

DESCENT

LÉGENDES DES TÉNÉBRÉS



Glossary

V2.0A - French

Accessoires

Les accessoires sont représentés par des cartes Accessoire et peuvent fournir aux Héros tout un éventail de capacités passives pendant une quête.



» Chaque carte Accessoire est recto verso. Une face représente la version standard de l'accessoire, et l'autre sa version améliorée.

- Un accessoire amélioré est identifié par l'icône d'amélioration (⬆) apparaissant près du mot « Accessoire » au bas de la carte.

» Une carte Accessoire ne peut pas être retournée pendant une quête.

» Les accessoires fournissent aux Héros des capacités passives que l'application résout automatiquement. La carte Accessoire dans la zone de jeu d'un Héros sert de rappel de la capacité de cet accessoire.

- Les pourcentages calculés pour les capacités des accessoires sont arrondis à l'entier supérieur.

» Les Héros obtiennent des accessoires en confectionnant des objets. Les recettes permettant d'en élaborer peuvent être découvertes pendant les quêtes ou gagnées en tant que récompense pour avoir accompli des exploits.

» Lorsqu'un accessoire a été confectionné, il est ajouté à l'inventaire du groupe pour le reste de la campagne.

S'équiper d'accessoires

Avant une quête, chaque Héros choisit l'accessoire dont il veut s'équiper sur l'écran d'attirail. Il place ensuite la carte Accessoire dans sa zone de jeu, de sorte que sa face visible corresponde à l'accessoire qu'il a sélectionné dans l'application.

» Chaque Héros ne peut être équipé que d'un seul accessoire à la fois.

Action de manœuvre

L'action de manœuvre octroie des points de déplacement à un Héros, qui lui permettent alors de se déplacer pendant son tour.

» Lorsqu'un Héros effectue une action de manœuvre, il gagne autant de points de déplacement que sa valeur de vitesse.

- Si un Héros est gêné lorsqu'il effectue une action de manœuvre, il ne gagne qu'un point de déplacement.

- La vitesse d'un Héros est indiquée sous forme de valeur sur sa carte Héros, près de l'icône de vitesse.

» Un Héros a fini de résoudre une action de manœuvre dès qu'il a gagné ses points de déplacement. Cette action ne comprend pas le fait de se déplacer.

» Un Héros peut dépenser des points de déplacement entre deux actions pendant son tour, et tout point restant est perdu lorsqu'il termine son tour.

Actions

Pendant son tour, un Héros peut effectuer une action de manœuvre et jusqu'à deux autres actions de son choix.

» Voici les cinq types d'actions que les Héros peuvent accomplir : Manœuvre, Exploration, Combat, Organisation et Unique.

» Un Héros peut effectuer une même action plusieurs fois.

- » Pendant son tour, un Héros n'est pas obligé d'accomplir toutes les actions auxquelles il a droit.
- » Un Héros peut résoudre d'autres effets entre deux actions, y compris dépenser des points de déplacement.
- » Après qu'un Héros a effectué toutes ses actions disponibles, il peut résoudre des capacités et dépenser des points de déplacement.
- » Si un Héros résout une capacité assortie du mot-clef Glisse, il peut se déplacer jusqu'à autant de cases que le nombre indiqué par ce mot-clef.

Action d'exploration

L'action d'exploration permet à un Héros d'interagir avec des pions Exploration et des éléments de terrain en 3D.

- » Un Héros peut interagir avec tout décor en 3D auquel il est adjacent, ou avec n'importe quel pion Exploration adjacent à lui ou situé sur sa case.
- » Pour effectuer une action d'exploration, le Héros tire son portrait sur le terrain en 3D ou le pion Exploration avec lequel il souhaite interagir. Il suit alors les instructions fournies par l'application.

Action de combat

L'action de combat permet à un Héros d'attaquer un Ennemi (cf. Attaques des Héros).

Action de manœuvre

L'action de manœuvre octroie des points de déplacement à un Héros, qui lui permettent alors de se déplacer pendant son tour.

- » Lorsqu'un Héros effectue une action de manœuvre, il gagne autant de points de déplacement que sa valeur de vitesse.
 - Si un Héros est gêné lorsqu'il effectue une action de manœuvre, il ne gagne qu'un point de déplacement.
 - La vitesse d'un Héros est indiquée sous forme de valeur sur sa carte Héros, près de l'icône de vitesse.
- » Un Héros a fini de résoudre une action de manœuvre dès qu'il a gagné ses points de déplacement. Cette action ne comprend pas le fait de se déplacer.
- » Un Héros peut dépenser des points de déplacement entre deux actions pendant son tour, et tout point restant est perdu lorsqu'il termine son tour.

Action d'organisation

L'action d'organisation permet à un Héros de retourner une carte placée dans sa zone de jeu.

Pour effectuer une action d'organisation, le Héros accomplit les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Choisir la carte : le Héros fait son choix entre sa carte Héros, sa carte Attaque ou l'une des cartes Compétence dans sa zone de jeu.
 2. Retirer les pions : le Héros défaisse tous les pions État et Fatigue posés sur la carte.
 3. Retourner la carte : le Héros retourne la carte choisie sur son autre face.
- » Si l'un des pions retirés pendant l'action d'organisation était un pion État Balafre, le Héros subit deux dégâts après avoir retourné la carte.

Action unique (◆)

L'action unique permet à un Héros de résoudre les effets de ses cartes précédés de l'icône d'action unique (◆).

- » Un Héros peut effectuer plusieurs actions uniques pendant son tour, mais chaque capacité précédée de l'icône d'action unique (◆) ne peut être résolue qu'une seule fois par tour.
- » Chaque icône d'action unique est assortie d'un chiffre : « 1 » ou « 2 ». Celui-ci détermine le nombre d'actions qu'un joueur doit utiliser pendant son tour pour résoudre cette capacité.
 - Si un Héros souhaite résoudre une capacité précédée de la mention « 1◆ », il doit dépenser une action pour le faire. Il ne peut pas s'agir de son action de manœuvre ; le Héros doit utiliser l'une de ses deux autres actions.
 - Si un Héros souhaite résoudre une capacité précédée de la mention « 2◆ », il doit dépenser ses deux actions supplémentaires. De ce fait, si un Héros résout une telle capacité, la seule action qu'il peut effectuer pendant ce tour est une action de manœuvre.

Adjacence

Les tuiles de plateau sont divisées en cases. Si deux cases partagent un bord ou un coin, elles sont adjacentes. Des éléments de jeu comme les figurines, les pions et les éléments de décor en 3D sont adjacents les uns aux autres s'ils occupent des cases adjacentes.

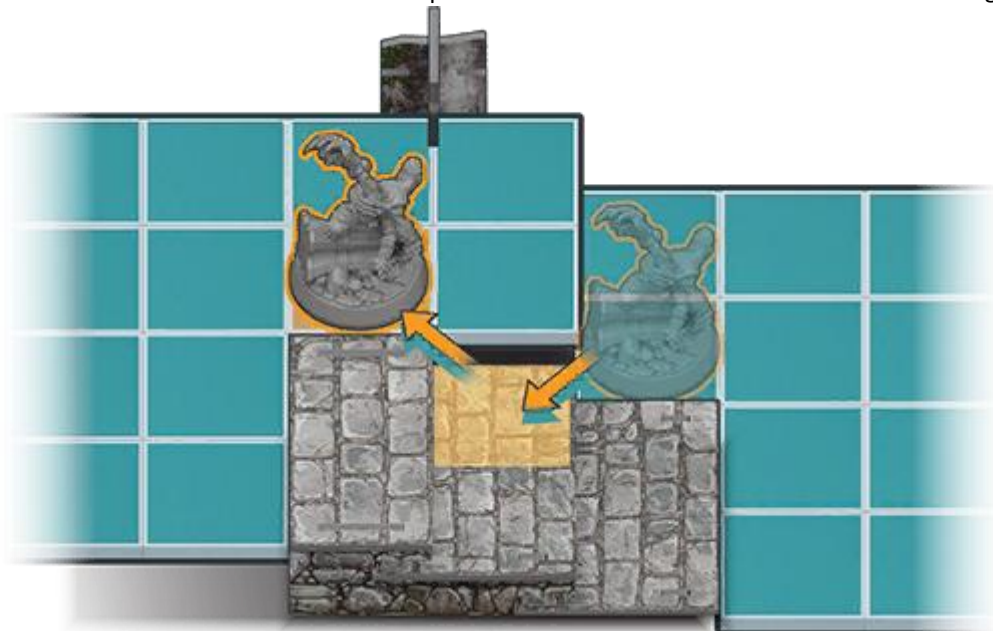
- » Lorsqu'un Héros se déplace, il quitte la case qu'il occupe pour entrer sur une case adjacente.

- » Lorsqu'un Ennemi se déplace, il quitte la case qu'il occupe pour entrer sur une case adjacente.
- » Si un Héros et un Ennemi sont adjacents l'un à l'autre, ils peuvent s'attaquer.

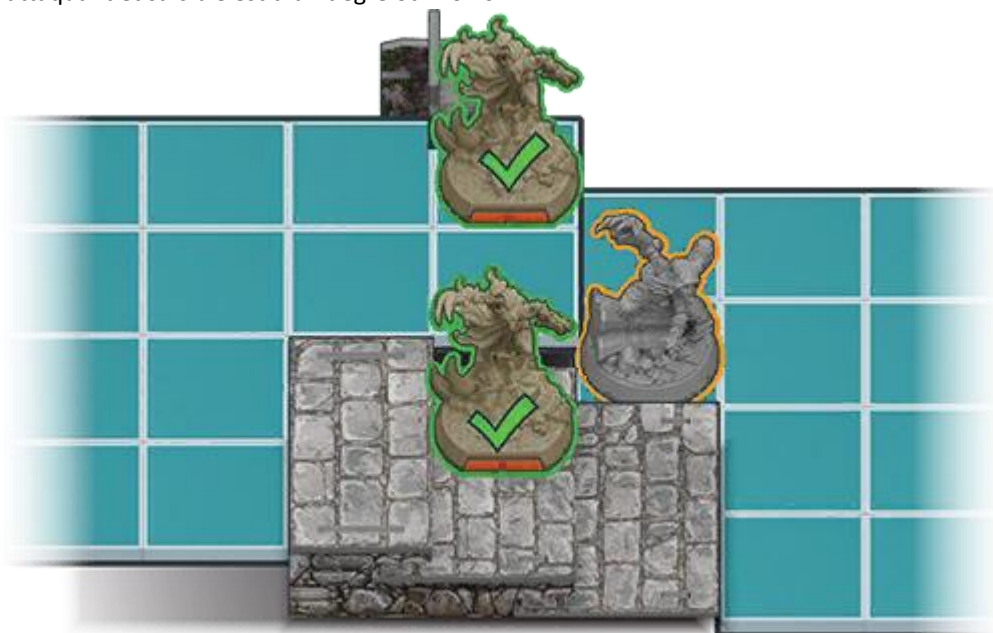
Adjacence et altitude

Les cases situées à différents degrés d'altitude sont considérées comme adjacentes pour résoudre la plupart des effets de jeu. Si deux cases dont l'altitude diffère partageraient un bord ou un coin si elles étaient à la même hauteur, elles sont considérées comme adjacentes dans les cas suivants :

- » Descendre : Un Héros ou un Ennemi peut se déplacer d'une case située à un degré d'altitude plus élevé vers une case plus basse.
- » Monter en utilisant un escalier : Un Héros ou un Ennemi peut entrer sur une case d'escalier ou en sortir si la différence d'altitude entre sa case de départ et sa case de destination est inférieure à un degré.



- » Déterminer la portée : Pour déterminer la portée des effets ou des attaques à distance, il est possible de compter les cases vers le haut ou le bas en ignorant les degrés d'altitude. La portée ne peut toutefois pas être calculée à travers une tuile, de sa face cachée à sa face visible ou inversement (cf. Surplombs).
- » Attaques de mêlée : Un Héros ou un Ennemi peut résoudre une attaque de mêlée si la différence d'altitude entre l'attaquant et sa cible est d'un degré ou moins.



Interactions : Un Héros peut interagir avec des pions ou des éléments de décor en 3D si la différence d'altitude entre sa figurine et l'objet en question est d'un degré ou moins.

Pions Vue : Un Héros peut activer un pion Vue si la différence d'altitude entre sa figurine et le pion en question est d'un degré ou moins.

Gêne : Les Héros et les Ennemis se gênent mutuellement si la différence d'altitude entre leurs figurines est d'un degré ou moins.

Adjacence et strates

Les strates sont considérées comme des extensions des tuiles de plateau posées dessus. Une case de strate partage un bord/coin avec toute case d'une tuile attenante, et est donc adjacente à elle.

» Les Héros et les Ennemis peuvent se déplacer normalement sur une case de strate, comme si elle faisait partie intégrante de la tuile posée dessus.

- Chaque type de strate produit des effets uniques sur les Héros et les Ennemis.

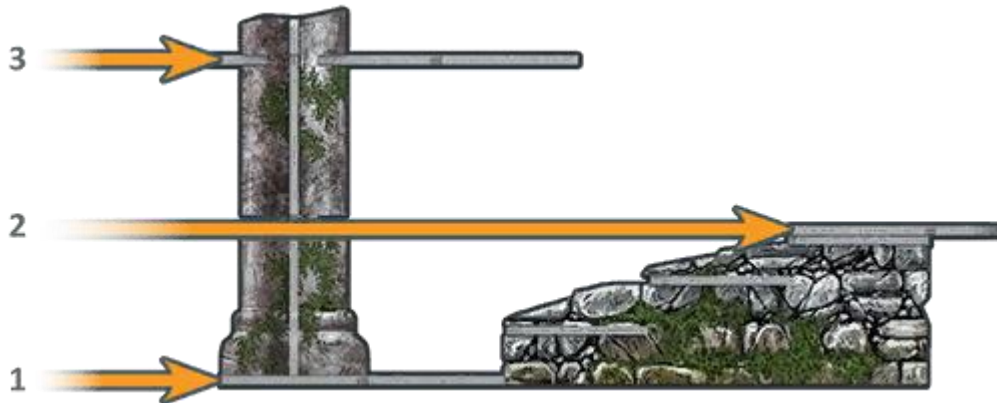
Altitude

Les plateaux ont souvent plusieurs degrés d'altitude. Pour installer des tuiles en hauteur, il faut les insérer dans des piliers.

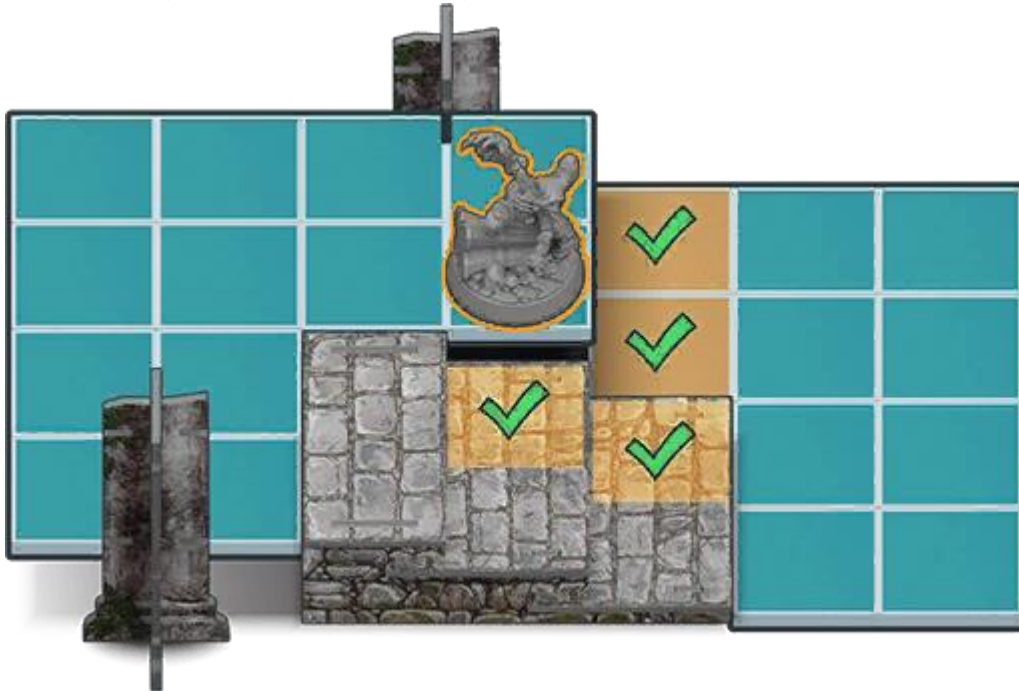
Chaque pilier peut soutenir une tuile grâce à deux types d'encoches : simple ou illustrée par une tête de gargouille. Lorsque vous mettez en place une portion de plateau en altitude, consultez l'application pour vous assurer que les piliers soient orientés de la même façon.

Altitude et degrés

En partant de la tuile posée sur la table (ou sur une autre surface de jeu), chaque degré d'altitude est plus élevé que le précédent d'environ la hauteur d'un escalier (ou de la distance qui sépare deux encoches sur un pilier).



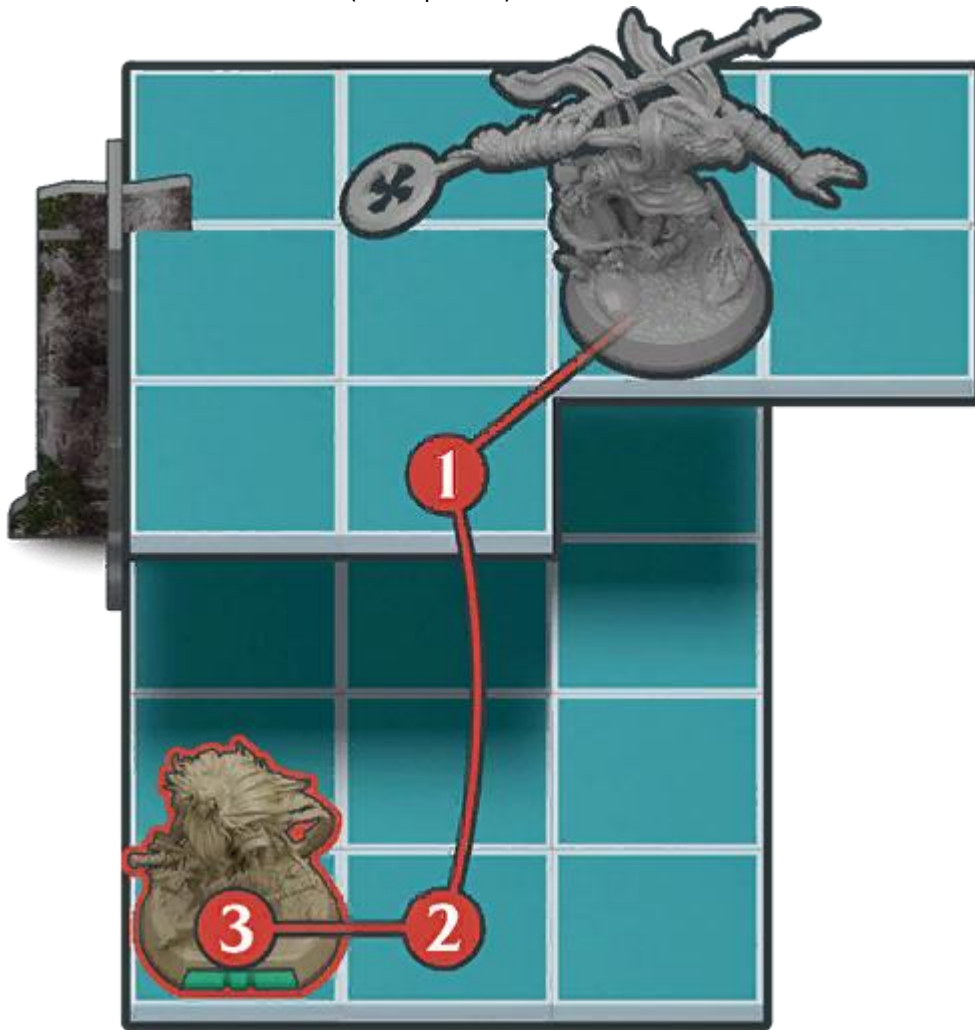
» Les figurines peuvent descendre de n'importe quel nombre de degrés.



» Les figurines ne peuvent pas monter directement d'un degré à un autre (par exemple d'une tuile de degré 1 à une tuile de degré 2). Elles doivent emprunter un escalier.

» Les strates sont considérées comme étant au même degré que les tuiles de plateau posées dessus.

- » Une figurine ne peut résoudre une attaque de mêlée contre une autre figurine située à une altitude différente que si l'écart entre elles est inférieur ou égal à un degré.
- » Pour déterminer la portée des effets ou des attaques à distance, il est possible de compter les cases vers le haut ou le bas en ignorant les degrés d'altitude. La portée ne peut toutefois pas être calculée à travers une tuile, de sa face cachée à sa face visible ou inversement (cf. Surplombs).



Améliorations

L'équipement est représenté par des cartes recto verso. Une face représente la version standard de l'équipement, et l'autre sa version améliorée.

- » Un équipement amélioré est identifié par l'icône d'amélioration (⚡) apparaissant près du type de la carte.



- » Les Héros peuvent améliorer leur équipement en se rendant au Confectionarium.
- » Pendant la mise en place, chaque Héros pose l'équipement choisi dans sa zone de jeu, face appropriée visible.
 - La face par défaut est celle de la version standard. Si l'équipement a été amélioré, le Héros peut alors retourner la carte pour que la face correspondante soit visible.
- » Pour confectionner ou améliorer un équipement, le Héros doit dépenser une recette et tous les matériaux listés dessus.
 - Les recettes peuvent être découvertes pendant les quêtes ou gagnées en tant que récompense pour avoir accompli des exploits.
 - Les matériaux peuvent être trouvés pendant les quêtes, et certains achetés à la Boutique en dépensant des pièces d'or.

Annuler

L'application peut fournir à un Héros la possibilité d'annuler des dégâts ou de la fatigue avant qu'il ne les subisse.

- » Si un Héros a l'opportunité d'annuler des dégâts ou de la fatigue, l'application lui demande d'accomplir un test en indiquant que cette caractéristique « annule ». Le Héros effectue alors le test proposé.
 - Exemple : « Chaque Héros subit 4 dégâts ; la puissance annule. »
- » Pendant un test de statistique destiné à annuler, chaque succès (★) obtenu permet d'éviter un dégât (✖) ou une fatigue (⚡).
 - Le Héros applique comme d'habitude les modificateurs de caractéristique indiqués sur sa carte Héros.
 - D'autres effets de jeu peuvent modifier ces succès.

Armurerie

L'Armurerie est un lieu de la cité où les Héros peuvent modifier leurs armes. Pour s'y rendre, un Héros clique sur l'icône de l'Armurerie sur l'écran de la cité.



» Entre les quêtes, un Héros peut se rendre à l'Armurerie afin de modifier les composants secondaires d'une arme en les échangeant avec n'importe quels composants disponibles dans l'inventaire du groupe.

- Chaque composant secondaire peut être utilisé avec un éventail spécifique de composants principaux d'arme.
- L'application empêchera un Héros de mélanger des composants d'arme qui ne fonctionnent pas ensemble.
- Les composants d'arme disponibles pour les Héros peuvent être consultés sur l'écran d'inventaire du groupe.

Armures

Les armures sont représentées par des cartes Armure et peuvent fournir aux Héros un bonus de Santé, une meilleure défense et des capacités susceptibles de les aider de diverses manières.



» Chaque carte Armure est recto verso. Une face représente la version standard de l'armure, et l'autre sa version améliorée.

- Une armure améliorée est identifiée par l'icône d'amélioration (⬆) apparaissant près du mot « Armure » au bas de la carte.
- Une carte Armure ne peut pas être retournée pendant une quête.

» Chaque carte Armure indique le poids qu'elle pèse : Légère, Moyenne ou Lourde.

- Si la carte Armure d'un Héros comporte une valeur et une icône de succès à proximité d'une icône de défense, elle octroie autant de succès automatiques que la valeur indiquée pendant la défense de ce Héros.
- Un Héros peut dépenser ces succès automatiques de la même manière que ceux qu'il obtient en lançant les dés.



» Si la carte Armure d'un Héros affiche une icône de Santé, la Santé maximale de ce Héros augmente de la valeur indiquée près de l'icône tant qu'il est équipé de cette armure.



S'équiper d'une armure

Lorsqu'il se prépare pour une quête, chaque Héros peut choisir de s'équiper d'une carte Armure de l'inventaire du groupe.

- » Pour s'équiper d'une carte Armure, un joueur la pose dans sa zone de jeu de sorte que la face appropriée soit visible.
 - La face par défaut est celle de la version standard. Si l'équipement a été amélioré, le Héros peut alors retourner la carte pour que la face correspondante soit visible.
- » Un Héros ne peut pas s'équiper d'une armure dont le poids n'est pas listé sur sa carte Héros.
 - Par exemple, si une carte Héros n'indique que le terme « Lourde », ce Héros ne peut s'équiper que d'armures lourdes.
- » Un Héros ne peut être équipé que d'une seule carte Armure à la fois.

Attaques à distance

Une attaque à distance constitue toute attaque effectuée par un Héros à l'aide d'une arme dotée d'une valeur de portée, ou par un Ennemi dont l'écran d'activation affiche une valeur de portée.



» Si un Héros utilise une arme dotée d'une valeur de portée pour attaquer un Ennemi, ce dernier peut se trouver sur une case éloignée jusqu'à autant de cases du Héros que la valeur de portée de l'arme.

· En plus d'être à portée, l'Ennemi doit également se trouver en ligne de vue pour que le Héros puisse l'attaquer.

» La valeur de portée sur l'écran d'activation d'un Ennemi indique le nombre maximum de cases qui peut séparer l'Ennemi activé de sa cible pour que l'attaque soit possible. Elle correspond aussi à la distance de la cible à laquelle l'Ennemi préfère se trouver après avoir terminé son déplacement.

· En plus d'être à portée, la cible doit également se trouver en ligne de vue pour que l'Ennemi puisse l'attaquer.

Attaques de mêlée

Une attaque de mêlée constitue toute attaque effectuée par un Héros à l'aide d'une arme dépourvue de valeur de portée, ou par un Ennemi dont l'écran d'activation n'affiche aucune valeur de portée.

» Pour résoudre une attaque de mêlée, la figurine attaquante doit généralement être adjacente à la figurine attaquée.

Néanmoins, certains effets de jeu comme le mot-clef Allonge autorisent à effectuer une attaque de mêlée contre une figurine non-adjacente.

» Si un Héros utilisant une arme dotée d'une valeur de portée attaque un Ennemi adjacent, il s'agit d'une attaque à distance et non de mêlée.

» Si un Ennemi dont l'écran d'activation affiche une valeur de portée attaque une cible adjacente, il s'agit d'une attaque à distance et non de mêlée.

» Si deux cases dont l'altitude diffère partageraient un bord ou un coin si elles étaient à la même hauteur, elles sont considérées comme adjacentes pour tout ce qui concerne les attaques de mêlée.

Augmentation (⚡)

Une augmentation (⚡) est un résultat de dé qu'un Héros peut dépenser lorsqu'il lance les dés — généralement pour résoudre une attaque, une défense ou un test.

Capacités augmentées

Une capacité augmentée est une capacité précédée d'une icône d'augmentation (⚡). De nombreuses cartes comportent des capacités augmentées, dont l'ensemble des cartes Héros.

» Un Héros peut utiliser ses capacités augmentées dès qu'il lance un dé.

» Pour utiliser une capacité augmentée, un Héros dépense une icône d'augmentation obtenue en lançant un dé, puis il résout l'effet de la capacité en lisant son texte et en suivant les instructions.

» Chaque capacité augmentée ne peut être utilisée qu'une fois par jet de dés (souvent une attaque, une défense ou un test).

» Un Héros peut dépenser plusieurs résultats (⚡) après avoir lancé les dés toutefois, chaque capacité augmentée ne peut être utilisée qu'une fois par jet de dés (souvent une attaque, une défense ou un test).

Avantage (+)

Un avantage (+) est un résultat de dé qui n'a aucun effet inhérent. Après qu'un Héros a lancé les dés pour attaquer, se défendre, effectuer un test ou résoudre n'importe quel autre effet de jeu, il peut convertir ses résultats (+) en succès (★).

» Pour convertir un avantage (+) en succès (★), un Héros assigne un pion Fatigue à l'une de ses cartes (au choix). Il peut ensuite dépenser cet avantage comme s'il s'agissait d'un résultat (★).

