINER AU CORPS-À-CORPS

Tous les héros peuvent effectuer cette action, quelle que soit leur Arme (même à Mains nues).
La cible doit se trouver sur une case adjacente. Le héros dépense 4 points d'Action (a) pour l'éliminer. La figurine ennemie est retirée du plateau et remplacée par 1 jeton Cadavre (b). Cela ne génère pas de jeton Bruit car l'assaillant accompagne sa cible au sol pour rester discret.



FOCUS : RÈGLES D'INFILTRATION DES CARTES ARME ET ENNEMI :

Certaines cartes indiquent des règles spéciales d'Infiltration. Souvent, elles indiquent qu'il est impossible d'effectuer une action d'Assassinat (distance et/ou corps-à-corps), que le coût en termes de points d'Action change, ou bien que des actions sont impossibles.



L'action d'assassiner à distance n'est pas possible avec cette Arme.



Il est possible d'assassiner à distance avec cette Arme.



Assassiner au corps-à-corps coûte un point d'Action de moins.

Les cartes Ennemi ont aussi ce type de consigne, qui change également leur comportement en Infiltration.



Cet ennemi ne peut pas être assassiné à distance.



Cet ennemi ne peut pas être assassiné en mode Infiltration.



Tuer cet ennemi au corps-à-corps coûtera 2 points d'Action supplémentaires.

Cet ennemi peut voir à une case de plus que ce qui est indiqué sur le plateau Infiltration.



Cet ennemi peut se déplacer d'une case de plus que ce qui est indiqué sur la carte Action (et ce, quelle que soit la zone de la carte Action, détails dans la partie 3.b. Phase des ennemis, page suivante).

4 DÉPLACER UN CADAVRE



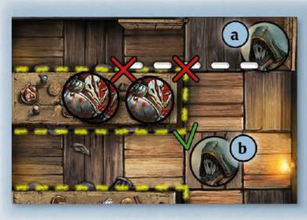
Tous les héros peuvent prendre 1 jeton Cadavre se trouvant sur leur case ou une case adjacente (a) et le poser sur leur case ou une case adjacente en dépensant 1 point d'Action (b).



Un jeton Cadavre posé sur une case de faille est défaussé définitivement de la tuile (c). Placer les jetons Cadavre dans les zones de failles permet de les faire disparaître. Cela diminue les chances que l'Alerte soit déclenchée.
Il est également possible d'empiler les jetons Cadavre. Un héros peut se déplacer dessus (un ennemi lui, déclenchera l'alarme).

⚠ Le jeton Cadavre, même s'il n'est plus en jeu, peut toujours compter dans les consignes de jeu, ou pour certains décomptes sur les cartes Action. Pensez à les conserver près de la tuile pour ne pas les oublier.

Rappel : en Infiltration, les obstacles gênants bloquent les lignes de vues. Un cadavre derrière un obstacle gênant n'est pas visible à distance par un ennemi (il reste visible depuis une case adjacente).



Ici, aucun jeton Cadavre n'est visible par l'ennemi (a), grâce aux obstacles gênants qui bloquent sa ligne de vue.

Par contre l'ennemi (b) est adjacent à un jeton Cadavre. Ce dernier est donc repéré et l'Alerte déclenchée.

⚠ Ceci n'est possible qu'en mode Infiltration. La ligne de vue à travers les obstacles gênants n'est pas bloquée en mode Combat.

SE METTRE EN ATTENTE ET/OU TERMINER SON TOUR

MISE EN ATTENTE

Se mettre en attente permet au héros de revenir plus tard en jeu, afin d'intervenir pendant le tour d'un autre héros ou d'un ennemi. S'il se met en attente, le joueur paie le nombre de points d'Action indiqué sur son plateau. Pour cela, il retourne le cube Action de son plateau Héros sur la face en attente.



Zone de mise en attente



Face attente

Le coût de mise en attente est différent pour chaque héros.



Pour se mettre en attente le Yoktal doit dépenser 1 point d'Action.

S'il ne l'avait pas utilisé avant, le joueur perd son déplacement gratuit.



Astuce : un héros peut très bien commencer son tour de jeu en se mettant en attente.

TERMINER SON TOUR

Si un héros décide de terminer son tour, il perd tous ses points d'Action restants. Il fait ensuite le décompte de ses actions réalisées pour lancer les dés Infiltration et potentiellement augmenter la menace. S'il ne l'avait pas utilisé avant, le héros perd son déplacement gratuit.

LANCER LES DÉS INFILTRATION

Lorsqu'il termine son tour ou se met en attente, le joueur doit lancer un dé Infiltration pour chaque action différente réalisée.
Le héros lance un seul dé par ligne d'action activée. Un héros peut par exemple se déplacer 2 fois ou plus pendant une phase de jeu, mais ne lancera qu'un seul dé.

Chaque dé comporte des signes, et pour chaque signe de menace révélé, vous avancerez le cube d'une case sur la piste de menace. Plus le cube avance, plus l'Infiltration sera compliquée.





FACES SPÉCIALES DÉ INFILTRATION

Si un héros doit lancer 3 dés Infiltration blancs, il les remplacera par un dé Infiltration noir.



La face spéciale du dé noir déclenche automatiquement l'Alerte.

La face spéciale du dé Infiltration blanc augmente d'autant la menace que le nombre d'équipements lourds (équipés ou non) que possède le héros qui a lancé le dé (effet cumulable).

AUTRES CAS POSSIBLES DE CHANGEMENT DE MENACE

Il vous sera parfois demandé dans les livrets d'augmenter ou de diminuer la menace. Reportez simplement la consigne sur la piste de menace. Si pendant la consigne l'Alerte est déclenchée, finissez la consigne et passez en mode Combat ensuite.

SORTIE D'ATTENTE ET REPRISE DE MAIN

Un héros en attente peut reprendre la main gratuitement. Dans ce cas, il retourne son cube sur la face Action et joue son tour.
Il peut interrompre le tour d'un allié ou d'un ennemi à tout moment, avant ou après une action, ou au milieu d'un déplacement – mais pas entre un lancer de dés et l'application du résultat.
Le héros ou l'ennemi qui a été interrompu voit son tour mis en suspens. Lorsque le héros qui a interrompu finit son tour (ou se remet en attente), le tour de celui qui a été interrompu reprend où il en était.

Exemple de reprise de main :

À son tour de jeu, le Yoktal (a) souhaite se rendre sur la case blanche. Il deviendra visible pour l'ennemi (c). Il a déjà utilisé son déplacement gratuit durant ce tour et n'a pas assez de points d'Action pour assassiner l'ennemi et se déplacer.



L'Ancienne (b), qui était en attente, décide de **reprendre** la main pour assassiner l'ennemi (c).



(b) Elle dépense 5 points d'Action pour assassiner à distance (elle possède une Arme à distance ◎).
Un jeton Cadavre ainsi qu'un jeton Bruit sont posés à la place de l'ennemi.

L'héroïne (b) lance un dé Infiltration pour son action (d). Elle n'a plus de points d'Action, elle termine donc son tour.



Le héros (a) reprend son tour normalement et se déplace vers la case blanche en dépensant 2 points d'Action (e).
Il lance ensuite un dé Infiltration (f) car il n'a fait que se déplacer ce tour-ci (un déplacement gratuit avant l'interruption et 1 déplacement supplémentaire après).

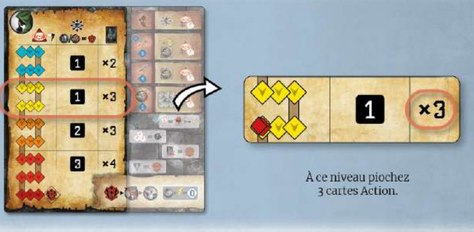




Un héros peut aussi reprendre la main pendant la phase des ennemis. Il peut même le faire pour interrompre le déplacement d'un ennemi. Il n'est pas obligé d'attendre que l'ennemi ait terminé son déplacement ou qu'une carte Action soit appliquée en entier (voir suite).

3. B. PHASE DES ENNEMIS

Cette phase correspond aux déplacements des ennemis dans le Lieu où vous êtes. Piochez autant de cartes Action que demandé par le plateau Infiltration, mais gardez-les faces cachées. Retournez la première carte et appliquez les effets avant de retourner la suivante et de faire pareil. Après avoir appliqué les effets d'une carte Action, défaussez-la.



À ce niveau piochez 3 cartes Action.

Si la valeur de la piste de menace venait à changer au cours de cette phase, ne piochez pas de carte Action supplémentaire.

Un héros en attente peut couper l'action en cours pour reprendre la main. Lorsque le héros termine son tour ou se met de nouveau en attente, la phase des ennemis reprend normalement.

LECTURE DES CARTES ACTION



La partie de la carte Action utilisée en Infiltration est la partie haute. Elle indique, souvent en 1 étape, comment se déplacent les ennemis.

① ÉTAPE 1



(a) Nombre d'ennemis concernés.

(b) Désigne à la fois la case ciblée pour savoir quel(s) ennemi(s) se déplace(nt) et quel sera leur déplacement.

(c) Nombre de cases maximum que les ennemis vont parcourir pour rejoindre la case précédemment ciblée.

(d) Les ennemis peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction afin de rejoindre la case ciblée précédemment.

Pour cette carte la lecture est : **« Les deux ennemis les plus proches du jeton Invocation vert se déplacent de 2 cases vers ce jeton. »**

Les ennemis se déplacent vers les jetons Invocation, et si leur déplacement les amène dessus ils s'y arrêtent. Si le jeton est déjà occupé, ils finissent leur déplacement sur une case libre adjacente, même s'il reste des déplacements à utiliser.

Quand il est demandé de déplacer les ennemis les plus proches d'un jeton Invocation, ignorez tous les ennemis qui s'y trouvent déjà ou qui ne peuvent plus s'en approcher davantage (adjacents à la case déjà occupée par exemple). Prenez en compte tous les autres ennemis qui pourraient donc se rapprocher du jeton d'au moins une case.

Exemple :
Les deux ennemis les plus proches sont le (2) et le (3). Ils se déplacent de 2 cases vers le jeton Invocation vert.



FOCUS : DÉPLACER LES ENNEMIS EN INFILTRATION

En mode Infiltration, les ennemis ne prennent pas en compte la valeur de déplacement indiquée sur leurs cartes Ennemi. C'est la carte Action qui définit le nombre de cases qu'ils vont parcourir.

Quand un ennemi se déplace en mode Infiltration, il va toujours prioriser le chemin le moins contraignant et le plus court possible. Il prend en compte les déplacements en diagonale avant les horizontaux et verticaux.

⚠ Lors de son déplacement, l'ennemi conserve sa distance de vision à chaque case qu'il atteint.

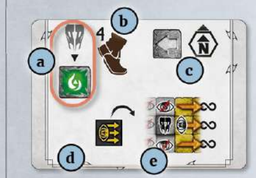
Il ne traverse jamais un obstacle gênant sauf s'il a un déplacement léger. En revanche, il peut entrer sur une zone d'eau ou franchir une zone de faille, si c'est le meilleur chemin vers le point de référence que la carte Action désigne, en prenant en compte les malus de déplacement de ces cases. Si un déplacement en évitant ces zones est plus favorable, il le privilégie.

Une fois cette première étape passée et résolue (et si elle n'a pas déclenché d'alarme), passez à l'étape 2.

(2) ÉTAPE 2

Cette étape diffère de la première car elle est plus individuelle. Elle se concentre sur un seul ennemi dont le comportement va changer. Il va se déplacer dans une direction précise et son mode de vision va être différent des autres pendant ce tour.

Note : il se peut que cet ennemi se soit déjà déplacé à l'étape 1.



(a) **Condition d'activation de cette étape**. Si un ennemi se trouve sur le jeton Invocation concerné il faut réaliser cette étape. S'il n'y a aucun ennemi, ignorez l'étape 2 en entier.

(b) **Déplacement** de l'ennemi en question à réaliser.

(c) **Direction de déplacement prise par l'ennemi** (ici vers la gauche - en prenant le nord de la carte et du plan comme référence).

Pour ce déplacement l'ennemi suit la direction indiquée. S'il traverse des zones il prend en compte les malus associés. Si le déplacement est impossible (obstacle bloquant, pas assez de déplacements pour passer une faille, etc.) le déplacement s'arrête avant.

(d) **Jeton Vigilance** à placer sur une case **devant la figurine** ennemie après son déplacement (le positionner dans la même direction que sur la carte Action, ici vers la droite par rapport au nord).



⚠ Ce jeton est placé sur une case valide sans figurine, sans autre jeton Vigilance et qui ne traverse pas ou n'est pas un obstacle bloquant.

Si la case devant la figurine ne peut pas accueillir le jeton Vigilance, ne le placez pas et conservez la vision classique de l'ennemi (comme indiqué sur le plateau Infiltration).

Si par la suite un ennemi se déplace et s'arrête sur la case de ce jeton, il est défaussé. Enfin, si l'ennemi concerné par le jeton Vigilance venait à se déplacer de nouveau, défaussez le jeton et l'ennemi reprend une vision classique.

(e) Champ de vision de l'ennemi. Il voit désormais sur 3 cases de large et à l'infini en ligne droite, tant que sa ligne de vue ne rencontre pas d'obstacles bloquants ou gênants. En revanche, cet ennemi ne voit plus les cases derrières ou à côté de lui, trop concentré pour se rendre compte de quoi que ce soit d'autre. Les zones d'ombre ne bloquent pas la ligne de vue, mais tout ce qui se trouve sur une case d'ombre reste invisible.

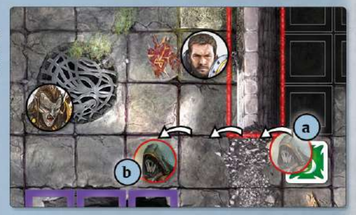


Avec le jeton Vigilance, la vision de l'ennemi change.
Il voit tout dans la zone claire.
Il ne voit pas dans la zone d'ombre et sa vision est coupée par les obstacles.

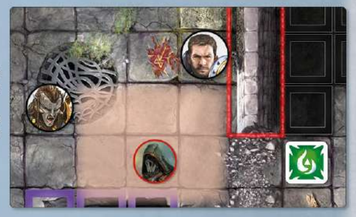


Exemple :
L'ennemi se trouve sur le jeton Invocation vert (a), il active donc la seconde étape et se déplace de 3 cases vers la gauche (b).



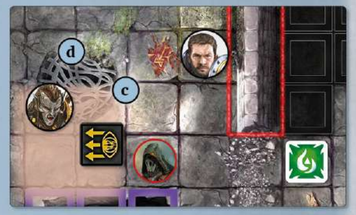


Pour l'instant au premier niveau du plateau Infiltration l'ennemi ne voit qu'à une case de lui.
Les héros ne sont pas visibles depuis le début du déplacement de l'ennemi.



Placez alors le jeton Vigilance (c). L'Ancienne (d) est devenue visible. Si aucun héros ne sort d'attente pour tenter quelque chose, l'Alerte est déclenchée.





⚠ Un héros en attente peut reprendre la main juste avant le déclenchement de l'Alerte pour l'éviter. Pour cela, la prochaine action doit obligatoirement être d'Assassiner l'ennemi. Ça ne peut pas être une autre action (déplacement du héros et déplacement de jeton Cadavre).

CARTES PARTICULIÈRES

Toutes les cartes n'ont pas la même organisation, certaines sont particulières (par exemple en ne comportant pas de deuxième étape, ou d'autres consignes différentes).



Cette carte n'a qu'une seule étape, la première.



Sur cette carte, pour la première étape le jeton demandé pour le déplacement est le jeton Bruit le plus proche. Les ennemis vont vérifier d'où vient le bruit.
Cela concerne tous les jetons Bruit, mais les ennemis qui se déplacent sont les plus proches.

La deuxième étape de cette carte est différente. Pour chaque jeton Cadavre présent (ceux des failles inclus), la menace augmente de 1. Les ennemis s'inquiètent de la disparition de leurs collègues.
Il n'y a pas de déplacements prévus.

3. C. PHASE SECONDAIRE DES HÉROS

Une fois que toutes les cartes Action des ennemis ont été jouées, et si l'Alerte n'a pas été déclenchée (cf. Déclencher l'Alerte, ci-dessous), les héros peuvent jouer leur phase secondaire.

Seuls les héros qui étaient en attente et à qui il reste suffisamment de points d'Action pour jouer peuvent être actifs pendant la phase secondaire.
Cette phase se déroule de la même façon que la phase principale, à l'exception du fait qu'il n'est plus possible d'utiliser son déplacement gratuit. À la fin de cette phase, les points d'Action restants sont perdus. Ensuite les héros passent à un nouveau cycle et recommencent par une phase principale des héros.

Rappel : les dés Infiltration doivent être lancés dès que les héros se mettent en attente ou mettent fin à leur tour de jeu.