· Un Héros ne peut assigner de la fatigue qu'aux cartes assorties d'une limite de fatigue, et uniquement si le nombre de pions posés dessus ne dépasse pas cette limite.

» Si un même lancer de dés génère plusieurs résultats (+), un Héros peut en convertir autant qu'il le souhaite, à raison d'un pion Fatigue assigné par avantage converti.

· Un Héros n'est pas obligé d'assigner tous les pions Fatigue à la même carte.

» Activer certaines capacités peut être assorti d'un coût d'un ou plusieurs avantages. Pour payer ce coût, dépensez le montant en avantages indiqué (♣) lors d'un jet de dés. Les ♣ dépensés de la sorte ne peuvent pas être convertis en succès (★) ou dépensés pour une autre capacité.

Boutique

La Boutique est un lieu de la cité où les Héros peuvent acheter et vendre des matériaux. Pour s'y rendre, un Héros clique sur l'icône de la Boutique dans l'écran de la cité.

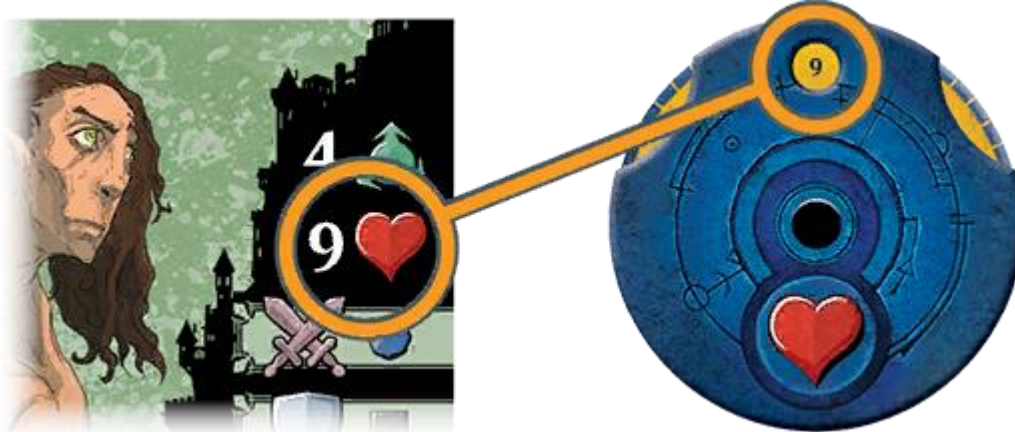


- » Chaque matériau en vente à la Boutique est disponible en quantité limitée.
 - La quantité de matériaux disponibles à la Boutique se réinitialise après que les Héros ont voyagé.
- » Un éventail aléatoire de recettes est en vente à la Boutique.
 - La liste de recettes disponibles se réinitialise après que les Héros ont voyagé.
- » Il arrive parfois que de l'équipement soit en vente à la Boutique, mais c'est plutôt rare.
- » Les Héros peuvent vendre des matériaux de leur inventaire à la Boutique.

Cadran de Santé

Le cadran de Santé d'un Héros sert à garder une trace de sa Santé actuelle.

- » Au début d'une quête, le cadran de Santé de chaque Héros est réglé sur sa Santé maximale.



- La Santé maximale d'un Héros est égale à la valeur affichée sur sa carte Héros plus tout bonus octroyé par d'autres cartes (comme les armures) ou capacités.
- » Si un Héros subit des dégâts (✖), il fait tourner son cadran de Santé pour réduire sa valeur d'autant que le nombre de dégâts subis. Si sa Santé tombe à zéro, un Héros devient infirme.
- » Tout dégât excédentaire que le Héros n'a pas subi avant de devenir infirme est ignoré.
- » Si un Héros se soigne, il fait tourner son cadran de Santé pour augmenter sa valeur d'autant que le nombre de points de (♥) soignés. Sauf mention contraire, la Santé d'un Héros ne peut jamais dépasser sa valeur maximale.

Capacités

Une capacité est un effet de jeu apparaissant sous forme de texte sur une carte ou dans l'application. Chacune d'elles indique à quel moment (timing) et comment elle peut être utilisée. Pour résoudre une capacité, lisez son texte et suivez les instructions.

- » Un Héros ne peut résoudre que les capacités de ses propres cartes.
- » Chaque capacité ne peut être résolue qu'une seule fois au cours du timing indiqué.
 - Par exemple, une capacité pouvant être utilisée « pendant votre attaque » n'est accessible qu'une fois au cours de cette attaque.
- » Lorsqu'un joueur utilise une capacité, il doit la résoudre dans son intégralité.
 - Si un joueur ne peut pas résoudre intégralement une capacité, il l'applique au maximum possible.
- » Si une capacité de carte contredit directement ce Guide de Référence, la carte a la priorité.
 - Néanmoins, si la carte et les règles peuvent être appliquées au même moment, elles doivent l'être.
- » Si une capacité dans l'application contredit directement les règles ou le texte des cartes, l'application a la priorité.
- » Si une capacité de carte utilise la formule « ne pas pouvoir » (accordée en conséquence), elle est absolue et aucune autre capacité ne peut la surpasser.

Timing

En général, les capacités sont résolues « avant », « après » ou « pendant » l'occasion de timing indiquée (une attaque, une défense, un test ou un lancer de dés).

- » Si une capacité se déclenche « avant » un certain timing, le joueur peut la résoudre immédiatement avant l'événement en question.
- » Si une capacité se déclenche « après » un certain timing, le joueur peut la résoudre immédiatement après l'événement en question.
- » Si une capacité se déclenche « pendant » un certain timing, le joueur peut la résoudre à n'importe quel moment de l'événement en question où un autre effet de jeu n'est pas déjà en train d'être appliqué.
- » Chaque capacité ne peut être résolue qu'une seule fois au cours du timing indiqué.
 - Par exemple, une capacité pouvant être utilisée « pendant votre attaque » n'est accessible qu'une fois au cours de cette attaque.

Types

Il existe de nombreux types uniques de capacités dans le jeu.

Capacités d'activation des Ennemis

Chaque Ennemi possède une capacité susceptible de modifier ses règles d'activation. Elle s'affiche sur l'écran de cet Ennemi pendant son activation.

- » Lorsqu'un Ennemi est activé, le groupe consulte ses capacités et applique les effets indiqués à son activation.

Capacités défensives des Ennemis

Chaque Ennemi dispose d'une capacité défensive qui peut modifier les effets d'attaque d'un Héros, et qui s'affiche sur l'écran de ce Héros pendant son attaque.

- » Lorsqu'un Héros attaque un Ennemi, il consulte sa capacité défensive et applique les effets indiqués à son attaque.
 - Certaines capacités défensives sont résolues automatiquement par l'application.

Capacités de fatigue

Les cartes placées dans la zone de jeu d'un Héros peuvent disposer de capacités de fatigue. Celles-ci sont précédées d'une icône de fatigue (⚡) et d'un chiffre. Ce dernier indique combien de pions Fatigue doit contenir la carte pour qu'un Héros puisse résoudre la capacité.

- » Avant de résoudre l'effet d'une capacité de fatigue, un Héros doit assigner le nombre requis de pions Fatigue à la carte assortie de cette capacité.
 - Le nombre de pions Fatigue qu'un Héros doit assigner à la carte en question est égal à la valeur qui précède la capacité de fatigue.
 - Par exemple, si une capacité est précédée de la mention « 2⚡ », le Héros doit assigner deux pions Fatigue à la carte qui comporte cette capacité.
 - Le nombre de pions Fatigue sur une carte ne peut pas dépasser sa limite de fatigue.
- » Un Héros ne peut pas résoudre la capacité de fatigue d'une carte s'il est incapable d'y placer le nombre de pions Fatigue indiqué par cette capacité.

- » Après avoir assigné le nombre requis de pions Fatigue à la carte, le Héros peut résoudre l'effet de sa capacité de fatigue en lisant son texte et en suivant les instructions.
- » Si une capacité de fatigue est précédée d'un « X » à la place d'un chiffre, le Héros peut assigner n'importe quel nombre de pions Fatigue à la carte tant que cela ne dépasse pas sa limite de fatigue.

Mots-clefs

Capacités en mots-clefs : certaines capacités sont présentées sous forme de mots-clefs. Il s'agit d'abréviations pour des capacités spécifiques qui apparaissent souvent sur les cartes.

Capacités secondaires

Il s'agit de capacités passives octroyées par des composants secondaires d'arme. Si un Héros utilise une arme dotée de capacités secondaires, celles-ci sont automatiquement résolues par l'application.

- » Un Héros peut consulter les capacités secondaires des armes dont il est équipé sur l'écran d'information des Héros.
- » Le groupe peut consulter tous ses composants d'arme et les capacités secondaires qu'ils fournissent sur l'écran d'inventaire.

Capacités augmentées

Capacités augmentées : une capacité augmentée est une capacité précédée d'une icône d'augmentation (⚡).

De nombreuses cartes en sont assorties, dont l'ensemble des cartes Héros.

- » Un Héros peut utiliser ses capacités augmentées dès qu'il lance un dé.
- » Pour utiliser une capacité augmentée, un Héros dépense une icône d'augmentation obtenue en lançant un dé, puis il résout l'effet de la capacité en lisant son texte et en suivant les instructions.
- » Chaque capacité augmentée ne peut être utilisée qu'une fois par jet de dés (souvent une attaque, une défense ou un test).
- » Un Héros peut dépenser plusieurs résultats (⚡) après avoir lancé les dés toutefois, chaque capacité augmentée ne peut être utilisée qu'une fois par jet de dés (souvent une attaque, une défense ou un test).

Capacités secondaires des armes

Une capacité secondaire est une capacité passive octroyée par des composants secondaires d'arme. Si un Héros utilise une arme dotée de capacités secondaires, celles-ci sont automatiquement résolues par l'application.

- » Un Héros peut consulter les capacités secondaires des armes dont il est équipé sur l'écran d'information des Héros.
- » Entre les quêtes, un Héros peut se rendre à l'Armurerie afin de modifier les composants secondaires d'une arme en les échangeant avec n'importe quels composants disponibles dans l'inventaire du groupe.
 - Chaque composant secondaire peut être utilisé avec un éventail spécifique de composants principaux d'arme.
- » L'application empêchera un Héros de mélanger des composants d'arme qui ne fonctionnent pas ensemble.
- » Les composants d'arme disponibles pour les Héros peuvent être consultés sur l'écran d'inventaire du groupe.

Carte Arme

Les armes d'un Héros sont représentées par des cartes Arme, que le Héros utilise pour résoudre des attaques.

- » Chaque carte Arme est recto verso. Une face représente la version standard de l'arme, et l'autre sa version améliorée.
 - Une arme améliorée est identifiée par l'icône d'amélioration (⬆) apparaissant près du mot « Arme » au bas de la carte.



- » Chaque arme est assortie d'une valeur de dégâts utilisée pendant les attaques.
 - Pour chaque succès (★) renseigné dans l'application lorsqu'un Héros attaque, l'Ennemi subit autant de dégâts que la valeur de dégâts de l'arme utilisée pour cette attaque.
- » Toute attaque effectuée avec une arme dotée d'une valeur de portée est une attaque à distance.
 - Si un Héros utilise une arme dotée d'une valeur de portée pour attaquer un Ennemi, ce dernier peut se trouver sur une case éloignée jusqu'à autant de cases du Héros que la valeur de portée de l'arme.
 - En plus d'être à portée, l'Ennemi doit également se trouver en ligne de vue pour que le Héros puisse l'attaquer.
- » Chaque carte Arme est assortie d'une capacité. Pour résoudre une capacité sur une carte Arme, le Héros lit son texte et suit les instructions.

S'équiper d'armes

Avant une quête, un Héros choisit deux armes sur l'écran d'attirail. Il s'en équipe alors en plaçant ces cartes dos à dos et en les glissant dans un même protège-cartes.

- » Seul le Héros dont le portrait apparaît en bas d'une carte Arme peut s'en équiper.
 - N'importe quel Héros peut s'équiper des armes dotées du trait « Rune ».
- » La paire de cartes Arme de chaque Héros fonctionne comme une seule carte Attaque recto verso.
 - Puisque chaque carte Arme possède une face standard et une face améliorée, il est important de s'assurer que la bonne version est visible de chaque côté de la carte Attaque au moment de glisser les armes dans le protège-cartes.

Carte Attaque

La carte Attaque d'un Héros se compose des deux cartes Arme qu'il a choisies pendant la mise en place de la quête. Les cartes Arme dont il est équipé sont placées dos à dos et glissées dans un même protège-cartes. La paire de cartes Arme de chaque Héros fonctionne comme une seule carte Attaque recto verso.



» Pendant la mise en place, chaque Héros pose sa carte Attaque face visible dans sa zone de jeu. La face visible de cette carte correspond à l'arme actuellement disponible pour le joueur.

· Puisque chaque carte Arme possède une face standard et une face améliorée, il est important de s'assurer que la bonne version est visible de chaque côté de la carte Attaque au moment de glisser les armes dans le protège-cartes.

» Pendant la quête, la carte Attaque d'un Héros est considérée comme une seule et même carte dans le cadre de tous les effets de jeu. S'il est amené à la retourner, il retourne le protège-cartes afin que l'arme sur la face jusqu'alors cachée devienne visible.

Cartes

Cette section recense les règles générales concernant les cartes.

» Sauf mention contraire, un Héros ne peut utiliser et cibler que les cartes situées dans sa zone de jeu pendant la partie.

- Un Héros ne peut assigner des pions Fatigue et État qu'aux cartes situées dans sa zone de jeu.
- Un Héros ne peut retourner que les cartes situées dans sa zone de jeu.

» Quel que soit le moment de la partie, seule la face visible d'une carte est concernée par les effets de jeu.

- Un Héros ne peut pas résoudre une capacité ou un effet apparaissant sur la face cachée d'une carte.
- Les mots-clefs, traits, caractéristiques, limite de fatigue et toute autre information apparaissant sur la face cachée d'une carte sont ignorés.

» Pendant une quête, un Héros peut retourner ses cartes en résolvant divers effets de jeu.

» Un Héros peut retourner sa carte Héros, sa carte Attaque ou l'une de ses cartes Compétence en effectuant une action d'organisation.

» Certains effets de jeu peuvent indiquer à un Héros de retourner une carte Blessure.

- Un Héros ne peut pas retourner ses cartes Armure, Accessoire ou Denrée. Il n'a accès qu'à la face visible dont il s'est équipé pendant la mise en place.

» Pendant une quête, un Héros n'a pas accès aux faces cachées de ses cartes Arme (tournées vers l'intérieur du protège-cartes).

- Pendant la mise en place, un Héros dispose ses armes de sorte que celles dont il est équipé soient tournées vers l'extérieur du protège-cartes.

Armures

Les armures sont représentées par des cartes Armure et peuvent fournir aux Héros un bonus de Santé, une meilleure défense et des capacités susceptibles de les aider de diverses manières.



» Chaque carte Armure est recto verso. Une face représente la version standard de l'armure, et l'autre sa version améliorée.

- Une armure améliorée est identifiée par l'icône d'amélioration (⬆) apparaissant près du mot « Armure » au bas de la carte.
 - Une carte Armure ne peut pas être retournée pendant une quête.
- » Chaque carte Armure indique le poids qu'elle pèse : Légère, Moyenne ou Lourde.
- Si la carte Armure d'un Héros comporte une valeur et une icône de succès à proximité d'une icône de défense, elle octroie autant de succès automatiques que la valeur indiquée pendant la défense de ce Héros.
 - Un Héros peut dépenser ces succès automatiques de la même manière que ceux qu'il obtient en lançant les dés.



» Si la carte Armure d'un Héros affiche une icône de Santé, la Santé maximale de ce Héros augmente de la valeur indiquée près de l'icône tant qu'il est équipé de cette armure.



S'équiper d'une armure

Lorsqu'il se prépare pour une quête, chaque Héros peut choisir de s'équiper d'une carte Armure de l'inventaire du groupe.

» Pour s'équiper d'une carte Armure, un joueur la pose dans sa zone de jeu de sorte que la face appropriée soit visible.

- La face par défaut est celle de la version standard. Si l'équipement a été amélioré, le Héros peut alors retourner la carte pour que la face correspondante soit visible.

» Un Héros ne peut pas s'équiper d'une armure dont le poids n'est pas listé sur sa carte Héros.

- Par exemple, si une carte Héros n'indique que le terme « Lourde », ce Héros ne peut s'équiper que d'armures lourdes.

» Un Héros ne peut être équipé que d'une seule carte Armure à la fois.

Carte Attaque

La carte Attaque d'un Héros se compose des deux cartes Arme qu'il a choisies pendant la mise en place de la quête. Les cartes Arme dont il est équipé sont placées dos à dos et glissées dans un même protège-cartes. La paire de cartes Arme de chaque Héros fonctionne comme une seule carte Attaque recto verso.



» Pendant la mise en place, chaque Héros pose sa carte Attaque face visible dans sa zone de jeu. La face visible de cette carte correspond à l'arme actuellement disponible pour le joueur.

- Puisque chaque carte Arme possède une face standard et une face améliorée, il est important de s'assurer que la bonne version est visible de chaque côté de la carte Attaque au moment de glisser les armes dans le protège-cartes.

» Pendant la quête, la carte Attaque d'un Héros est considérée comme une seule et même carte dans le cadre de tous les effets de jeu. S'il est amené à la retourner, il retourne le protège-cartes afin que l'arme sur la face jusqu'alors cachée devienne visible.

Denrées

Les denrées sont représentées par des cartes Denrée et peuvent fournir aux Héros tout un éventail de capacités à usage unique pendant une quête.



» Chaque carte Denrée est recto verso. Une face représente la version standard de la denrée, et l'autre sa version améliorée.

- Une denrée améliorée est identifiée par l'icône d'amélioration (⬆) apparaissant près du mot « Denrée » au bas de la carte.

- Une carte Denrée ne peut pas être retournée pendant une quête.

» Pour utiliser une denrée, un Héros résout son effet en suivant les instructions de la carte, qu'il retire ensuite de sa zone de jeu et met de côté.

- Ordinaire : chaque denrée ordinaire est présente en quatre exemplaires, ce qui permet que tous les Héros puissent s'en équiper lors d'une partie à 4 joueurs.

- Limitée : chaque denrée limitée est présente en deux exemplaires, et seuls les Héros dont le nom apparaît en haut de la carte peuvent s'en équiper.

- Unique : chaque denrée unique est présente en un seul exemplaire. Ces cartes doivent être trouvées et ne peuvent pas être confectionnées.

S'équiper de denrées

Avant une quête, lorsque les Héros sélectionnent leurs armes et leur accessoire sur l'écran d'attirail des Héros, chacun d'eux peut choisir jusqu'à trois denrées dans l'inventaire du groupe et s'en équiper.

» Pour s'équiper d'une carte Denrée, un joueur la pose dans sa zone de jeu de sorte que la face appropriée soit visible.

» La face par défaut est celle de la version standard. Si l'équipement a été amélioré, le Héros peut alors retourner la carte pour que la face correspondante soit visible.

- Un Héros ne peut pas s'équiper de plusieurs exemplaires d'une carte Denrée portant le même titre.

» Cela signifie qu'il ne peut pas être équipé à la fois de la version standard et de la version améliorée d'une même carte.

- Un Héros dont le nom n'apparaît pas en haut d'une denrée limitée ne peut pas s'équiper de cette carte.

» Les Héros obtiennent des denrées en confectionnant des objets. Les recettes permettant d'en élaborer peuvent être découvertes pendant les quêtes ou gagnées en tant que récompense pour avoir accompli des exploits.

Gagner des denrées

Lorsqu'une denrée a été confectionnée, elle est ajoutée à l'inventaire du groupe pour le reste de la campagne et tous ses exemplaires peuvent être utilisés.

Utiliser les denrées

Sauf mention contraire, un Héros ne peut utiliser chaque denrée qu'une seule fois par quête.

» Les denrées mises de côté peuvent être réutilisées au cours des quêtes à venir. Elles ne sont pas retirées de l'inventaire du groupe et n'ont pas besoin d'être à nouveau confectionnées.

» Il existe trois types de denrées. Indiqués près du mot « Denrée » au bas de la carte, ces types sont :

- Ordinaire : chaque denrée ordinaire est présente en quatre exemplaires, ce qui permet que tous les Héros puissent s'en équiper lors d'une partie à 4 joueurs.
- Limitée : chaque denrée limitée est présente en deux exemplaires, et seuls les Héros dont le nom apparaît en haut de la carte peuvent s'en équiper.
- Unique : chaque denrée unique est présente en un seul exemplaire. Ces cartes doivent être trouvées et ne peuvent pas être confectionnées.

Carte Héros

Une carte Héros contient des informations sur un Héros : son nom, ses caractéristiques, ses capacités spéciales et les types d'armures dont il peut s'équiper.



- » La Santé d'un Héros est indiquée sous forme de valeur sur sa carte Héros, près de son icône de Santé.
 - La Santé maximale d'un Héros est égale à la valeur affichée sur sa carte Héros plus tout bonus octroyé par d'autres cartes (comme les armures) ou capacités
- » La vitesse d'un Héros est indiquée sous forme de valeur sur sa carte Héros, près de son icône de vitesse.
 - La valeur de vitesse d'un Héros annonce combien de points de déplacement gagne ce Héros lorsqu'il effectue une action de manœuvre.
- » Chaque carte Héros liste les capacités spéciales et augmentées de ce Héros.
 - Chaque Héros possède une capacité unique sur chaque face de sa carte Héros.
 - Chaque Héros possède une capacité augmentée unique, identique sur les deux faces de sa carte Héros.
- » Chaque carte Héros comporte une limite de fatigue.
 - La limite de fatigue indique le nombre maximum de pions Fatigue que cette carte peut contenir en même temps.
- » Chaque carte Héros illustre le dé d'attaque du Héros près de son icône d'attaque.
 - Voici le dé que le Héros lance lorsqu'il effectue une attaque.
- » Chaque carte Héros illustre le dé de défense du Héros près de son icône de défense.

- Voici le dé que le Héros lance lorsqu'il se défend contre une attaque.
- » Chaque carte Héros liste les quatre caractéristiques du Héros et le modificateur de succès pour chacune d'elles.
 - Chaque modificateur de succès indique combien de succès sont ajoutés ou retirés au résultat du lancer lors d'un test de cette caractéristique.
- » Chaque carte Héros annonce les restrictions d'armure du Héros.
 - Un Héros ne peut pas s'équiper d'une armure dont le poids n'est pas listé sur sa carte Héros.
 - Par exemple, si sa carte Héros ne comporte que le terme « Lourde », ce Héros ne peut s'équiper que d'armures lourdes.
- » Chaque carte Héros est recto verso. Un Héros peut retourner sa carte Héros vers son autre face en effectuant une action d'organisation.
 - D'autres effets de jeu peuvent autoriser un Héros à retourner sa carte Héros.

Cartes Héros multiples

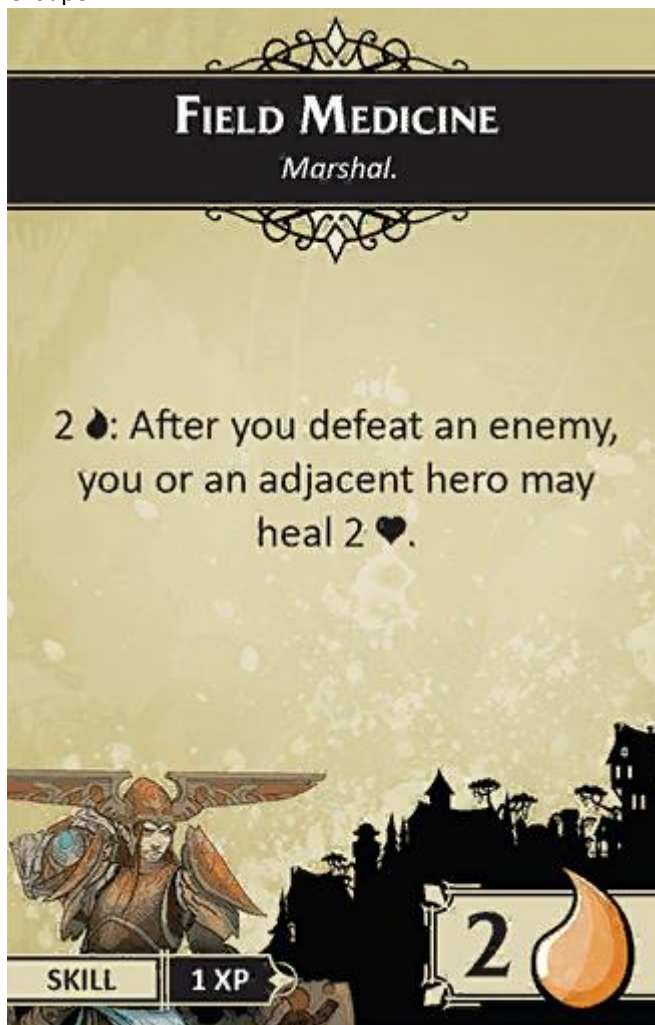
Chaque Héros possède plusieurs versions de sa carte Héros. Lorsque les Héros commencent à jouer un nouvel acte de la campagne, l'application leur indique de commencer à utiliser leur carte mise à jour ; ils doivent continuer à utiliser cette carte jusqu'à ce que l'application leur indique le contraire.

» Les Héros doivent toujours utiliser la carte Héros qui correspond à l'illustration affichée sur l'écran Groupe.

» Les cartes Héros de l'Acte II comportent toutes le symbole de La Guerre du Traître dans le coin inférieur gauche : ⚔

Compétences

Les compétences fournissent tout un éventail d'aptitudes aux Héros. Chaque Héros possède ses propres compétences uniques, qu'il débloquent au fil de la campagne. Les compétences débloquées peuvent être consultées dans le menu Groupe.



- » Chaque carte Compétence est recto verso et comporte une capacité unique sur chaque face.
- » Pour résoudre une capacité sur une carte Compétence, le Héros lit son texte et suit les instructions.
 - Une capacité doit apparaître sur la face visible de la carte Compétence pour pouvoir être utilisée.

- » Un Héros peut retourner ses cartes Compétence vers leur autre face en effectuant une action d'organisation.
- D'autres effets de jeu peuvent autoriser un Héros à retourner ses cartes Compétence.
- » Les Héros peuvent placer des pions État et Fatigue sur leurs cartes Compétence.
- » Chaque carte Compétence comporte une limite de fatigue indiquant le nombre maximum de pions Fatigue que cette carte peut contenir en même temps.

S'équiper de compétences

Avant une quête, lorsque les Héros sélectionnent leurs armes et leur accessoire sur l'écran d'attirail, chacun d'eux peut choisir de s'équiper d'autant de ses compétences qu'il le souhaite.

- » La somme d'expérience sur les cartes dont un Héros s'équipe ne peut pas excéder son total de XP.
- Les Héros peuvent consulter leur total de XP sur l'écran de compétences des Héros, accessible depuis le menu Groupe.

Accessoires

Les accessoires sont représentés par des cartes Accessoire et peuvent fournir aux Héros tout un éventail de capacités passives pendant une quête.



- » Chaque carte Accessoire est recto verso. Une face représente la version standard de l'accessoire, et l'autre sa version améliorée.
- Un accessoire amélioré est identifié par l'icône d'amélioration (⬆) apparaissant près du mot « Accessoire » au bas de la carte.
- » Une carte Accessoire ne peut pas être retournée pendant une quête.
- » Les accessoires fournissent aux Héros des capacités passives que l'application résout automatiquement. La carte Accessoire dans la zone de jeu d'un Héros sert de rappel de la capacité de cet accessoire.
- Les pourcentages calculés pour les capacités des accessoires sont arrondis à l'entier supérieur.
- » Les Héros obtiennent des accessoires en confectionnant des objets. Les recettes permettant d'en élaborer peuvent être découvertes pendant les quêtes ou gagnées en tant que récompense pour avoir accompli des exploits.
- » Lorsqu'un accessoire a été confectionné, il est ajouté à l'inventaire du groupe pour le reste de la campagne.

S'équiper d'accessoires

Avant une quête, chaque Héros choisit l'accessoire dont il veut s'équiper sur l'écran d'attirail. Il place ensuite la carte Accessoire dans sa zone de jeu, de sorte que sa face visible corresponde à l'accessoire qu'il a sélectionné dans l'application.

- » Chaque Héros ne peut être équipé que d'un seul accessoire à la fois.

Carte Arme

Les armes d'un Héros sont représentées par des cartes Arme, que le Héros utilise pour résoudre des attaques.

- » Chaque carte Arme est recto verso. Une face représente la version standard de l'arme, et l'autre sa version améliorée.

- Une arme améliorée est identifiée par l'icône d'amélioration (⚡) apparaissant près du mot « Arme » au bas de la carte.



- » Chaque arme est assortie d'une valeur de dégâts utilisée pendant les attaques.
 - Pour chaque succès (★) renseigné dans l'application lorsqu'un Héros attaque, l'Ennemi subit autant de dégâts que la valeur de dégâts de l'arme utilisée pour cette attaque.
- » Toute attaque effectuée avec une arme dotée d'une valeur de portée est une attaque à distance.
 - Si un Héros utilise une arme dotée d'une valeur de portée pour attaquer un Ennemi, ce dernier peut se trouver sur une case éloignée jusqu'à autant de cases du Héros que la valeur de portée de l'arme.
 - En plus d'être à portée, l'Ennemi doit également se trouver en ligne de vue pour que le Héros puisse l'attaquer.
- » Chaque carte Arme est assortie d'une capacité. Pour résoudre une capacité sur une carte Arme, le Héros lit son texte et suit les instructions.

S'équiper d'armes

Avant une quête, un Héros choisit deux armes sur l'écran d'attirail. Il s'en équipe alors en plaçant ces cartes dos à dos et en les glissant dans un même protège-cartes.

- » Seul le Héros dont le portrait apparaît en bas d'une carte Arme peut s'en équiper.
 - N'importe quel Héros peut s'équiper des armes dotées du trait « Rune ».
- » La paire de cartes Arme de chaque Héros fonctionne comme une seule carte Attaque recto verso.
 - Puisque chaque carte Arme possède une face standard et une face améliorée, il est important de s'assurer que la bonne version est visible de chaque côté de la carte Attaque au moment de glisser les armes dans le protège-cartes.

Compagnons 🐉

Un Compagnon est un personnage allié contrôlé par un Héros et représenté en jeu par sa propre figurine et sa carte recto verso.

- » Après qu'un Héros équipé d'une carte Compagnon a été posé sur le plateau, il peut placer la figurine du Compagnon sur une case vide adjacente à la sienne (si ce n'est pas possible, il la place sur la case vide la plus proche).

- Lorsqu'un Héros est retiré du plateau, la figurine de son Compagnon doit l'être aussi.

- » Les cartes Compagnon comportent plusieurs caractéristiques :

- Vitesse
- Santé
- Défense
- Limite de fatigue

- » Chaque carte Compagnon est recto verso et chaque face affiche des capacités et caractéristiques différentes.

- » Une capacité doit apparaître sur la face visible de la carte Compagnon pour pouvoir être utilisée.

- » Un Héros peut retourner sa carte Compagnon afin que son autre face soit visible en effectuant une action d'organisation.

- » D'autres effets de jeu peuvent autoriser un Héros à retourner sa carte Compagnon.
- » Un Héros peut placer des pions État et Fatigue sur ses cartes Compagnon.
- » Chaque carte Compagnon comporte une limite de fatigue qui indique le nombre maximum de pions Fatigue que cette carte peut contenir en même temps.
- » Les Compagnons ne sont ni des Ennemis ni des Héros, il s'agit de personnages distincts.
- » Le groupe peut consulter les Compagnons qu'il a débloqués dans le menu Groupe.

Défense et dégâts du Compagnon 🗡️

Lorsqu'un Ennemi attaque le Compagnon d'un Héros, ce dernier lance le ou les dé(s) de défense indiqué(s) sur la carte du Compagnon.

- » Chaque succès (★) obtenu réduit de 1 les dégâts infligés par l'attaque.
 - Le Héros peut dépenser toute augmentation (⚡) pour résoudre les capacités augmentées de ses autres cartes.
 - Après le lancer de défense, il compare les dégâts de l'attaque ainsi réduits à la Santé (✖) de son Compagnon.
- » Si les dégâts réduits sont supérieurs ou égaux à la Santé du Compagnon, le Héros résout le mot-clef Défaite sur sa carte Compagnon.
- » Si l'attaque n'a pas suffi à le vaincre, le Compagnon ne subit aucun dégât.
 - Les Compagnons ne subissent et ne gardent aucune trace des dégâts infligés, quelle qu'en soit la source ; ils ne peuvent être vaincus que par les attaques des Ennemis.
- » Tous les effets supplémentaires de l'attaque sont résolus par le Héros qui le contrôle.
 - Si une attaque comporte un effet supplémentaire qui inflige des états ou de la fatigue à la cible, le Héros qui le contrôle doit placer ces pions sur la carte Compagnon, si possible.

Compagnons et Ennemis 🗡️

Lorsqu'un Ennemi est activé, il ne peut cibler un Compagnon que s'il n'est pas en mesure d'attaquer un Héros. Si son activation lui permet d'attaquer plusieurs cibles, il ne s'en prend à un Compagnon que s'il ne peut cibler aucun Héros.

- Si un Ennemi ne peut attaquer aucun Héros ni aucun Compagnon, il se déplace aussi loin que possible vers le Héros ou le Compagnon le plus proche.
- » Lorsqu'un Ennemi attaque le Compagnon d'un Héros, ce dernier lance le ou les dé(s) de défense indiqué(s) sur la carte du Compagnon. Le Compagnon est vaincu s'il subit un nombre de dégâts supérieur ou égal à sa Santé ; si le Compagnon est doté du mot-clef Défaite, résolvez-le.
- » Un Ennemi est gêné s'il se trouve sur une case adjacente à un Compagnon.
- » Les Ennemis ne peuvent pas entrer ou traverser la case d'un Compagnon.

Légendes 🗡️

Les légendes octroient de puissantes capacités à un Héros. Chaque Héros a ses propres légendes uniques qu'il peut débloquent tout au long de la campagne. Un Héros peut voir les légendes qu'il a débloquées en consultant le menu Groupe.

- » Chaque carte Légende est recto verso et possède une capacité unique ou un bonus passif sur chacune de ses faces.
 - Les légendes ne peuvent pas être retournées. Les Héros ne débloquent qu'une face de chaque carte Légende pendant une campagne.
 - Lorsqu'un Héros gagne une légende, il choisit la face à débloquent. Cette décision est permanente ; l'autre face de la carte ne peut pas être équipée ou utilisée pendant la campagne.
- » Les capacités des légendes ne coûtent ni fatigue ni actions à utiliser ; elles sont disponibles à tout moment lorsque la carte est équipée.
- » Les pions ne peuvent pas être placés sur les légendes, qui n'ont pas de limite de fatigue et ne peuvent pas avoir d'état.

S'équiper de cartes à XP

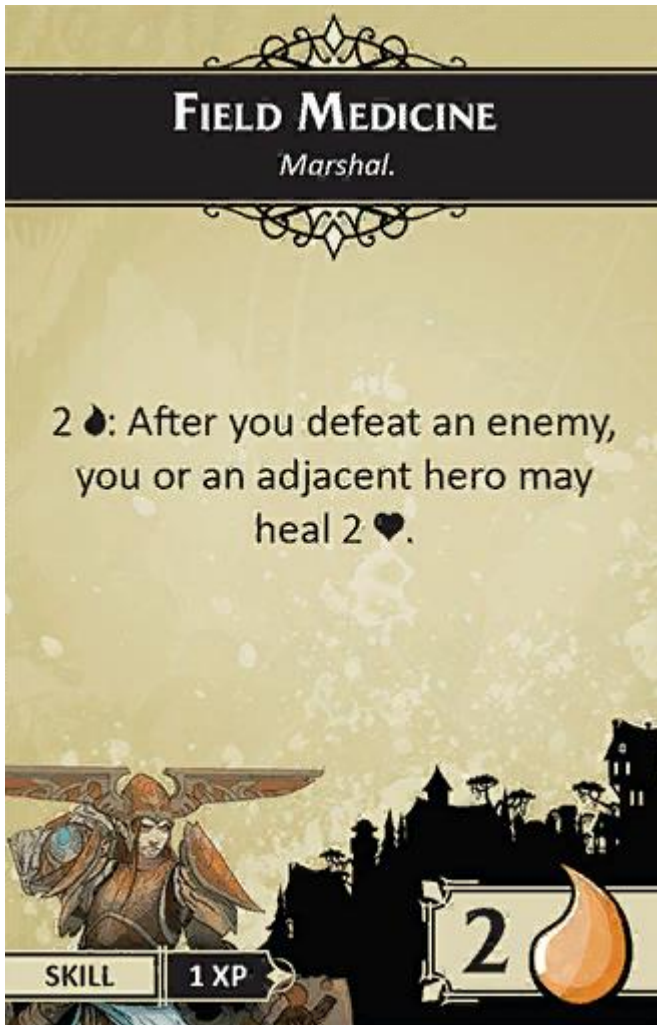
Avant une quête, lorsque les Héros sélectionnent leurs armes et leur accessoire sur l'écran d'attirail, chacun d'eux peut choisir de s'équiper d'autant de ses compétences, légendes et compagnons qu'il le souhaite.

- » Le coût combiné de toutes les cartes qui équipent un même Héros ne peut pas dépasser son expérience totale.

- Les compétences, légendes et compagnons disposent toujours d'un coût en expérience. D'autres types de carte, comme les armes, peuvent inclure un coût en expérience dans le texte de leur effet.
- Les Héros peuvent consulter leur total de XP depuis le menu Groupe.

Compétences

Les compétences fournissent tout un éventail d'aptitudes aux Héros. Chaque Héros possède ses propres compétences uniques, qu'il débloquent au fil de la campagne. Les compétences débloquées peuvent être consultées dans le menu Groupe.



- » Chaque carte Compétence est recto verso et comporte une capacité unique sur chaque face.
- » Pour résoudre une capacité sur une carte Compétence, le Héros lit son texte et suit les instructions.
 - Une capacité doit apparaître sur la face visible de la carte Compétence pour pouvoir être utilisée.
- » Un Héros peut retourner ses cartes Compétence vers leur autre face en effectuant une action d'organisation.
 - D'autres effets de jeu peuvent autoriser un Héros à retourner ses cartes Compétence.
- » Les Héros peuvent placer des pions État et Fatigue sur leurs cartes Compétence.
- » Chaque carte Compétence comporte une limite de fatigue indiquant le nombre maximum de pions Fatigue que cette carte peut contenir en même temps.

S'équiper de compétences

Avant une quête, lorsque les Héros sélectionnent leurs armes et leur accessoire sur l'écran d'attirail, chacun d'eux peut choisir de s'équiper d'autant de ses compétences qu'il le souhaite.

- » La somme d'expérience sur les cartes dont un Héros s'équipe ne peut pas excéder son total de XP.
 - Les Héros peuvent consulter leur total de XP sur l'écran de compétences des Héros, accessible depuis le menu Groupe.

Composants d'armes

Chaque arme est constituée de trois composants : un principal et deux secondaires.

- » Le composant principal d'une arme correspond à la carte Arme et indique ses caractéristiques ainsi que ses capacités.
- » Les composants secondaires d'arme n'existent que dans l'application et peuvent octroyer des capacités secondaires à l'arme.
 - Une capacité secondaire est une capacité passive octroyée par des composants secondaires d'arme. Si un Héros utilise une arme dotée de capacités secondaires, celles-ci sont automatiquement résolues par l'application.
 - Par défaut, les composants secondaires d'une arme n'ont aucun effet inhérent.
- » Pendant la partie, les Héros peuvent gagner des recettes de composants secondaires d'arme qu'ils pourront ensuite élaborer au Confectionarium.
 - Pour confectionner un composant d'arme, le Héros doit dépenser une recette et tous les matériaux listés dessus.
- » Entre les quêtes, un Héros peut se rendre à l'Armurerie afin de modifier les composants secondaires d'une arme en les échangeant avec n'importe quels composants disponibles dans l'inventaire du groupe.
 - Chaque composant secondaire peut être utilisé avec un éventail spécifique de composants principaux d'arme.
 - L'application empêchera un Héros de mélanger des composants d'arme qui ne fonctionnent pas ensemble.
 - Les composants d'arme disponibles pour les Héros peuvent être consultés sur l'écran d'inventaire du groupe.

Dégâts (✖)

Les dégâts sont représentés par une icône (✖) et une valeur. Les Héros et les Ennemis subissent généralement des dégâts lorsqu'ils sont attaqués, mais d'autres effets de jeu peuvent aussi leur en infliger.

Types de dégâts

Le côté gauche de chaque carte Arme comporte un ou plusieurs types de dégâts. La plupart des Ennemis sont vulnérables à certains types en particulier. Pour chaque succès qu'un Héros dépense pendant son attaque, l'Ennemi subit un dégât supplémentaire par type auquel il est vulnérable parmi ceux listés sur l'arme. L'application calcule automatiquement ces dégâts.

» Les types de dégâts auxquels un Ennemi est vulnérable apparaissent sous forme de « ? » jusqu'à ce que la faiblesse correspondante soit révélée.



· La première fois qu'un Ennemi subit des dégâts d'un type auquel il est vulnérable, cette faiblesse est révélée pour le reste de la campagne.

» Il existe neuf types de dégâts, à savoir :

· Contondant



· Perforant



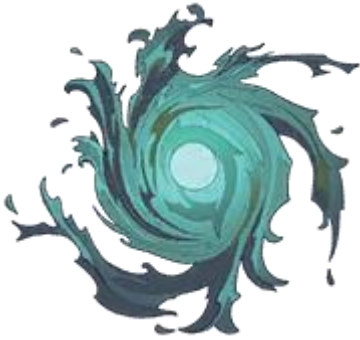
· Tranchant



· Anemos



· Aquos



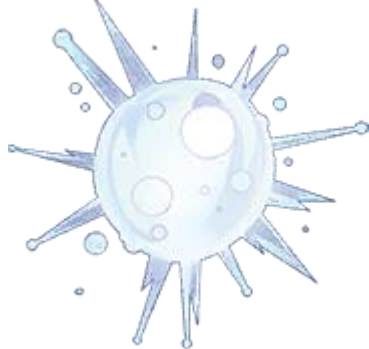
· Fortunos



· Ignos



· Lumos



· Mortos



· Terros



· Toxos



· Umbros



· Vigos



Dégâts directs

Les dégâts directs sont ceux qu'une capacité inflige à un Héros ou un Ennemi.

» Si un Ennemi subit des dégâts à cause d'une capacité, sa Santé actuelle est ajustée sur son écran d'information. Si nécessaire, la Santé d'un Ennemi peut être réduite manuellement grâce à la flèche sur la gauche de sa jauge de Santé.

· La valeur de défense d'un Ennemi ne réduit pas le montant de dégâts directs subis.



» Si un Héros subit des dégâts à cause d'une capacité, sa Santé actuelle est ajustée sur son cadran.

· Un Héros ne peut pas se défendre pour tenter de réduire le montant de dégâts directs subis.

Dégâts d'activation des Ennemis

Chaque Ennemi dispose d'une valeur de dégâts utilisée pendant ses attaques. Elle s'affiche sur son écran d'activation.



» Lorsqu'un Ennemi attaque un Héros, ce dernier subit autant de dégâts que la valeur indiquée sur l'écran d'activation de l'Ennemi.

» Les modifications suivantes peuvent s'appliquer :

- Ces dégâts sont réduits de 1 par succès (★) que le Héros dépense en se défendant.
- Ces dégâts sont réduits de 20% (arrondis à l'entier supérieur) si l'Ennemi est affligé du statut affaibli.
- Ces dégâts peuvent être augmentés ou réduits par d'autres capacités, sur les cartes ou dans l'application.

Dégâts des armes

Chaque arme est assortie d'une valeur de dégâts utilisée pendant les attaques.

» Pour chaque succès (★) renseigné dans l'application lorsqu'un Héros attaque, l'Ennemi subit autant de dégâts que la valeur de dégâts de l'arme utilisée pour cette attaque.

» L'application calcule et applique automatiquement les dégâts, et les modifications suivantes peuvent s'appliquer :

- Ces dégâts sont réduits d'un montant aléatoire entre zéro et la valeur de défense de l'Ennemi.
- Pour chaque succès dépensé, ces dégâts augmentent de 1 par type de dégâts de l'arme auquel cet Ennemi est vulnérable.
- Ces dégâts augmentent de 20% (arrondis à l'entier supérieur) si l'Ennemi est affligé du statut exposé.
- Ces dégâts peuvent augmenter par les effets des accessoires et des capacités secondaires.

Denrées

Les denrées sont représentées par des cartes Denrée et peuvent fournir aux Héros tout un éventail de capacités à usage unique pendant une quête.



- » Chaque carte Denrée est recto verso. Une face représente la version standard de la denrée, et l'autre sa version améliorée.
 - Une denrée améliorée est identifiée par l'icône d'amélioration (♣) apparaissant près du mot « Denrée » au bas de la carte.
 - Une carte Denrée ne peut pas être retournée pendant une quête.
- » Pour utiliser une denrée, un Héros résout son effet en suivant les instructions de la carte, qu'il retire ensuite de sa zone de jeu et met de côté.
 - Ordinaire : chaque denrée ordinaire est présente en quatre exemplaires, ce qui permet que tous les Héros puissent s'en équiper lors d'une partie à 4 joueurs.
 - Limitée : chaque denrée limitée est présente en deux exemplaires, et seuls les Héros dont le nom apparaît en haut de la carte peuvent s'en équiper.
 - Unique : chaque denrée unique est présente en un seul exemplaire. Ces cartes doivent être trouvées et ne peuvent pas être confectionnées.

S'équiper de denrées

Avant une quête, lorsque les Héros sélectionnent leurs armes et leur accessoire sur l'écran d'attirail des Héros, chacun d'eux peut choisir jusqu'à trois denrées dans l'inventaire du groupe et s'en équiper.

- » Pour s'équiper d'une carte Denrée, un joueur la pose dans sa zone de jeu de sorte que la face appropriée soit visible.
- » La face par défaut est celle de la version standard. Si l'équipement a été amélioré, le Héros peut alors retourner la carte pour que la face correspondante soit visible.
 - Un Héros ne peut pas s'équiper de plusieurs exemplaires d'une carte Denrée portant le même titre.
- » Cela signifie qu'il ne peut pas être équipé à la fois de la version standard et de la version améliorée d'une même carte.
 - Un Héros dont le nom n'apparaît pas en haut d'une denrée limitée ne peut pas s'équiper de cette carte.
- » Les Héros obtiennent des denrées en confectionnant des objets. Les recettes permettant d'en élaborer peuvent être découvertes pendant les quêtes ou gagnées en tant que récompense pour avoir accompli des exploits.

Gagner des denrées

Lorsqu'une denrée a été confectionnée, elle est ajoutée à l'inventaire du groupe pour le reste de la campagne et tous ses exemplaires peuvent être utilisés.

Utiliser les denrées

Sauf mention contraire, un Héros ne peut utiliser chaque denrée qu'une seule fois par quête.

- » Les denrées mises de côté peuvent être réutilisées au cours des quêtes à venir. Elles ne sont pas retirées de l'inventaire du groupe et n'ont pas besoin d'être à nouveau confectionnées.
- » Il existe trois types de denrées. Indiqués près du mot « Denrée » au bas de la carte, ces types sont :
 - Ordinaire : chaque denrée ordinaire est présente en quatre exemplaires, ce qui permet que tous les Héros puissent s'en équiper lors d'une partie à 4 joueurs.
 - Limitée : chaque denrée limitée est présente en deux exemplaires, et seuls les Héros dont le nom apparaît en haut de la carte peuvent s'en équiper.

- Unique : chaque denrée unique est présente en un seul exemplaire. Ces cartes doivent être trouvées et ne peuvent pas être confectionnées.

Déplacement

Les Héros comme les Ennemis peuvent se déplacer sur les cases du plateau.

Dés

Il existe trois dés spéciaux que les joueurs lancent lorsqu'ils attaquent, se défendent ou effectuent des tests.



Chacun d'eux comporte une combinaison des résultats suivants : succès (★), avantage (✚) et augmentation (⚡).

Difficulté

Lorsqu'ils commencent une campagne, les Héros choisissent un niveau de difficulté pour la première quête. Avant chaque quête à venir, ils pourront modifier ces paramètres sur l'écran d'attrail des Héros.

Il existe quatre niveaux de difficulté : Croisière, Standard, Héroïque et Martial.

Héroïque

Ce niveau de difficulté est destiné aux joueurs qui aiment optimiser leurs décisions et s'impliquer dans chaque système de jeu.

Lorsque ce niveau est sélectionné, l'application procède aux ajustements suivants :

- » La Santé des Ennemis augmente de 20%.
- » Tous les 6 rounds, les dégâts infligés par les Ennemis durant leur activation augmentent de 1 jusqu'à la fin de la quête.
- » Chaque type d'ennemi a une résistance supplémentaire.

Croisière

Ce niveau de difficulté est le plus abordable, et il est conçu pour des joueurs désireux de profiter de la campagne en se sentant héroïques.

Lorsque ce niveau est sélectionné, l'application procède aux ajustements suivants :

- » La Santé des Ennemis diminue de 20%.
- » Les dégâts infligés par les Ennemis durant leur activation diminuent de 1.

Standard

Ce niveau de difficulté est prévu pour les joueurs souhaitant vivre une aventure stimulante mais désireux de remporter la plupart des quêtes.

Martial

Ce niveau de difficulté est le plus éprouvant, et il est conçu pour des joueurs désireux de vivre un défi extrême.

Lorsque ce niveau est sélectionné, l'application procède aux ajustements suivants :

- » La Santé des Ennemis augmente de 20%.
- » Tous les 4 rounds, les dégâts infligés par les Ennemis durant leur activation augmentent de 1 jusqu'à la fin de la quête.
- » Lorsqu'un Ennemi est attaqué, les dégâts qu'il subit sont réduits d'un montant aléatoire entre zéro et deux fois la valeur de défense de cet Ennemi.
- » Chaque type d'ennemi a une résistance supplémentaire.

Écran de la cité

La cité est le foyer des Héros pendant la campagne, et ils peuvent y retourner entre deux quêtes. Ils peuvent alors se rendre à l'Armurerie, à la Boutique, au Confectionarium, mais aussi obtenir des informations auprès des habitants et des voyageurs de passage.



- » Lors de l'Acte I, le foyer des Héros est Passegivre. Lors de l'Acte II, il s'agit d'Archaut.
- » La cité est visualisable dans l'application via l'écran de la cité. Trois lieux sont accessibles aux Héros dans l'enceinte de la cité : l'Armurerie, le Confectionarium, la Boutique.
- » L'Armurerie permet à un Héros d'optimiser ses armes en modifiant leurs composants.
- » Des événements peuvent survenir dans la cité ; ils représentent toutes sortes de lieux, de personnes et de situations.
 - Pour résoudre un événement, les Héros cliquent dessus dans l'application et suivent les instructions.
- » Tant qu'ils se trouvent dans la cité, les Héros peuvent accéder au plan de campagne en cliquant sur le bouton « Quitter la cité ».

Armurerie

L'Armurerie est un lieu de la cité où les Héros peuvent modifier leurs armes. Pour s'y rendre, un Héros clique sur l'icône de l'Armurerie sur l'écran de la cité.



» Entre les quêtes, un Héros peut se rendre à l'Armurerie afin de modifier les composants secondaires d'une arme en les échangeant avec n'importe quels composants disponibles dans l'inventaire du groupe.

- Chaque composant secondaire peut être utilisé avec un éventail spécifique de composants principaux d'arme.
- L'application empêchera un Héros de mélanger des composants d'arme qui ne fonctionnent pas ensemble.
- Les composants d'arme disponibles pour les Héros peuvent être consultés sur l'écran d'inventaire du groupe.

Confectionnarium

Le Confectionnarium est un lieu de la cité où les Héros peuvent confectionner de nouveaux équipements et améliorer les existants. Pour s'y rendre, un Héros clique sur l'icône du Confectionnarium dans l'écran de la cité.



» Pour confectionner ou améliorer un équipement, le Héros doit dépenser une recette et tous les matériaux listés dessus.

- Les recettes peuvent être découvertes pendant les quêtes ou gagnées en tant que récompense pour avoir accompli des exploits.
- Les matériaux peuvent être trouvés pendant les quêtes, et certains achetés à la Boutique en dépensant des pièces d'or.

» Lorsqu'un équipement a été confectionné, il est ajouté à l'inventaire du groupe et les Héros peuvent s'en équiper pour l'utiliser au cours des quêtes à venir.

- Les recettes, matériaux, pièces d'or et équipements sont communs au groupe. Néanmoins, certains équipements ne peuvent être utilisés que par des Héros spécifiques.
- Nous recommandons aux joueurs d'établir un inventaire physique des cartes correspondant aux équipements détenus par le groupe. Lorsqu'un équipement a été confectionné, sa carte peut être ajoutée à cet inventaire physique.
- Les composants secondaires d'arme n'existent que dans l'application.

Boutique

La Boutique est un lieu de la cité où les Héros peuvent acheter et vendre des matériaux. Pour s'y rendre, un Héros clique sur l'icône de la Boutique dans l'écran de la cité.



- » Chaque matériau en vente à la Boutique est disponible en quantité limitée.
 - La quantité de matériaux disponibles à la Boutique se réinitialise après que les Héros ont voyagé.
- » Un éventail aléatoire de recettes est en vente à la Boutique.
 - La liste de recettes disponibles se réinitialise après que les Héros ont voyagé.
- » Il arrive parfois que de l'équipement soit en vente à la Boutique, mais c'est plutôt rare.
- » Les Héros peuvent vendre des matériaux de leur inventaire à la Boutique.

Bâtiments des factions 🏰

Il existe trois emplacements Bâtiment à Archaut où les Héros peuvent construire des bâtiments supplémentaires pendant l'Acte II. Le bâtiment de chaque faction est débloquent quand les Héros gagnent la faveur de l'une des six factions de Terrinoth.

- Chaque emplacement Bâtiment est associé à deux factions. Chaque faction offre aux héros une option de construction.
- » Lorsque les Héros gagnent pour la première fois suffisamment de faveurs auprès de l'une des factions associées à un emplacement Bâtiment, ils peuvent construire le bâtiment de cette faction en interagissant avec l'emplacement Bâtiment sur l'écran de la cité.
 - Lorsque les Héros gagnent la faveur de la seconde faction associée à un emplacement Bâtiment déjà construit, ils peuvent remplacer le bâtiment existant sans frais. Ils ne peuvent effectuer cet échange qu'une seule fois pendant la campagne.
- » Entre les quêtes, les Héros peuvent utiliser les bâtiments des factions qu'ils ont construits pour obtenir un avantage dans leur campagne.
 - Chaque bâtiment est doté d'une capacité différente, qui peut être utilisée une fois par quête.

Ennemis

Le terme « Ennemis » rassemble les divers monstres et adversaires que les Héros rencontreront durant la partie. Chaque Ennemi en jeu sur le plateau est représenté par une figurine, et les informations qui le concernent sont disponibles dans l'application.

- » La figurine en plastique d'un Ennemi sert à indiquer sa position sur le plateau.
 - Chaque Ennemi en jeu est assorti d'un marqueur d'identification coloré et gravé d'une à quatre encoches. Ces marqueurs permettent de différencier les Ennemis d'un même type.



» Une figurine d'Ennemi qui n'occupe qu'une seule case du plateau est petite. À l'inverse, elle est grande si elle occupe plusieurs cases.

Vaincu

Si la Santé d'un Ennemi tombe à zéro, il est vaincu. Lorsqu'un Ennemi est vaincu, sa figurine est retirée du plateau et retourne dans la réserve.

» L'application indique aux Héros de retirer la figurine d'un Ennemi vaincu.

Capacités des Ennemis

Chaque Ennemi possède une capacité d'activation et une capacité défensive.

» La capacité d'activation d'un Ennemi peut modifier ses règles d'activation. Elle s'affiche sur l'écran de cet Ennemi pendant son activation.

- Lorsqu'un Ennemi est activé, le groupe consulte ses capacités et applique les effets indiqués à son activation.

» La capacité défensive d'un Ennemi peut modifier les effets d'attaque d'un Héros. Elle s'affiche sur l'écran de ce Héros pendant son attaque.

- Lorsqu'un Héros attaque un Ennemi, il consulte sa capacité défensive et applique les effets indiqués à son attaque.

- Certaines capacités défensives sont résolues automatiquement par l'application.

Activation des Ennemis

Pendant l'étape « Activation des Ennemis » de la phase des Ténèbres, chaque Ennemi est activé dans un ordre déterminé par l'application. Lorsque son tour est venu, l'écran d'activation de l'Ennemi apparaît. Le groupe utilise les informations affichées pour déplacer l'Ennemi et résoudre son attaque en suivant plusieurs étapes.