▶ 4. RÈGLE DE FIN D'INFILTRATION

1. DÉCLENCHER L'ALERTE

Lorsque l'Alerte est activée, qu'elle qu'en soit la cause, l'Infiltration prend immédiatement fin et les héros passent en mode Combat. Qu'importe la phase dans laquelle les héros et ennemis se trouvent et même s'ils n'ont pas fait ou fini leur tour, un nouveau tour de jeu commence. Lors du premier tour de jeu, les héros commencent avec 0 Initiative.



Rappel sur le plateau Infiltration.

Il est possible que des consignes dans les livrets ou les cartes Scénario en jeu vous fassent changer de mode, ou aient un déroulé différent si vous déclenchez l'Alerte. Suivez les consignes avant de faire toute autre action.

2. REPRENDRE LA MAIN POUR EMPÊCHER L'ALERTE

Reprendre la main est possible à ce moment précis, mais seulement pour les actions d'assassinat (à distance et au corps-à-corps). Un héros ne peut pas se déplacer ou déplacer un potentiel jeton Cadavre vu par l'ennemi.

Si une action d'assassinat est possible, l'Alerte est évitée et la phase en cours reprend.

Attention : un ennemi éliminé pour éviter l'Alerte (devenu un jeton Cadavre) peut être vu à son tour par un autre ennemi à distance de vision, ce qui implique que cet ennemi doit être éliminé à son tour sous peine de déclencher l'Alerte.
Par contre, il est impossible d'éliminer 2 ennemis en même temps. Si un héros est adjacent à 2 ennemis, l'Alerte sera forcément déclenchée, la prochaine action immédiate ne permettant pas d'éliminer ces 2 ennemis en une seule action.

3. FIN VOLONTAIRE D'INFILTRATION

Les héros peuvent décider volontairement de mettre fin à leur Infiltration uniquement pendant une phase des héros et si aucun héros n'est situé dans la distance de vision d'un ennemi.

Si les héros décident d'une fin volontaire d'Infiltration, passez alors en mode Combat. Débutez un nouveau tour en récupérant tous vos points d'Action (voir plus de détails dans la partie mode Combat, page suivante).

▶ 5. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES ET DÉTAILS

JETONS BRUIT

Lorsque c'est indiqué par un livret ou lorsque vous assassinez un ennemi à distance, placez un jeton Bruit sur la case, sur le jeton Cadavre le cas échéant.



Jeton Bruit



Rappel plateau Infiltration

⚠ Placer un jeton Bruit sur un jeton Cadavre ne fait pas « disparaître » le jeton Cadavre qui compte toujours.

Le jeton ne disparaît pas à la fin d'un tour, mais uniquement lorsqu'un ennemi passe sur une case avec un jeton Bruit, celui-ci est alors immédiatement défaussé. Si 2 ennemis se déplacent vers le jeton, et que le premier ennemi l'atteint, défaussez le jeton bruit. Le second ennemi ne se déplacera pas.

SI UN HÉROS A 0 POINT DE VIE

En mode Infiltration, dès qu'un héros perd son dernier point de Vie, échangez sa figurine avec son jeton Initiative. Ce héros ne peut plus agir jusqu'à ce qu'il récupère au moins un point de Vie.



Il est alors considéré comme un jeton Cadavre et suit les mêmes règles (à part qu'il ne peut pas être placé dans une case de faille) pour les héros et les ennemis. Les héros peuvent notamment être sur la même case ou le déplacer.

Pour revenir en jeu, un autre héros adjacent peut dépenser ses 6 points d'Action pour que le héros récupère un point de Vie. Il les récupère si possible de sa zone de Dégâts, sinon de sa zone de Blessures. Replacez alors sa figurine sur la case.

Un héros à 0 point de Vie ne peut pas quitter une salle. Il doit être soigné par un autre héros encore présent pour revenir en jeu.

Si la sortie de la salle est forcée par la narration, le héros regagne un point de Vie et l'aventure continue.

SORTIE D'UN PLATEAU

En Infiltration, les héros peuvent quitter le plateau de tuiles sans éliminer tous les ennemis. Pour cela, il faut que tous les héros en jeu soient sortis.

▶ **Rendez-vous au** <3> *lorsque tous les héros auront quitté le plateau par cette sortie.*

Exemple d'indication dans un livret.

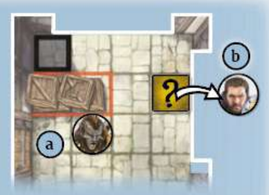
Vous ne pouvez pas quitter le Lieu avant d'avoir soigné un héros à 0 point de Vie.

⚠ Les héros peuvent sortir **s'il reste des ennemis en vie uniquement en mode Infiltration.** En mode Combat, il faut éliminer tous les ennemis avant de pouvoir quitter les lieux.

FAÇONS DE SORTIR

Il existe toujours une ou plusieurs sorties à une salle. Ce peut être via un des jetons Intérêt, qui est lié à un jeton Accès ou à une sortie cachée. Dans ce cas, il suffit de se rendre au numéro de chapitre du livret en cours.
Si ce dernier explique que le héros peut sortir, alors ce dernier peut faire le choix de sortir. Dans ce cas-là, sa figurine est placée à côté des tuiles et il ne participe plus aux tours de jeu. Il peut décider, au début d'un prochain tour, de revenir sur le plateau en posant sa figurine sur le jeton par lequel il était sorti. Seuls les héros peuvent sortir d'une salle.

Le Yoktal (b) a atteint une sortie grâce au jeton Intérêt. Il peut placer sa figurine hors du plateau et attendre.
L'Ancienne (a) doit aussi atteindre le jeton pour pouvoir sortir.



Ce peut aussi être grâce à différentes actions (tests, des ennemis particuliers neutralisés, des missions, etc.) qui auront leurs propres règles expliquées le cas échéant.

SALLE VIDE

Parfois tous les ennemis seront éliminés avant que tous les héros ne soient sortis.
Si vous éliminez le dernier ennemi de la salle, le héros dont c'est le tour en cours ne lancera pas de dé Infiltration à la fin de son tour (il n'y a plus personne pouvant le remarquer ou s'inquiéter).
Sans indication contraire (des cartes Scénario compte-tours (cf. Les cartes Scénario particulières, page 67), d'une consigne spécifique par exemple), vous pouvez continuer votre exploration des lieux sans utiliser vos déplacements ou les actions du plateau Infiltration.

S'il y a un ou plusieurs jetons Intérêt, vous pouvez choisir quel héros se place sur chaque jeton avant d'en consulter le numéro.

RANGER LE MATÉRIEL

Une fois sortis, sauf indication contraire, ou début d'un mode Combat, vous pouvez ranger le plateau de tuiles ainsi que les jetons (et éventuelles figurines) placés dessus.
Conservez le plateau Infiltration à portée et continuez à modifier la menace si c'est indiqué dans le livret. Lorsque vous créez un nouveau Lieu, continuez avec le plateau Infiltration tel quel.
Enfin, ne mélangez pas les cartes Action à la fin d'une salle et conservez la pioche en l'état. La prochaine fois que vous l'utiliserez, et pour n'importe quelle action, piochez la première carte de la pioche.

Il est possible de passer en mode Combat même si le groupe est en train de jouer dans un livret, et pas physiquement sur des tuiles. Cela veut dire que le prochain lieu visité se fera en Combat, et pas en Infiltration.

⚠ Sortir d'une pièce ou d'un Lieu ne veut pas dire sortir du mode Infiltration. Si l'Alerte n'a pas été déclenchée, continuez dans le même mode.



5. LE MODE COMBAT

En phase Exploration, quand vous n'êtes pas en Infiltration et qu'il y a au moins une figurine ennemie présente, vous êtes forcément en mode Combat.



Icône mode Combat

▶ 1. MISE EN PLACE

Il se peut que le plateau sur lequel vous allez jouer soit déjà prêt (avec une sortie d'Infiltration par exemple). Dans ce cas ne modifiez rien si ce n'est pas stipulé.

Après avoir mis en place le Lieu demandé pour la phase d'Exploration, prenez les éléments de jeux spécifiques au mode Combat.

Des consignes particulières dès l'arrivée en mode Combat peuvent exister. Référez-vous au livret en cours, au livret d'Exploration, ou encore à une carte Scénario, et mettez-les en place.

LES ÉLÉMENTS DE JEU

1. Prenez la règle d'Initiative (a) ainsi que tous les jetons Initiative (b) des personnages en jeu, héros comme ennemis.
2. Placez les cartes des ennemis rencontrés, bien en vue de tous les joueurs.
3. Formez une pioche avec les jetons Amélioration (c) faces cachées. Placez à portée les jetons Dégâts ennemis (d).

⚠ Les 4 jetons Amélioration vides doivent être écartés. Ils sont liés à une carte Sort spécifique (cf. Glossaire des icônes, page 70).



4. Enfin, placez les différents dés à 6 faces à portée de tous les joueurs.

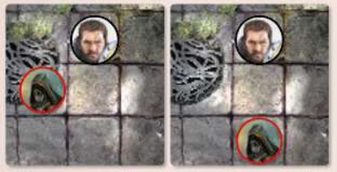


▶ 2. RÈGLES GÉNÉRALES DU MODE COMBAT

PERSONNAGE ENGAGÉ

En mode Combat un personnage (héros ou ennemi) est engagé si au moins un adversaire lui est adjacent.

Un personnage sans adversaire lui étant adjacent est dit « non engagé ».



Personnages engagés. Personnages non engagés.

Si deux personnages sont engagés, ils n'ont pas besoin de ligne de vue. La ligne de vue ne s'applique que s'ils sont à au moins une case d'écart.

DÉPLACEMENT PERDU



Lorsqu'un héros devient engagé, il perd son déplacement gratuit pour le tour en cours. Perdre son déplacement gratuit ne veut pas dire que le héros ne peut plus se déplacer, il peut toujours dépenser des points d'Action pour effectuer des déplacements supplémentaires.
Les ennemis sont aussi concernés par cette règle de perte de déplacement.

SORTIE DU PLATEAU

S'il n'y a pas d'indication contraire, par une carte Scénario ou une consigne de livret, les héros pourront quitter les lieux du combat uniquement lorsque tous les ennemis auront été éliminés.

UN HÉROS HORS DU PLATEAU AU DÉBUT DU COMBAT

Lorsque les héros passent en mode Combat, si un ou plusieurs d'entre eux sont hors du plateau à ce moment, ils réintègrent le jeu. Chacun se replace sur la dernière case occupée ou, si celle-ci n'est pas disponible, sur la case libre la plus proche.
Si le mode Combat est déclenché par une Alerte, les héros qui reviennent de cette façon conservent leur Initiative pour le premier tour (donc ne commencent pas à 0).



1. L'Ancienne (a) vient d'entrer dans la distance de vision d'un ennemi. L'Alerte est déclenchée. Les héros passent du mode Infiltration au mode Combat. À ce moment, le Yoktal est hors du plateau (b).



2. Au premier tour de Combat, l'Ancienne commence à 0 en Initiative (c). Le Yoktal revient sur le plateau (sur la case du jeton Intérêt) avec son Initiative intacte (d) (ici de 4).

▶ 3. LES PHASES DE JEU EN MODE COMBAT

En mode Combat, les héros utilisent leurs Armes, Armures et Talents pour affronter les ennemis, qui eux, agissent selon les caractéristiques indiquées sur leurs cartes. Dans ce mode, héros et ennemis agissent à tour de rôle, en fonction de leur Initiative : plus l'Initiative est élevée, plus tôt le personnage agira. Leur puissance offensive et défensive est déterminée par des dés d'attaque et de défense qui sont mis en opposition lors des confrontations.

Les tours se succèdent en respectant toujours les 3 mêmes phases :

1. **La phase d'Initiative**
2. **La phase d'amélioration des ennemis**
3. **La phase d'action**

I. LA PHASE D'INITIATIVE

Avant de commencer cette phase, tous les héros récupèrent leur 6 points d'Action.

LE NIVEAU D'INITIATIVE

Chaque héros et chaque ennemi possède un niveau d'Initiative qui détermine l'ordre dans lequel il agira durant le mode Combat. Un personnage avec une Initiative élevée agira plus tôt que les autres. En cas d'égalité, les joueurs décident de l'ordre du tour des personnages concernés.
Pour les héros, le niveau d'Initiative est indiqué par la jauge présente sur leur plateau Héros, tandis que pour les ennemis, il est spécifié sur leur carte Ennemi.

Le héros a 4 d'Initiative.





L'ennemi a 5 d'Initiative.

Au début de chaque tour, tous les personnages placent leur jeton Initiative sur la règle d'Initiative. Ainsi, les joueurs savent dans quel ordre, pour l'instant, le tour de combat va se dérouler.





Dans cette situation, l'Ancienne avec 10 d'Initiative (1) joue en premier.

Puis c'est au tour des ennemis avec 6 d'Initiative (2), avant de passer au tour du Yoktal avec 5 d'Initiative (3).

AUGMENTATION TEMPORAIRE

Pendant cette phase chaque héros a l'opportunité d'augmenter pour ce tour, et temporairement, son niveau d'Initiative. Pour cela, le héros doit dépenser des points d'Action en se référant à son plateau Héros. Chacun étant unique, les coûts et bénéfices peuvent être différents.



Le héros dépense un point d'Action et augmente son Initiative de 1.





Il déplace son jeton Initiative sur l'échelon supérieur. Il est à égalité avec l'ennemi. Il pourra donc commencer à jouer (à égalité, il choisit).

⚠ Ne déplacez pas votre cube Initiative sur le plateau, car c'est un changement temporaire.

Note : au début de la prochaine phase d'Initiative, le héros reviendra à son niveau normal d'Initiative (celui indiqué sur son plateau Héros).

INITIATIVE ANNULÉE OU MODIFIÉE EN DÉBUT DE TOUR

Il est possible que l'Initiative des héros soit entravée avant ou pendant leur tour de jeu.

Plusieurs cas de figure se présentent :



· Si les héros ont déclenché l'Alerte et sont donc sortis du mode Infiltration, ils sont à 0 d'Initiative, leur jeton Initiative est immédiatement (et seulement au premier tour) placé sur le 0 de la règle d'Initiative.





· Les héros peuvent subir des effets qui annulent leur Initiative. Le cas échéant cet effet ne sera pris en compte qu'au tour suivant. Le héros retourne son cube Initiative sur l'autre face. Ainsi, au début du prochain tour le héros se souviendra de ce détail et placera son jeton Initiative sur le 0 de la règle, puis retournera le cube une nouvelle fois.

Astuce : malgré ces obstacles, il reste possible d'augmenter temporairement son Initiative en utilisant des points d'Action durant cette phase.

Une fois que chaque héros a fait son choix, la phase suivante commence.

2. LA PHASE D'AMÉLIORATION DES ENNEMIS

PLACEMENT DU JETON AMÉLIORATION



Pour chaque type d'ennemi présent (et représenté par sa carte Ennemi), piochez un jeton Amélioration au hasard dans la pioche et placez-le face visible sur la carte Ennemi. Ces jetons vont améliorer pour ce tour de jeu tous les ennemis (toutes les figurines) de ce type.

Il y a différents types d'améliorations possibles. Ce peut être des dés supplémentaires pour l'attaque (a) ou la défense (b), des caractéristiques en plus (c) (comme des déplacements ou de l'Initiative) ou bien les actions spéciales des ennemis (d) (cf. focus suite).



Exemples de faces possibles

⚠ Certains ennemis peuvent avoir plusieurs jetons Amélioration pour un tour. Si tel est le cas, cela sera spécifié sur leur carte Ennemi.



Exemple : pour ce tour un jeton Amélioration a été pioché au hasard. Il augmente l'Initiative de 1 et les déplacements de 2.

Le jeton Initiative de l'ennemi est déplacé vers l'échelon supérieur.

Il sera le premier à jouer.



Répétez cette action pour chaque carte Ennemi, en tenant compte des changements éventuels. Une fois que tous les ennemis ont reçu leur jeton, passez à la phase suivante.

Le jeton sera de nouveau mélangé à la pioche pour le début du prochain tour.

⚠ Les héros ne peuvent pas changer leur Initiative pendant cette phase, et ce jusqu'au prochain tour. Pensez-y pendant la phase d'Initiative !

FOCUS : ACTION SPÉCIALE DES ENNEMIS

Lorsque ce jeton est dévoilé, il active l'action spéciale de la carte Ennemi à laquelle il est associé. Sans cela, ne tenez pas compte de cette icône pour cet ennemi.
Cette action spéciale peut modifier la configuration de l'ennemi pendant cette phase (comme ajouter un jeton Amélioration qui sera à prendre en compte).



Exemple :
Ici, et pour ce tour, cette action spéciale est activée. En attaque cet ennemi aura un dé rouge supplémentaire.

3. LA PHASE D'ACTION

Dans l'ordre décroissant d'Initiative (de la plus haute à la plus basse sur la règle d'Initiative), chaque personnage effectue toutes ses actions, avant que l'on passe au personnage suivant.

En cas d'égalité d'Initiative, ce sont toujours les joueurs qui décident. Quand un type d'ennemi agit, tous les ennemis de ce type agissent les uns après les autres dans l'ordre souhaité par les joueurs.

Chaque Héros peut effectuer plusieurs types d'action, dans l'ordre souhaité ou possible :

- **Se déplacer**
- **Attaquer à distance ou au corps-à-corps**
- **Utiliser un sort**
- **Interactions**

Les ennemis suivent un comportement qui sera expliqué par la suite.

▶ 4. FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL DE L'ATTAQUE ET DE LA DÉFENSE

LES DÉS

DIFFÉRENTES FACES ET EFFETS

Durant cette phase, les personnages lancent différents dés à six faces pour représenter leurs attaques et défenses. Les dés d'attaque sont lancés avant ceux de défense.



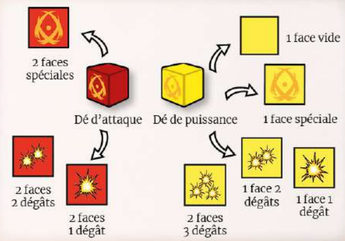
Tous les dés possèdent des faces spéciales qui peuvent être activées si les conditions le permettent. Sinon, elles sont sans effets et considérées comme vides. Tous les dés ont aussi des faces vides sans effet.



⚠ Le nombre de dés d'une même couleur lancés par un héros n'est jamais supérieur à 3.

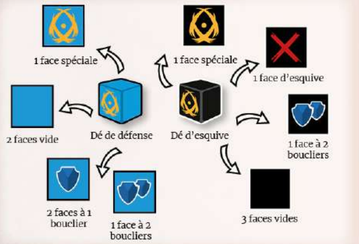
Les dés d'attaque rouge et de puissance jaunes vont servir lorsqu'un personnage lance une attaque sur un autre.

Ils présentent des faces dégâts avec un ou plusieurs dégâts, des faces vides qui n'ont aucun effet et des faces spéciales.





Exemple : sur cette carte Arme, la face spéciale d'un dé jaune donne un dégât supplémentaire.



Les dés de défense bleus et d'esquive noirs vont servir lorsqu'un personnage subit une attaque.

Ils présentent des faces bouclier avec un ou plusieurs boucliers, des faces vides, qui correspondent à un échec (sans effet) ainsi que des faces spéciales.



Exemple : sur cette carte Arme, la face spéciale d'un dé bleu donne 2 boucliers supplémentaires.

Le dé noir possède une face d'esquive. Ce résultat annule l'intégralité de l'attaque et de ses effets contre ce défenseur.

Au résultat des dés (en attaque ou en défense) s'ajoutent les effets de certains éléments (Équipement, Talent, jeton Aura utilisé, etc.) ou des situations de jeu (tel que le surnombre, page 55).

Les cartes Ennemi peuvent également avoir des effets supplémentaires (dommages, défenses etc.) à ajouter au cours du combat (cf. Consignes spéciales, page 60).

LES DOMMAGES

En plus des Dégâts, il est possible pour les héros de subir des Blessures et des Chocs. L'ensemble s'appelle les « dommages ».

Les ennemis ne subissent que des dégâts.

DÉROULEMENT D'UNE SÉQUENCE D'ATTAQUE

1. **L'attaquant** sélectionne son attaque et prend les dés correspondants.

2. **Le défenseur** (le personnage qui subit l'attaque) sélectionne sa défense.

3. **Les dés d'attaque sont lancés**. On applique tous les effets annulant le lancer d'un ou plusieurs dés de défense (cf. Perte et annulation, page 60), puis **on lance les éventuels dés de défense** non annulés. Enfin, on compare les résultats.

RÉSULTAT

Chaque bouclier annule un dommage, au choix des joueurs si plusieurs types de dommage sont subis (Dégâts, Blessures ou Chocs).

On applique le résultat final :

Si le défenseur a obtenu au moins une face d'esquive, **l'intégralité de l'attaque est annulée** et aucun dommage ni effet n'est appliqué à ce défenseur. Le défenseur pourra, quant à lui, déclencher ses effets, tels que la contre-attaque par exemple (cf. Les bonus, page 63).

Si le défenseur n'a pas obtenu de face d'esquive :

Option 1 : il y a **strictement plus** de boucliers que de dommages annulés, l'intégralité de l'attaque est annulée et le défenseur ne subit aucun autre effet de l'attaque. Le défenseur peut déclencher ses éventuels effets.



Option 2 : si **tous les dommages et tous les boucliers sont annulés**, alors seuls les effets restants de l'attaque, tels que repousser ou perte d'Initiative, ainsi que ceux de la défense, comme la contre-attaque, sont appliqués.



Option 3 : s'il **reste au moins un dommage non contré** par un bouclier, le défenseur subit les dommages non défendus, perdant ainsi des points de Vie équivalents. Les autres effets d'attaque et de défense s'appliquent également.



⚠ Les dommages à prendre en compte ne sont pas uniquement présents sur les faces de dés et ne sont pas seulement des Dégâts. Il faut ajouter les dommages provenant des éventuels équipements et Talents des héros, des cartes Ennemi et des jetons Amélioration. Il faut ajouter, le cas échéant, les dégâts liés au surnombre (cf. Surnombre, page 55).

Un héros défenseur possédant une armure pouvant être détruite peut l'utiliser à ce moment-là en la défaussant. Il applique ses effets pour augmenter sa défense, ou annuler une attaque (cf. Effet supplémentaire de l'Armure, page 57).

▶ 5. APPLIQUER LES DOMMAGES ET SE SOIGNER

Quand un personnage subit des dommages lors d'une attaque, il perd des points de Vie.

POUR LES ENNEMIS

Les ennemis ont un nombre de points de Vie défini par leur carte Ennemi. Quand une figurine ennemie perd son dernier point de Vie, retirez-la de la zone de jeu. Elle est considérée comme vaincue.



Ce type d'ennemi possède 8 points de Vie.

Si la figurine n'a pas été vaincue, placez les jetons Dégât à côté d'elle pour indiquer la quantité de Dégâts qu'elle a déjà subie.



Cet ennemi a subi 4 Dégâts.

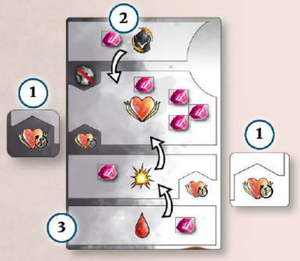
POUR LES HÉROS

Les héros disposent d'un certain nombre de points de Vie de base donnés par leurs cartes Peuple. En montant de niveau il est possible d'en acquérir d'autres. De plus certains équipements en fournissent (des Artefacts par exemple).



Les points de Vie sont représentés par des cristaux qui se placent dans la zone de points de Vie. Lorsqu'un héros subit un dommage (Dégât, Blessure ou Choc), il déplace 1 cristal de la zone de points de Vie vers la zone du dommage correspondant.

SOIGNER LES HÉROS



Pour regagner des points de Vie (replacer les cristaux dans la zone de points de Vie) les héros ont plusieurs options :

1 Récupérer un point de Vie est possible en obtenant un effet de soin.
Un effet de soin permet de déplacer un cristal de la zone de Blessure à la zone de Dégât ; ou de la zone de Dégât à la zone de points de Vie.
La manière la plus courante pour un héros d'obtenir des soins est d'utiliser une potion en la défaussant depuis son sac à dos.



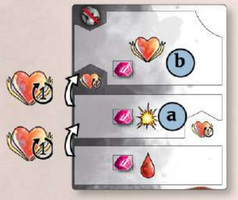
Valeurs des Potions.

Rappel : il est possible de défausser des Potions vertes pour réactiver des jetons Aura.



2 Les Chocs ne se récupèrent pas en utilisant des effets de soin. Ils se récupèrent en intégralité pour tous les héros lorsqu'ils ne sont plus en mode Combat (la majorité du temps lorsque tous les ennemis d'une salle sont éliminés).
Un héros à 0 point de Vie qui n'a subi que des Chocs ne peut pas être soigné par un autre héros.



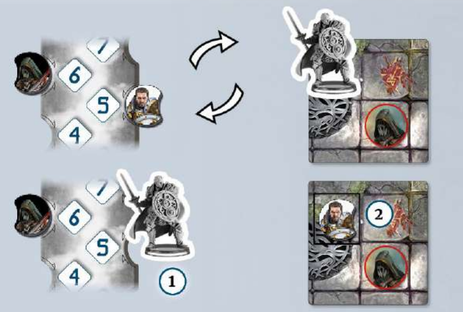


3 Une Blessure redevient un point de Vie en obtenant 2 effets de soin. Elle se transforme en Dégât avec le premier soin (a) puis en point de Vie avec le second (b).



HÉROS INCONSCIENT (0 POINT DE VIE)

Dès qu'un héros perd son dernier point de Vie, échangez sa figurine avec son jeton Initiative (pris sur la règle d'Initiative). Ce héros ne peut plus agir jusqu'à ce qu'il récupère au moins un point de Vie.



Exemple : le héros perd son dernier point de Vie. Sa figurine échange sa place avec son jeton Initiative sur la règle d'Initiative (1), et le jeton prend la place de la figurine sur le plateau (2).

Les autres figurines peuvent passer par sa case, et peuvent s'arrêter dessus. Il ne représente aucun bonus ou malus pour le surnombre ou les lignes de vue.
Un héros à 0 point de Vie est toujours en jeu et compte toujours dans le groupe pour l'arrivée de nouveaux ennemis ou pour un test de compétence. Dans ce dernier cas, il n'obtiendra ni bonus ni malus lié au résultat du test.

SOIGNER UN HÉROS INCONSCIENT

Un héros qui a 0 point de Vie ne peut pas se soigner lui-même. Il est uniquement possible pour un autre héros placé sur sa case ou adjacent d'utiliser gratuitement pendant son tour une ou plusieurs Potions de soin, les siennes ou celles du héros à terre, et d'en appliquer sur ce dernier les effets.

Pour ce faire, le héros peut effectuer un échange avec le héros inconscient, afin de récupérer les Potions (cf. Échanges entre héros, page 69). C'est au héros encore conscient de dépenser le point d'Action nécessaire à l'échange. Ainsi, il peut prendre les Potions dans le Sac à dos du joueur inconscient pour lui administrer.

Astuce : l'échange peut concerner autre chose que des Potions, si le héros inconscient possède un Objet qui peut être utile, l'autre héros peut le prendre.

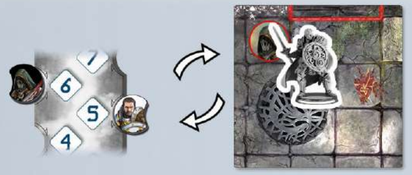
Si aucun héros n'a de Potion, ou qu'ils ne préfèrent pas les utiliser sur le héros inconscient, celui-ci ne reviendra pas en jeu avant la fin du combat.

REVENIR EN JEU

Lorsqu'un héros est soigné, n'échangez pas directement sa figurine et son jeton Initiative. Ce héros revient en jeu au prochain moment où il est prévu qu'il joue, en fonction de son Initiative. Il se place sur la même case ou la case la plus proche si celle-ci est occupée.



Exemple : le héros a été soigné par son allié et peut revenir en jeu à son prochain moment de jeu. Le tour se termine et un nouveau commence. Le héros n'est toujours pas en jeu. L'ennemi a une plus haute Initiative (1), il joue avant le héros et fait ses actions (2). Le héros inconscient n'a aucune incidence sur les actions de l'ennemi.



Suite de l'exemple : ensuite, l'ordre d'Initiative atteint le tour du héros, celui-ci réintègre la partie. Il échange alors sa figurine avec son jeton Initiative sur le plateau et commence son tour de jeu de manière classique.

Si le tour du héros souhaitant revenir est passé (selon son niveau d'Initiative), il attendra le prochain tour de combat pour revenir. Si, au contraire, son niveau d'Initiative est inférieur au niveau de jeu en cours, il reviendra alors à ce tour, au moment où son niveau d'Initiative est joué.

Le héros qui revient en combat après avoir été inconscient regagne tous ses points d'Action.

LES CHOCS POUR LES HÉROS INCONSCIENTS

Lorsqu'un héros inconscient est soigné et revient en jeu lors d'une phase de combat, tous ses points de Choc se transforment en points de Vie.



▶ 6. L'ATTAQUE

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

Une carte Arme ne possédant pas l'icône est une arme de corps-à-corps qu'un héros peut utiliser uniquement sur un ennemi adjacent.

Une carte Ennemi sans icône ou indique que les ennemis correspondants attaquent au corps-à-corps.

RÈGLE SPÉCIALE DE COMBAT AU CORPS-À-CORPS

Le Surnombre :
Un personnage inflige 1 Dégât supplémentaire au résultat de son attaque par allié adjacent à sa cible.



Exemple :
Ici le Yoktal est adjacent à l'ennemi. L'Ancienne est aussi engagée et l'attaque.
Elle inflige 1 Dégât supplémentaire grâce à la position du Yoktal.

ATTAQUE À DISTANCE

Une carte Arme possédant l'icône est une Arme à distance qu'un héros peut utiliser pour attaquer un ennemi si la ligne de vue est valide.

Un ennemi possédant l'icône ou sur sa carte Ennemi peut attaquer un héros si la ligne de vue est valide.
De manière générale, les attaques à distance ont une portée illimitée - à moins que l'icône ne précise un nombre limité de cases.

Ici, la portée de l'attaque de cet ennemi est de 4 cases.



Ces attaques à distance n'ont pas la notion de projectiles à utiliser. Ainsi, et tant que les personnages le peuvent, leur usage est illimité.

LA LIGNE DE VUE

Un **adversaire adjacent** à l'attaquant offre toujours une **ligne de vue valide**.

À plus d'une case de distance, la ligne de vue doit être **vérifiée** :

- Si l'attaquant est sur la **même colonne ou même ligne que sa cible** : la ligne de vue se trace à partir du centre de case de l'attaquant jusqu'au centre de case du défenseur.

- Si l'attaquant est **en diagonale par rapport à sa cible** : la ligne de vue se trace du coin de case le plus proche de l'attaquant au coin de case le plus proche de la cible.

PUIS :
- Une ligne de vue qui **ne touche aucun obstacle** est valide.

- Une ligne de vue qui **touche ou traverse un ou plusieurs obstacles gênants** (pointillés jaunes) est valide.

- Une ligne de vue qui **touche ou traverse un ou plusieurs alliés** de l'attaquant, est valide.

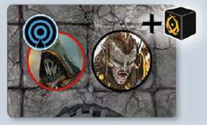
- Une ligne de vue qui **touche ou traverse un obstacle bloquant** (ligne rouge ou mur/porte) **n'est pas valide**. L'attaque à distance est impossible.

MALUS D'ATTAQUE À DISTANCE

Quel que soit le nombre de malus, le défenseur ne peut bénéficier que d'un seul dé noir supplémentaire.

Lors d'une attaque à distance avec une ligne de vue valide, l'attaquant subit un malus si au moins l'un des 4 cas suivants se présente :

1· L'attaquant est adjacent à sa cible.



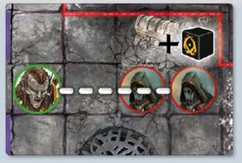
Exemple :
ici, l'ennemi utilise une attaque à distance contre une cible adjacente. L'Ancienne bénéficie d'un dé d'esquive supplémentaire pour se défendre.

2· Si la cible est adjacente à au moins un allié de l'attaquant.



Exemple :
Ici l'Ancienne fait une attaque à distance sur l'ennemi. Le Yoktal étant adjacent, l'ennemi bénéficie d'un dé d'esquive supplémentaire.

3· Si la ligne de vue traverse (et non touche) au moins un autre adversaire.



Exemple :
Ici l'Ancienne fait une attaque à distance sur l'ennemi le plus loin d'elle. Un autre ennemi est sur la trajectoire. L'ennemi défendant bénéficie d'un dé d'esquive supplémentaire.

4. Si la ligne de vue touche ou traverse au moins un obstacle gênant.



Exemple :
Ici l'ennemi peut attaquer à distance les deux héros. Chacun aura un dé d'esquive en plus dans sa défense.
S'ils ont des Armes à distance, les héros peuvent aussi attaquer l'ennemi, lequel bénéficierait également d'un dé d'esquive en plus.

▶ 7. LE MODE COMBAT CÔTÉ HÉROS

Les héros vont utiliser leurs cartes Arme pour se battre contre les ennemis et les associer avec les effets de leurs équipements (Armures et Talents) et avec les potentiels effets de leurs jetons Aura.