L'activation de l'Ennemi est déterminée par quatre éléments que les Héros doivent prendre en compte : vitesse, cible, portée et dégâts.

1. Gagner des points de déplacement : l'Ennemi gagne autant de points de déplacement que sa valeur de vitesse.
2. Déterminer la cible : l'Ennemi choisit le Héros qu'il va attaquer en fonction de la priorité de ses cibles et du nombre de points de déplacement qu'il peut dépenser.
3. Se déplacer vers la cible : l'Ennemi dépense ses points de déplacement pour se mettre à portée de sa cible, sur la case idéale selon ses critères de déplacement.
4. Attaquer la cible : l'Ennemi attaque sa cible, s'il le peut.

Après avoir résolu une activation, le groupe clique sur le bouton « Terminé ». L'application active alors l'Ennemi suivant, ou passe à la prochaine étape de la phase des Ténèbres s'il ne reste aucune activation à résoudre.

Chaque Ennemi possède une capacité d'activation qui peut modifier ses règles d'activation, et qui s'affiche sur l'écran de cet Ennemi pendant son activation. Lorsqu'un Ennemi est activé, le groupe consulte ses capacités et applique les effets indiqués à son activation.

Dégâts d'Ennemi

Si l'Ennemi est capable d'attaquer un Héros, il lui inflige autant de dégâts que la valeur sur son écran d'activation.

» Le Héros se défend avant de subir les dégâts.

Vitesse et portée

La valeur de vitesse d'un Ennemi annonce combien de points de déplacement peut dépenser cet Ennemi pendant son activation.

» Lorsqu'un Ennemi est activé, il gagne autant de points de déplacement que sa valeur de vitesse.

- Si l'Ennemi est gêné, il ne gagne qu'un point de déplacement.

» Un Ennemi dépense ses points de déplacement pour se rendre sur une case du plateau depuis laquelle il peut attaquer sa cible.

- Si l'écran d'activation d'un Ennemi est dépourvu de valeur de portée, l'Ennemi se déplace de manière à devenir adjacent à sa cible.

- Si l'écran d'activation d'un Ennemi affiche une valeur de portée, l'Ennemi se déplace de manière à se trouver à égale distance de sa cible que cette valeur de portée et à avoir une ligne de vue vers elle.

- Si l'Ennemi ne peut pas se positionner à une distance égale à sa portée, il opte pour une case aussi proche que possible de cette valeur tout en restant à portée du Héros.

- Pour se placer à une distance égale à la valeur de portée affichée sur son écran d'activation, un Ennemi s'approche ou s'éloigne de sa cible. Il ne peut toutefois pas faire les deux au cours d'une même activation.

Par exemple, un Ennemi ne peut pas avancer vers sa cible et la contourner pour mieux se positionner de l'autre côté.

- Si l'Ennemi ne peut pas se mettre à portée de sa cible, il change de cible et opte pour la suivante dans sa liste de priorités.

- » Si un Ennemi ne peut attaquer aucune cible de sa liste de priorités pendant son activation, il se déplace vers le Héros le plus proche de lui dont la Santé est la plus faible.

- Si plusieurs Héros sont à égale distance d'un Ennemi et ont le même montant de Santé la plus basse, le groupe choisit vers lequel de ces Héros se déplace l'Ennemi. Rien n'oblige les joueurs à opter pour le Héros qui arrange le plus cet Ennemi.

- » Un Ennemi ne devient gêné que si cela lui permet de satisfaire au mieux ses critères de ciblage et de déplacement (par exemple en lui permettant d'attaquer la cible prioritaire pour lui). Après avoir rempli tous les autres critères, si l'Ennemi peut terminer son déplacement sur une case qui ne l'oblige pas à devenir gêné, il opte pour cette case plutôt que pour une autre qui le rendrait gêné.

Cibles

La cible d'un Ennemi est le Héros affiché sur son écran d'activation. Il s'agit de la cible que l'Ennemi activé préfère attaquer. Si un Ennemi ne peut pas attaquer la cible affichée, il opte pour une autre qu'il est en capacité d'attaquer.

Voici la liste de priorité des cibles pour un Ennemi :

1. Le Héros qui s'affiche sur son écran d'activation.

- » Si un effet change la cible d'un Ennemi ou indique qu'un autre Héros « devient la cible », la nouvelle cible est considérée comme étant affichée sur l'écran d'activation pour tout ce qui concerne la liste de priorités de cet Ennemi.

2. Le Héros le plus proche de l'Ennemi activé.

- » Cette cible est déterminée avant que l'Ennemi ne dépense le moindre point de déplacement.

3. Le Héros avec la Santé la plus faible parmi les Héros les plus proches de l'Ennemi activé.

4. Le Héros choisi par le groupe parmi les plus proches de l'Ennemi activé et à égalité pour la Santé la plus faible.

- » Rien n'oblige les joueurs à opter pour le Héros qui arrange le plus cet Ennemi.

Tactiques Ennemies

Pendant l'étape « Tactiques » de la phase des Ténèbres, l'application sélectionnera un Ennemi pour effectuer une activation tactique spéciale lors du prochain round.

- » Quand un Ennemi prépare une activation tactique, l'application affiche un message qui fournit aux joueurs quelques indices sur ce que compte faire l'Ennemi. Ces indices peuvent aider les Héros à planifier leurs prochains tours.

- » Quand un Ennemi a une activation tactique préparée, il peut également bénéficier d'effets ou de capacités supplémentaires en réaction aux attaques ou interactions des Héros.

- » Dans tous les cas, l'application indiquera aux Héros les conséquences d'une tactique ennemie.

Attaques des Ennemis

Pendant son activation, un Ennemi cherche à attaquer le Héros ciblé. Lorsqu'il attaque, ce Héros subit autant de dégâts que la valeur indiquée sur l'écran d'activation de l'Ennemi.

- » Les modifications suivantes peuvent s'appliquer :

- Ces dégâts sont réduits de 1 par succès (★) que le Héros dépense en se défendant.
- Ces dégâts sont réduits de 20% (arrondis à l'entier supérieur) si l'Ennemi est affligé du statut affaibli.
- Ces dégâts augmentent de 1 si le Héros est adjacent à une barricade.
- Ces dégâts peuvent être augmentés ou réduits par d'autres capacités, sur les cartes ou dans l'application.

Défense des Héros

Avant de subir des dégâts lors d'une attaque, un Héros se défend pour réduire le montant de dégâts qu'il subira.

- » Pour se défendre, le Héros lance le dé indiqué près de l'icône de défense sur sa carte Héros. Il peut ensuite résoudre chaque résultat de dé comme suit :

- Succès (★) : le Héros peut dépenser chaque résultat (★) pour réduire de 1 les dégâts qu'il doit subir.
- Avantage (♣) : le Héros peut assigner de la fatigue pour convertir un résultat (♣) en succès (★) par pion Fatigue assigné.
- Augmentation (⚡) : le Héros peut dépenser des résultats (⚡) pour résoudre des capacités augmentées.

- » Pendant sa défense, l'armure dont un Héros est équipé peut lui fournir des succès (★) automatiques ou des dés supplémentaires à lancer.
 - Si la carte Armure d'un Héros comporte une valeur et une icône de succès près d'une icône de défense, elle octroie autant de succès automatiques que la valeur indiquée. Ces succès s'ajoutent à ceux obtenus par les résultats de dés.
 - Un Héros peut dépenser ces succès automatiques de la même manière que ceux qu'il obtient en lançant les dés.
- » Après s'être défendu, un Héros subit tout dégât restant.
 - Pour subir des dégâts, le Héros fait tourner son cadran pour réduire sa Santé du montant de dégâts subis.
 - Si sa Santé tombe à zéro, un Héros devient infirme.
- » Si le timing d'une capacité emploie le terme défendre (conjugué en conséquence), cette capacité fait référence à l'événement qui commence lorsqu'un Héros lance un dé pour réduire les dégâts et s'achève après qu'il a subi tout dégât restant.

Barre d'Ennemi

La barre d'un Ennemi contient une image, un marqueur d'identification et un niveau pour chaque Ennemi en jeu.



- » Les barres d'Ennemis sont affichées sur l'écran du plateau et sur celui des Ennemis.
 - L'application ajoute et supprime automatiquement les barres d'Ennemis lorsque l'un d'eux est généré sur le plateau ou en est retiré.
 - Chaque Ennemi en jeu aura toujours sa barre d'Ennemi affichée dans l'application.
- » Un Héros peut cliquer sur la barre d'un Ennemi afin d'accéder à son écran d'information.
- » Pour attaquer un Ennemi, un Héros peut tirer son portrait vers la barre de cet Ennemi dans l'application.
- » Pendant la phase des Ténèbres, les Ennemis sont toujours activés dans l'ordre où leur barre apparaît dans l'application, en commençant par celui situé le plus haut et en finissant par celui en bas de l'écran.

Défense des Ennemis

Chaque Ennemi possède une valeur de défense qui réduit le montant de dégâts subis pendant une attaque. Elle est visible sur son écran d'information ou au-dessous de sa figurine sur l'écran des Ennemis.

- » Lorsqu'un Ennemi est attaqué, les dégâts qu'il subit sont réduits d'un montant aléatoire entre zéro et sa valeur de défense.
 - L'application calcule automatiquement cette réduction de dégâts.
 - La défense d'un Ennemi réduit les dégâts subis chaque fois qu'il est attaqué.
- » Si un effet de jeu autre qu'une attaque conduit un Ennemi à subir des dégâts, ces derniers ne sont pas réduits par sa valeur de défense.

Santé des Ennemis

Chaque Ennemi dispose d'une jauge qui indique sa Santé actuelle. Elle est visible sur son écran d'information ou au-dessous de sa figurine sur l'écran des Ennemis.



- » Pendant une attaque, la Santé d'un Ennemi diminue automatiquement lorsqu'il subit des dégâts.
- » Si une capacité ou un effet de l'application fait récupérer de la Santé à un Ennemi, cette dernière augmente automatiquement.
- » Un Héros peut ajuster manuellement la Santé d'un Ennemi grâce à la flèche sur la gauche de sa jauge de Santé, sur l'écran d'information.
 - La principale raison pour laquelle un Héros devrait le faire est s'il résout une capacité infligeant des dégâts directs à un Ennemi, par opposition au fait de les lui infliger au moyen d'une attaque.

Niveau d'Ennemi

Chaque Ennemi possède un niveau représenté sous forme de valeur. Plus celle-ci est élevée, plus l'Ennemi est puissant.

- » Le niveau d'un Ennemi apparaît dans l'application : sur sa barre, sur son écran d'Ennemi, mais aussi sur ses écrans d'information et d'activation.
- » Les Ennemis de haut niveau bénéficient de meilleures Santé et défense, ainsi que d'attaques et de capacités plus redoutables.

Déplacement des Ennemis

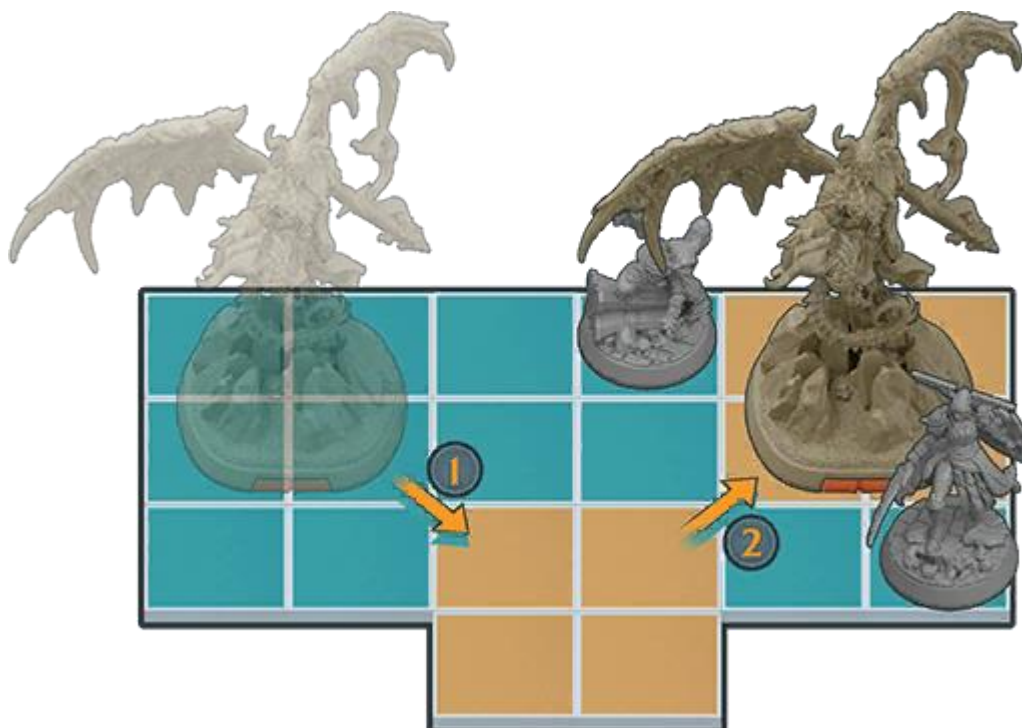
Généralement, les Ennemis se déplacent pendant leur activation selon leurs valeurs de vitesse et de portée. D'autres effets de jeu peuvent aussi autoriser un Héros à déplacer un Ennemi. Tous les déplacements suivent les règles listées dans cette section.

Les règles de déplacement des petits et des grands Ennemis sont légèrement différentes.

Déplacement des grands Ennemis

Les grands Ennemis suivent les mêmes règles de déplacement que les petits, avec les exceptions suivantes :

- » Lorsqu'un grand Ennemi se déplace, le Héros choisit une case adjacente à celle sur laquelle se trouve cet Ennemi. Il déplace ensuite la figurine de sorte que n'importe quelle partie de son socle occupe la case choisie.



» Si une portion du socle d'un grand Ennemi dépasse d'une marche d'escalier à la fin de son déplacement, une estrade est glissée au-dessous pour l'empêcher de basculer.



» Lorsqu'elle se déplace vers le haut ou le bas pour changer de degré d'altitude, une grande figurine doit terminer son déplacement de sorte que l'intégralité de son socle se trouve au même niveau.

· Acheter son déplacement sur une marche d'escalier est une exception à cette règle.

Déplacement des petits Ennemis

Lorsqu'un Ennemi se déplace, il quitte la case qu'il occupe pour entrer sur une case adjacente.

» Un Ennemi peut se déplacer d'une case située à un degré d'altitude plus élevé vers une autre plus basse si ces cases sont considérées comme adjacentes (cf. Adjacence et altitude et Escaliers).

· Un Ennemi peut se déplacer d'une marche d'escalier ou d'une case située à un degré d'altitude plus bas vers une marche ou une case plus haute si elles sont considérées comme adjacentes.

» Les déplacements des Ennemis peuvent survenir ainsi :

- Un Ennemi peut se déplacer d'une case en dépensant un de ses points de déplacement.
 - Un Ennemi peut se déplacer si un effet le lui indique.
 - Si un Héros résout une capacité qui déplace un Ennemi en utilisant le mot-clef Glisse, il peut déplacer l'Ennemi jusqu'à autant de cases que la valeur associée à ce mot-clef.
 - Par exemple, si une capacité autorise un Héros à faire Glisser un Ennemi de 2, il peut le déplacer de zéro, une ou deux cases.
- » Lorsqu'il se déplace, un Ennemi doit respecter les règles suivantes :
- Un Ennemi doit entrer sur une case adjacente.
 - Un Ennemi ne peut pas entrer sur une case qui contient un décor en 3D.
 - Un Ennemi ne peut pas entrer sur une case qui contient une figurine de Héros.
 - Un Ennemi peut entrer sur une case qui contient un pion.
 - Un Ennemi ne peut entrer sur une case qui contient une figurine d'Ennemi que s'il est capable d'en ressortir aussitôt. En d'autres termes, un Ennemi ne peut que traverser une case occupée par un autre Ennemi.
 - Si la figurine d'un Ennemi est trop imposante pour se glisser sous un surplomb et tenir debout sans toucher la tuile supérieure, elle ne peut pas entrer sur cette case.
 - L'arceau du décor 3D arcade n'est pas un surplomb. Une figurine peut entrer sur les cases situées entre les piliers d'une arcade même si elle est trop imposante.

Écran des Ennemis

La fonction principale de cet écran est d'afficher la figurine de chaque Ennemi en jeu, ainsi que les informations suivantes le concernant :



- » Défense
- » Santé
- » Marqueur d'identification
- » Niveau
- » Statuts
- » Faiblesses
- » Les joueurs peuvent passer de l'écran des Ennemis à celui du plateau en cliquant sur le bouton adéquat dans le coin supérieur droit.

Générer des Ennemis

Pendant une quête, l'application indique aux joueurs quand et où générer des Ennemis.

- » Lorsqu'un Ennemi doit être généré sur le plateau, les instructions précisent le type et le nombre d'Ennemis à ajouter, à quel endroit les placer et quels marqueurs d'identification insérer sous leurs socles.
- » Avant de poser la figurine d'un Ennemi sur le plateau, un marqueur d'identification correspondant à la couleur assignée par l'application doit être inséré sous son socle.



» Si les joueurs ne peuvent pas distinguer les Ennemis grâce à la couleur de son marqueur d'identification, ils se réfèrent au nombre d'encoches visibles sur la barre de cet Ennemi et sur son marqueur.

Équipement

L'équipement comprend les armes et objets que les Héros utilisent au cours de la campagne.

» L'équipement est représenté par des cartes recto verso. Une face représente la version standard de l'équipement, et l'autre sa version améliorée.

- Un équipement amélioré est identifié par l'icône d'amélioration (⬆) apparaissant près du type de la carte.
- Les Héros peuvent améliorer leur équipement en se rendant au Confectionarium.

» Chaque carte indique à quel type d'équipement elle appartient. Il en existe quatre : arme, armure, accessoire et denrée.

» L'application garde en mémoire l'inventaire d'équipement du groupe, qui peut être consulté à tout moment dans le menu Groupe.

- L'inventaire du groupe est illimité.

» Au début d'une quête, chaque Héros peut choisir de s'équiper des éléments suivants :

- Deux armes (constituant une carte Attaque)
- Une armure
- Un accessoire
- Trois denrées

» Pendant la mise en place, chaque Héros pose l'équipement choisi dans sa zone de jeu, face appropriée visible.

- La face par défaut est celle de la version standard. Si l'équipement a été amélioré, le Héros peut alors retourner la carte pour que la face correspondante soit visible.

Essences

Une essence est un type de matériau rare utilisé pour confectionner de l'équipement.

» Comme les autres matériaux, les essences peuvent être découvertes pendant les quêtes ou achetées à la Boutique.

États

Un état affecte positivement ou négativement les Héros, et il est représenté par un pion placé sur une carte.

» Lorsqu'un Héros est affligé d'un état, il prend un pion du type approprié dans la réserve et le pose sur une carte de sa zone de jeu.

- Nombre d'effets précisent sur quelle carte le Héros doit placer le pion État. Si ce n'est pas le cas, il peut choisir de le poser sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou n'importe laquelle de ses cartes Compétence.

» Lorsqu'un pion État doit être placé sur une carte qui en contient déjà un du même type, la carte ne peut pas recevoir ce pion.

- Si un Héros peut placer un pion État sur l'une de ses cartes, il doit le faire.
- La seule exception à cette règle est le mot-clef Charge qui, lorsqu'il est résolu, permet à un Héros de placer plusieurs pions État du même type sur une carte.

» Lorsqu'un Héros retourne une carte, tous les pions État posés dessus retournent dans la réserve.

- » Les états qui induisent des effets positifs pour les Héros incluent Canalisé et Préparé.
- » Les états qui induisent des effets négatifs pour les Héros incluent Infecté, Terrifié et Balafré.
- » Un effet qui amène un Héros à subir un état emploie le verbe correspondant (conjugué en conséquence) : « balafrer », « canaliser », « infecter », « préparer » ou « terrifier ».

Canalisé

« Canalisé » est un état de Héros. Si un effet de jeu amène un Héros à gagner cet état, il récupère un pion Canalisation dans la réserve et le place sur une carte de sa zone de jeu.



- » De nombreux effets indiquent sur quelle carte le Héros doit placer le pion État. Si ce n'est pas le cas, il peut poser le pion sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou n'importe laquelle de ses cartes Compétence.
- » Pendant qu'il attaque, se défend ou effectue un test, un Héros peut défausser un pion Canalisation d'une carte pour relancer 1 de ses dés.
 - Un Héros peut défausser plusieurs pions Canalisation pendant un même test, attaque ou défense. Chaque pion défaussé lui permet de relancer 1 dé au choix, mais il n'est pas obligé de tous les défausser à la fois. Par exemple, un Héros peut défausser un pion Canalisation pour relancer 1 dé puis, après avoir vu le résultat, en défausser un autre afin de relancer un dé (le même ou un autre).
- » Les effets qui amènent un Héros à gagner cet état emploient le verbe « canaliser » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Canailisez ensuite une carte Compétence ».

Infecté

« Infecté » est un état de Héros. Si un effet de jeu amène un Héros à gagner cet état, il récupère un pion Infection dans la réserve et le place sur une carte de sa zone de jeu.



- » De nombreux effets indiquent sur quelle carte le Héros doit placer le pion État. Si ce n'est pas le cas, il peut poser le pion sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou n'importe laquelle de ses cartes Compétence.
- » Pendant l'étape « Le temps passe » de la phase des Ténèbres, chaque Héros infecté subit autant de dégâts que le nombre de pions Infection sur ses cartes.
 - Si un Héros subit plus de dégâts que nécessaire pour le rendre infirme, tout dégât excédentaire est ignoré.
- » Les effets qui amènent un Héros à gagner cet état emploient le verbe « infecter » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Infectez ensuite une carte Compétence ».

Préparé

« Préparé » est un état de Héros. Si un effet de jeu amène un Héros à gagner cet état, il récupère un pion Préparation dans la réserve et le place sur une carte de sa zone de jeu.



- » Pendant son tour, un Héros peut défausser un pion Préparation d'une de ses cartes pour la retourner sans effectuer d'action de préparation.
- » Un Héros peut défausser un pion Préparation à n'importe quel moment de son tour, tant qu'aucun autre effet n'est en cours de résolution.
- » Les effets qui amènent un Héros à gagner cet état emploient le verbe « préparer » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Préparez ensuite une carte Compétence. ».

Balafre

« Balafre » est un état de Héros. Si un effet de jeu amène un Héros à gagner cet état, il récupère un pion Balafre dans la réserve et le place sur une carte de sa zone de jeu.



- » De nombreux effets indiquent sur quelle carte le Héros doit placer le pion État. Si ce n'est pas le cas, il peut poser le pion sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou n'importe laquelle de ses cartes Compétence.
- » Lorsqu'un Héros retourne une carte qui contient un pion Balafre, il subit deux dégâts.
 - Si le Héros devient infirme après avoir subi le premier dégât, le second est ignoré.
- » Les effets qui amènent un Héros à gagner cet état emploient le verbe « balafrer » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Balafrer ensuite une carte Compétence ».

Terrifié

« Terrifié » est un état de Héros. Si un effet de jeu amène un Héros à gagner cet état, il récupère un pion Terreur dans la réserve et le place sur une carte de sa zone de jeu.



- » De nombreux effets indiquent sur quelle carte le Héros doit placer le pion État. Si ce n'est pas le cas, il peut poser le pion sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou n'importe laquelle de ses cartes Compétence.
- » Pendant l'étape « Le temps passe » de la phase des Ténèbres, chaque Héros terrifié subit autant de fatigue que le nombre de pions Terreur sur ses cartes.
 - Si une infirmité de fatigue doit amener un Héros à subir des dégâts et qu'il en subit plus que nécessaire pour le rendre infirme, tout dégât excédentaire est ignoré.
- » Les effets qui amènent un Héros à gagner cet état emploient le verbe « terrifier » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Terrifiez ensuite une carte Compétence ».

Camouflé

Camouflé est un type d'état d'un Héros. Si un effet de jeu indique à un Héros de « camoufler » une carte, celui-ci y place un pion Camouflage pris dans la réserve.



- » Nombre d'effets précisent sur quelle carte le Héros doit placer le pion État. Si ce n'est pas le cas, il peut choisir de le poser sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou n'importe laquelle de ses cartes Compétence.

» Lorsqu'un Ennemi est activé, chaque Héros peut défausser un pion Camouflage. Ceux qui le font ne peuvent ni être pris pour cible par cet Ennemi ni le gêner jusqu'à la fin de l'activation.

· Si un Héros défausse un pion Camouflage de la sorte, aucun effet ne peut en faire la cible de l'Ennemi et aucun effet ne peut l'obliger à gêner l'Ennemi jusqu'à la fin de l'activation.

» Les effets de jeu qui infligent le statut Camouflé à un Héros emploient le verbe « Camoufler » (conjugué en conséquence). Par exemple : « Ensuite, camouflez une carte. »

Stressé ☹

Stressé est un état d'un Héros. Si un effet indique à un Héros de « stresser » une carte, celui-ci y place un pion Stress pris dans la réserve.



» Nombre d'effets précisent sur quelle carte le Héros doit placer le pion État. Si ce n'est pas le cas, il peut choisir de le poser sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou n'importe laquelle de ses cartes Compétence.

» Avant de défausser un ou plusieurs états d'une carte qui contient un pion Stress, le Héros doit subir 1 fatigue (⚡). Cela implique de défausser le pion Stress lui-même.

· Le Héros peut assigner cette fatigue à n'importe laquelle de ses cartes qui comporte une limite de fatigue.

· Le Héros subit un dégât (☠) par fatigue qu'il ne peut pas assigner.

» Si un effet est censé défausser plusieurs états d'une carte Stressée, le Héros ne subit qu'une fatigue (⚡).

· Retourner une carte défausse tous les pions État qui se trouvent sur celle-ci. En conséquence, si cette carte est Stressée, le Héros doit subir 1 fatigue avant de défausser ces pions.

» Les effets de jeu qui infligent le statut Stressé à un Héros emploient le verbe « Stresser » (conjugué en conséquence). Par exemple : « Ensuite, stresser une carte. »

Événements

Des événements peuvent survenir dans la cité et sur le plan de campagne ; ils représentent toutes sortes de lieux, de personnes et de situations. Ils font progresser le récit tout en fournissant des récompenses et d'autres surprises aux Héros.

» Pour résoudre un événement, les Héros le sélectionnent sur l'écran et suivent les instructions affichées.

· Certains événements nécessitent que les Héros se rendent dans un lieu spécifique.

» Il existe deux types d'événements :

· Habituel : ce type d'événement se produit dans la cité et sur le plan de campagne.

· Voyage : ce type d'événement ne se produit que sur le plan de campagne, et les Héros doivent se rendre sur place pour le résoudre.

Expérience (XP)

À mesure qu'ils progressent dans la campagne, les Héros gagnent automatiquement de l'expérience (XP) qui leur permet de débloquent des compétences pour s'en équiper.

» L'expérience est propre à chaque Héros, mais tous gagnent le même montant de XP.

· Si un Héros gagne de l'expérience pendant une quête, tout Héros qui n'a pas participé à cette aventure gagne aussi ce montant de XP.

» Les Héros peuvent consulter leur total de XP sur l'écran de compétences des Héros, accessible depuis le menu Groupe.

» Chaque carte Compétence est assortie d'un coût en XP, de même que les armes dotées du trait « Rune ».

» Avant une quête, lorsque les Héros sélectionnent leurs armes et leur accessoire sur l'écran d'attirail, chacun d'eux peut choisir de s'équiper d'autant de ses compétences qu'il le souhaite.

· Pendant la mise en place d'une quête, la somme d'expérience sur les cartes dont un Héros s'équipe ne peut pas excéder son total de XP.

· Les XP ne sont jamais perdus, ni dépensés de manière permanente. Les XP d'un héros indique la valeur à ne pas dépasser en faisant la somme des coûts en expérience des cartes qui équipent ce héros au début de la quête.

Exploits

Chaque Héros dispose d'exploits personnels qu'il peut réaliser afin de prendre son essor et de gagner des récompenses. L'application les garde automatiquement en mémoire.

» Un seul exploit est actif à la fois pour chaque Héros. Lorsqu'il l'accomplit, le Héros récupère la récompense associée et l'application lui propose de choisir un nouvel exploit.

- Les récompenses sont souvent des recettes ou des compétences.