Ils se déplaceront également et interagiront avec les éléments des tuiles où se déroule le jeu. Des évènements spécifiques peuvent survenir pendant le combat. Si un héros se déplace sur un jeton Intérêt, il doit le résoudre immédiatement.

DÉPLACEMENT DES HÉROS

Les héros se déplacent en utilisant leurs déplacements gratuits et en ajoutant éventuellement des déplacements supplémentaires grâce à leurs points d'Action.

Rappel : le déplacement gratuit n'est pas sécable. S'il n'est pas utilisé en entier l'excédent est perdu.

Un héros engagé (soit au début de son tour, soit au cours de son déplacement) perd son déplacement gratuit ou ce qu'il en reste pour ce tour. En revanche, il peut toujours utiliser des points d'Action pour se déplacer et se désengager de son ennemi en s'écartant de lui.

MANIEMENT DES ARMES

Il existe deux sortes d'attaques qui sont dépendantes de l'Arme équipée du héros.

- Une **Arme à Distance** permet d'attaquer à distance, elle est symbolisée par cette icône : .
- Une **Arme au corps-à-corps** permet d'attaquer un ennemi engagé adjacent (toutes les Armes qui ne sont pas à distance sont considérées de corps-à-corps).

UTILISER SON ARME :

Le héros peut utiliser les différentes lignes de Combat de son Arme. Pour cela, il devra dépenser des points d'Action pour attaquer ses adversaires.

Rappel : pour utiliser une ligne de son Arme, il faut avoir les prérequis demandés par la ligne (cf. Les Armes, page 13).

⚠ Le héros doit planifier son attaque dans son intégralité et dépenser ses points d'Action (ainsi que d'éventuels jetons Aura) avant de lancer les dés. Il ne peut pas ajouter d'éléments ou revenir sur sa décision par la suite.

L'ATTAQUE

Pour utiliser son Arme, le héros doit se trouver adjacent à l'ennemi qu'il souhaite attaquer (sauf Arme à distance, voir plus loin).

Le héros choisit son attaque parmi les lignes d'attaque possibles de son Arme. Chaque ligne lui indique la marche à suivre pour son attaque. La première ligne est l'attaque de base, celle qui est toujours réalisée. Si les autres lignes sont possibles (si les prérequis sont validés), le héros peut ajouter les autres lignes. Pour cela il n'a qu'à dépenser les points d'Action demandés.



Zone des lignes d'attaque

EFFET PASSIF

La ligne grise correspond à l'effet passif de chaque Arme. Le héros peut l'appliquer à chaque attaque et défense.



Pour cette attaque (la 1e ligne rouge de la carte Arme), le héros lance 2 dés jaunes. Il obtient ce résultat.

L'effet passif de la carte Arme active la face spéciale des dés jaunes.
Le résultat de cette attaque est donc de 3 Dégâts.

ATTAQUE DE BASE

La première ligne rouge de chaque arme représente l'attaque de base de cette arme. Il faut dépenser le nombre de points Action demandé pour bénéficier de l'attaque. Chaque ligne d'attaque précise les éventuels effets et les dés que lancera le héros contre son adversaire.



Pour la première ligne, le héros jouera avec 2 dés jaunes en dépensant 4 points d'Action.

AMÉLIORER L'ATTAQUE VIA LE MANIEMENT

Les lignes rouges suivantes dépendent du maniement de l'Arme par le héros. Elles peuvent avoir un prérequis que le héros doit remplir.



Le héros possède le prérequis de la 2e ligne (2 en Dextérité). Il peut donc utiliser cette ligne.

S'il avait 4 en Physique (3e ligne), il pourrait également l'utiliser.

Pour utiliser le maniement de son Arme le héros doit dépenser les points d'Action demandés. Les effets de ces lignes sont ajoutés à l'attaque de base et à l'effet passif. Les effets se cumulent les uns aux autres. La dernière ligne de maniement (si le héros dispose du prérequis) peut être utilisée indépendamment de la ligne de maniement précédente en payant le nombre de points d'Action indiqué. Il doit tout de même avoir les prérequis de la 2e ligne pour utiliser la 3e.
Le héros peut également utiliser les 3 lignes d'attaque en payant tous les coûts associés.



Le héros décide d'utiliser ces deux lignes pour son attaque. Il possède le prérequis (2 en Dextérité) de la 2e ligne. Il dépense 5 points d'Action.

Pour cette attaque, le héros lance 3 dés jaunes. Il obtient ce résultat :



Puisque la face spéciale est activée dans la ligne d'effet passif, le résultat final est de 2 Dégâts.

Astuce : une attaque peut être améliorée en utilisant un point d'Aura. Le héros choisit alors l'effet indiqué dans sa zone d'Aura.

SPÉCIFICITÉS DES ARMES À DISTANCE

Le fonctionnement est le même qu'une Arme au corps-à-corps, excepté que le héros doit bénéficier d'une ligne de vue sur sa cible. Si celle-ci est valide, l'attaque peut se faire de n'importe où.

Les obstacles bloquants empêchent la ligne de vue et les obstacles gênants ne les empêchent pas mais octroient un bonus pour le défenseur.



Les armes à distance ont l'icône distance dans leur ligne d'effet passif.

FOCUS : FLÈCHES SPÉCIALES

Des Flèches spéciales peuvent être fabriquées par les héros ou bien être gagnées au cours de leurs aventures, et sont rangées dans le Sac à dos. Elles peuvent être défaussées lors d'une attaque pour gagner le bonus associé. Comme le reste de l'attaque, le choix de l'utiliser est fait avant de lancer les dés. Le héros ne peut pas choisir d'ajouter une Flèche spéciale après son lancer de dé. Une seule Flèche maximum est défaussée par attaque.



Défausser une Flèche verte permet d'annuler le lancer d'un dé d'esquive du défenseur.



Défausser une Flèche rouge permet de réduire le coût de l'attaque entière de 1 point d'Action.



Défausser une Flèche jaune permet d'ajouter un dé de puissance à son attaque de base.

⚠ Seuls les héros avec une Arme à Distance équipée, et possédant ces cubes dans leurs Sacs à dos peuvent utiliser leurs Flèches spéciales.

Les effets des Flèches spéciales sont limités à une seule attaque. Si le héros souhaite avoir un effet pour la prochaine, il devra utiliser une autre Flèche.

LANCER PLUSIEURS ATTAQUES DANS UN MÊME TOUR

S'il lui reste suffisamment de points d'Action, après que son attaque ait été résolue, un héros peut lancer une autre attaque.

Note : il est parfois préférable de garder quelques points d'Action pour se défendre plutôt que de lancer une seconde attaque.

LA DÉFENSE CÔTÉ HÉROS

Lorsqu'il est attaqué par un ennemi, le héros va utiliser la partie défense de sa carte Arme, et y associer les éléments de sa potentielle carte Armure, s'il en a une équipée.

ZONE DE DÉFENSE



Zone des lignes de défense

Comme pour l'attaque, le héros va dépenser des points d'Action pour chaque ligne de sa défense qu'il souhaite (et peut) activer en fonction des prérequis de maniement de l'Arme qu'il remplit.

Ces lignes sont également cumulables. Sur le même principe, il est possible d'activer des faces spéciales. Le héros peut se défendre contre chaque attaque qu'il subit pendant son tour. Il devra payer l'éventuel coût en point d'Action pour chaque défense effectuée.

Exemple : Pour se défendre, le héros utilise la première ligne de sa carte Arme (1) (qui ne lui coûte rien).
Il peut activer la 2e ligne car il possède les prérequis (2), mais pas la 3e car il n'a pas 4 en Physique (3).
Il n'a pas de points d'Action à dépenser pour cette défense. Si la face révélée est une face spéciale, ce dé vaudra 2 .



ARMURE

En plus de la défense de base indiquée sur la carte Arme, un héros bénéficie du bonus indiqué sur sa carte Armure équipée. Ce bonus est toujours actif et gratuit.



La défense de base de ce héros est d'un dé de défense grâce à la carte Arme, et un dé supplémentaire grâce à la carte Armure.

EFFET SUPPLÉMENTAIRE DE L'ARMURE

Certaines Armures ont un effet de défausse qui permet de détruire l'Armure pour générer un effet de défense puissant. Ce choix peut être fait après avoir lancé tous les dés et avoir vu le résultat. L'Armure défaussée est remise dans la pioche d'Objets correspondante.



Défausser cette Armure en combat équivaut à une face Esquive pour le héros qui la défausse.



Dans certains cas, si un héros perd son dernier point de Vie, il doit défausser son Armure, désormais détruite, sans appliquer les éventuels effets de défausse.

Une carte Armure est défaussée uniquement si le héros tombe à 0 PV à la suite d'une attaque reçue lors d'un combat (si cet effet est indiqué sur la carte). Les autres types de dégâts (poison, pièges, effets narratifs, etc.) n'entraînent pas la perte de l'Armure.

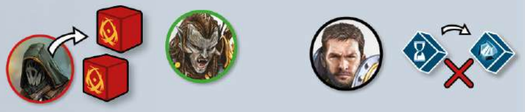
⚠ Cet effet ne s'applique qu'en mode Combat. Le héros conserve son Armure en mode Infiltration.

MISE EN ATTENTE EN MODE COMBAT

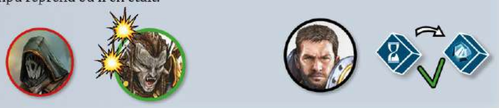
Un héros peut se mettre en attente durant le mode Combat pendant la phase d'action. Le fonctionnement est exactement le même qu'en mode Infiltration, il doit dépenser les points d'Action demandés et le déplacement gratuit est perdu.

Un héros en attente peut reprendre la main gratuitement. Dans ce cas, il retourne son cube sur la face Action et joue son tour. Il peut interrompre le tour d'un allié ou d'un ennemi à tout moment avant ou après une action, au milieu d'un déplacement – mais jamais lorsqu'un combat entre 2 personnages est en cours. Dès que les premiers dés d'attaque sont lancés le combat commence.

Exemple : Un ennemi déclenche un combat contre l'Ancienne et lance ses dés. L'attaque a donc commencé et ne peut être interrompue. Le Yoktal en attente ne peut pas reprendre son tour avant que le résultat de l'attaque soit appliqué.



Une fois l'entièreté de l'attaque et de la défense résolue ; le Yoktal peut sortir d'attente et réaliser des actions.
Le tour du héros ou de l'ennemi interrompu est mis en suspens. Une fois que le héros ayant interrompu termine son action (ou se remet en attente), le tour de celui qui a été interrompu reprend où il en était.



INTERROMPRE UN DÉPLACEMENT

Si un ennemi se déplace vers le héros le plus proche, et que ce dernier a changé de place (en reprenant son tour après une mise en attente) et n'est plus le héros le plus proche, l'ennemi change de direction vers le nouveau héros le plus proche.

⚠ Lorsqu'un héros en attente reprend son tour lors du déplacement d'un ennemi qui arrive au contact avec lui et que ce héros décide de s'éloigner, l'ennemi n'est pas considéré comme engagé, il peut donc continuer son déplacement s'il lui en reste.



Exemple : le Yoktal (1) est en attente. C'est au tour de l'ennemi (2) de jouer, il se déplace (a) vers le héros le plus proche de lui, le Yoktal. Il possède un déplacement de 4 au maximum de sa capacité et arrive adjacent au héros (b). Pour sa prochaine action l'ennemi peut attaquer le héros.

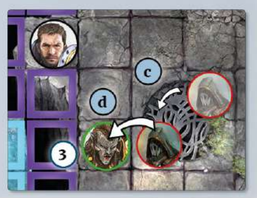
Suite de l'exemple :

Le Yoktal (1) décide de sortir d'attente pour éviter l'attaque. Il dépense 2 points d'Action pour 2 déplacements et s'éloigne. Il arrête son tour et celui de l'ennemi reprend.



Puisqu'il n'avait pas encore attaqué, **c'est l'action de déplacement qui a été interrompue**, l'ennemi peut donc continuer de se déplacer.

La cible de l'ennemi s'étant éloignée, il va reporter son attention vers l'Ancienne (3), qui maintenant est la plus proche. Il lui reste un déplacement (c). Puis il attaque (d).



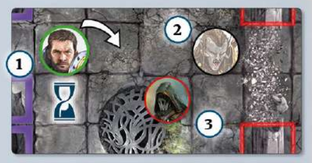
Astuce : se mettre en attente lors du mode Combat peut permettre, en reprenant la main, de « fuir » un ennemi, d'attendre qu'il se rapproche avant d'agir, ou bien d'intervenir de quelque façon que ce soit.

Si le héros a interrompu un autre héros, ce dernier reprend son déplacement, mais peut choisir de modifier la fin à sa guise.

REPRENDRE LA MAIN POUR ATTAQUER

Si un héros en attente reprend la main pour attaquer un ennemi, mais qu'il ne le tue pas pendant son attaque, l'ennemi reprend son action en cours.

Le Yoktal (1) est en attente. C'est au tour de l'Ancienne (2) de jouer et elle s'apprête à attaquer l'ennemi (3).
Le Yoktal (1) sort d'attente en coupant l'action de l'Ancienne et se déplace avant d'attaquer l'ennemi.



Pour son attaque le Yoktal bénéficie du bonus de surnombre grâce à l'Ancienne qui est aussi adjacente à l'ennemi.
Ainsi, l'ennemi subit un Dégât supplémentaire (4) lors de cette attaque.



Le Yoktal inflige 2 Dégâts (5) à l'ennemi (plus celui du surnombre). Ce n'est pas suffisant pour le tuer, mais ça facilite la tâche pour l'Ancienne. Son tour reprend et elle attaque l'ennemi (6).

Elle bénéficie aussi du bonus de surnombre grâce au héros adjacent.



▶ 8. LE MODE COMBAT CÔTÉ ENNEMI

Les ennemis utilisent leur carte qui contient toutes leurs caractéristiques. Comme les héros, ils « lancent » (par le biais des joueurs) des dés en attaque et en défense et appliquent les éventuels effets de leur jeton Amélioration et des différents malus.

FOCUS : PRÉSENTATION DES CARTES ENNEMI

PRÉSENTATION

Ces cartes sont utilisées dès la mise en place d'un plateau de tuiles. Elles présentent toutes les spécificités d'un type d'ennemi. Son attaque, sa défense, mais aussi ses caractéristiques.



(1) **Blason de l'ennemi** (référence du tableau de déploiement).

(2) **Consigne d'Infiltration.** Ces effets ne s'appliquent qu'en Infiltration.

(3) **Ligne d'attaque de l'ennemi.** Certains ennemis ont plusieurs lignes d'attaque.

(4) **Ligne de défense de l'ennemi.**

(5) **Tableau de caractéristiques de l'ennemi**, son Initiative (a), ses déplacements (b) et ses points de Vie (c).

CONSIGNES SPÉCIALES

Fond rouge = attaque



Fond bleu = défense

(6) Chaque ennemi peut posséder des consignes spéciales. Elles concernent souvent les faces spéciales des dés qu'ils vont jouer. Ces consignes peuvent se référer à l'attaque ou à la défense.

Certaines consignes ont un fond blanc, cela indique que c'est un effet qui peut toujours être actif, indépendamment de l'attaque ou de la défense.

(7) Action spéciale des jetons Amélioration
L'effet dans ce cadre est déclenché par chaque jeton « Action Spéciale » placé sur la carte ennemi.

Rappel : certains ennemis peuvent recevoir plusieurs jetons par tour.

COMPORTEMENT ENNEMI

Les ennemis ne sont pas libres de choisir leurs actions. Ils suivent un protocole. Leur objectif principal est toujours l'attaque, mais ils doivent suivre les règles suivantes pour y parvenir.



ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

FOCUS : VARIANTE SUR L'ATTAQUE ENGAGÉE

Certains ennemis possèdent cette icône à côté de leur caractéristique de déplacement. Pour ces ennemis la règle change.
Ces ennemis s'acharnent sur la même victime.
Au lieu de se déplacer vers le héros non engagé le plus proche, ils vont se déplacer vers le héros engagé le plus proche.



Déplacement — Déplacement léger

L'ennemi va suivre les comportements des 3 options suivantes dans l'ordre donné :

▶ **Option 1. Si l'ennemi est engagé avec au moins un héros :**
- Cet ennemi attaque un héros adjacent.
- Si plusieurs héros sont adjacents, il attaque en priorité un héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemis pendant ce tour.
- Si ou l'ennemi attaque le héros **engagé** qui a déjà été attaqué, si possible, par ce groupe d'ennemis.

▶ **Option 2. Si aucun héros n'est engagé avec l'ennemi :**
Cet ennemi **se déplace** en utilisant le déplacement indiqué sur sa carte Ennemi.

- Si ou : l'ennemi se déplace pour engager et attaquer le héros **engagé** le plus proche. En priorité un héros qui a déjà été attaqué par ce groupe d'ennemis, si possible.

Sinon
- Il se déplace vers le héros **non engagé** le plus proche, pour l'engager puis l'attaquer.

Sinon
- Il se déplace vers le héros **engagé** le plus proche, pour l'engager puis l'attaquer.
Si plusieurs héros sont à la même distance de déplacement, il ira en priorité vers le héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemis pendant ce tour.

▶ **Option 3. Si aucun héros n'est à portée d'engagement :**
Cet ennemi se déplace au maximum de sa capacité de déplacement vers le héros le plus proche.



ATTAQUE À DISTANCE

Certains ennemis sont dotés d'une attaque auratique à distance . Elle se comporte comme une attaque à distance. Son explication sera détaillée dans la partie sorts, page 66.

L'ennemi va suivre les comportements des 4 options suivantes dans l'ordre donné :

▶ **Option 1. Si l'ennemi est engagé avec au moins un héros :**
- Si un jeton Amélioration posé sur la carte Ennemi mentionne un déplacement, l'ennemi se désengage et se déplace de X cases (X étant les déplacements présents sur le jeton Amélioration). La valeur de déplacement du ou des jetons ne se cumule pas avec les déplacements de la carte. Les déplacements de la carte sont perdus pour le tour.
Il ne peut pas se déplacer sur une case adjacente à un héros.
En se désengageant, il se déplace, si possible, de manière à créer une ligne de vue ne lui infligeant aucun malus pour le héros avec lequel il était engagé. Puis il l'attaque.



Ici, l'ennemi devra se déplacer de 2 cases.

Sinon
- S'il n'y a pas de jeton Amélioration l'obligeant à se déplacer, ou qu'il ne peut pas réaliser le déplacement indiqué, l'ennemi reste sur sa case et lance son attaque sur un héros adjacent.

Dans les 2 cas l'attaque se fait si possible contre un héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemis à ce tour.

▶ **Option 2. Si l'ennemi n'est pas engagé, et n'a pas de ligne de vue valide sur un héros :**
Cet ennemi se déplace afin d'avoir le héros le plus proche en ligne de vue (et à portée, cf. Notion de portée, page suivante).
- Si possible, il se place sur une case sans malus pour son tir.
- Il se déplace en s'éloignant de sa cible (sa ligne de vue doit être valide en fin de déplacement).
- Si plusieurs héros sont à la même distance, il se déplace pour cibler en priorité un héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemis à ce tour.
- En se déplaçant l'ennemi ne doit pas engager un héros.
Puis cet ennemi attaque le héros ciblé.

▶ **Option 3. Si l'ennemi n'est pas engagé, et a une de ligne de vue valide sur un héros :**
Cet ennemi ne se déplace pas et attaque, dans cet ordre de priorité :
- S'il possède cette icône , le héros engagé le plus proche.
- Sinon, le héros le plus proche sans recevoir de malus.
- Sinon, le héros le plus proche en subissant un malus.
Si possible, il attaque en priorité un héros n'ayant pas déjà été attaqué par ce groupe d'ennemis pendant ce tour.

▶ **Option 4. Si aucun héros ne peut être pris pour cible, même en cas de déplacement :**
L'ennemi se déplace au maximum de sa capacité vers le héros le plus proche.

ATTAQUE CÔTÉ ENNEMIS

Si son comportement le permet, l'ennemi va attaquer un héros. Pour connaître l'attaque des ennemis, référez-vous à la carte Ennemi correspondante.
Les ennemis possèdent aussi des effets passifs qui peuvent déclencher les faces spéciales de leurs dés.



L'attaque de cet ennemi est de 2 dés rouges et un Dégât supplémentaire.



Ici chaque face spéciale obtenue annule le lancer et un dé de défense d'un dé d'esquive (plus de détails dans la partie défense, plus loin).

Avec les jetons Amélioration, les ennemis peuvent avoir des éléments d'attaque supplémentaires pour chaque tour.



Pour ce tour, ce jeton Amélioration est attribué à ce type d'ennemi.
Par conséquent, son attaque sera de 3 dés rouges et d'un Dégât supplémentaire.

ATTAQUE DE ZONE

Lorsqu'un ennemi possède une attaque de zone, il se déplace dans la limite de son déplacement (et de sa portée) pour attaquer le plus d'adversaires possibles.



Référence liée à la cible : les 8 cases adjacentes sont également touchées par l'attaque.

Une attaque de zone ne touche que les adversaires et non les alliés.

NOTION DE PORTÉE

Lorsqu'une attaque comporte une icône de portée, l'attaque ne pourra jamais être plus lointaine que la portée donnée. Comparée aux autres attaques à distance, celle-ci a une distance limitée.



Icône de portée

CONSIGNES SPÉCIALES

Les consignes spéciales sont des éléments passifs et activables. Que ce soit par des faces spéciales de dés ou par des jetons Amélioration, ils vont amener des bonus ou des malus aux ennemis durant leurs attaques et leurs défenses.



Consigne à fond bleu : concerne seulement la défense des ennemis.

Consigne à fond rouge : concerne seulement l'attaque des ennemis.

Consigne à fond blanc : Elle est activée au moment où le jeton Amélioration spécial est pioché.

PERTE ET ANNULATION

En plus d'annuler des dés ou des boucliers, les ennemis ont des effets supplémentaires possibles. Ces consignes impactent principalement les héros qui devront défausser des éléments et annuler certains dés et caractéristiques.



BONUS

En plus des contraintes appliquées au héros, certaines consignes spéciales donneront des bonus aux ennemis.

Il est possible que des ennemis requièrent plusieurs jetons Amélioration. Dans ce cas les effets se cumulent.



Tous les ennemis gagnent 3 d'Initiative supplémentaire

Tous les ennemis regagnent tous leurs points de Vie



Piochez un jeton Amélioration supplémentaire pour cet ennemi.

Si un ennemi 11 est présent, il pioche un jeton Amélioration supplémentaire.

AJOUTS SUR L'ATTAQUE ET LA DÉFENSE

Dès qu'une consigne est précédée d'un **+**, l'effet est ajouté à l'attaque (ligne rouge) ou à la défense (ligne bleue) de l'ennemi.



En plus de l'attaque de base, le héros subit un Choc qu'il doit défendre.

CAS SPÉCIFIQUE DE PLUSIEURS LIGNES D'ATTAQUE



Première ligne d'attaque

Seconde ligne d'attaque

Cet ennemi devra résoudre entièrement chaque ligne d'attaque.

À la fin de sa première attaque, il fera la seconde si possible (sans se déplacer).

EXEMPLE DE PLUSIEURS LIGNES D'ATTAQUE, LA PREMIÈRE LIGNE



Ici il s'agit d'une attaque à distance (1) dont la portée est de 4 (2) et la référence pour l'attaque de zone est la cible (3). Cela veut dire que si l'ennemi lance son attaque, toutes les cases adjacentes au héros subissent aussi l'attaque.

(4) L'ennemi n'est engagé avec aucun héros (a). Les héros, ses cibles potentielles, se trouvent dans la portée de son attaque, qui est de 4 cases. L'ennemi n'a donc pas besoin de se déplacer et va porter son attaque sur le Yoktal (b), qui est le héros non engagé le plus proche (l'Ancienne étant déjà engagée (c) en combat avec l'autre ennemi).



(5) L'attaque consiste en un dé de puissance et une Blessure automatique (d). La défense du Yoktal est de 2 dés de défense (e) (en assumant pour l'exemple qu'il ait les prérequis pour l'Arme entière, sans Armure associée).

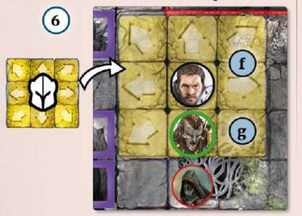


Résultat de l'attaque et de la défense.

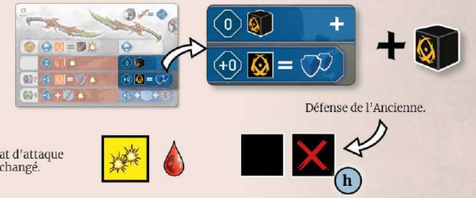
Le Yoktal subit donc 1 dommage car il peut en contrer 2 avec ses boucliers. Il choisit d'annuler la Blessure et un des deux Dégâts. Il s'en sort alors avec seulement un Dégât.

(6) L'attaque étant une attaque de zone, tous les autres alliés dans la zone autour de la cible (f) subissent l'attaque. L'Ancienne (g) se défend donc contre la même attaque.

⚠ Les autres héros dans la même zone que la cible se défendent contre la même attaque, ne relancez donc pas les dés de l'attaquant.



(7) L'Ancienne se défend. Elle est adjacente à un allié de l'attaquant, elle bénéficie donc d'un dé d'esquive supplémentaire. Le résultat de son lancer (face esquive (h)) lui permet d'annuler l'attaque.



Ce dernier lancer de dé met fin à la première ligne d'attaque de l'ennemi. Il faut maintenant passer à la seconde.

SECONDE LIGNE D'ATTAQUE

(1) La seconde attaque est au corps-à-corps. Le dragon peut effectuer cette attaque contre une cible située à une ou deux cases de distance car il possède une icône d'attaque longue (a) (cf. Attaque longue, page 63). Le Yoktal est à portée, il est donc attaqué.



Note : si aucun héros n'était à distance de l'attaque, le dragon n'aurait pas pu faire sa seconde ligne d'attaque.

(2) L'attaque de l'ennemi consiste en deux dés de puissance (b) contre 2 dés de défense (c) (même défense pour le héros que pendant l'attaque précédente). Les dés sont lancés, le Yoktal subit 2 Dégâts supplémentaires.



Résultat de l'attaque et de la défense.

La fin de cette seconde attaque termine le tour de cet ennemi.

⚠ Un héros en attente peut agir entre les 2 attaques (une fois que la première est entièrement résolue).

LA DÉFENSE CÔTÉ ENNEMI

Les ennemis se défendent toujours au maximum de leurs possibilités. Prenez les dés donnés par la carte Ennemi et ajoutez-y les possibles bonus liés aux jetons Amélioration. Pensez également aux effets spéciaux potentiels.



Exemple :
Pour ce tour le jeton Amélioration donne à cet ennemi un dé de défense supplémentaire (1). De base sa défense est d'un dé de défense et 1 dé d'esquive (2).

Il lance les 3 dés en même temps.
Si une face spéciale de dé de défense est dévoilée (3), cela équivaut à une face esquive.

▶ 9. FIN DU MODE COMBAT

Tant qu'une condition qui met fin au combat n'est pas atteinte, les tours s'enchaînent de la même façon.

Le combat peut se terminer de plusieurs manières qui dépendent du Lieu où vous vous trouvez, de consignes spécifiques du livret ou encore de cartes Scénario actives.



Les plus courantes sont :
- Lorsque tous les ennemis sont vaincus (1).
- Lorsque tous les héros ont 0 point de Vie (2).

Si des effets sont associés, déclenchez-les immédiatement :



Ici, dès que tous les ennemis sont vaincus, rendez-vous au chapitre 9.



Ici, dès que tous les héros ont 0 point de Vie, rendez-vous au chapitre 153.

D'autres effets peuvent mettre fin au combat à partir du moment où ils sont applicables, même si le combat n'est pas fini. Cela peut être en explorant un jeton Intérêt, en éliminant un ennemi spécifique ou en arrivant à la fin du temps imparti sur les cartes Compte-tours.



Exemple de fin générée par la carte Scénario Compte-tours.



Au moment où la condition est remplie (le cristal atteint le symbole) rendez-vous au chapitre 2.

⚠ Souvent, plusieurs options pour conclure un combat sont proposées. La première option déclenchée prend la priorité sur les autres.

SUITE DE L'AVENTURE

Lorsque le combat prend fin, les héros quittent le mode Combat.

Rappel : tous les héros transforment leurs Chocs en points de Vie.



QUITTER UN LIEU

Tant que vous n'avez pas l'indication de quitter le Lieu dans lequel vous êtes, vous devez y rester. Qu'il y ait des ennemis ou pas, vous devez continuer d'explorer jusqu'à trouver une indication. Il peut en exister plusieurs pour un même Lieu.
Lorsqu'une indication vous fait quitter un Lieu, vous pouvez ranger les éléments de jeu liés au Lieu en cours (tuiles, jetons etc.).
Si un héros a 0 point de Vie à ce moment-là, il regagne un point de Vie (en transformant en priorité un Dégât en point de Vie).

▶ 10. AUTRES EFFETS



ATTIRER ET REPOUSSER

Cet effet permet d'attirer ou de repousser un adversaire d'une case.
Le sens du déplacement se fait en ligne droite par rapport à la position du personnage qui déclenche l'effet (en diagonale en premier, puis orthogonalement).

Pour rappel un héros qui est engagé en combat perd son déplacement gratuit. S'il se désengage par la suite dans ce tour, il ne le récupère pas.



Exemple : cette carte Arme a une capacité spéciale donnant un Dégât supplémentaire et repoussant de 1 case (ces deux effets sont pour chaque face spéciale dévoilée).



Le héros lance les dés de cette attaque (première ligne d'attaque de la carte Arme) et obtient ce résultat (1).
Une face spéciale est dévoilée. À cette attaque s'ajoutent un Dégât (2), et la possibilité de repousser (3) l'ennemi.



L'ennemi subit les deux Dégâts (4) de l'attaque, puis le héros repousse l'ennemi d'une case (5) vers la droite.





Ici l'effet est possible jusqu'à 2 cases.

Il est indiqué, avant l'icône, sur combien de cases ces actions sont possibles.

Pour l'icône « attirer ou repousser » , c'est au joueur de choisir le sens.

DÉTAILS

Un personnage qui est poussé ou attiré contre un obstacle bloquant (ou un bord de tuile) subit 1 Dégât automatique (sans défense possible) par case sur laquelle il aurait dû se déplacer. Même chose si l'obstacle est un autre personnage, ce dernier ne subit rien et ne bouge pas. Les obstacles gênants peuvent être traversés et n'ont aucun autre effet.

Un ennemi attiré ou repoussé dans une zone de faille est éliminé comme s'il tombait dedans. (cf. Zone de faille, page 41). Les héros eux, deviennent inconscients et inversent leur jeton Initiative et leur figurine (en plaçant la figurine sur la dernière case occupée, ou la plus proche, à défaut).

Exemple : Dans cette configuration, l'ennemi peut repousser le héros d'une case (1). Le héros ne peut pas bouger à cause de l'obstacle bloquant, il subit alors un Dégât automatique (2).



Autre exemple :
Dans cette configuration, le héros peut attirer l'ennemi (3) d'une case (ici en diagonale). L'ennemi ne peut pas effectuer ce déplacement car la case est prise par le héros. L'ennemi subit alors un Dégât automatique (4).



ATTAQUE LONGUE



Un personnage avec une attaque longue peut attaquer au corps-à-corps un adversaire adjacent ou à 2 cases de lui (pas les deux). L'attaque peut passer au travers d'un autre personnage sans créer de malus, mais pas au travers d'un objet bloquant.
Précision : le bonus de surnombre s'applique.

EFFETS PARTICULIERS DES CARTES ARME

CHOIX ET ACTIVATIONS

Les différentes lignes d'attaque (et de défense) peuvent proposer des actions multiples ou des choix à réaliser. Ils peuvent être passifs, avec ou sans coût supplémentaire pour être activés, ou encore demander différents éléments pour se matérialiser.



Ici, la ligne annule un dé de défense et, en utilisant un jeton Aura, permet d'appliquer cet effet sur une des zones indiquées.

Ici, la ligne annule un dé d'esquive et si un ennemi est éliminé avec cette attaque, le héros réactive 2 jetons Aura.

Ici, en utilisant un jeton Aura, le héros obtient 2 boucliers.

LES BONUS

Certaines attaques et défenses offrent des bonus.



Une fois toute l'action résolue, le héros peut se déplacer d'une case dans la direction qu'il souhaite.

Certaines cartes Arme ont un effet de contre-attaque dans leur défense. Lorsqu'une attaque est terminée et résolue, appliquez ces effets même si l'attaque a été annulée.



Ici il s'agit d'une contre-attaque.
Si une face spéciale de dé de défense est révélée, une fois l'action résolue, l'ennemi qui a attaqué le héros reçoit 2 Dégâts automatiques sans défense possible.

EFFET DE ZONE



Exemples d'effets de zone

Les armes possédant un effet de zone ciblent tous les adversaires de la zone. Lancez une fois les dés d'attaque. Le résultat de l'attaque sera confronté à la défense de chaque adversaire dans l'ordre du choix des joueurs.