» Un Héros peut à tout moment consulter son exploit actif et tous ceux déjà accomplis dans le menu Groupe.

» La progression d'un Héros vers l'accomplissement d'un exploit est reportée d'une quête à l'autre.

Remplacement d'exploit

Les Héros peuvent renoncer à la progression effectuée dans leurs exploits actifs et en choisir de nouveaux à accomplir à la place.

» Dans le menu Exploits, un Héros peut cliquer sur le petit « X » pour remplacer son exploit actif. Il lui est alors demandé d'en choisir un autre (parmi deux) pour le remplacer.

» Les remplacements d'exploits sont communs à tous les Héros et disponibles en nombre limité. Une nouvelle opportunité leur sera offerte après chaque quête.

» Lorsqu'un exploit est remplacé, toute la progression des Héros est perdue.

» Les exploits accomplis ne peuvent pas être remplacés, et les récompenses gagnées ne sont pas affectées par le remplacement des exploits.

Fatigue (⚡)

La fatigue est représentée par des pions Fatigue que les Héros peuvent assigner à leurs cartes Héros, Attaque et Compétence. Elle reflète les efforts supplémentaires que les Héros sont amenés à fournir pendant leurs quêtes. Cela peut les aider à réussir dans un moment crucial, mais la fatigue accumulée les ralentira s'ils n'y prennent pas garde.

» La fatigue s'accumule lorsqu'un Héros convertit des avantages, résout des capacités de fatigue ou subit de la fatigue à cause d'autres effets de jeu.

Capacités de fatigue

Les cartes placées dans la zone de jeu d'un Héros peuvent disposer de capacités de fatigue. Celles-ci sont précédées d'une icône de fatigue (⚡) et d'un chiffre. Ce dernier indique combien de pions Fatigue doit contenir la carte pour qu'un Héros puisse résoudre la capacité.

» Avant de résoudre l'effet d'une capacité de fatigue, un Héros doit assigner le nombre requis de pions Fatigue à la carte assortie de cette capacité.

- Le nombre de pions Fatigue qu'un Héros doit assigner à la carte en question est égal à la valeur qui précède la capacité de fatigue.

- Par exemple, si une capacité est précédée de la mention « 2⚡ », le Héros doit assigner deux pions Fatigue à la carte qui comporte cette capacité.

- Le nombre de pions Fatigue sur une carte ne peut pas dépasser sa limite de fatigue.

» Un Héros ne peut pas résoudre la capacité de fatigue d'une carte s'il est incapable d'y placer le nombre de pions Fatigue indiqué par cette capacité.

» Après avoir assigné le nombre requis de pions Fatigue à la carte, le Héros peut résoudre l'effet de sa capacité de fatigue en lisant son texte et en suivant les instructions.

» Si une capacité de fatigue est précédée d'un « X » à la place d'un chiffre, le Héros peut assigner n'importe quel nombre de pions Fatigue à la carte tant que cela ne dépasse pas sa limite de fatigue.

Fatigue et avantages

Après qu'un Héros a lancé les dés pour attaquer, se défendre, effectuer un test ou résoudre n'importe quel autre effet de jeu, il peut assigner des pions Fatigue à ses cartes Héros, Attaque ou Compétence afin de convertir les avantages (⚡) obtenus en succès (★).

» Pour convertir un avantage (⚡) en succès (★), un Héros assigne un pion Fatigue à l'une de ses cartes (au choix). Il peut ensuite dépenser cet avantage comme s'il s'agissait d'un résultat (★).

- Un Héros ne peut assigner des pions Fatigue qu'aux cartes disposant d'une limite de fatigue, et uniquement si le nombre de pions posés dessus ne dépasse pas cette limite.

» Si un même lancer de dés génère plusieurs résultats (⚡), un Héros peut en convertir autant qu'il le souhaite, à raison d'un pion Fatigue assigné par avantage converti.

- Un Héros n'est pas obligé d'assigner tous les pions Fatigue à la même carte.
- » Un Héros peut décider de convertir ses (+) après avoir lancé les dés pour attaquer, se défendre, effectuer un test ou résoudre n'importe quel autre effet de jeu.
- » Certains effets de jeu autorisent un Héros à convertir des avantages sans assigner de fatigue, ou à en convertir plusieurs pour chaque pion Fatigue assigné.

Limite de fatigue

Une limite de fatigue est la valeur sur une carte qui indique le nombre maximum de pions Fatigue qu'un Héros peut assigner à cette carte.

- » Si une carte ne dispose d'aucune limite de fatigue, il est impossible de lui assigner des pions Fatigue.
- » Si la limite de fatigue d'une carte est « 0 », aucun pion Fatigue ne peut lui être assigné tant que cette limite reste à « 0 ».
- » Certaines capacités augmentent ou réduisent la limite de fatigue d'une carte.
 - Si la limite de fatigue d'une carte est « 0 », elle peut être augmentée.
 - Si une carte ne dispose d'aucune limite de fatigue, cette dernière ne peut pas être augmentée.
- » Les limites de fatigue peuvent empêcher un Héros d'assigner de la fatigue à ses cartes pour convertir des avantages, résoudre une capacité de fatigue ou subir de la fatigue.
 - Un Héros ne peut pas convertir d'avantage s'il est incapable d'assigner un pion Fatigue à l'une de ses cartes.
 - Un Héros ne peut pas résoudre la capacité de fatigue d'une carte s'il est incapable d'y placer le nombre de pions Fatigue indiqué par cette capacité.
 - Lorsqu'un Héros subit de la fatigue, il subit un dégât par pion Fatigue qu'il n'a pas pu placer sur ses cartes.

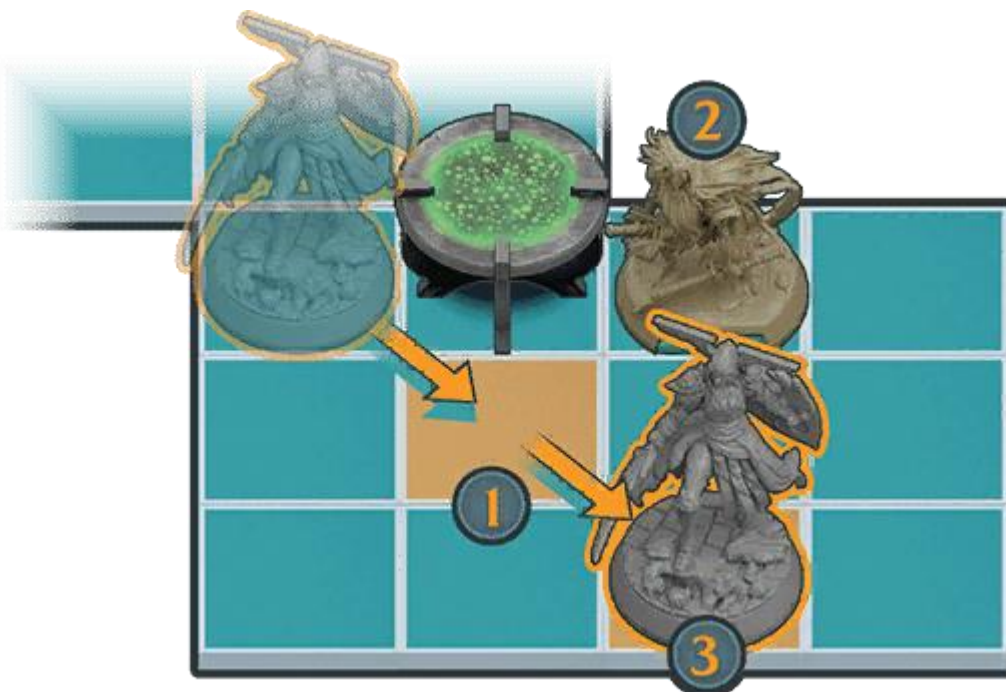
Subir de la fatigue

Certains effets de jeu peuvent obliger un Héros à « subir » de la fatigue.

- » Lorsqu'un Héros subit de la fatigue, il doit assigner le nombre indiqué de pions Fatigue à n'importe lesquelles de ses cartes qui comportent une limite de fatigue.
 - Certaines capacités peuvent spécifier à quelle carte ou quel type de carte doivent être assignés les pions Fatigue.
 - Le nombre de pions Fatigue sur une carte ne peut pas dépasser sa limite de fatigue.
- » Sauf mention contraire, un Héros qui subit de la fatigue n'est pas obligé d'assigner tous les pions à la même carte.
- » Lorsqu'un Héros subit de la fatigue mais ne peut pas assigner tous les pions à ses cartes, il subit un dégât par fatigue non assignée.
- » Lorsqu'un Héros subit de la fatigue et peut assigner un pion à une carte, il doit le faire. Il ne peut pas choisir de ne pas assigner le pion et de subir un dégât à la place.

Gêne

Les Héros et les Ennemis peuvent devenir gênés, ce qui rend leurs déplacements plus difficiles.



- » Un Héros est gêné s'il occupe une case adjacente à un Ennemi.
- » Si un Héros est gêné lorsqu'il effectue une action de manœuvre, il ne gagne qu'un point de déplacement.
- » Si un Héros devient gêné pendant son tour, il perd tous ses points de déplacement restants.
- » Un Ennemi est gêné s'il occupe une case adjacente à un Héros.
- » Si un Ennemi devient gêné pendant son activation, il perd tous ses points de déplacement restants.
 - Un Ennemi ne devient gêné que si cela lui permet de satisfaire au mieux ses critères de ciblage et de déplacement (par exemple en lui permettant d'attaquer la cible prioritaire pour lui). Après avoir rempli tous les autres critères, si l'Ennemi peut terminer son déplacement sur une case qui ne l'oblige pas à devenir gêné, il opte pour cette case plutôt que pour une autre qui le rendrait gêné.
- » Être ou devenir gêné fait uniquement perdre des points de déplacement aux Héros et aux Ennemis ; cela n'affecte pas les autres effets ou capacités susceptibles de les faire se déplacer.
 - Si un effet de jeu autorise un Héros ou un Ennemi gêné à se déplacer sans dépenser de points de déplacement, ce personnage ignore les effets de la gêne.
 - Si un effet de jeu autorise un Héros ou un Ennemi à se déplacer sans dépenser de points de déplacement et qu'il devient gêné au passage, ce personnage ignore les effets de la gêne.

Gestionnaire de collection

Le Gestionnaire de collection permet de sélectionner les extensions de Descent : Légendes des Ténèbres que vous possédez pour les intégrer à vos parties.

Quand une extension est activée, l'application peut en utiliser le matériel pour générer les parties, y compris pour des quêtes qui apparaissent dans d'autres extensions.

Groupe

Le terme « groupe » est utilisé pour faire référence à l'ensemble des Héros.

- » Le groupe se partage tout l'inventaire commun et doit prendre des décisions collectives au fil de la campagne.

Hero Phase

Chaque Héros peut effectuer jusqu'à un tour durant la phase des Héros. Pendant son tour, le Héros peut accomplir une action de manœuvre et deux actions supplémentaires.

- » Chaque round de jeu est constitué d'une phase des Héros suivie d'une phase des Ténèbres. Une fois cette dernière résolue, un nouveau round débute par la phase des Héros. Les joueurs continuent de résoudre des rounds jusqu'à la fin de la quête qu'ils accomplissent.
- » Le groupe choisit dans quel ordre les Héros effectuent leur tour, et celui-ci peut changer d'un round à l'autre.
- » Pendant son tour, un Héros peut effectuer une action de manœuvre et deux actions supplémentaires de son choix, dépenser des points de déplacement et résoudre n'importe quel nombre de ses capacités.
 - Un Héros peut effectuer une même action plusieurs fois ; cela vaut aussi pour l'action de manœuvre.
 - Pour résoudre une capacité, un Héros doit lire son texte et suivre les instructions.

Héros

Six Héros sont inclus dans le jeu. Chacun d'eux est représenté par une figurine, une carte Héros et un cadran de Santé.

- » La figurine en plastique d'un Héros sert à indiquer sa position sur le plateau.
- » Une carte Héros contient les informations concernant ce Héros.
- » Le cadran de Santé d'un Héros sert à garder une trace de sa Santé actuelle.
- » Au début de la campagne et avant chaque quête, chaque joueur choisit un Héros à incarner.
 - Cette sélection est proposée par l'application.
 - Certaines quêtes peuvent exiger la participation d'un Héros spécifique.
- » Quatre Héros — Brynn, Syrus, Vaerix et Galaden — sont disponibles au début de la campagne.
- » Deux Héros — Veinard et Kehli — deviennent disponibles au cours de la campagne.
- » Les règles peuvent faire référence à un joueur en l'appelant Héros. Les termes « joueur » et « Héros » sont interchangeables dans les textes de règles.

Attaques des Héros

La principale manière pour un Héros d'attaquer un Ennemi est d'effectuer une action de combat pendant son tour.

D'autres effets de jeu peuvent toutefois autoriser un Héros à attaquer un Ennemi.

Pour résoudre une attaque, le Héros accomplit les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Choisir l'Ennemi : le Héros choisit un Ennemi à portée et en ligne de vue de sa figurine.

» Les capacités assorties du timing « Avant votre attaque » sont résolues avant cette étape.

2. Sélectionner l'Ennemi : dans l'application, le Héros tire son portrait sur l'Ennemi choisi.

» Le Héros peut tirer son portrait sur la figurine de l'Ennemi dans l'écran d'information de cet Ennemi, ou sur sa barre d'Ennemi dans n'importe quel écran où elle apparaît.



3. Sélectionner l'arme : dans l'application, le Héros clique sur l'arme qu'il utilise pour cette attaque.

» Sauf autorisation d'un effet de jeu, le Héros sélectionne l'arme qui est actuellement face visible sur sa carte Attaque.

4. Lancer le dé : le Héros lance le dé illustré près de l'icône d'attaque sur sa carte Héros.

» Certaines capacités peuvent autoriser le Héros à lancer un ou plusieurs dés supplémentaires.

5. Manipuler le résultat : dans l'ordre de son choix, le Héros peut convertir ses avantages (♣), dépenser ses résultats (♣) pour résoudre des capacités augmentées, et utiliser d'autres capacités qui lui permettent de modifier, ajouter ou dépenser des résultats de dé.

» Les capacités assorties du timing « Pendant votre attaque » sont résolues au cours de cette étape.

» Si l'Ennemi est adjacent à une barricade, un succès (★) est ajouté à cette attaque.

» 6. Renseigner les succès : le Héros entre le nombre de succès obtenus dans l'application et clique sur le bouton « Confirmer ». Il suit alors les instructions affichées sur l'écran.

Si l'Ennemi est vaincu, l'application indique au Héros de retirer sa figurine du plateau.

» Les capacités assorties du timing « Après votre attaque » sont résolues immédiatement après cette étape.

» Une fois que le Héros a confirmé, l'application calcule et applique automatiquement les dégâts à l'Ennemi et peut donner des instructions supplémentaires au Héros. Les calculs sont résolus ainsi :

- Pour chaque succès (★) renseigné dans l'application par le Héros attaquant, l'Ennemi subit autant de dégâts que la valeur de dégâts de l'arme utilisée pour cette attaque.
- Ces dégâts sont réduits d'un montant aléatoire entre zéro et la valeur de défense de l'Ennemi.
- Pour chaque succès dépensé, ces dégâts augmentent de 1 par type de dégâts de l'arme auquel cet Ennemi est vulnérable.
- Ces dégâts peuvent augmenter de 20% (arrondis à l'entier supérieur) si l'Ennemi est affligé du statut exposé.

Carte Héros

Une carte Héros contient des informations sur un Héros : son nom, ses caractéristiques, ses capacités spéciales et les types d'armures dont il peut s'équiper.



- » La Santé d'un Héros est indiquée sous forme de valeur sur sa carte Héros, près de son icône de Santé.
 - La Santé maximale d'un Héros est égale à la valeur affichée sur sa carte Héros plus tout bonus octroyé par d'autres cartes (comme les armures) ou capacités
- » La vitesse d'un Héros est indiquée sous forme de valeur sur sa carte Héros, près de son icône de vitesse.
 - La valeur de vitesse d'un Héros annonce combien de points de déplacement gagne ce Héros lorsqu'il effectue une action de manœuvre.
- » Chaque carte Héros liste les capacités spéciales et augmentées de ce Héros.
 - Chaque Héros possède une capacité unique sur chaque face de sa carte Héros.
 - Chaque Héros possède une capacité augmentée unique, identique sur les deux faces de sa carte Héros.
- » Chaque carte Héros comporte une limite de fatigue.
 - La limite de fatigue indique le nombre maximum de pions Fatigue que cette carte peut contenir en même temps.
- » Chaque carte Héros illustre le dé d'attaque du Héros près de son icône d'attaque.
 - Voici le dé que le Héros lance lorsqu'il effectue une attaque.
- » Chaque carte Héros illustre le dé de défense du Héros près de son icône de défense.
 - Voici le dé que le Héros lance lorsqu'il se défend contre une attaque.
- » Chaque carte Héros liste les quatre caractéristiques du Héros et le modificateur de succès pour chacune d'elles.
 - Chaque modificateur de succès indique combien de succès sont ajoutés ou retirés au résultat du lancer lors d'un test de cette caractéristique.
- » Chaque carte Héros annonce les restrictions d'armure du Héros.
 - Un Héros ne peut pas s'équiper d'une armure dont le poids n'est pas listé sur sa carte Héros.
 - Par exemple, si sa carte Héros ne comporte que le terme « Lourde », ce Héros ne peut s'équiper que d'armures lourdes.
- » Chaque carte Héros est recto verso. Un Héros peut retourner sa carte Héros vers son autre face en effectuant une action d'organisation.
 - D'autres effets de jeu peuvent autoriser un Héros à retourner sa carte Héros.

Défense des Héros

Avant de subir des dégâts lors d'une attaque, un Héros se défend pour réduire le montant de dégâts qu'il subira.

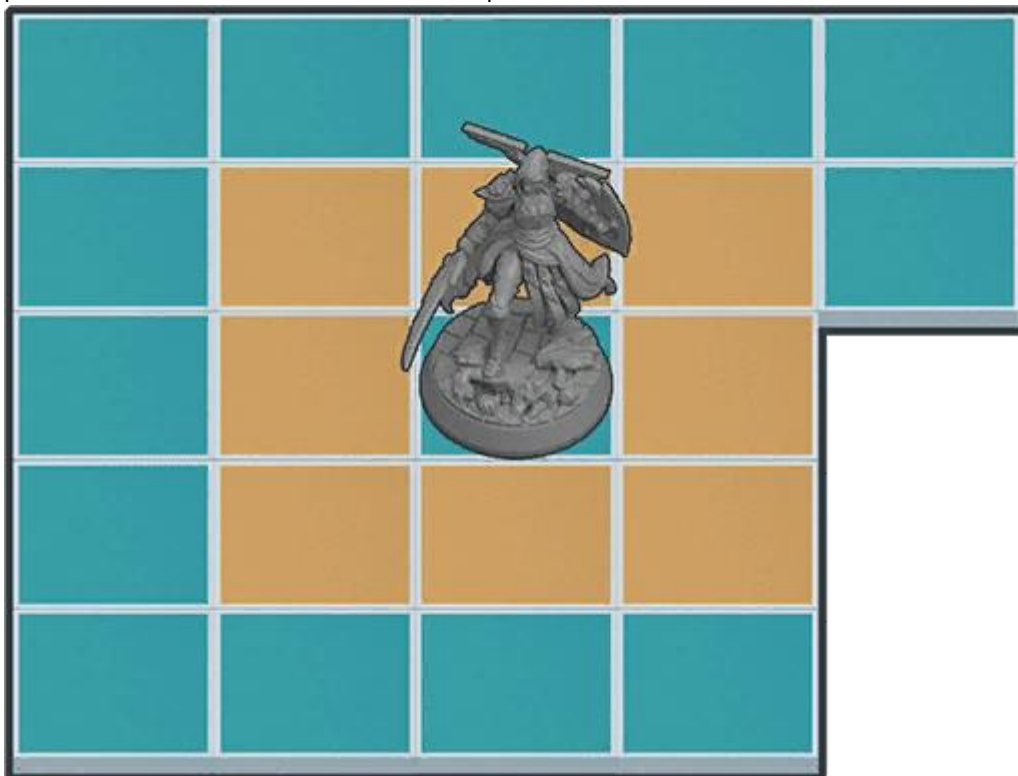
» Pour se défendre, le Héros lance le dé indiqué près de l'icône de défense sur sa carte Héros. Il peut ensuite résoudre chaque résultat de dé comme suit :

- Succès (★) : le Héros peut dépenser chaque résultat (★) pour réduire de 1 les dégâts qu'il doit subir.
- Avantage (♣) : le Héros peut assigner de la fatigue pour convertir un résultat (♣) en succès (★) par pion Fatigue assigné.

- Augmentation (⚡) : le Héros peut dépenser des résultats (⚡) pour résoudre des capacités augmentées.
- » Pendant sa défense, l'armure dont un Héros est équipé peut lui fournir des succès (★) automatiques ou des dés supplémentaires à lancer.
 - Si la carte Armure d'un Héros comporte une valeur et une icône de succès près d'une icône de défense, elle octroie autant de succès automatiques que la valeur indiquée. Ces succès s'ajoutent à ceux obtenus par les résultats de dés.
 - Un Héros peut dépenser ces succès automatiques de la même manière que ceux qu'il obtient en lançant les dés.
- » Après s'être défendu, un Héros subit tout dégât restant.
 - Pour subir des dégâts, le Héros fait tourner son cadran pour réduire sa Santé du montant de dégâts subis.
 - Si sa Santé tombe à zéro, un Héros devient infirme.
- » Si le timing d'une capacité emploie le terme défendre (conjugué en conséquence), cette capacité fait référence à l'événement qui commence lorsqu'un Héros lance un dé pour réduire les dégâts et s'achève après qu'il a subi tout dégât restant.

Déplacement des Héros

En général, un Héros se déplace pendant son tour en dépensant ses points de déplacement ; d'autres effets de jeu peuvent toutefois autoriser un Héros à se déplacer.



- » Lorsqu'un Héros se déplace, il quitte la case qu'il occupe pour entrer sur une case adjacente.
 - Un Héros peut se déplacer d'une case située à un degré d'altitude plus élevé vers une autre plus basse si ces cases sont considérées comme adjacentes (cf. Adjacence et altitude et Escaliers).
 - Un Héros peut se déplacer d'une marche d'escalier ou d'une case située à un degré d'altitude plus bas vers une marche ou une case plus haute si elles sont considérées comme adjacentes.
- » Les déplacements des Héros peuvent survenir ainsi :
 - Un Héros peut se déplacer d'une case en dépensant un de ses points de déplacement.
 - Un Héros peut se déplacer si un effet le lui indique.
 - Si un Héros résout une capacité assortie du mot-clef Glisse, il peut se déplacer jusqu'à autant de cases que le nombre indiqué par ce mot-clef.
 - Par exemple, si une capacité indique « Glissez de 2 », le Héros peut se déplacer de zéro, une ou deux cases.
- » Lorsqu'il se déplace, un Héros doit respecter les règles suivantes :
 - Un Héros doit entrer sur une case adjacente.
 - Un Héros ne peut pas entrer sur une case qui contient un décor en 3D.
 - Un Héros ne peut pas entrer sur une case qui contient une figurine d'Ennemi.
 - Un Héros peut entrer sur une case qui contient un pion.

- Un Héros ne peut entrer sur une case qui contient une figurine de Héros que s'il est capable d'en ressortir aussitôt. En d'autres termes, un Héros ne peut que traverser une case occupée par un autre Héros.
- » Un Héros est gêné s'il occupe une case adjacente à un Ennemi.
- » Si un Héros se déplace sur une case de braises, de pieux ou de poison, il subit les effets de cette strate.
- » Pour quitter une case d'eau sur une strate, le Héros doit dépenser un point de déplacement supplémentaire.

Tour des Héros

Chaque Héros peut effectuer jusqu'à un tour durant la phase des Héros. Pendant son tour, le Héros peut accomplir une action de manœuvre et deux actions supplémentaires.

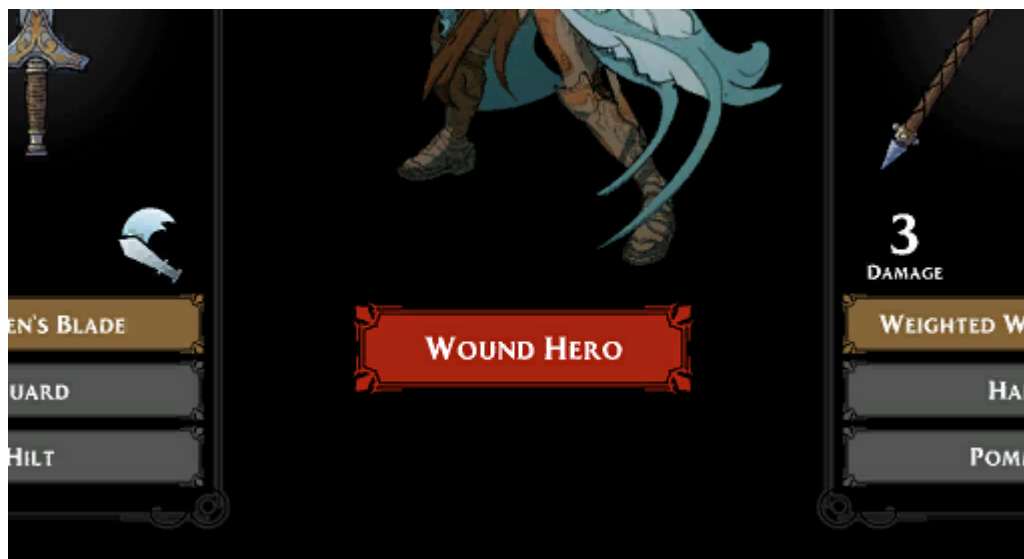
- » Le groupe choisit dans quel ordre les Héros effectuent leur tour, et celui-ci peut changer d'un round à l'autre.
- » Pendant qu'un Héros effectue son tour, les règles suivantes s'appliquent :
 - Un Héros peut effectuer une même action plusieurs fois.
 - Pendant son tour, un Héros n'est pas obligé d'accomplir toutes les actions auxquelles il a droit.
 - Un Héros peut résoudre d'autres effets entre deux actions, y compris dépenser des points de déplacement.
 - Après qu'un Héros a effectué toutes ses actions disponibles, il peut résoudre des capacités et dépenser des points de déplacement.
 - Si un Héros souhaite résoudre une capacité précédée de la mention « 2♦ », il doit dépenser ses deux actions supplémentaires (hors manœuvre). De ce fait, si un Héros résout une telle capacité, la seule action qu'il peut effectuer pendant ce tour est une action de manœuvre.
- » Une fois que tous les Héros ont effectué leurs tours, la phase des Héros s'achève et le round continue avec la phase des Ténèbres.

Figurines de Héros

Si un Héros possède plusieurs figurines, il peut librement choisir celle qu'il utilise pour se représenter sur le plateau.

Infirmité

Si sa Santé tombe à zéro, un Héros devient infirme et subit généralement une blessure, ce qui l'affectera négativement pendant la partie.



Lorsqu'un Héros devient infirme, il accomplit les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Régler le cadran de Santé : le Héros règle son cadran de Santé sur la valeur maximale qu'affiche sa carte Héros.
 - » Tout dégât excédentaire que le Héros n'a pas subi avant de devenir infirme est ignoré.
2. Renseigner l'infirmité : le Héros sélectionne son portrait dans l'application et clique sur le bouton « Héros infirme ».
3. Suivre les instructions : l'application affiche des instructions que le Héros doit suivre.
 - » En général, l'application indique que le Héros subit une blessure.
 - » Le plus souvent, un Héros devient infirme en subissant assez de dégâts pour que sa Santé tombe à zéro. Toutefois, certains effets de jeu peuvent rendre directement un Héros infirme.

Interruption

L'écran d'activation des Ennemis comporte un bouton « Interruption » sur lequel les Héros peuvent cliquer s'ils ont besoin de résoudre des effets se produisant avant ou pendant l'activation d'un Ennemi, ou encore entre l'activation de deux Ennemis différents.

- » Lorsqu'un Héros clique sur le bouton « Interruption », l'écran d'activation des Ennemis se ferme et l'application affiche les écrans principaux du jeu.
- » Lorsque les Héros sont prêts à reprendre l'activation d'un Ennemi, ils cliquent sur le bouton « Retour à l'activation ».

Inventaire

L'inventaire du groupe contient tous les matériaux, pièces d'or et équipements que les Héros ont gagnés.

- » Les Héros peuvent accéder à l'inventaire à tout moment depuis le menu Groupe.
- » L'écran d'inventaire affiche et garde en mémoire les matériaux, l'or, les armures, les denrées, les accessoires et les composants d'arme du groupe.
 - Lorsque les Héros gagnent l'un de ces éléments, il est automatiquement ajouté à l'inventaire du groupe.
 - Les recettes, matériaux, pièces d'or et équipements sont communs au groupe. Néanmoins, certains équipements ne peuvent être utilisés que par des Héros spécifiques.
- » Nous recommandons aux joueurs d'établir un inventaire physique des cartes correspondant aux équipements détenus par le groupe. Lorsqu'un équipement a été confectionné, sa carte peut être ajoutée à cet inventaire physique.
 - Les matériaux, pièces d'or et composants secondaires d'arme n'existent que dans l'application.

Joueur

Chaque personne qui participe à la partie est un joueur.

- » Pendant une quête, chaque joueur incarne un Héros. Il peut décider d'en changer entre deux quêtes.
 - Lors d'une partie en solitaire, le joueur contrôle plusieurs Héros à la fois.
- » Les règles peuvent faire référence à un joueur en l'appelant Héros. Les termes « joueur » et « Héros » sont interchangeables dans les textes de règles.

Ligne de vue

L'expression « ligne de vue » fait référence à ce qu'une figurine peut voir sur le plateau. Pour effectuer une attaque, la figurine attaquante doit avoir une ligne de vue vers celle qui est attaquée.

- » Pendant une quête, le menu Option de l'application propose un outil « Ligne de vue » que les joueurs peuvent utiliser pour déterminer facilement leur propre ligne de vue.



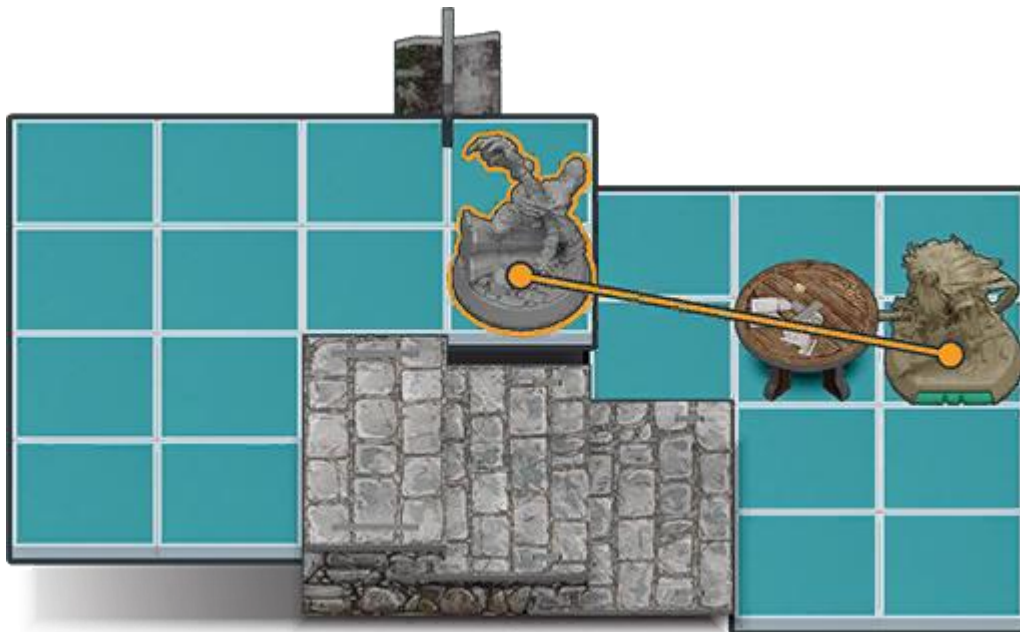
- » Pour utiliser l'outil « Ligne de vue », un joueur l'ouvre dans l'application et clique sur la case du plateau qui l'intéresse. L'outil met alors en surbrillance toutes les cases qui se trouvent en ligne de vue de celle qu'il a sélectionnée.
 - Les cases en surbrillance rouge sont adjacentes à la case sélectionnée.
 - Les cases en surbrillance orange sont éloignées de 2 cases de la case sélectionnée.

- Les cases en surbrillance jaune sont éloignées d'au moins 3 cases de la case sélectionnée.
 - Si une case n'est pas en surbrillance, elle ne se trouve pas en ligne de vue de la case sélectionnée.
 - » Pour déterminer la ligne de vue sans utiliser l'outil éponyme, un joueur trace une ligne imaginaire depuis le centre de la case occupée par une figurine vers le centre de la case d'une autre figurine.
 - Si cette ligne est interrompue par le bord d'une tuile ou par une case contenant un terrain impraticable, la ligne de vue est bloquée.
 - Si la ligne de vue n'est pas bloquée, les deux figurines ont une ligne de vue l'une vers l'autre.
 - » Les figurines ne bloquent pas la ligne de vue.
 - » Les coins des cases ne bloquent pas la ligne de vue.
- Deux types de terrain impactent le traçage d'une ligne de vue : praticable et impraticable.
- Les terrains impraticables bloquent la ligne de vue. Il s'agit des éléments suivants :
- » Arcades
 - Seuls les deux piliers d'une arcade bloquent la ligne de vue.
 - » Cloches 🏰
 - » Portes
 - » Statue de dragon
 - » Piliers (petits et grands)
 - Si un pilier n'occupe aucune case mais est placé soit hors du plateau pour soutenir une tuile en altitude, soit sur les lignes entre deux cases, ce pilier ne bloque pas la ligne de vue.
 - » Étagères
 - » Autels 🏠
 - » Statues 🏠
 - » Arbres
- Les terrains praticables ne bloquent pas la ligne de vue. Il s'agit des éléments suivants :
- » Barricades
 - » Ponts 🏰
 - » Chaudrons
 - » Coffres
 - » Engins 🏠
 - » Feux 🏠
 - » Grilles
 - » Échelles (grandes et petites) 🏠
 - » Lutrins
 - » Escaliers
 - » Tables (petites et grandes)
 - » Chariots 🏠
 - » Puits

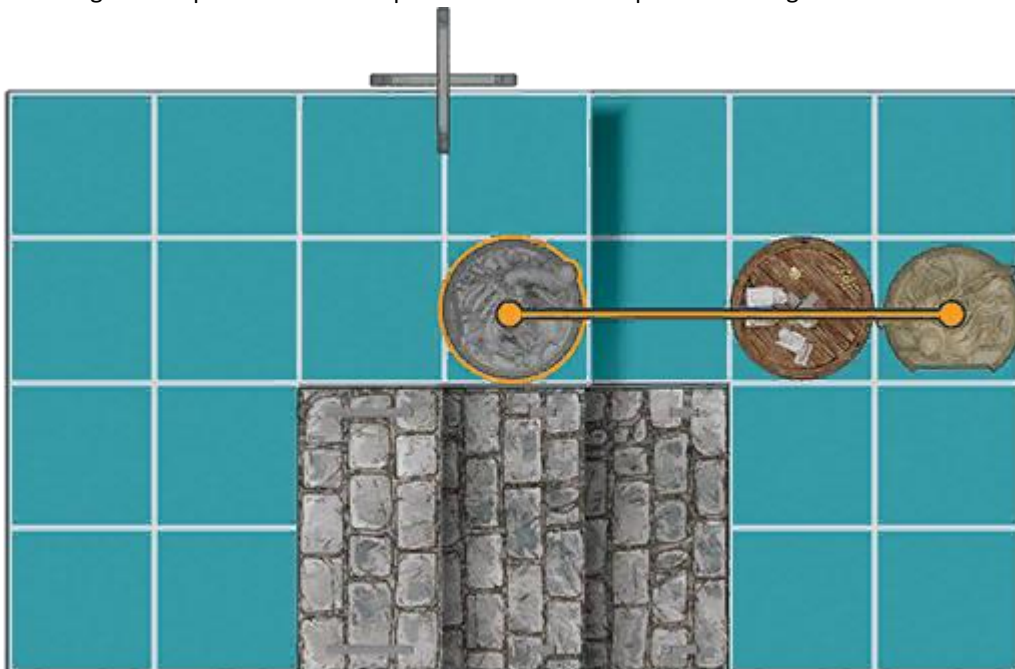
Ligne de vue et altitude

Les Héros peuvent tracer leur ligne de vue vers le haut ou le bas des cases situées à différents degrés d'altitude.

- » Pour déterminer la ligne de vue entre deux degrés d'altitude, les Héros peuvent imaginer que les tuiles de plateau sont au même niveau.

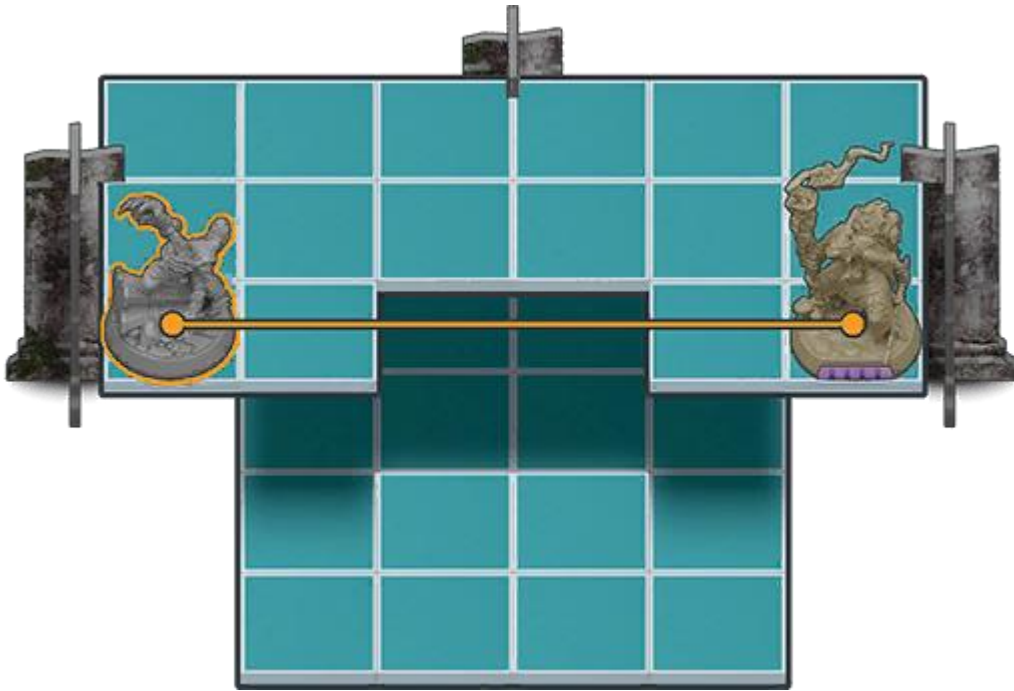


· Regarder le plateau du dessus peut aider à mieux « aplanir » les degrés d'altitude.



» Lorsqu'un Héros détermine la ligne de vue vers des tuiles plus hautes que le degré 1, cette ligne peut déborder d'une tuile à condition que la portion qui contourne ce bord passe au-dessus d'une case de niveau inférieur.





» Pour savoir comment déterminer la ligne de vue entre des figurines situées sous des surplombs, cf. Surplombs.

Marqueur d'identification

Chaque Ennemi en jeu est assorti d'un marqueur d'identification en couleur, gravé d'une à quatre encoches. Il permet de distinguer cet Ennemi des autres du même type.

» Lorsque l'application demande à un joueur de placer un Ennemi sur le plateau, elle lui assigne automatiquement un marqueur d'identification.



· Avant de poser la figurine d'un Ennemi sur le plateau, un marqueur d'identification correspondant à la couleur assignée par l'application doit être inséré sous son socle.



· Si les joueurs ne peuvent pas distinguer les Ennemis grâce à la couleur de son marqueur d'identification, ils se réfèrent au nombre d'encoches visibles sur la barre de cet Ennemi et sur son marqueur.

- » Dans l'application, chaque barre d'Ennemi affiche l'illustration et le marqueur d'identification de l'Ennemi.
- » Dans l'application, l'écran des Ennemis affiche la figurine et le marqueur d'identification de chaque Ennemi.

Ennemis uniques ✂

Les Ennemis uniques sont des personnages singuliers qui n'utilisent pas de marqueurs d'identification. Il ne peut y avoir qu'une seule figurine d'un Ennemi de ce type sur le plateau à la fois.

- » Dans l'application, le volet Ennemi des Ennemis uniques est blanc.

Matériaux

Les matériaux servent à confectionner et améliorer des équipements.

- » Les matériaux n'existent que dans l'application et peuvent être trouvés pendant les quêtes ou achetés à la Boutique avec de l'or.
- » Lorsqu'un Héros gagne un matériau, celui-ci est automatiquement ajouté à l'inventaire du groupe.
- » Les matériaux sont communs au groupe et peuvent être consultés à tout moment dans le menu Groupe.

Mise en place

Cette section liste les instructions de mise en place pour commencer une nouvelle campagne ou en reprendre une existante.

Poursuivre une campagne

Pour reprendre le cours d'une campagne en suspens, les joueurs accomplissent les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Lancer l'application : les joueurs démarrent l'application Descent : Légendes des Ténèbres et cliquent sur le bouton « Charger une partie », puis sur la campagne sauvegardée qu'ils souhaitent reprendre.
2. Créer la réserve : trie les pions par type et empilez-les afin de constituer la réserve générale. Placez-y les tuiles de plateau, les éléments de terrain et les figurines d'Ennemis ; ajoutez-y les cartes Denrée et Blessure (il n'est pas nécessaire de les mélanger).

Si les joueurs ont sauvegardé la partie entre deux quêtes, ils peuvent réunir le matériel des Héros tout en se préparant pour la prochaine quête.

Préparatifs de quête

Après avoir sélectionné une quête sur l'écran du plan de campagne, chaque joueur doit choisir un Héros et son attirail. Il place ensuite dans sa zone de jeu la carte Héros, la carte Référence, le cadran de Santé et toutes les cartes Équipement que son Héros va utiliser pendant cette quête.

» Un Héros doit sélectionner ses armes et son accessoire dans l'application. Il peut ensuite choisir de s'équiper des éléments suivants :

- une armure
- trois denrées
- des cartes Compétence dont la somme de XP n'excède pas son propre total de XP.

» Le groupe peut modifier le niveau de difficulté sur l'écran d'attirail avant que la quête ne commence.

Commencer une campagne

Pour mettre en place une campagne, les joueurs accomplissent les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Lancer l'application : les joueurs démarrent l'application Descent : Légendes des Ténèbres et cliquent sur le bouton « Nouvelle partie ». L'application ouvre alors une série d'écrans pour qu'ils créent un emplacement de sauvegarde, sélectionnent un niveau de difficulté et choisissent leurs personnages de départ.

» Lors de la création d'une nouvelle campagne, l'application propose de commencer par l'Acte I, À Feu et à Sang, ou de jouer directement l'Acte II, La Guerre du Traître.

En dehors de l'emplacement de sauvegarde, aucune de ces décisions n'est permanente. Les joueurs peuvent ajuster la difficulté à n'importe quel moment, de même qu'ils ont le choix d'opter pour différents personnages au fil de la campagne.

» Mode solo : si un joueur se lance seul dans l'aventure, il sélectionne et contrôle deux Héros mais le reste des règles est identique.

2. Réunir le matériel des Héros : chaque joueur récupère une carte Référence, un cadran de Santé, la figurine en plastique et la carte Héros du Héros qu'il a choisi ainsi que les deux armes de départ correspondantes, tel qu'indiqué ci-dessous :

- » Brynn : Lame de gardien, Marteau de guerre lesté
- » Galaden : Arc en bois sanglant, Lames miroir
- » Syrus : Bâton incurvé, Baguette scintillante
- » Vaerix : Cloche de guerre piquacier, Lance de Rivegarde

Chaque joueur combine ses armes de départ en plaçant les cartes dos à dos, de sorte que leur face comportant l'icône d'amélioration reste invisible (cf. Cartes Attaque). Il glisse alors cette paire dans un protège-cartes et la considère comme une seule et unique carte Attaque pendant la partie.

Chaque joueur installe ensuite une zone de jeu devant lui, dans laquelle il place le matériel requis. Au début de la partie, un Héros peut choisir quel côté de sa carte Héros et carte Attaque il souhaite laisser face visible.

3. Préparer le cadran de Santé : chaque joueur règle son cadran de Santé sur la valeur maximale qu'affiche sa carte Héros.

4. Créer la réserve : triez les pions par type et empilez-les afin de constituer la réserve générale. Placez-y les tuiles de plateau, les éléments de terrain et les figurines d'Ennemis ; ajoutez-y les cartes Denrée et Blessure (il n'est pas nécessaire de les mélanger). Remettez toutes les autres cartes dans la boîte, car elles ne seront pas utilisées pendant la première quête.

5. Installer le plateau de départ : suivez les instructions de l'application pour mettre en place le premier plateau, en ajoutant les tuiles, les pions, les éléments de terrain et les figurines comme indiqué.

Un code unique est imprimé sur chaque face des tuiles de plateau afin de vous aider à identifier facilement la bonne. Laissez de la place sur la table pour ajouter des tuiles supplémentaires au cours de la partie.

Mode solo

Si un joueur se lance seul dans l'aventure, il sélectionne et contrôle deux Héros mais le reste des règles est identique.

» Le joueur incarne chaque Héros séparément, en suivant les mêmes règles que si chacun d'eux était contrôlé par un joueur différent.

Mots-clefs

Un mot-clef est une abréviation pour une capacité spécifique qui apparaît souvent sur les cartes ou dans l'application. Les capacités des Héros comme celles des Ennemis utilisent des mots-clefs.

- » Un mot-clef est rédigé en petites lettres capitales sur les cartes et dans le texte des capacités.
- » Voici la liste des mots-clefs : Allonge, Charge, Glisse et Révélation.

Charge

- « Charge » est un mot-clef qui ajoute des pions État sur une carte lorsque celle-ci est retournée. Il est toujours présenté avec le nom d'un type de pion État et une valeur.
- » Après avoir retourné une carte, si sa face visible comporte le mot-clef Charge, un Héros y ajoute autant de pions du type correspondant qu'indiqué par le mot-clef. Lorsqu'il ne reste aucun pion de ce type sur la carte, elle est retournée.
 - Pendant la mise en place, si un Héros pose dans sa zone de jeu une carte dont la face visible comporte le mot-clef Charge, il le résout.
 - Une fois que le dernier pion du type spécifié par le mot-clef a été retiré de la carte, cette dernière doit être retournée. Tout autre pion qui se trouverait dessus est alors défaussé comme d'habitude.
- » Si un effet de jeu indique à un Héros de placer un pion État sur une carte qui en contient déjà un du même type, la carte ne peut pas recevoir ce pion, même s'il s'agit de l'État associé au mot-clef Charge.
 - Un Héros ne peut placer plusieurs pions État du même type sur une seule et même carte que lorsqu'il résout le mot-clef Charge.
- » Un Héros peut dépenser comme d'habitude les pions placés sur une carte par le mot-clef Charge.

Allonge

- « Allonge » est un mot-clef qui apparaît sur les armes. Il permet à un Héros d'effectuer une attaque contre un Ennemi éloigné jusqu'à deux cases de lui.
- » Toute attaque effectuée avec une arme dotée du mot-clef Allonge est une attaque de mêlée, même si le Héros attaquant n'est pas adjacent à l'Ennemi attaqué.
- » S'il souhaite attaquer un Ennemi depuis une case qui ne lui est pas adjacente, un Héros doit avoir une ligne de vue vers cet Ennemi.

Révélation

- « Révélation » est un mot-clef qui oblige les Héros à résoudre des effets lorsqu'ils retournent des cartes. Il s'accompagne toujours d'un effet.
- » Après qu'un Héros a retourné une carte dont la face désormais visible comporte le mot-clef Révélation, il doit immédiatement résoudre l'effet associé à ce mot-clef.
 - Pendant la mise en place, si un Héros pose dans sa zone de jeu une carte dont la face visible comporte le mot-clef Révélation, il doit immédiatement résoudre l'effet associé à ce mot-clef.

Glisse

- « Glisse » est un mot-clef qui autorise les Héros et les Ennemis à se déplacer. Il s'accompagne toujours d'une valeur indiquant le nombre maximum de cases que la figurine peut parcourir en résolvant ce mot-clef et le déplacement associé.
- » Pour résoudre le mot-clef Glisse, la figurine (Ennemi ou Héros) désignée par la capacité peut se déplacer jusqu'à autant de cases que la valeur indiquée.
- » Lorsqu'une figurine résout un effet de Glisse pour se déplacer, elle ignore les règles de la gêne mais applique toujours celles des éléments de terrain.
- » Puisque le mot-clef Glisse permet à un Héros de se déplacer sans dépenser de points de déplacement, les cases d'eau n'affectent pas ce déplacement.

Défaite (mot-clef) ✖

Défaite est un mot-clef des cartes Compagnon.

- » Lorsque l'attaque d'un Ennemi inflige à un Compagnon un nombre de dégâts supérieur ou égal à sa Santé, si la face visible de la carte Compagnon est dotée du mot-clef Défaite, le Héros qui contrôle le Compagnon doit immédiatement résoudre l'effet de ce mot-clef.

Empiler ✂

Empiler est un mot-clef figurant sur certaines des compétences de Kehli, il indique comment elle place ses engins sur le plateau.

» Lorsque Kehli reçoit l'instruction d'Empiler un engin, elle place celui-ci au-dessus d'un autre engin déjà en jeu.



- Tant que plusieurs engins restent Empilés, ils sont considérés comme un seul et même engin.
- Si un effet indique de déplacer un engin Empilé, tous les engins Empilés sont également déplacés.

Technique ✂

Technique est un mot-clef qui ajoute des effets supplémentaires à une capacité basée sur la carte Attaque du Héros.

» Lorsqu'un Héros active une capacité avec Technique, il peut activer un effet supplémentaire si sa carte Attaque comporte le type de dégâts indiqué.

- Si la carte Attaque du Héros comporte plusieurs types de dégâts susceptibles d'activer plus d'un effet Technique supplémentaire, le Héros choisit lequel il veut résoudre.
- Tous les types de dégâts d'une Attaque sont indiqués sur la carte Attaque, de même que tous les types de dégâts supplémentaires accordés par les capacités sont indiqués sur l'accessoire équipé du Héros.

Objectifs

Chaque quête comporte ses propres objectifs, affichés en haut de l'écran du plateau, et décrit comment le groupe peut les atteindre.

» L'application garde en mémoire la progression des Héros au fil d'une quête et met à jour les objectifs, voire en fournit de nouveaux si nécessaire.

- Les joueurs peuvent accéder au journal des quêtes à partir du menu Options pour consulter les potentiels changements ou mises à jour de leurs objectifs actuels.
- » Si les Héros accomplissent le dernier objectif d'une quête, celle-ci s'achève par leur victoire.
- » Si l'objectif final ne peut pas être atteint, la quête se solde par l'échec des Héros.
 - Lorsqu'une quête s'achève, qu'ils en soient sortis victorieux ou non, les Héros passent à la suivante. Son issue peut néanmoins avoir des conséquences sur les quêtes à venir et sur d'autres aspects de la campagne.

Or

Le groupe gagne de l'or au fil de la campagne. L'application garde en mémoire le montant d'or gagné par les Héros, qui est visible dans l'inventaire du groupe.



» Les Héros peuvent dépenser de l'or pour acheter des matériaux à la Boutique.

- Il arrive parfois que des recettes et de l'équipement soient disponibles dans la Boutique.
- » Les Héros peuvent gagner de l'or en vendant des matériaux à la Boutique.

Phase des Ténèbres

Cette phase représente le passage du temps, au cours duquel les adversaires et autres éléments de la quête tentent d'entraver l'objectif des Héros.

La phase des Ténèbres consiste en quatre étapes à travers lesquelles l'application guidera les joueurs, et dont voici un résumé :

1. Le temps passe : chaque Héros subit les effets de tous les pions État infecté et terrifié posés sur ses cartes. Chacun peut ensuite défausser un pion Fatigue d'une carte située dans sa zone de jeu.
2. Activation des Ennemis : l'application active chaque Ennemi présent sur le plateau, un à la fois.
 - » Pour chacun d'eux, l'application affiche un écran d'activation que le groupe utilise pour résoudre l'activation de cet Ennemi.
 - » Après avoir résolu une activation, le groupe clique sur le bouton « Terminé ». L'application active alors l'Ennemi suivant, ou passe à la prochaine étape de la phase des Ténèbres s'il ne reste aucune activation à résoudre.
3. Quête : l'application peut afficher des encarts spécifiques à la quête.
 - » Ceux-ci sont susceptibles de déclencher des événements particuliers, d'indiquer aux joueurs quels Ennemis générer, de modifier les objectifs du groupe, etc.
4. Tactiques : l'application peut afficher le comportement d'un Ennemi, ce qui fournit un indice au groupe sur ses intentions et peut aider les Héros à planifier les prochains tours.

Pions Exploration

Les pions Exploration sont disséminés sur le plateau et représentent des endroits intéressants.



- » Un Héros peut interagir avec l'un de ces pions en effectuant une action d'exploration.
- » Pour interagir avec un pion Exploration, un Héros effectue une action d'exploration en tirant son portrait sur ce pion. Il suit alors les instructions fournies par l'application.
- Un Héros peut interagir avec n'importe quel pion Exploration adjacent à lui ou situé sur sa case.

Pions Umbra ☘

Les pions Umbra constituent un type spécial de pions. Ils sont placés sur le plateau grâce à des capacités de la carte Héros de Veinard et de certaines de ses cartes Compétence.



- » La première capacité sur les deux faces de la carte Héros de Veinard lui permet de posséder jusqu'à un pion Umbra sur le plateau à la fois.
 - Certaines cartes Compétence de Veinard augmentent le nombre de pions qu'il peut posséder sur le plateau. L'effet de ces cartes Compétence est cumulatif.
 - Avant que Veinard ne place un pion Umbra avec une capacité, il peut en défausser un du plateau. Cela lui permet de placer le nouveau pion sans dépasser la limite autorisée par ses capacités.
- » Les pions Umbra peuvent être placés sur une case occupée par une figurine ou un autre pion, mais pas sur des cases occupées par des décors en 3D.
- » Les figurines peuvent entrer ou traverser des cases avec un pion Umbra.
- » Lorsqu'une capacité permet à un pion Umbra de Glisser de X, celui-ci se déplace jusqu'à autant de cases qu'indiqué.

- Toutes les règles d'altitude que suivent les Héros s'appliquent aussi aux pions Umbra pendant qu'ils se déplacent.
- Les pions Umbra ne peuvent pas être gênés. Ils peuvent entrer ou traverser des cases qui contiennent d'autres figurines, mais pas des décors en 3D.

Pions Vue

Les pions Vue sont disséminés sur le plateau et représentent des endroits intéressants. En s'approchant d'eux, les Héros peuvent étendre le plateau, révéler de nouveaux détails ou déclencher des pièges.