Ces attaques n'ont pas de repère géographique autre que le départ, il est donc possible de les utiliser dans toutes les directions, et ce, orthogonalement (tournées à 90° ou 180°). **Les attaques d'effet de zone ne touchent que les adversaires, jamais les alliés.**



Le héros décide d'utiliser la première et la dernière ligne d'attaque de sa carte Arme.

Deux ennemis se trouvent dans la zone en question. Le héros lance son attaque sur la zone. Chaque ennemi y répond en lançant ses dés de défense. Ils possèdent un dé de défense chacun.





Attaque de la zone du héros



Défense de chaque ennemi

L'ennemi peut annuler un Dégât de l'attaque du héros, il ne reçoit que 2 Dégâts (1). L'ennemi (2) n'a aucune défense, il reçoit 3 Dégâts.



Éléments particuliers

1. Les cartes Sort

La magie est un élément important du monde de Malhya. Elle est représentée par l'Aura, que les héros peuvent manier. En plus des jetons Aura qui leur accordent des améliorations, les héros peuvent devenir des Mhaÿs, des sorciers capables de lancer des Sorts. Les ennemis également peuvent être Mhaÿs, ou utiliser certaines des propriétés de l'Aura dans leurs attaques et leurs défenses.

L'usage des Sorts n'est pas obligatoire pour vos aventures.

▶ 1. Présentation

Ces cartes sont réservées aux héros possédant un talent de Mhaÿ. Il y a deux catégories de cartes Sort, les cartes Sort d'attaque et les cartes Sort classique.
Les cartes Sort d'attaque ne sont utilisables que par les détenteurs de la carte Talent associée, alors que les cartes Sort classiques ont un usage plus flexible.



Cartes Sort d'attaque



Cartes Sort classique (12 en tout)

Un groupe de héros ne peut comporter que 2 Mhaÿs au maximum. Au-delà de 2, aucun autre héros ne peut acquérir de Talent Mhaÿ.

Tous les Sorts sont représentés par une icône et les 4 Sorts d'attaque possèdent en plus l'icône .



Sort d'attaque



Sort classique

Certaines consignes ne concernent que les 4 Sorts d'attaque.

Lorsque vous rencontrez ces icônes (dans les livrets ou sur les Talents) prenez garde à quelle icône est représentée, car cela peut concerner toutes les cartes Sort ou seulement certaines.

▶ 2. Lien avec les cartes Talent

Il y a 9 cartes Talent de Mhaÿ :

· 4 représentent la spécialisation dans une école de Sorts (c'est la première qui est prise. Un Mhaÿ ne peut en maîtriser qu'une).

· 5 représentent une amélioration de la maîtrise de l'école choisie. Les talents de Mhaÿ de niveau 1 sont associés à une carte Sort d'attaque.



Carte école



Carte amélioration

Le Niveau d'un Mhaÿ dépend du nombre de cartes Talent de Mhaÿ qu'il possède.



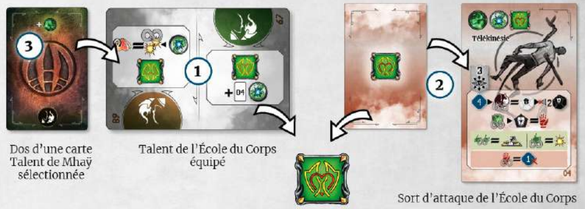
Exemple : un héros qui possède 1 carte école et 2 cartes amélioration est un Mhaÿ de niveau 3.



Les Sorts classiques sont aussi associés à ces différentes écoles de magie. Il sera plus facile pour le héros de manipuler un Sort de la même école de magie que celle qu'il maîtrise déjà. En plus de son Sort d'attaque, un héros pourra manier plusieurs Sorts classiques.

Acquérir une carte Sort d'école

Lorsqu'un héros s'équipe d'une nouvelle carte Talent (en suivant la règle d'une nouvelle carte Talent), s'il choisit une carte de Mhaÿ d'école (avec une seule icône Mhaÿ), il pioche la carte Sort d'attaque qui y est associée. La première carte Talent de Mhaÿ doit être une des 4 cartes École.



Dos d'une carte Talent de Mhaÿ sélectionnée

Talent de l'École du Corps équipé

Sort d'attaque de l'École du Corps

Posséder ces cartes veut dire trois choses :

1. Le héros possède désormais l'aptitude de cette école de magie. Elle peut lui être utile pendant des tests de compétence, en plus de l'effet du Talent.

2. Le héros maîtrise le Sort d'attaque de cette école qu'il place à côté de son plateau Héros face visible.



Prenez la carte Sort 04 avec cette carte Talent

3. Le héros doit piocher au hasard une carte Sort classique (en plus du Sort d'attaque déjà acquis) et la placer à côté de son plateau.



Échanger et améliorer

Il est possible d'échanger vos Sorts durant l'aventure. Cette option vous sera proposée dans les chapitres des livrets, lors de différents évènements ou rencontres. Lorsque cette option se présente et que vous pouvez le réaliser, vous ne pouvez échanger que des cartes Sort classique. Les cartes Sort d'attaque ne peuvent être ni échangées ni défaussées.

Si vous perdez la carte Talent correspondant à une carte Sort d'école de magie, vous perdez également le Sort d'attaque.

Améliorer un Talent de Mhaÿ ne veut pas dire que le héros peut piocher un nouveau Sort. C'est juste une amélioration normale de Talent.

Talent de Mhay : Amélioration



Ces cartes (dotées de 2 icônes Talents de Mhaÿ) s'acquièrent lorsqu'un héros obtient un nouveau Talent, et qu'il choisit un Talent de Mhaÿ, (à condition qu'il possède déjà un Talent d'école de Mhaÿ) :

Comme les autres cartes Talent de Mhaÿ, elles permettent de piocher un Sort classique aléatoirement, à ajouter aux autres Sorts déjà possédés.

Ces cartes ne sont pas limitées en nombre par héros.

▶ 3. Présentation des types de Sorts

Premier type, le Sort avec test de compétence

Ce type de Sorts nécessite de réaliser un test de compétence pour être lancé. C'est souvent le cas des Sorts d'attaque.

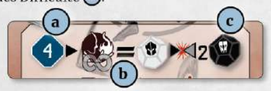


1. **Rappels** : carte Sort, Sort d'attaque, école et nom du Sort.

L'usage de ces cartes est exclusif au mode Combat.

2. **Portée du Sort** : Ici, ce Sort a une portée de 3 cases.

3. **Conditions de lancement du Sort et difficulté :** ici, le héros doit dépenser 4 points d'Action (a) pour tenter de lancer le Sort (coût de base). Il obtient un dé Compétence par niveau de Mhaÿ qu'il possède (b) face à 2 dés Difficulté (c).



4. **Condition supplémentaire** : Ici, pour chaque bouclier auratique (cf. Défense auratique, page 66) de l'ennemi, les faces spéciales du dé Difficulté se transforment en Stop (effet cumulatif).



5. **Effets des Réussites :** Ici, chaque paire de Réussite permet d'attirer ou repousser l'ennemi d'une case (d).
Chaque Réussite inflige un Dégât (e).



6. **Effet des Stops** : Ici, pour chaque Stop, le héros doit dépenser immédiatement 1 point d'Action.



7. Numéro de la carte Sort.

Lancement d'un Sort de ce type

À la différence d'un test de compétence classique, le coût est, d'une part, évolutif, et d'autre part, il conditionne l'échec du lancement du Sort. En effet, le coût est dépensé au fur et à mesure du test alors que le résultat n'est appliqué qu'à la fin, uniquement si le test n'a pas échoué.
· Le test échoue si le héros ne peut pas s'acquitter d'un coût (point d'Action, jetons Aura...).
· Le test est réussi si le héros s'acquitte du coût demandé et qu'il met fin à son test. Dans ce cas, les Réussites accumulées lui permettent de déclencher les effets de Réussites autant de fois qu'il le souhaite (à hauteur du nombre de Réussites obtenues).

Déroulement

Étape 1 : Le héros dépense le coût de base.

Étape 2 : Le héros lance les dés.
· Si un ou plusieurs Stop sont révélés, le héros doit immédiatement s'acquitter du coût supplémentaire. S'il ne peut pas, le lancement du Sort est raté. Fin du test.

Étape 3 : Le héros décide de continuer ou d'arrêter son test.
· Si le héros continue, il applique de nouveau l'étape 2.
· Si le héros s'arrête, il peut utiliser les Réussites cumulées en déclenchant les effets de Réussites du Sort.

Précisions

· Un Sort nécessite une ligne de vue valide jusqu'à la ou les cibles.

· Hormis les boucliers auratiques (cf. Défense auratique, page 66) les ennemis n'ont aucune défense contre les Sorts d'attaque (les Dégâts ne sont pas défendus par les boucliers classiques).

· Les Sorts peuvent être lancés sur un ennemi adjacent et/ou sur une cible engagée sans malus.

· Les Sorts traversent les alliés, les ennemis et les obstacles gênants sans malus.

· N'étant pas une attaque de corps-à-corps, l'attaque ne bénéficie pas du bonus de surnombre.

Autre exemple de Sort avec test de compétence



1. **Rappels et notion du mode** : Carte Sort classique qui ne peut se lancer qu'en mode Infiltration.



Ce sort n'est utilisable qu'en mode Infiltration.

2. **Portée du Sort** : 3 cases

3. **Conditions du Sort** : ici, le coût de base est 1 point d'Action. Chaque niveau de Mhaÿ (nombre de cartes Talent de Mhaÿ) donne 1 dé Compétence, face à 1 dé Difficulté.
Si le héros maîtrise l'école du Corps (possible avec un Sort d'école déjà maîtrisé), les faces spéciales du dé Compétence octroient une Réussite.

2 Réussites permettent de déplacer un jeton Cadavre d'une case, dans la portée du Sort.
Une Réussite permet d'augmenter la portée du Sort de 1.
Chaque face spéciale du dé Difficulté augmente la Menace de 1.
Chaque Stop fait dépenser 1 point d'Action supplémentaire.

4. À l'instar des cartes Talent, certains Sorts octroient des effets passifs. Leurs effets sont permanents.
Ici, le héros aura une Réussite supplémentaire pour chaque face spéciale obtenue au cours d'un test de compétence demandant une aptitude de Force.



Cet effet s'applique tout le temps à partir du moment où le héros possède la carte.

Second type, les Sorts à effets

D'autres Sorts ne nécessitent pas de test de compétence pour être lancés. À partir du moment où les consignes du Sort sont respectées, le Sort fonctionne.



1. **Rappel :** Sort et notion du Mode.



Ce sort n'est utilisable qu'en mode Combat.

2. **Portée et coût du Sort :**
Ici une portée de 3 et un coût de 2 points d'Action.

3. **Réduction :**
Si le héros maîtrise cette école de magie, ce Sort lui coûtera un point d'Action en moins.



4. **Consigne du Sort** : Chaque Sort est différent et a ses propres spécificités.

Pour la plupart de ces Sorts les effets passifs prennent fin dès que les héros ont quitté le plateau.

▶ 4. Lancer un Sort

Les Sorts sont utilisables durant les modes Combat ou Infiltration. Ils auront tous des consignes spécifiques pour les utiliser, des actions à faire, ou des points d'Action à dépenser.

Mode Infiltration

Quel que soit le type de Sort, lancer un Sort en Infiltration ne compte pas comme une action du plateau Infiltration. Il ne faut donc pas lancer de dé Infiltration lorsque toutes les actions sont réalisées.

Mode Combat

En Combat vous pouvez utiliser un Sort durant votre tour, à n'importe quel moment tant que vous avez les points d'Action nécessaires.

Héros à 0 point de vie

Lorsqu'un héros Mhaÿ perd son dernier point de Vie, les Sorts qu'il maintient (avec effet encore en cours) prennent fin immédiatement. Les effets des Sorts qui ont déjà été appliqués ne sont pas annulés.

▶ 5. EXEMPLE D'UN LANCER DE SORT



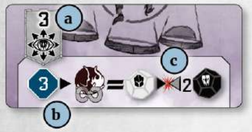


Le Yoktal possède le Sort d'attaque « Flétrissure » qui lui vient de sa carte Talent. Il maîtrise l'école du Temps . Il a en plus pioché la carte Sort « Incandescence ». À son tour de jeu il peut décider de lancer un Sort. Pour cela les conditions doivent être réunies.

PREMIER SORT

(1) En mode Combat, le Yoktal lance son Sort « Flétrissure » sur l'ennemi, car celui-ci est à portée d'attaque du Sort (a). Il dépense 3 points d'Action (b).

Le Yoktal n'a pas de bonus d'adjacence malgré la présence de l'Ancienne car cette règle ne s'applique pas avec les Sorts.





(2) Il lance 1 dé Compétence (car il n'a qu'une carte Talent de Mhaÿ) contre 2 dés Difficulté (c). Le résultat est positif pour le héros, avec plus de Réussites que de Stops (d).

Il peut relancer ces dés autant de fois qu'il le souhaite, mais il préfère s'arrêter car il ne veut pas risquer de révéler un Stop qui aurait des conséquences.



Ce Sort est résolu et la Réussite est transformée en 1 Dégât, qui est appliqué immédiatement (e).



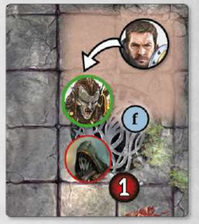


DEUXIÈME SORT

(1) Le Yoktal décide par la suite d'utiliser le Sort « Incandescence » sur l'Ancienne car elle est à portée (f) d'effet du Sort. Le Yoktal dépense ses 3 points d'Action restants (g). Il ne maîtrise pas l'école des Éléments et ne bénéficie donc pas de la réduction (h).







(2) L'Ancienne possède désormais un bonus lors de ses attaques au corps-à-corps, et ce, jusqu'à ce que le groupe sorte du plateau (comme indiqué sur le Sort).

▶ 6. DÉFENSE AURATIQUE

CÔTÉ ENNEMI

Les boucliers auratiques des ennemis leur confèrent une protection contre les Sorts des héros. Cette protection se manifeste essentiellement par l'augmentation de la difficulté à lancer ce Sort pour les héros. L'effet de la protection est indiqué sur la carte Sort. L'effet est cumulatif suivant le nombre de boucliers auratiques.



(1) Ici, chaque bouclier auratique ajoute 1 Stop lorsqu'une face spéciale de dé Difficulté est révélée.

(2) Chaque Stop fait dépenser 1 point d'Action supplémentaire au héros. S'il ne peut pas s'en acquitter, le lancement du sort est raté.



Exemple :
L'ennemi contre lequel le héros lance le Sort a 2 boucliers auratiques dans sa défense. Après avoir lancé les dés pour le Sort, le héros obtient ce résultat.



Chaque bouclier déclenche cet effet. Il y a donc 2 Stops dans le résultat (car 2 boucliers auratiques dans la défense).





Ce sort va coûter au héros 2 points d'Action supplémentaires, passant le coût de 3 à 5 points d'Action. Il a encore ses 6 points d'Action, il en a donc suffisamment. Il peut lancer le Sort.

CÔTÉ HÉROS

Les ennemis peuvent avoir des attaques à distance auratiques, représentées par cette icône. Ces attaques se comportent comme des attaques à distance classiques (demandant une ligne de vue valide, etc.).

Si un héros possède un bouclier auratique (grâce à sa défense, à des cartes Talents, etc.), il gagne, en plus de sa défense habituelle, un dé d'esquive pour chaque bouclier qu'il détient, avec un maximum de 3 dés identiques par lancer.

2. LES CARTES SCÉNARIO PARTICULIÈRES

Certaines de ces cartes ont des effets, n'oubliez pas de les noter sur votre feuille de Sauvegarde.

▶ 1. CARTES TENUE



Les cartes possédant cette icône sont des tenues. Le groupe ne peut posséder qu'une seule carte Tenue à la fois.

Si le groupe récupère une autre carte Tenue, il doit en choisir une et défausser l'autre.
Elle est placée dans la zone de jeu et s'applique à tous les héros.



▶ 2. CARTES D'ÉTAT : MALADIE, EMPOISONNEMENT ET ACCIDENT AURATIQUE







Ces cartes sont la représentation de l'état d'un héros. Suivant votre aventure, chaque héros peut tomber malade, être empoisonné, etc. Le groupe applique l'effet de chaque carte aux héros concernés. L'effet est actif tant que le ou les héros ne sont pas soignés.

⚠ Certains effets sont cumulatifs, donc l'état de votre héros peut empirer.

Chaque carte indique l'effet à appliquer et la façon de se soigner. Elles permettent toutes de se de soigner dans un village (cf. Focus village, page 28).

Pour se soigner sur la carte Empoisonnement, le héros doit défausser deux Plantes de son choix (1) ou dépenser 2 Pièces d'or lorsqu'il est au village (2).



▶ 3. CARTES DE RÈGLES : CIBLE, RESSOURCES RARES ET COMPTE-TOURS

Ces cartes ajoutent des éléments de règles supplémentaires lorsqu'elles sont en jeu.

LA CARTE CIBLE



Cette carte transforme un personnage en cible, lui attribuant une règle supplémentaire de Combat (cf. Mode Combat) à prendre en compte. Souvent, c'est un personnage externe au groupe qu'il vous faudra protéger.



LA CARTE RESSOURCES RARES



Cette carte permet de transformer des ressources gagnées et collectées. Elles prennent alors une valeur et peuvent être vendues au moment où les héros croisent un Marché (cf. Marché, page 68) ou un revendeur qui en propose l'achat.



Icône de vente au Marché



LES CARTES COMPTE-TOURS



Les cartes Compte-tours permettent de créer un compte à rebours et de suivre les tours de jeu dans certaines situations. Les règles de mise en place seront expliquées à chaque fois que vous en aurez besoin. Vous y placerez un cristal qui se déplacera au début de chaque nouveau tour de jeu.

Dès que le cristal atteint le symbole ci-contre, vérifiez si un effet associé est indiqué dans la zone de jeu (le plus souvent sur le livret d'Exploration) et appliquez-le immédiatement.



Dernier échelon

⚠ Placez toujours les 2 cartes pour avoir tous les échelons.

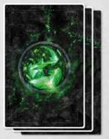
▶ 4. CARTES À BONUS : PIERRE D'AURA ET SCARABÉE EMPEREUR

Ces cartes Scénario sont présentes en plusieurs exemplaires. Elles peuvent être achetées ou vendues à la discrétion des joueurs. Elles ont des effets permanents tant que les conditions sont remplies.

CARTE PIERRE D'AURA



Cette carte permet à n'importe quel héros, même n'étant pas un Mhaÿ, de lancer un Sort.
Lorsque vous obtenez cette carte, piocher une carte Sort classique au hasard et placez-la à côté de la carte Scénario dans votre zone de jeu, puis placez un cube dessus.



Ce Sort est désormais accessible à n'importe quel héros. Le Sort peut être lancé comme si le héros était un Mhaÿ de niveau 3 (3 cartes Talent de Mhaÿ) maîtrisant l'école du Sort associé à la Pierre d'Aura.



Si vous lancez le Sort, assurez-vous que les conditions soient respectées (mode de jeu, ligne de vue, portée, points d'Action, etc.). Une fois lancé, que ce soit une réussite ou un échec, la carte Scénario et la carte Sort sont remélangées dans leurs piles respectives.

Si vous décidez de revendre la carte Scénario (cf. Marché, page 68), le Sort sera défaussé en même temps.



LA CARTE SCARABÉE EMPEREUR



La carte Scarabée empereur fonctionne comme une réserve d'Aura. Lorsqu'elle est mise en jeu, placez 3 jetons Aura dessus depuis la réserve. N'importe quel héros peut choisir d'utiliser ces points d'Aura au lieu d'utiliser les siens.
Une fois le jeton utilisé il retourne dans sa réserve.



▶ 5. CARTE MODE DE JEU

Le jeu est considéré en « mode normal ». La carte Scénario 73 permet, lorsqu'elle est mise en jeu suivant le choix du groupe, de rendre le jeu plus facile ou plus difficile, en changeant certaines règles. Ces règles prévalent sur les autres règles générales du jeu.



recto : mode facile

verso : mode difficile

On peut l'utiliser en pleine partie et la retirer de la même manière. Cependant, il est interdit de changer de mode pendant une action et pendant les modes Infiltration et Combat.
Il est également possible de n'utiliser qu'une partie de ces effets.

3. LES DONJONS

▶ PRÉSENTATION

Lors de vos aventures vous serez amenés à explorer des donjons. Pour cela, vous utiliserez une tuile Donjon. Le numéro de la tuile est indiqué en bas.

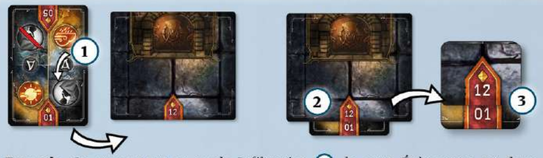


Exemple : ce chapitre du livret d'Évènements nous indique de prendre la tuile Donjon 19.

Pour explorer le donjon, la tuile doit être associée à une carte Évènement (de la même façon que la génération d'un évènement dans la phase Voyage). Mais ici, au lieu de regarder la météo, c'est le mode dans lequel le groupe de héros entre dans la salle (Infiltration ou Combat) qui est vérifié pour orienter correctement la carte Évènement. Puis celle-ci est glissée sous la tuile Donjon.



La tuile et la carte associée créent une entrée de chapitre, les joueurs doivent se rendre dans le livret d'Évènements pour la consulter et continuer leur aventure.



Exemple : Le groupe est en mode Infiltration (1), la carte Évènement est donc associée et glissée sous la tuile Donjon (2). La référence créée est le chapitre où les héros doivent se rendre (3).

Lorsqu'une nouvelle carte Évènement est associée à la Tuile, vous devez défausser la carte précédemment glissée pour la remplacer par la nouvelle, toujours en vérifiant le mode dans lequel les héros se trouvent à ce moment-là pour l'orienter correctement.

CONSÉQUENCES

Deux des tuiles Donjon ont une conséquence inscrite. Une fois le nombre de cristaux atteint, rendez-vous immédiatement au chapitre correspondant, qu'importe le moment de votre aventure.



Une fois le nombre de cristaux atteint, rendez-vous à ce chapitre.

4. AUTRES ÉLÉMENTS

▶ 1. LE MARCHÉ

Les livrets vous donneront la possibilité de créer des étals de marché où vous pourrez acheter ou revendre des équipements.



(a) INDICATION DE MARCHÉ

(b) PARTIE ACHAT

Cette partie du tableau est réservée aux différents achats que vous pouvez faire. Piochez les cartes dans les piles concernées et placez-les à la vue de tous les joueurs. Vous pouvez alors acheter ce qui vous intéresse en dépensant les Pièces d'or indiquées sur la carte.



Les éléments formant l'étal sont accompagnés d'un numéro indiquant combien de cartes du même type seront présentées.



Ici, 4 cartes Objet commun.

Le paquet entier de cartes Arme basique est toujours disponible face visible à la vente. Placez-le avec les autres options.



(c) PARTIE VENTE

Sans consigne contraire, les héros ont aussi la possibilité de revendre leurs équipements à la moitié de leur valeur (arrondie au supérieur).



Les marchés peuvent également proposer d'autres éléments de jeu que les équipements, comme des ressources par exemple. De plus, l'achat et la vente ne sont pas toujours disponibles, et seulement l'une des deux options peut-être accessible.

Les achats et les ventes se font dans l'ordre souhaité par les joueurs. Ainsi, vous pouvez revendre l'équipement avant d'en acheter.

▶ 2. ÉCHANGES ENTRE HÉROS

RÈGLE GÉNÉRALE

Les deux héros concernés peuvent échanger autant d'éléments qu'ils le souhaitent, sans restriction quant à la nature des éléments échangés (ressources, cartes, etc.). La seule condition est qu'ils soient dans la phase appropriée.

Attention : un Artefact **équipé** ne peut pas être échangé, cela revient à le déséquiper, et donc le défausser.

Tout élément qui ne peut pas être rangé dans un espace qui lui est attribué sur un plateau (Sac à dos ou Héros) est défaussé.

Dans tous les cas, un échange n'est pas possible lorsque l'un des héros concernés est en pleine action (attaque, déplacement, test de compétence par exemple).

HORS PHASE D'EXPLORATION

Les héros peuvent s'échanger ressources et équipements autant qu'ils le souhaitent, sans contrainte.

PHASE D'EXPLORATION

L'échange n'est possible qu'entre héros adjacents et permet dans une seule action d'échanger autant d'éléments que souhaité. Dans ce cas, le héros dont c'est le tour doit dépenser 1 point d'Action.

Dans tous les cas, un échange n'est pas possible lorsque l'un des héros concernés est en pleine action (attaque, déplacement, test de compétence par exemple).

LE SURPLUS

En phase d'exploration, **les équipements** (cartes Objet, etc.) acquis et en trop pour être conservés par le héros sont « posés » au sol. Placez-les en pile sur le bord du plateau avec un cube dessus. Placez également un cube de la même couleur sur la case où l'équipement a été laissé. Cela ne coûte aucun point d'Action.
Un héros sur cette case pourra récupérer, en dépensant un point d'Action, autant d'équipements qu'il le souhaite, s'il a la place pour. Dès qu'il n'y a plus d'équipement ou que les héros changent de Lieu (cf. Quitter un Lieu), défaussez les cubes et éventuels équipements restants.

S'il n'y a pas de case (ou de tuile) le surplus est perdu immédiatement.



Glossaire des icônes

Les icônes sont ici rangées par catégories, celles dans lesquelles elles sont le plus représentées. Cependant il est possible de les retrouver dans l'entièreté du jeu.

Organisation


Livret d'Aventure


Élément de la version HEROIC



Chapitre du livret d'Aventure en cours



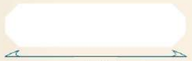
Chapitre du livret d'Évènements



Entrée du livret d'Évènements


Suite du chapitre juste après

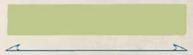

Numéro caché trouvé


Consignes générales de jeu / tests de compétence


Consigne indiquant le début ou la reprise du voyage


Consigne associée au mode Infiltration


Consigne d'échec de test / mode Infiltration difficile/ mode Combat


Consigne de Réussite de test / mode Infiltration normale


Consigne associée au marché

Généraux

Points de vie, aura, dommages, gemmes


Point de Vie


Perdre un point de Vie/ tous ses points de Vie


Récupérer un point de Vie (un soin)/tous ses points de Vie


Jeton Aura


Perdre 1 jeton Aura / tous ses jetons Aura


Réactiver 1 jeton Aura / tous ses jetons Aura


Un Dégât


Tous les Dégâts


Une Blessure


Toutes les Blessures


Un Choc


Tous les Chocs


Transformer tous les Chocs en points de Vie


Annule l'effet d'un Choc


Défense auratique


Toutes les défenses auratiques


Annule la défense auratique


Gemmes présentes sur les cartes Action

Points d'action, initiative, déplacement


Point d'Action, « valeur » de l'action demandée / proposée


Défausser des points d'Action / tous ses points d'Action


Initiative


Récupérer un point d'Action


Initiative à 0


« Augmentation » ou « Réduction » du nombre de points d'Action à utiliser


Initiative perdue


Déplacement et déplacement léger


Déplacement sacrifié

Déplacement perdu

Héros et éléments d'amélioration

Blasons des héros

Blasons des héros HEROIC

Carte Talent / améliorer un Talent

Ajouter, momentanément, une valeur supplémentaire à une caractéristique

Gagner un niveau

Caractéristique, aptitude, talent, écoles de magie

N'importe quelle caractéristique ou celle demandée par la consigne

Physique

Dextérité

Sens

Intelligence

Connaissances

Drapeau rappel de caractéristique en test de compétence

Vigilance

Démolition

Équilibre

Escalade

Alchimie

Camouflage

Charisme

Mécanique

Natation

Connaissance & légendes

N'importe quelle caractéristique

Fabrication

Force

Familier

Familier volant

Roublard

Érudit

Ranger

Mhaÿ

Guerrier

Pour tous les talents de cette classe appliquer la consigne

École du Temps

École du Corps

École des Éléments

École de l'Esprit

Dés et faces de dés

Dé Infiltration blanc et noir

Faces du dé Infiltration noir

Faces du dé Infiltration blanc

Dé Compétence

Dé Difficulté

Relancer le dé

Annule le lancer d'un dé Difficulté

Faces spéciales des dés Difficulté et Compétence

Faces spéciales des dés 6

Dé d'attaque

Face esquive

Dé de puissance

Annule le lancer d'un dé / de tous les dés d'un même type

Dé d'esquive

Annule la face spéciale d'un dé (après lancer)

Dé de défense

TESTS DE COMPÉTENCE


Type de test, Solo, Individuel ou de Groupe


Réussite


Stop


Jeton Réussite


Défausser un jeton Réussite


Jeton Stop


Annuler un Stop


Relancer un dé montrant une face Réussite


Relancer un dé avec une face vide


Pour « X » Réussites, appliquer la conséquence


Pour « X » Stop appliquer la conséquence


Changement potentiel de la difficulté du test suivant une condition


Conditions possibles de changement de difficulté d'un test (ici, le niveau du héros dans une caractéristique)


Pour chaque gemme ou paire de gemme, etc., appliquer la conséquence


Crochetage. Nécessite une clé ou un crochet


Défausser le cube clé ou crochet utilisé pour le crochetage, dans tous les cas


Pour un équipement lourd, pour chaque équipement lourd ou paire d'équipement lourd, etc., appliquer la conséquence

MODES DE JEU, PLATEAU INFILTRATION


Mode Infiltration (général)/ sortie d'Infiltration


Mode Infiltration normale et difficile


Mode Combat


Alerte


Échelle de menace


Icône de menace


Sortie d'Infiltration déclenchant l'Alerte


Diminution de la menace


Augmentation de la menace


Carte Action / défausser la carte Action


Pioche de cartes Action épuisée


Attaque au corps-à-corps en Infiltration


Attaque à distance en Infiltration


Vision ennemie


Résultat des icônes de menace, qu'importe le dé qui les a données (blanc ou noir)

CUBES


N'importe quel cube de ce type, qu'importe la couleur (ici Potion)


Défausser n'importe quel cube / tous les cubes de ce type (ici Potion)


N'importe quel cube de n'importe quelle couleur


Défausser n'importe quel cube / tous les cubes


Un cube de la couleur du héros


Défausser un cube de ce héros / tous les cubes du ou des héros


Cube d'un type (Plante) et d'une couleur (violet)


Défausser un cube de ce type (ici une Plante rouge)

Défausser tous ou plusieurs cubes de ce type et cette couleur (suivant la consigne)

Cubes Matière auratique, métal (rouge), bois (vert), cuir (jaune)

PLATEAU VOYAGE, CARTE VOYAGE, ROUE D'EXPLORATION

Hexagones correspondant au plateau Région

Types de terrains

Moments de la journée et de la nuit correspondant au plateau Voyage

Retourner le jeton Météo sur sa face Mauvais temps / Beau temps / son autre face

Cartes Jour et Nuit

Côté Village de la roue d'Exploration

Espace Taverne de la Roue d'Exploration

Espace Marché de la Roue d'Exploration

Jeton Voyage

Défausser un / tous vos jetons Voyage

Carte Voyage : Obtention du jeton Voyage suivant une condition (terrain ou moment de la journée)

Carte Voyage : Soit prendre le jeton Voyage, soit se rendre au village

Côté Récolte de la Roue d'Exploration

Carte Fabrication

Carte Repos côté Auberge et Feu de camp

Déplacement du groupe sur un hexagone adjacent

Déplacement aléatoire du groupe sur un hexagone adjacent

Jeton Groupe

Placer, déplacer le jeton Groupe

Jeton Titan

Déplacer le jeton Titan

Carte Scénario : « Attraction Titan »

Fermer le livret en cours et/ou commencer une nouvelle entrée

SPÉCIFIQUE AUX JETONS

Jetons Scénario

N'importe quel jeton Scénario

Défausser tous les jetons Scénario

Défausser ce jeton Scénario (ici le 4)

Jetons Dégât (qu'importe sa valeur)

Jetons Dégât de valeur 1 et 3 (respecter la valeur)

Défausser un / tous les jetons Dégât

Cristal

Défausser un / tous les cristaux

Jeton Intérêt

Défausser un / tous les jetons Intérêt

Ne pas placer ce jeton Intérêt

Jeton Bruit / placer un jeton Bruit

Jeton Initiative / placer son jeton Initiative

Jeton Cadavre

Placer un jeton Porte ouverte / brisée

Spécifique aux cartes

Scénario


Carte Scénario


Carte Tenue (1 max. pour le groupe)


Défausser la carte Tenue


Annuler les effets de la carte Tenue


Icônes de cartes Scénario (unique pour chaque carte Scénario qui en est pourvue)


Défausser la carte Scénario possédant cette icône (ici le « h »)


Prendre, appliquer les éventuels effets d'une carte Scénario


Défausser cette carte Scénario


Défausser les cartes Scénario


Ne pas utiliser cette carte Scénario (suivant une consigne spécifique)


Défausser une Plante de son choix pendant un Feu de camp (usage carte Repos)


Défausser 5 Pièces d'or en passant au Village (usage roue d'Exploration, action supplémentaire)


Utiliser la carte Repos côté Auberge ou dépenser 5 Pièces d'or au Village (usage roue d'Exploration, action supplémentaire)

Action


Si un ennemi est placé sur le jeton Invocation


Déplacement du / des ennemis (ici 2)


Déplacement autorisé dans tous les sens


Placer un jeton Vigilance


Sens de déplacement d'un ennemi vigilant


Sens de vigilance de l'ennemi


Trésor et Fouille


Position du nord (référence du lieu) ET sens du déplacement aléatoire sur le plateau Région


Chaque Cadavre présent fait augmenter la menace de 1


Gemmes

Peuple


Lors de la montée de niveau, ajouter une valeur à sa caractéristique (ici le Physique)


Ajouter, momentanément, une valeur supplémentaire à une caractéristique


Ajoute un dé à l'attaque et un Dégât supplémentaire


Ajoute un dé à l'attaque, hors attaque à distance


Ajoute un dé à la défense et 2 boucliers automatiques


Annule le lancer de tous les dés Infiltration (éventuel noir également) pour un tour du joueur en Infiltration


Tous les déplacements se changent en déplacement léger


Annule l'effet de tous les équipements lourds du héros


Ajouter une valeur dans son Déplacement ou Initiative


Copier le Talent d'un autre héros (hors Sorts et Écoles de magie)


Au marché tous les achats coûtent moins 2 Pièces (1 Pièce d'or minimum)


En phase de collecte, pour le groupe, piochez 3 cartes Actions supplémentaires

Objet et arme


Un Objet, commun et rare


Une Arme, basique, commune et rare


Un Objet / une Arme, de n'importe quel type (rare et commun)


Défausser une Arme / toutes les Armes de n'importe quel type rare et commun


Défausser un Objet / tous les Objets de n'importe quel type rare et commun

Défausser une Arme / toutes les Armes de ce type (ici basique)

Défausser un Objet de ce type / tous les Objets de ce type (ici commun)

Notion de qualité

Arme à distance

Valeur supplémentaire de point d'Action à ajouter

Annule un bouclier / tous les boucliers

Face spéciale activée si l'attaque est au corps-à-corps et non à distance

Attaque possible même en présence d'obstacles bloquants (seulement toucher, pas traverser)

1 déplacement d'une case

Repousser d'une case

Attaque « longue » à 2 cases au corps-à-corps (une seule case visée)

Zone touchée en une seule attaque

Permet de créer un angle dans son attaque (plus d'explication dans le QRcode des Armes)

Contre-attaque sur l'ennemi qui subit 1 ou 2 Dégâts automatiques

Un Artéfact

Défausser un Artéfact ou tous les/ses Artéfacts.