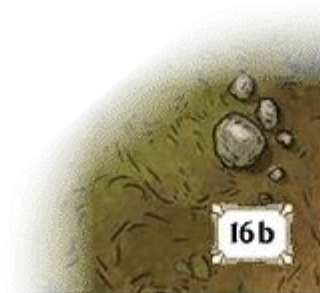
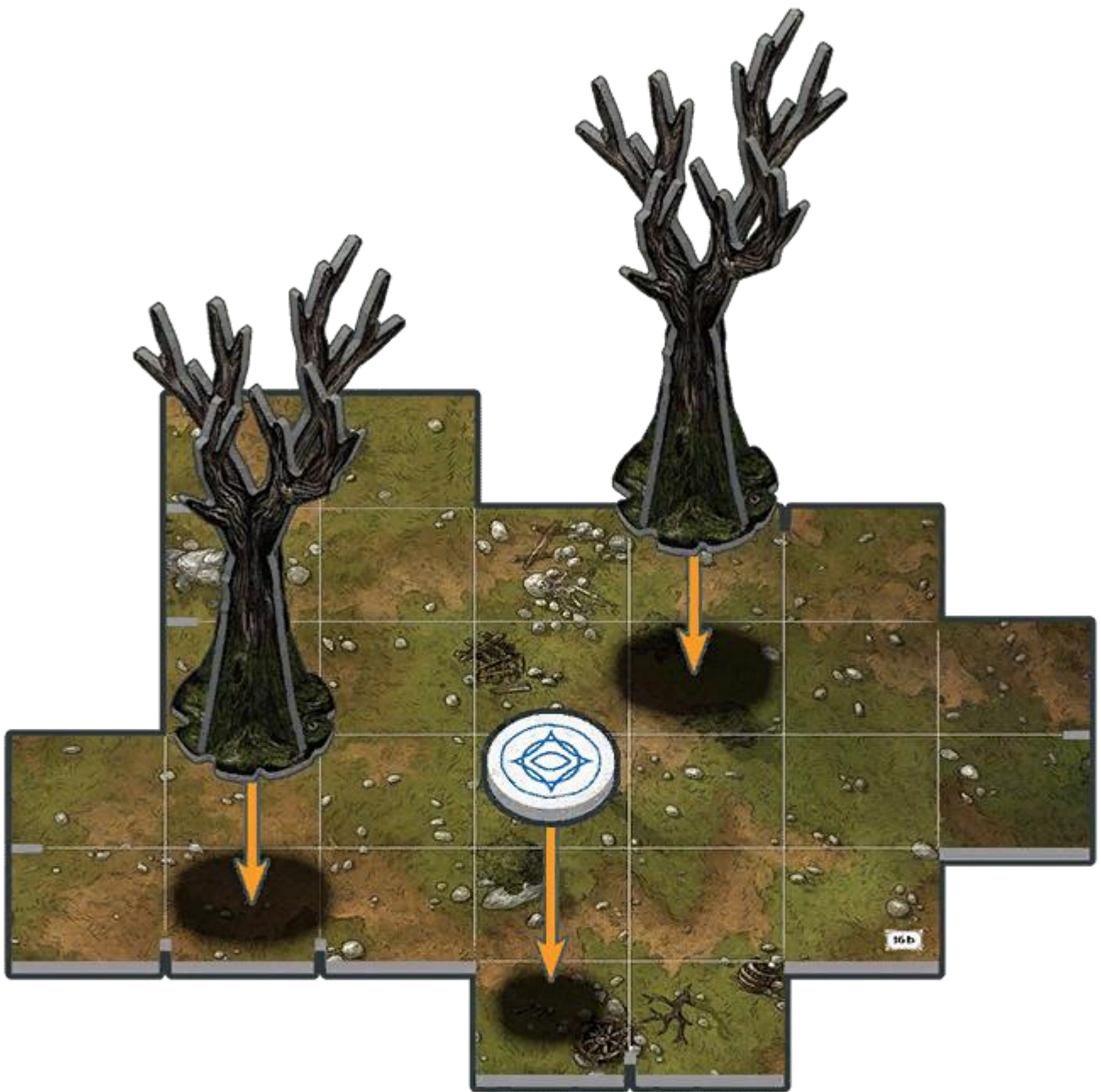


- » Lorsqu'un Héros entre sur une case qui contient un pion Vue ou adjacente à elle, il doit immédiatement activer ce pion.
 - Un Héros doit activer le pion Vue avant d'effectuer d'autres actions, de résoudre la moindre capacité ou de dépenser davantage de points de déplacement.
 - Un effet de jeu peut amener un Héros à entrer sur une case contenant un pion Vue à activer ; résoudre l'activation du pion interrompt alors cet effet de jeu.
 - Par exemple, si un Héros Glisse de 2 mais qu'un pion Vue doit être activé sur la première case dans laquelle il entre, il est obligé d'activer ce pion avant de résoudre la fin de l'effet de Glisse.
- » Pour activer un pion Vue, un Héros tire son portrait sur le pion dans l'application. Il suit alors les instructions fournies par l'application.
 - Activer un pion Vue ne requiert pas d'utiliser une action.

Plateau

Le plateau est constitué de tuiles, de strates, d'éléments de terrain et de pions.

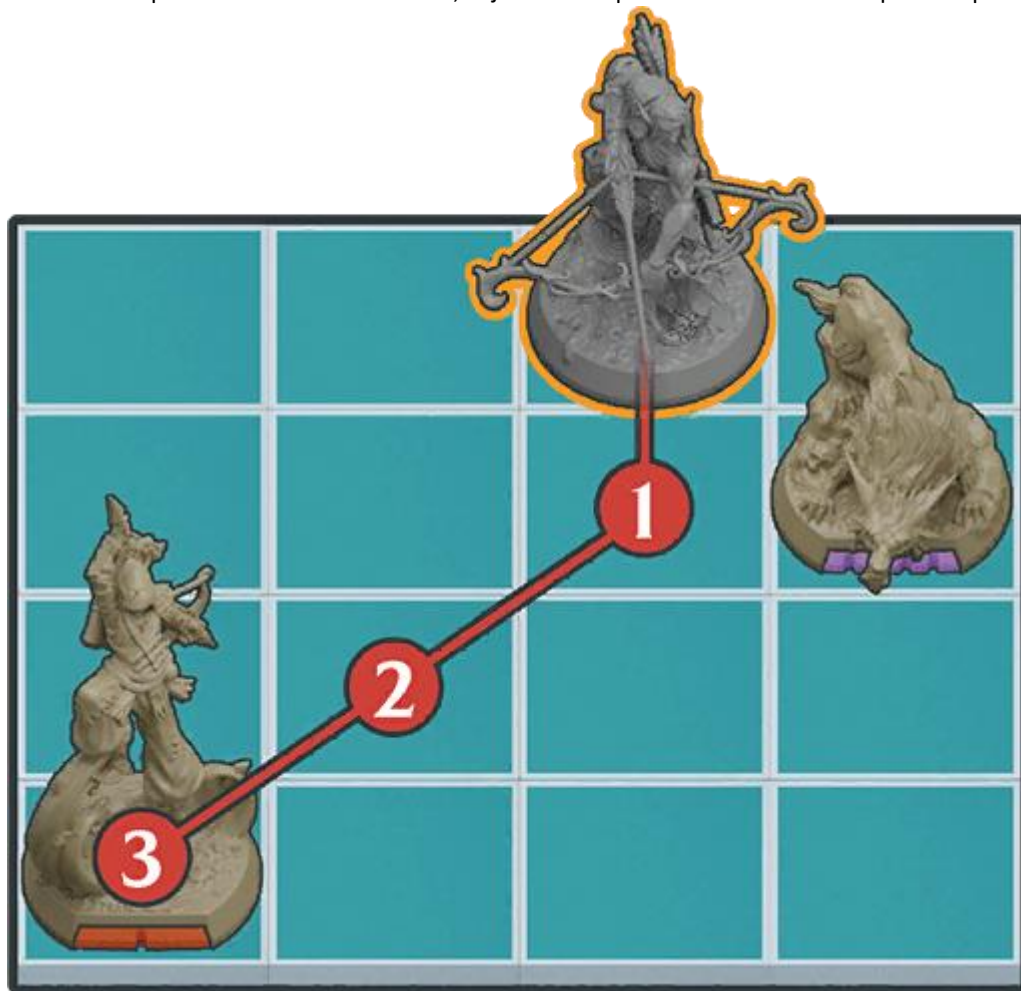
- » Pendant une quête, l'application indique aux joueurs quand et comment installer le plateau.
 - Un code unique est imprimé sur chaque face d'une tuile. Pendant l'installation du plateau, l'application fait référence au code des tuiles pour aider les joueurs à identifier les bonnes.



Portée

La portée est une mesure entre deux éléments (ou cases) sur le plateau. Les attaques à distance et certaines capacités nécessitent qu'un Héros détermine la portée.

» Pour calculer la portée entre deux éléments, le joueur compte le nombre de cases qui les séparent l'un de l'autre.



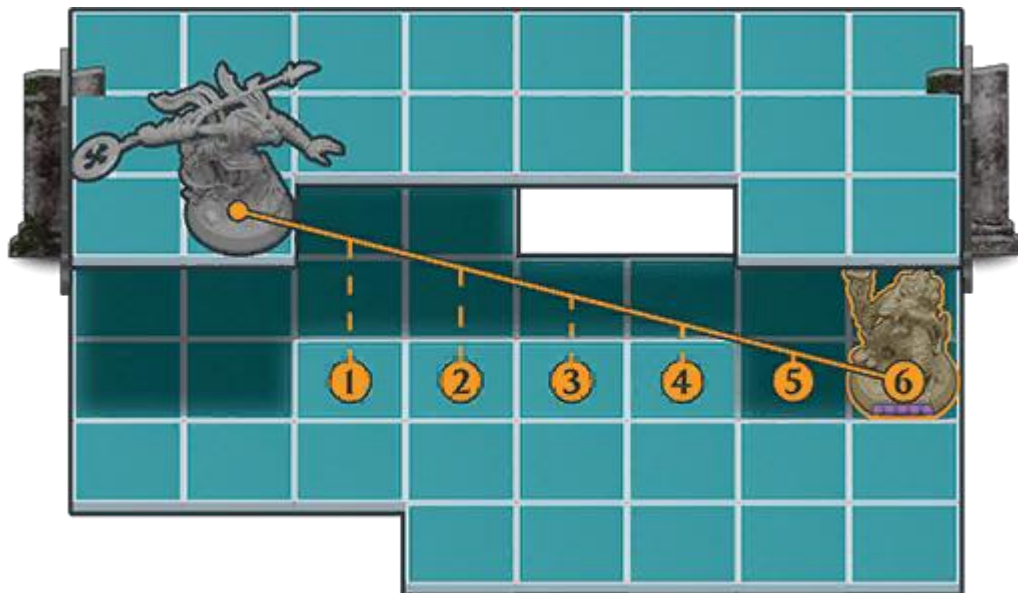
- Le joueur compte les cases contiguës/adjacentes en suivant le plus court chemin entre les deux éléments.
- Le joueur commence par une case adjacente à l'élément depuis lequel il compte, et il s'arrête à la case occupée par l'élément vers lequel il détermine la portée.
- Un joueur ne peut pas calculer la portée à travers des cases contenant un terrain impraticable.
- Un joueur peut calculer la portée à travers les autres types de terrain, les figurines et les éléments de jeu.

Portée et surplombs

Pour déterminer la portée entre deux éléments (ou cases) situés à différents degrés d'altitude, le Héros compte les cases adjacentes comme d'habitude.

» Si deux cases dont l'altitude diffère partageraient un bord ou un coin si elles étaient à la même hauteur, elles sont considérées comme adjacentes pour tout ce qui concerne le calcul de la portée.

» Pour déterminer la portée des effets ou des attaques à distance, il est possible de compter les cases vers le haut ou le bas en ignorant les degrés d'altitude. La portée ne peut toutefois pas être calculée à travers une tuile, de sa face cachée à sa face visible ou inversement (cf. Surplombs).



Quêtes

La campagne À Feu et à Sang se compose d'une série de quêtes. Chacune d'elles représente un scénario que les joueurs peuvent entreprendre en une session de jeu.

» Les quêtes apparaissent sous forme de « points » sur l'écran du plan de campagne. Il en existe de deux types :

- Quêtes de campagne : que les Héros parviennent à les accomplir ou non, ces quêtes font progresser le cours de l'histoire. Elles sont souvent focalisées sur un Héros en particulier.



- Quêtes annexes : bien qu'optionnelles, ces quêtes proposent des récompenses supplémentaires qui peuvent aider à renforcer les Héros.



» Les joueurs peuvent cliquer sur une quête depuis l'écran du plan de campagne afin de consulter les informations qui la concernent.

» Lorsqu'ils sont prêts à commencer une quête, les joueurs en choisissent une sur l'écran du plan de campagne, sélectionnent leurs Héros respectifs et cliquent sur le bouton « Préparatifs ».

- Les joueurs peuvent choisir différents groupes de Héros pour chaque quête, mais plusieurs d'entre elles exigent la participation d'un Héros spécifique.

Terminer une quête

L'application indique aux Héros à quel moment une quête est terminée. Cette dernière s'achève par leur victoire ou leur défaite et l'application affiche un écran de résumé listant diverses statistiques propres à la quête, dont l'expérience (XP), les matériaux et les objets que les Héros ont gagnés.

» Si les Héros accomplissent le dernier objectif d'une quête, celle-ci s'achève par leur victoire.

- L'application garde en mémoire la progression des Héros au fil d'une quête et met à jour les objectifs, voire en fournit de nouveaux si nécessaire.

- Les joueurs peuvent accéder au journal des quêtes à partir du menu Options pour consulter les potentiels changements ou mises à jour de leurs objectifs actuels.
- » Si l'objectif final ne peut pas être atteint, la quête se solde par l'échec des Héros.
- » Si un Héros affligé d'une blessure maligne subit une nouvelle infirmité, la quête se solde par l'échec des Héros.
- » Lorsqu'une quête s'achève, qu'ils en soient sortis victorieux ou non, les Héros passent à la suivante. Son issue peut néanmoins avoir des conséquences sur les quêtes à venir et sur d'autres aspects de la campagne.
- » À la fin de la quête, remettez dans la réserve toutes les cartes Denrée et Blessure.

Débuter une quête

Avant chaque quête, créez la réserve en triant les éléments suivants et en les plaçant près de la zone de jeu :

- Cartes Denrée
- Cartes Blessure
- Figurines des Ennemis
- Tuiles de plateau
- Éléments de terrain
- Pions

Chaque Héros choisit les cartes Compétence, Légende et Équipement dont il veut s'équiper.

Chaque Héros rassemble le matériel suivant et crée devant lui sa zone de jeu :

- » Cartes des Héros joués et leur figurine
- » Cartes dont ils sont équipés
 - Chaque joueur choisit quel côté de ses cartes Héros, Attaque, Compétence il souhaite avoir face visible.
- » Chaque joueur règle son cadran de Santé sur la valeur maximale qu'affiche sa carte Héros.

Recettes

Les recettes servent à confectionner et améliorer des équipements. Chacune d'elles concerne un équipement spécifique et indique le nombre et le type de matériaux nécessaires pour le confectionner ou l'améliorer.



» Il existe deux recettes pour chaque équipement susceptible d'être confectionné : la première permet de créer sa version standard, et la seconde d'améliorer l'équipement.

- Pour confectionner ou améliorer de l'équipement, un Héros doit se rendre au Confectionarium et dépenser une recette ainsi que tous les matériaux qu'elle requiert.

» Les recettes peuvent être découvertes pendant les quêtes ou gagnées en tant que récompense pour avoir accompli des exploits.

Résistances

Des Ennemis peuvent avoir développé une résistance à un ou plusieurs types de dégâts. Quand un Ennemi devrait subir des dégâts d'un type auquel il est résistant, la quantité de dégâts subis est réduite.

» Les types de dégâts auxquels un Ennemi est résistant sont indiqués par une icône « ? » tant que cette résistance n'est pas connue des joueurs.



- La première fois qu'un Ennemi subit des dégâts d'un type auquel il est résistant, sa résistance est révélée jusqu'à la fin de la campagne.

» Pendant l'attaque d'un Héros, chaque succès dépensé inflige un dégât de moins par type de dégâts de l'arme auquel cet Ennemi est résistant.

- C'est l'application qui calcule automatiquement cette modification des dégâts.

» Si vous jouez avec un niveau de difficulté Héroïque ou Martial, chaque type d'ennemi gagne une résistance supplémentaire.

Round de jeu

Chaque round de jeu est constitué d'une phase des Héros suivie d'une phase des Ténèbres. Une fois cette dernière résolue, un nouveau round débute par la phase des Héros. Les joueurs continuent de résoudre des rounds jusqu'à la fin de la quête qu'ils accomplissent.

Statuts

Les statuts des Ennemis sont des effets négatifs que l'application garde en mémoire.

» Si un effet de jeu inflige un statut à un Ennemi, le groupe doit cocher la case correspondant à ce statut sur l'écran d'information de l'Ennemi.

- Une case cochée indique que l'Ennemi est affligé de ce statut.



» Un Ennemi ne peut pas subir un statut dont il est déjà affligé.

- Si un effet de jeu doit infliger à un Ennemi un statut dont il est déjà affligé, cette partie de l'effet est ignorée.

» L'application résout automatiquement les statuts des Ennemis et les retire à la fin de chaque round.

- Les pourcentages calculés pour les statuts des Ennemis sont arrondis à l'entier supérieur.

- Certains effets de jeu peuvent amener un statut d'Ennemi à durer un round supplémentaire.

» Un effet qui inflige un statut à un Ennemi emploie le verbe correspondant (conjugué en conséquence) — accabler, étourdir, damner, affaiblir, exposer ou ralentir.

Accablé

« Accablé » est un statut d'Ennemi. Les attaques peuvent l'infliger automatiquement à leur cible. Si un autre effet de jeu doit amener un Ennemi à subir ce statut, les joueurs cochent la case « Accablé » sur l'écran d'information de cet Ennemi.

» Pendant la phase des Ténèbres, chaque Ennemi accablé subit 4 dégâts.

- L'application calcule automatiquement ces dégâts.

» À moins qu'un autre effet ne l'amène à durer, le statut « accablé » est retiré à la fin de chaque round des Ennemis qui en sont affligés.

» Les effets qui infligent ce statut à un Ennemi emploient le verbe « accabler » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Accablez ensuite cet Ennemi ».

Étourdi

« Étourdi » est un statut d'Ennemi. Les attaques peuvent l'infliger automatiquement à leur cible. Si un autre effet de jeu doit amener un Ennemi à subir ce statut, les joueurs cochent la case « Étourdi » sur l'écran d'information de cet Ennemi.

» Lorsqu'un Héros attaque un Ennemi étourdi, la probabilité que les capacités secondaires de son arme soient utilisées augmente de 10%.

- Les effets des capacités secondaires sont appliqués automatiquement.

» À moins qu'un autre effet ne l'amène à durer, le statut « étourdi » est retiré à la fin de chaque round des Ennemis qui en sont affligés.

» Les effets qui infligent ce statut à un Ennemi emploient le verbe « étourdir » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Étourdissez ensuite cet Ennemi ».

Damné

« Damné » est un statut d'Ennemi. Les attaques peuvent l'infliger automatiquement à leur cible. Si un autre effet de jeu doit amener un Ennemi à subir ce statut, les joueurs cochent la case « Damné » sur l'écran d'information de cet Ennemi.

» Le statut « damné » est retiré à la fin du round des Ennemis qui en sont affligés, mais tous les autres statuts durent un round supplémentaire.

» Les effets qui infligent ce statut à un Ennemi emploient le verbe « damner » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Damnez ensuite cet Ennemi ».

Affaibli

« Affaibli » est un statut d'Ennemi. Les attaques peuvent l'infliger automatiquement à leur cible. Si un autre effet de jeu doit amener un Ennemi à subir ce statut, les joueurs cochent la case « Affaibli » sur l'écran d'information de cet Ennemi.

» Les dégâts infligés par l'attaque d'un Ennemi affaibli sont réduits de 20%.

- L'application calcule automatiquement cette réduction de dégâts.
- Les pourcentages calculés sont arrondis à l'entier supérieur.

» À moins qu'un autre effet ne l'amène à durer, le statut « affaibli » est retiré à la fin de chaque round des Ennemis qui en sont affligés.

» Les effets qui infligent ce statut à un Ennemi emploient le verbe « affaiblir » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Affaiblissez ensuite cet Ennemi ».

Exposé

« Exposé » est un statut d'Ennemi. Les attaques peuvent l'infliger automatiquement à leur cible. Si un autre effet de jeu doit amener un Ennemi à subir ce statut, les joueurs cochent la case « Exposé » sur l'écran d'information de cet Ennemi.

» Les attaques infligent 20% de dégâts supplémentaires à un Ennemi exposé.

- L'application calcule automatiquement cette hausse de dégâts.
- Les pourcentages calculés sont arrondis à l'entier supérieur.

» À moins qu'un autre effet ne l'amène à durer, le statut « exposé » est retiré à la fin de chaque round des Ennemis qui en sont affligés.

» Les effets qui infligent ce statut à un Ennemi emploient le verbe « exposer » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Exposez ensuite cet Ennemi ».

Ralenti

« Ralenti » est un statut d'Ennemi. Les attaques peuvent l'infliger automatiquement à leur cible. Si un autre effet de jeu doit amener un Ennemi à subir ce statut, les joueurs cochent la case « Ralenti » sur l'écran d'information de cet Ennemi.

» La vitesse d'un Ennemi ralenti est réduite à un.

- L'application tient automatiquement compte de cette réduction de vitesse et l'affiche pendant l'activation de l'Ennemi.

» À moins qu'un autre effet ne l'amène à durer, le statut « ralenti » est retiré à la fin de chaque round des Ennemis qui en sont affligés.

» Les effets qui infligent ce statut à un Ennemi emploient le verbe « ralentir » (conjugué en conséquence). C'est par exemple le cas de l'effet « Ralentissez ensuite cet Ennemi ».

Désorienté

« Désorienté » est un statut d'Ennemi. Les attaques peuvent l'infliger automatiquement à leur cible. Si un autre effet de jeu doit amener un Ennemi à subir ce statut, les joueurs cochent la case « Désorienté » sur l'écran d'information de cet Ennemi.

» Quand un ennemi confus s'active, il effectue une activation alternative.

- Cette activation spéciale est sélectionnée automatiquement par l'application.
- L'activation normale de l'Ennemi est annulée.

» Le statut « désorienté » est retiré à la fin du round des Ennemis qui en sont affligés, sauf si un autre effet permet de le maintenir en jeu.

» Les effets qui infligent ce statut à un Ennemi emploient le verbe « désorienter » (conjugué en conséquence). Par exemple, « Pendant votre tour, désorientez cet Ennemi ».

Strates

Les strates sont un type de terrain imprimé sur des feuilles qui sont partiellement glissées sous des tuiles de plateau. Lors de la mise en place d'une strate, il est important que seules les cases affichées sur l'application soient visibles.

» Les strates sont considérées comme des extensions des tuiles de plateau posées dessus. Une case de strate partage un bord/coin avec toute case d'une tuile attenante, et est donc adjacente à elle.

» Les strates sont considérées comme étant au même degré que les tuiles de plateau posées dessus.

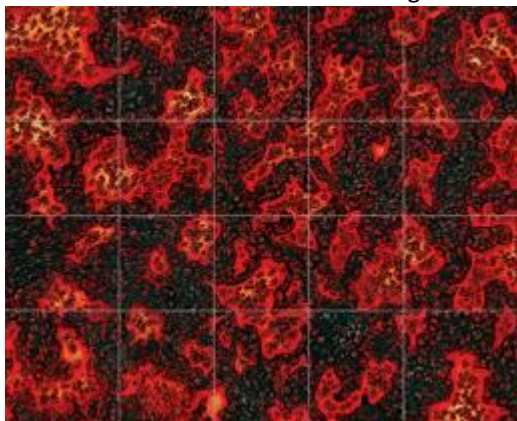
» Les Héros peuvent cliquer sur une strate dans l'application pour consulter les informations qui la concernent.

» Les Héros et les Ennemis peuvent entrer normalement sur des cases de strates, comme s'il s'agissait d'extensions des tuiles de plateau posées dessus.

» Chaque type de strate produit des effets uniques sur les Héros et les Ennemis.

Braises

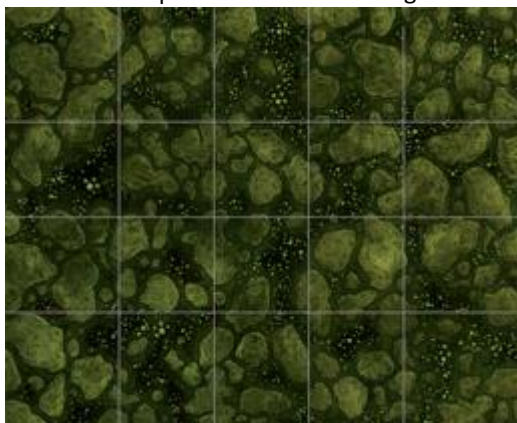
Les strates de braises affectent une figurine chaque fois qu'elle entre sur l'une de leurs cases.



- » Si un Héros entre sur une case de braises, il balafre une de ses cartes.
- » Si un Ennemi entre sur une case de braises, il devient accablé et damné.

Poison

Les strates de poison affectent une figurine chaque fois qu'elle entre sur l'une de leurs cases.



- » Si un Héros entre sur une case de poison, il infecte une de ses cartes.
- » Si un Ennemi entre sur une case de poison, il devient affaibli.

Pieux

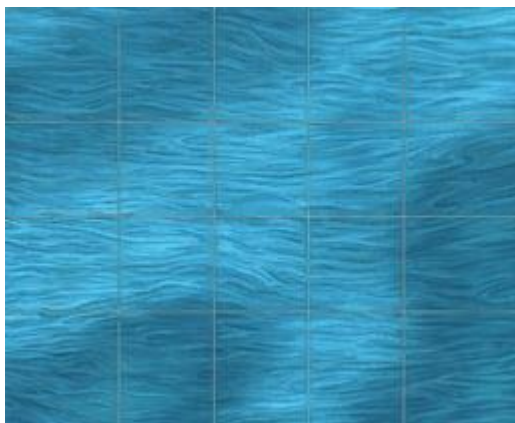
Les strates de pieux affectent une figurine chaque fois qu'elle entre sur l'une de leurs cases.



- » Si un Héros ou un Ennemi entre sur une case de pieux, il devient gêné et subit deux dégâts.

Eau

Les strates d'eau affectent une figurine chaque fois qu'elle quitte l'une de leurs cases.



- » Lorsqu'un Héros ou un Ennemi dépense ses points de déplacement pour quitter une case d'eau, il doit en dépenser un de plus.
- » Si un effet de jeu autorise un Héros à se déplacer sans dépenser de points de déplacement, ce Héros ignore les effets des cases d'eau.

Succès (★)

Un succès (★) est un résultat de dé qu'un Héros peut dépenser lorsqu'il lance les dés — généralement pour résoudre une attaque, une défense ou un test.

- » Pendant une attaque, un Héros peut dépenser ses résultats (★) pour augmenter le nombre de dégâts qu'il inflige à un Ennemi.
 - Lorsqu'un Héros attaque un Ennemi, pour chaque succès (★) renseigné dans l'application, l'Ennemi subit autant de dégâts que la valeur de dégâts de l'arme utilisée pour cette attaque.
- » Pendant une défense, un Héros peut dépenser ses résultats (★) pour réduire le nombre de dégâts qu'il subit.
 - Succès (★) : le Héros peut dépenser chaque résultat (★) pour diminuer de 1 le montant de dégâts subis.
- » Pendant un test, un Héros peut dépenser ses résultats (★) pour améliorer ses chances de réussite.

Surplombs

Un surplomb est une portion de tuile située directement un ou plusieurs degrés au-dessus d'une autre tuile.

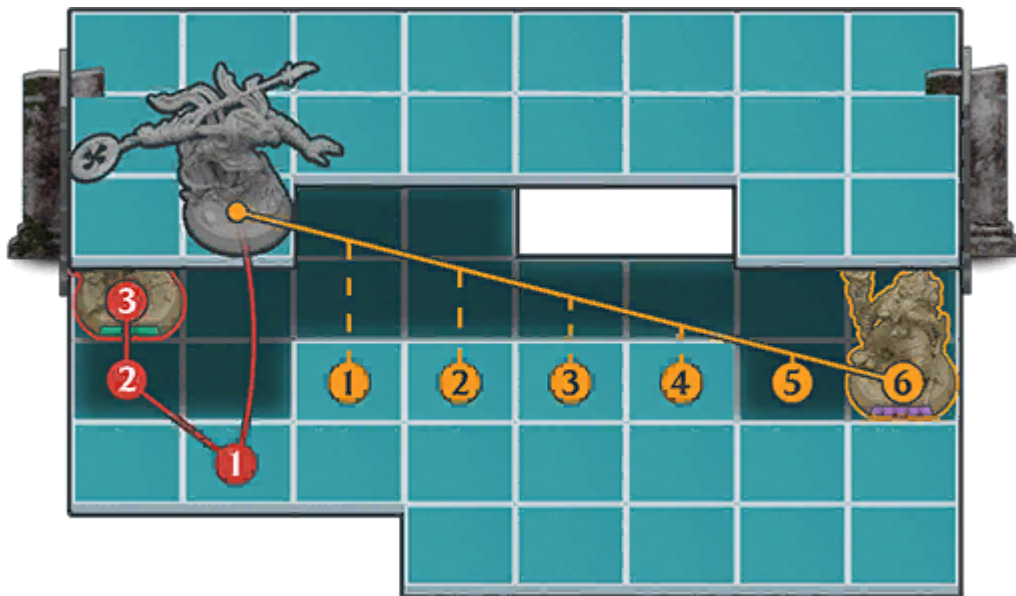


- » Les Héros comme les Ennemis peuvent entrer sur une case située sous un surplomb.
 - Si une figurine est trop imposante pour se glisser sous un surplomb et tenir debout sans toucher la tuile supérieure, elle ne peut pas entrer sur cette case.