Types d'Artefacts (bague et amulette)

Une Armure

Armure lourde (Armure dotée d'une icône équipement lourd)

Annuler les effets de l'Armure

Défausser une Armure

Objet défaussé : la Récolte aura 4 cartes Action supplémentaires

Pouvoir d'Armure : relancer un dé Infiltration blanc en mode Infiltration

Consigne d'Armure : Si le héros est inconscient l'Armure est défaussée (sans bonus appliqué)

Défenses possibles d'Armure : utiliser un dé OU défausser l'Armure pour faire une face esquive

Ennemi

En Infiltration, cet ennemi n'est pas attaquable à distance

En Infiltration, cet ennemi n'est attaquable ni à distance ni au corps-à-corps

En Infiltration, cet ennemi se déplace d'une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur la carte Action

En Infiltration, cet ennemi peut voir à une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur le plateau Infiltration

En Infiltration, cet ennemi peut voir à une case supplémentaire par rapport à l'indication du plateau Infiltration ET peut se déplacer d'une case supplémentaire par rapport à l'indication sur la carte Action

En Infiltration cet ennemi n'est pas attaquable à distance et une attaque au corps-à-corps coûte 2 points d'Action supplémentaires

En Infiltration dès que cet ennemi se trouve en situation de Vigilance, placer 2 jetons Vigilance (le second en miroir du premier indiqué par la carte Action)

Attribuer un jeton Amélioration en plus

Annule les effets d'attirer et repousser

Attirer au maximum (jusqu'à rendre la cible adjacente à l'attaquant)

Icône de personnage engagé

Lors de son déplacement l'ennemi cible en priorité le héros engagé le plus proche

Zone touchée en une seule attaque

L'attaque touche toutes les cases adjacentes au héros ciblé

Attaque à distance auratique

Perte de l'Initiative pour le prochain tour

Perte du déplacement pour le prochain tour

Tous les héros

Le héros concerné par l'attaque ou la défense

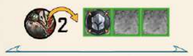
Tous les ennemis

Blasons ennemis

TALENT



Ce héros ne perd pas son déplacement gratuit si adjacent à un ennemi



En Infiltration, ce héros peut envoyer les jetons Cadavre à deux cases au lieu d'une



Sacrifier tout son déplacement gratuit permet d'accéder au bonus associé



Défausser 3 ressources d'un même type (qu'importe la couleur) pour en obtenir une du même type (ici des Plantes)



La valeur d'un Crochet pour le crochetage change (ici un Crochet violet équivaut à 3 Stops)



Pour 6 points d'Action, annuler un signe de menace d'un dé Infiltration



Effet indisponible sur une attaque à distance, seulement possible au corps-à-corps



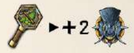
Annule l'effet d'un équipement lourd dans les tests de compétence et les effets du plateau Infiltration (n'équivaut pas à une valeur de portage)



Déplacer un jeton Cadavre



Faites un déplacement d'au moins 3 cases vers un ennemi en ligne droite pour avoir accès au bonus associé



Piocher 2 cartes Action supplémentaires pour les Récoltes du groupe



Obtenir des emplacements supplémentaires de Potion (défini suivant l'amélioration du Talent)



En Infiltration, pour 1 point d'Action supplémentaire, vous pouvez frôler/traverser les Obstacles gênants pour vos attaques à distance



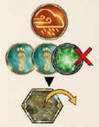
Diminution du coût des Actions d'attaque en Infiltration



Les faces spéciales des dés Compétence sont activées et donnent 1 ou 2 Réussites



Au corps-à-corps si un autre héros est adjacent au même ennemi, le détenteur du Talent obtient les bonus associés



Défausser 2 jetons Voyage et utiliser un jeton Aura pour se déplacer en cas de Mauvais temps (au lieu de 3 jetons Voyage)



En Fabrication, obtenir une ressource supplémentaire du même type pour une ressource créée (ici des Flèches)



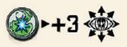
Le héros est considéré comme maîtrisant toutes les écoles de magie pour l'usage de ses Sorts (compte dans les tests de compétence)



Lors de l'acquisition de cette carte Talent, acquérir également la carte Sort d'attaque associée



En utilisant un jeton Aura, récupérer 2 points d'Action (une fois par tour)



Ce Sort d'attaque possède désormais une portée de 3 supplémentaire



Piocher au hasard une carte Sort à l'acquisition de ce Talent de Mhaÿ



Le coût en point d'Action pour réaliser ce Sort d'attaque est diminué de 1



Dès que le groupe sort de Combat, le héros réactive un jeton Aura



Pour chaque paire de Dégâts infligés par ce Sort, le héros gagne un soin



Le Sort concerné n'a pas besoin de ligne de vue pour fonctionner (ignore les obstacles, murs compris : ces derniers ne comptent pas comme des cases)



Ajout possible d'une seconde carte Arme non-équipée



La valeur des éléments vendus au Marché par le groupe augmente de 1 Pièce d'or



Les attaques à distance en Combat ne sont plus sujettes au malus lorsque la ligne de vue traverse un objet gênant

ÉVÈNEMENT, SORT



Icônes cartes Évènement



À utiliser seulement si au moins 1 de ces triangles est coché



Carte Sort



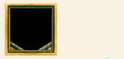
Carte Sort d'attaque (associée à une carte Talent et une École de magie)



Portée du Sort (ici, une case)



Déplacement d'un jeton Bruit



Jeton Amélioration vide (effet du sort « Perturbation »)

Livret d'Exploration et tableau de déploiement



Chapitre du livret d'Exploration

Indication du Nord du Lieu exploré



Jeton Intérêt à placer, associé à un numéro de chapitre

Noms des tuiles à utiliser pour former le plan du Lieu exploré

Tous les héros sont inconscients

Tous les ennemis sont éliminés

Tous ces ennemis sont éliminés

Cet ennemi en particulier est éliminé

Icône des cartes Scénario compte-tours

Points de déploiement des héros sur les Lieux à explorer

Jetons Invocation

N'importe quel jeton Invocation / défausser n'importe quel jeton Invocation

Défausser ce jeton Invocation / Ne pas placer ce jeton Invocation

Placer plusieurs jetons Invocation identiques, le numéro indique lequel est concerné par la consigne

Jetons Accès

Ne pas placer ce jeton Accès

Placer plusieurs jetons Accès identiques, le numéro indique lequel est concerné par la consigne

Point de Départ et point d'Arrivée

Un jeton porte Brisée et / ou porte Ouverte est à ajouter lors de la mise en place du Lieu exploré

Pas de jeton Amélioration ou annulation de l'effet du jeton

Annulation / interdiction d'attaques à distance ou d'usage de Sorts

Face spéciale jeton Amélioration

Points de Vie dans la zone d'un ennemi par membre du groupe

Quand il n'y a plus de points de Vie dans la zone / pour cet ennemi / cette créature, appliquer la consigne

Autant de héros que souhaité dans cette zone

Pièce d'Or et Marché

Pièce d'or

Prix, le « X » étant une valeur

Défausser le nombre de Pièces d'or de la valeur indiquée

Défausser une ou toutes les Pièces d'or

Pour chaque dépense de cette valeur, appliquer les conséquences

Diminution ou augmentation du prix par rapport au coût indiqué

Moitié du prix par rapport au coût indiqué

Icône du marché

Achat et vente

Rangements



PLATEAU JOUEUR,
SAC-À-DOS,
CUBES ET CRISTAUX,
GRANDES FIGURINES

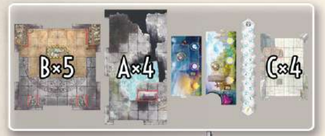


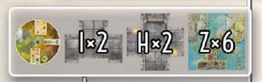
LABOITEDEJEU.FR/MALHYA



FIGURINES

TUILES, PLATEAU VOYAGE, JETON MÉTÉO,
RÈGLE D'INITIATIVE, ROUE D'EXPLORATION









CARTES, JETONS, PLATEAU INFILTRATION,
SAUVEGARDE, LIVRET EXPLORATION, DÉS



CONTENU HEROIC





Remerciements

Malhya est un projet pharaonique ayant nécessité plus de 7 années de développement et la collaboration de nombreuses personnes. Nous tenions à leur témoigner notre reconnaissance et leur dire à quel point leur présence, leur travail et leurs encouragements sans faille nous ont portés dans nos périodes de doute. Il y a un peu de chacun d'entre eux dans Malhya.
Un immense merci à :

Alan Reynaud, Sacha Perrin, Lucas Taillefesse et Vincent Boyer pour leur talent d'illustrateurs. Robin « Hellspawn » Albaracine, Alex « Nakata » Bergeron, Stéphane « Mathsmaster » Rocchiccioli et Bréaguenn « Ghost Alpha » Rivoal, nos incomparables testeurs et soutiens de Ludovic pour l'écriture de la campagne.

Nicolas Delage et Angélique Viedma pour l'élaboration de la charte graphique originelle. Axel Fisher, Arnaud Rauzy et Valentin Duc pour la création des vidéos d'animation imaginées par Nicolas.
Emmanuel Carat et Barry Doublet pour nous avoir offert « leurs voix » sur ces vidéos.

Benoit « vvedge » Franchomme pour la création du TTS. Nicolas Bigeard pour avoir si bien « 3D isé » les illustrations de Cyril. Matthew Fear pour la création du Malhya Fan group sur FB. Romain « Ceylus » Ravella pour la création du discord.

Merci à la communauté Cwowd pour leurs nombreuses propositions, leur imagination et leurs jeux de mots Malhyesques. Mention spéciale à Dorian Moffroid, mais aussi Casiodorius-Rex, Efosyn, Gougou, Masterzao, MrChicken, Sir.C, Wize, Zekk et ceux que nous oublions sans doute (qu'ils nous pardonnent).

Merci à Guy Roger Duvert pour la création de la sublime bande originale et à Cédric « Junior » Camus et François Puissant d'avoir été de formidables ambassadeurs lors de plusieurs salons du jeu.

Merci à Emmanuel « Pote à moi » Contal pour son esprit fertile apporté à la création de l'univers de François.

Merci encore à Benoit Bannier d'avoir cru en nous et porté ce projet titanesque avec l'aide de Jeanne et de toute l'équipe de LBDJ.

Et parce que nous n'aurions jamais pu réaliser notre rêve sans elles, nous souhaitions remercier nos familles ainsi que Christelle, Delphine, Marie et Monica, nos épouses, pour leur patience et leur compréhension.

Cyril, François, Ludovic et Nicolas

Crédits

ÉQUIPE DE 4 UNIVERS

Cyril Terpent, François Denis, Ludovic Rivoal et Nicolas Fuchs

ILLUSTRATEURS

Cyril Terpent, Vincent Boyer, Lucas Taillefesse

ÉQUIPE DE LA BOÎTE DE JEU :

Violaine Vadot, Jeanne Hervé-Maley, Grégory Oliver, Benoit Bannier, Benjamin CARAYON, Benjamin Colomb, Thibaut Chaize

LISTE DES TESTEURS :

Alex « Nakata » Gerberon, Arneodo Damien, Artémisia / Les.Ludinettes, Augustin Boisvert, Benjamin Yzeux, Bruno Michel, Céline Heng, Denis Sauzedde, Efosyn, Emmanuel Paire, Bréaguenn Rivoal, Félix Coulon, Ferned Arnaud, Guillaume Pelous, Hohyss, Iziiah Thomas, Julien Sestier, Maatt64, Magma, Mathieu Guarino, Morgan Bailly-Salins, Nolim, Olivier Moret Warshade, Rocchiccioli Stéphane Mathsmaster, Özgür Celik, Albaracine Robin - HellSpawn, Romain Ravella, Sony, Stéphane Auduc, Maitre Feu, Vincent Quiqs, WiZe

AIDE SPÉCIALE POUR LA RÉALISATION DES LIVRETS D'AVENTURE :

Livret « Pour la gloire » : Bréaguenn Rivoal
Livret « Le tueur portait un masque » : Alex NAKATA Gerberon

RELECTURE ET TRADUCTION :

Camille Mathieu, Philippe Pinon, Nathan Morse, Translation Circus (Harriet Cooper and Bex Elder) , Geeky Pen, Matthew Legault ,Grégory Oliver

Rappels

Zones de terrain du plateau région



Tableau récapitulatif des déplacements et ligne de vue en mode exploration

	Obstacle bloquant	Obstacle gênant	Case de faille	Case d'eau	Case d'ombre
Déplacement Traverser	✗	✓ +1	✓ +1 — Arrêt impossible	✓ +1	✓
Déplacement frôler, longer	✓	✓	✓	✓	✓
Validité de la ligne de vue	✗	✗ Non valide sauf adjacent / ✓	✓	✓	✗ Non valide sauf adjacent / ✓
Attaque à distance	✗	✗ Impossible / ✓ Possible+malus pour la figurine attaquante +	✓	✓	✓

Règles d'or d'infiltration

Dans l'ombre, un héros ou un jeton Cadavre ne sont jamais repérés, sauf s'ils sont sur une case adjacente à un ennemi.

Si l'alarme est sur le point d'être déclenchée, et que seule une sortie d'attente est la solution pour l'empêcher, la seule action possible pour le héros est une action d'assassinat (au corps-à-corps ou à distance).

Les obstacles gênants et l'ombre annulent les lignes de vue sauf depuis une case adjacente.

Si lors d'un déplacement un héros frôle un coin de case comportant un obstacle ou une zone, il n'y a pas de coût supplémentaire. C'est traverser ou entrer dans la case qui compte. La ligne de vue quant à elle est impactée si elle touche, frôle ou chevauche un obstacle, même un coin de case.

Comportement des cartes

Attention: les consignes des livrets peuvent changer la façon dont les cartes se comportent par rapport à la règle de base.

- Si vous devez défausser une carte Arme, Objet, Talent ou Sort, remélangez-les dans leurs pioches respectives.
- Si vous épuisez les pioches des cartes Évènements, Jour et Nuit, remélangez-les dans leurs pioches. Faites de même lorsque vous réinitalisez le plateau Voyage.
- Les cartes Scénarios sont à remettre dans l'ordre numéraire dans leur pioche.

Retrouvez ici le détail de chacune des cartes et les potentielles FAQ du jeu.

laboitedejeu.fr/malhya-faq

Retrouvez ici les éventuelles mises à jour des différents livrets.

laboitedejeu.fr/malhya-livrets