Surplombs et ligne de vue

Les surplombs bloquent parfois la ligne de vue entre deux figurines, mais pas toujours.

- » La ligne de vue tracée vers ou depuis une figurine située sous un surplomb doit traverser au moins une case répondant aux critères suivants :



- La case se trouve au même degré d'altitude que la figurine située sous le surplomb.
- La case n'est pas située sous un surplomb.

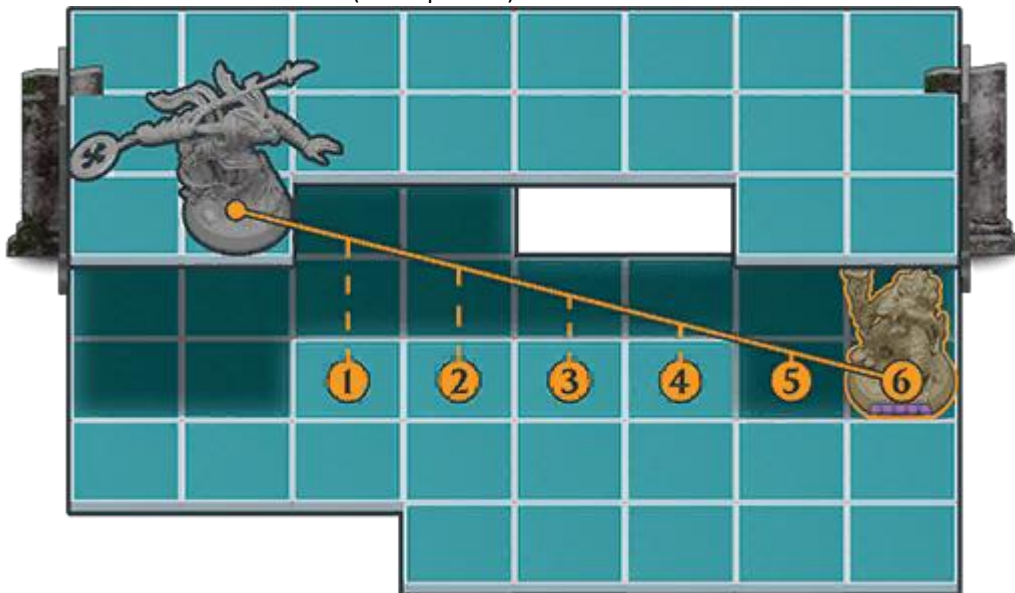
» Nous encourageons les joueurs à utiliser l'outil proposé dans l'application, car la ligne de vue peut être difficile à déterminer.

Surplombs et portée

Pour déterminer la portée entre deux éléments (ou cases) situés à différents degrés d'altitude, le Héros compte les cases adjacentes comme d'habitude.

» Si deux cases dont l'altitude diffère partageraient un bord ou un coin si elles étaient à la même hauteur, elles sont considérées comme adjacentes pour tout ce qui concerne le calcul de la portée.

» Pour déterminer la portée des effets ou des attaques à distance, il est possible de compter les cases vers le haut ou le bas en ignorant les degrés d'altitude. La portée ne peut toutefois pas être calculée à travers une tuile, de sa face cachée à sa face visible ou inversement (cf. Surplombs).



» Pour déterminer la portée des effets ou des attaques à distance, il est possible de compter les cases vers le haut ou le bas en ignorant les degrés d'altitude. La portée ne peut toutefois pas être calculée à travers une tuile, de sa face cachée à sa face visible ou inversement (cf. Surplombs).

Terrain

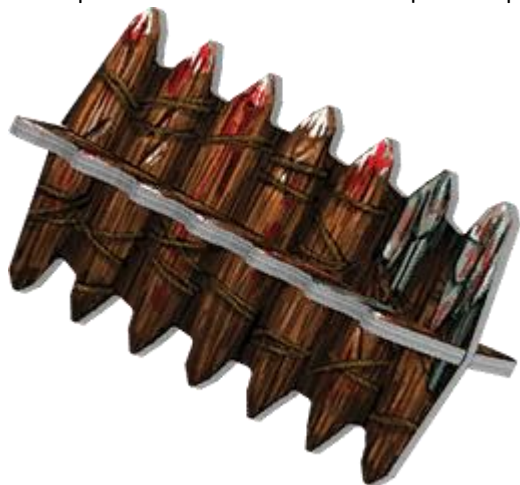
Le terrain (ou décor) représente des composants naturels comme l'eau, la lave et les arbres, ou des objets tels que les coffres au trésor, les étagères et les portes. Ils sont matérialisés par des éléments en 3D ou sous forme de strate.

» En effectuant une action d'exploration, un Héros peut interagir avec n'importe quel décor en 3D auquel il est adjacent.

- Pour effectuer une action d'exploration, le Héros tire son portrait sur le terrain en 3D avec lequel il souhaite interagir. Il suit alors les instructions fournies par l'application.
- » Un Héros peut cliquer sur n'importe quel terrain en 3D dans l'application pour consulter les informations qui le concernent.
- Cliquer ainsi sur un décor en 3D ne requiert pas d'utiliser une action, et les Héros peuvent le faire à tout moment.

Barricades

Contrairement aux autres décors en 3D, les barricades s'accompagnent d'une règle unique qui les rend dangereuses à la fois pour les Héros et les Ennemis qui s'en approchent trop.

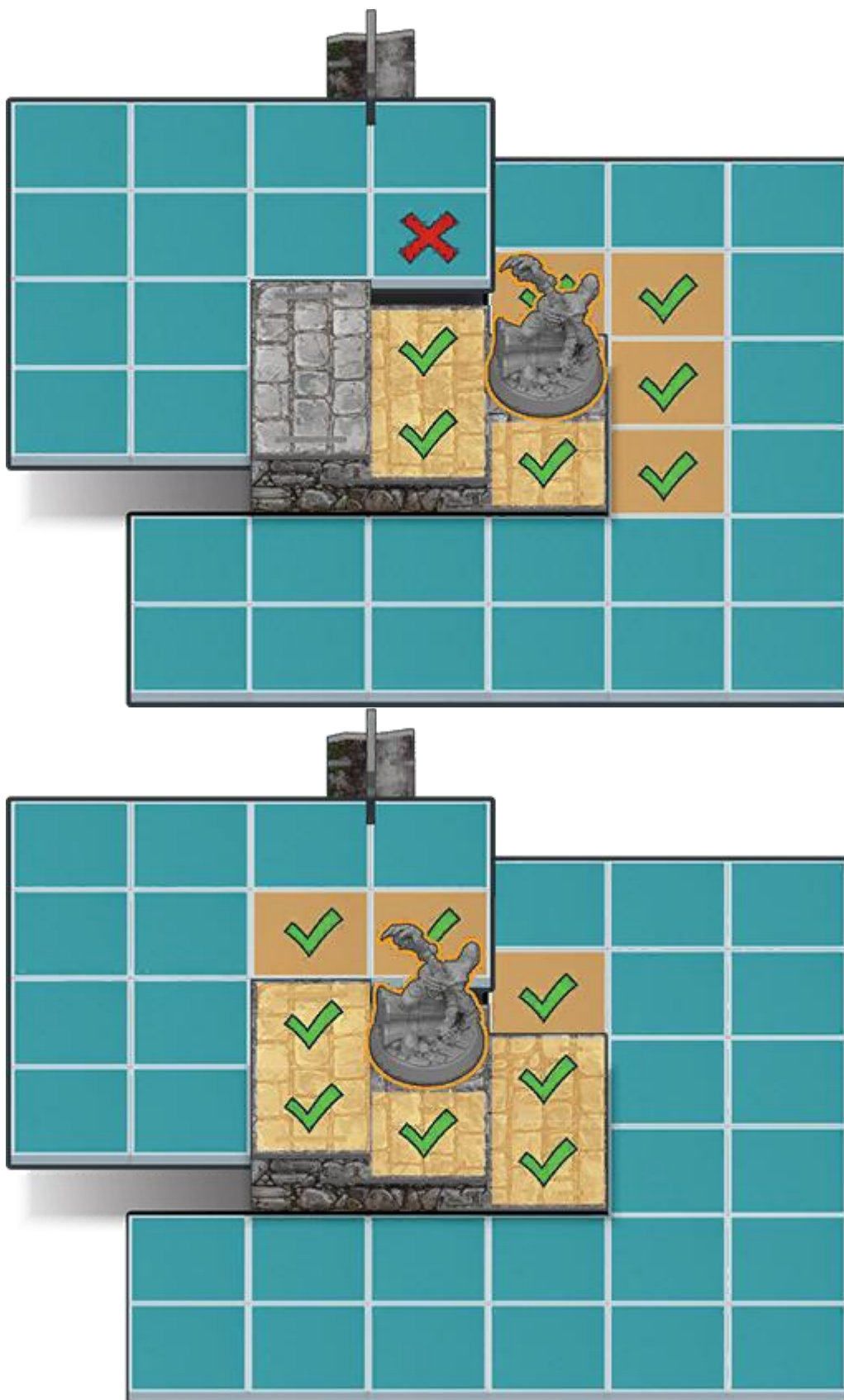


- » Si un Héros attaque un Ennemi adjacent à une barricade, le Héros ajoute un succès (★) à son résultat.
- » Si un Ennemi attaque un Héros adjacent à une barricade, l'Ennemi ajoute un dégât (✖) à son résultat.

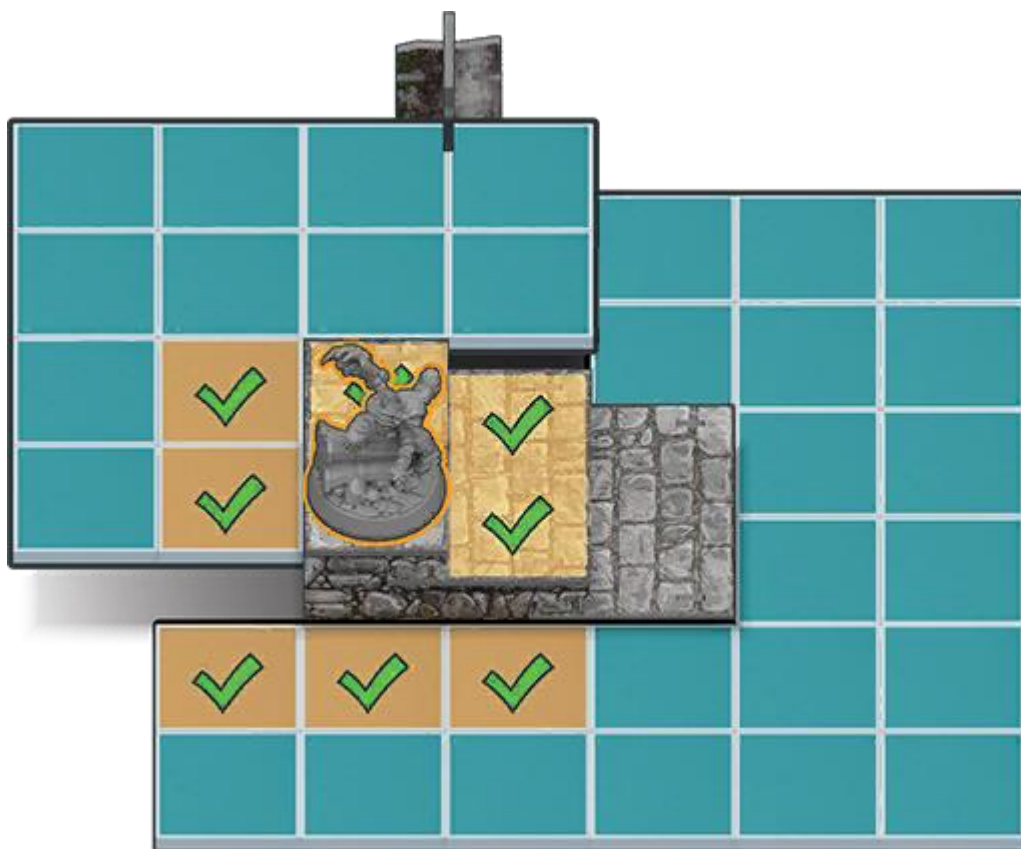
Escaliers

Un escalier est un type de terrain qui permet à un Héros de se déplacer vers le haut entre deux degrés d'altitude. Chaque escalier relie une tuile de niveau inférieur à une autre de degré supérieur, et se compose de trois marches contenant deux cases chacune.

- » Les cases d'un escalier sont adjacentes à celles des autres marches avec lesquelles elles partageraient un bord si elles étaient à la même hauteur.
- » Les cases des marches du bas et du milieu se trouvent entre les degrés d'altitude que l'escalier relie. Elles sont adjacentes à toute case de ces degrés avec laquelle elles partageraient un bord si elles étaient à la même hauteur.



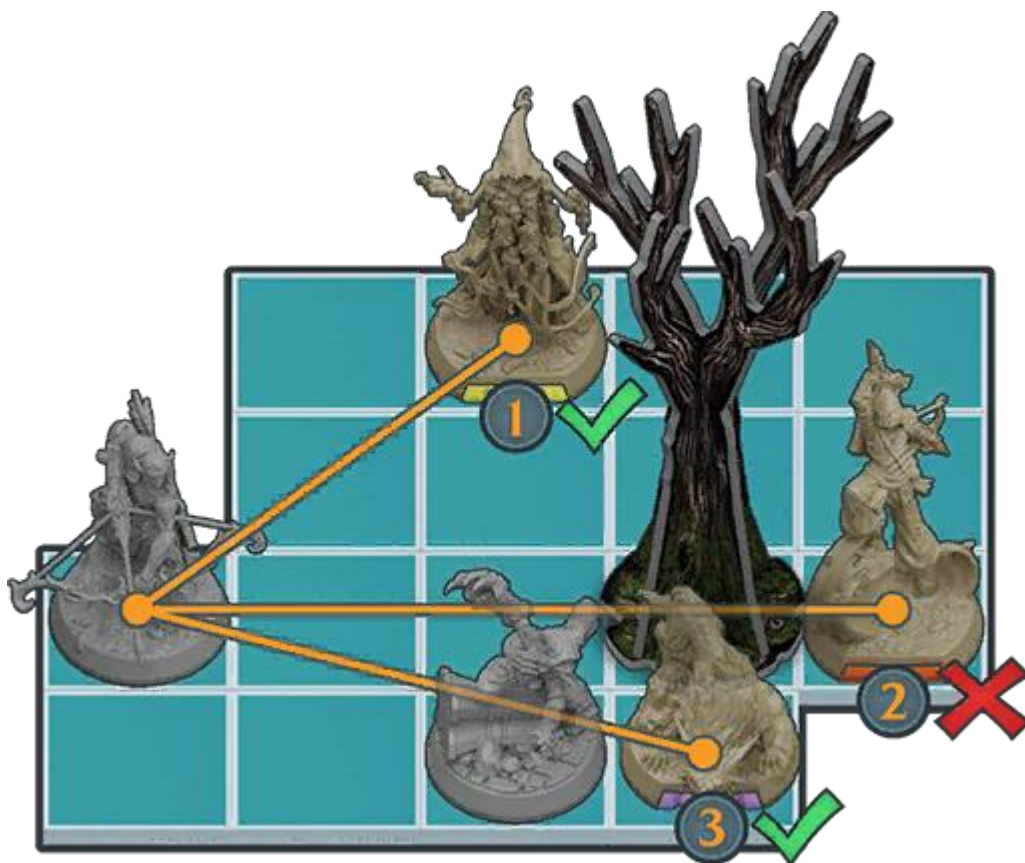
» Les cases de la marche du haut sont au même niveau que la tuile supérieure à laquelle est relié l'escalier. De ce fait, elles obéissent aux règles standards de l'altitude.



- » Sur certains plateaux, une partie de tuile repose sur la marche supérieure d'un escalier. Les cases de la tuile posées dessus sont considérées comme faisant partie de cette marche.
- » Si une portion du socle d'un grand Ennemi dépasse d'une marche d'escalier à la fin de son déplacement, une estrade est glissée au-dessous pour l'empêcher de basculer.

Terrain et ligne de vue

Pour déterminer la ligne de vue entre deux éléments, si cette ligne est interrompue par une case contenant un terrain impraticable, la ligne de vue est bloquée.



Les terrains impraticables bloquent la ligne de vue. Il s'agit des éléments suivants :

- » Arcades
 - Seuls les deux piliers d'une arcade bloquent la ligne de vue.
- » Cloches 🏰
- » Portes
- » Statue de dragon
- » Piliers (petits et grands)
 - Si un pilier n'occupe aucune case mais est placé soit hors du plateau pour soutenir une tuile en altitude, soit sur les lignes entre deux cases, ce pilier ne bloque pas la ligne de vue.
- » Étagères
- » Autels 🏰
- » Statues 🏰
- » Arbres

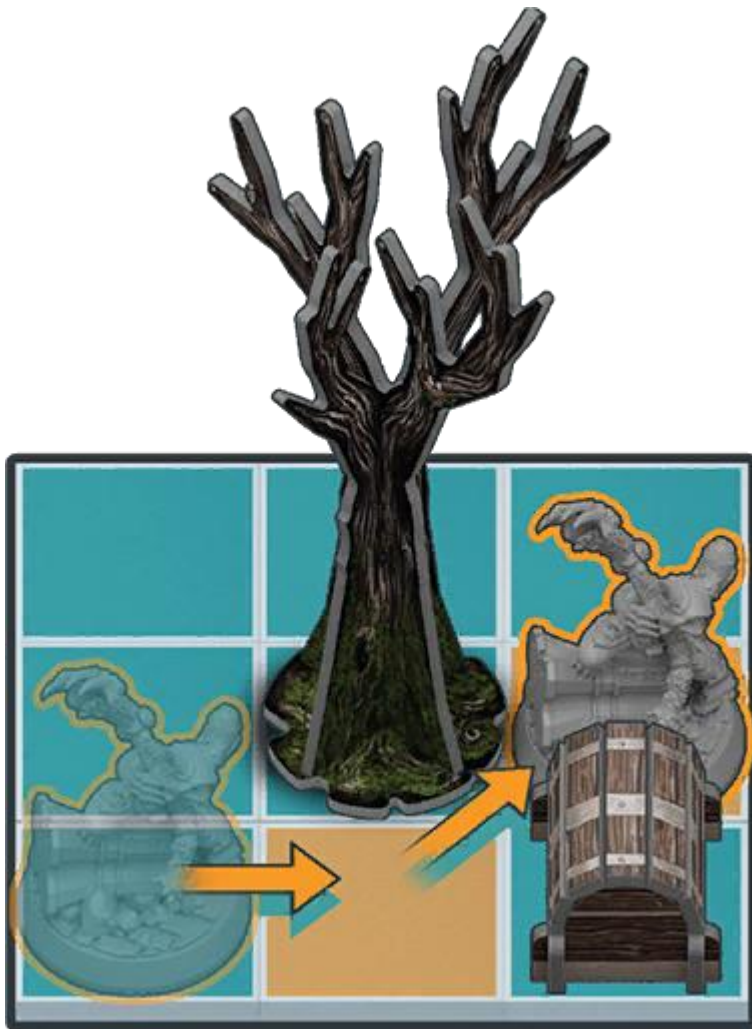
Les terrains praticables ne bloquent pas la ligne de vue. Il s'agit des éléments suivants :

- » Barricades
- » Ponts 🏰
- » Chaudrons
- » Coffres
- » Engins 🏰
- » Feux 🏰
- » Grilles
- » Échelles (grandes et petites) 🏰
- » Lutrins
- » Escaliers
- » Tables (petites et grandes)
- » Chariots 🏰
- » Puits

Terrain et déplacement

Sauf si un effet ou une règle (comme celle des escaliers) les y autorise, les Héros et les Ennemis ne peuvent pas entrer sur une case qui contient un décor en 3D.

- » Les figurines peuvent se déplacer en diagonale entre deux cases contenant un élément de terrain en 3D.



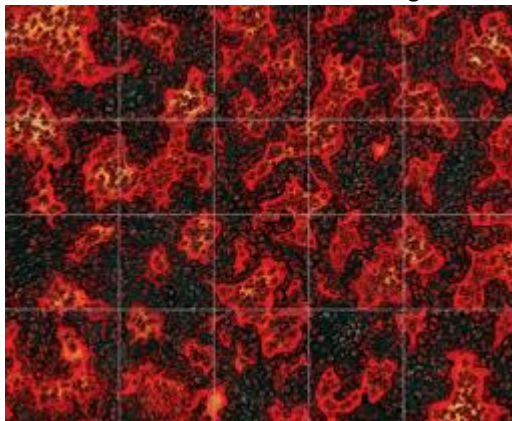
Strates

Les strates sont un type de terrain imprimé sur des feuilles qui sont partiellement glissées sous des tuiles de plateau. Lors de la mise en place d'une strate, il est important que seules les cases affichées sur l'application soient visibles.

- » Les strates sont considérées comme des extensions des tuiles de plateau posées dessus. Une case de strate partage un bord/corner avec toute case d'une tuile attenante, et est donc adjacente à elle.
- » Les strates sont considérées comme étant au même degré que les tuiles de plateau posées dessus.
- » Les Héros peuvent cliquer sur une strate dans l'application pour consulter les informations qui la concernent.
- » Les Héros et les Ennemis peuvent entrer normalement sur des cases de strates, comme s'il s'agissait d'extensions des tuiles de plateau posées dessus.
- » Chaque type de strate produit des effets uniques sur les Héros et les Ennemis.

Braises

Les strates de braises affectent une figurine chaque fois qu'elle entre sur l'une de leurs cases.

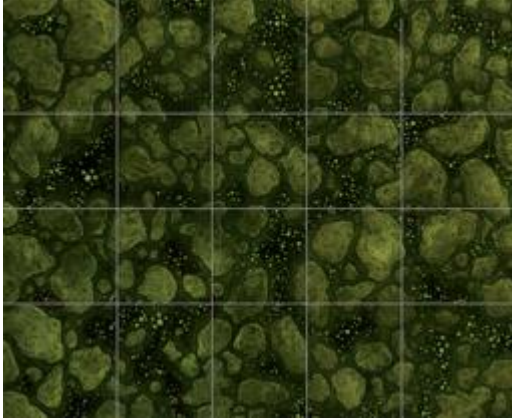


- » Si un Héros entre sur une case de braises, il balafre une de ses cartes.

» Si un Ennemi entre sur une case de braises, il devient accablé et damné.

Poison

Les strates de poison affectent une figurine chaque fois qu'elle entre sur l'une de leurs cases.



» Si un Héros entre sur une case de poison, il infecte une de ses cartes.

» Si un Ennemi entre sur une case de poison, il devient affaibli.

Pieux

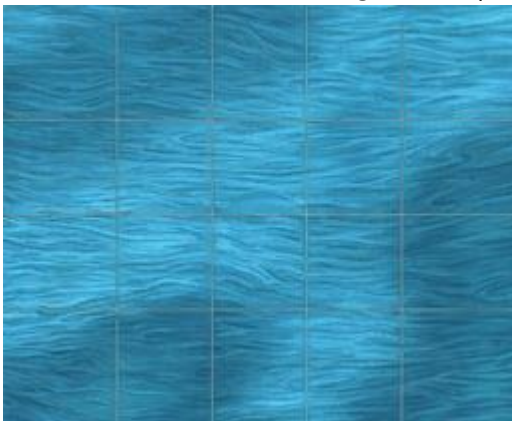
Les strates de pieux affectent une figurine chaque fois qu'elle entre sur l'une de leurs cases.



» Si un Héros ou un Ennemi entre sur une case de pieux, il devient gêné et subit deux dégâts.

Eau

Les strates d'eau affectent une figurine chaque fois qu'elle quitte l'une de leurs cases.



» Lorsqu'un Héros ou un Ennemi dépense ses points de déplacement pour quitter une case d'eau, il doit en dépenser un de plus.

» Si un effet de jeu autorise un Héros à se déplacer sans dépenser de points de déplacement, ce Héros ignore les effets des cases d'eau.

Engins ✂

Les engins sont des terrains spéciaux en 3D qui n'apparaissent pas dans l'application. Les Héros ne peuvent pas interagir avec les engins. Kehli peut placer des engins sur le plateau grâce à plusieurs de ses nouvelles compétences. Ces dernières définissent les effets et capacités de chaque engin, qui s'ajoutent aux propriétés décrites ici.

» En tant qu'éléments de décor, les engins ne peuvent pas partager une case avec des figurines, des pions ou d'autres éléments de terrain.

» Les engins bloquent les déplacements, mais pas la ligne de vue.

» Lorsque la figurine d'un Ennemi doit être placée sur une case qui contient un engin, les Héros déplacent celui-ci sur la plus proche case vide de leur choix.

Feu ✂

Contrairement à la plupart des autres éléments de décor en 3D, le feu a un effet supplémentaire qui permet aux Héros comme aux Ennemis d'accroître la puissance de leurs attaques.

» Si un Héros adjacent à un feu attaque un Ennemi, il ajoute 1 succès (★) à son résultat.

» Si un Ennemi adjacent à un feu attaque un Héros ou un Compagnon, il ajoute 1 dégât (✖) à son résultat.

» En outre, le nombre de feux sur le plateau peut augmenter le nombre de dégâts que subissent les Ennemis pendant la phase des Ténèbres, comme indiqué par l'application.

Terrain enflammé ✂

Un terrain feu autonome peut être placé pendant une quête ou un feu ajouté à d'autres terrains afin de les enflammer (par exemple, une barricade qui reçoit du feu devient une « barricade enflammée »).



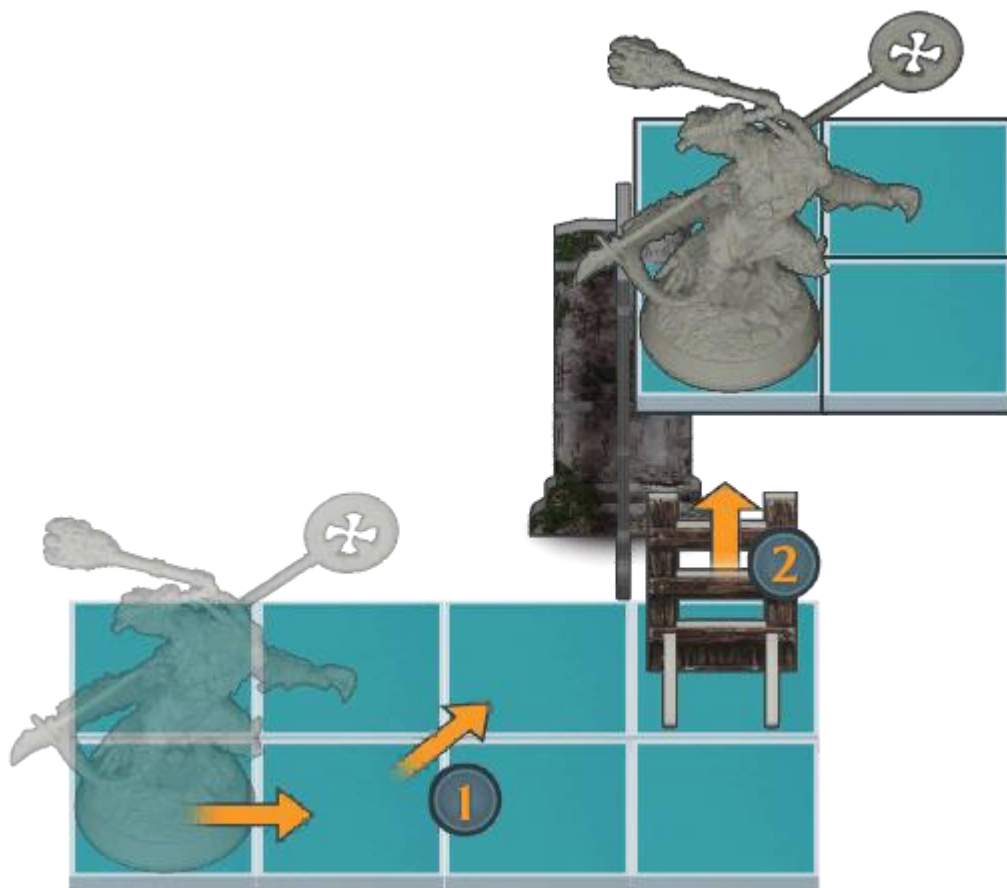
» Lorsque l'application vous demande de mettre le feu à un décor, associez-lui un feu en 3D.

» Les éléments de terrain enflammés proposent de nouvelles interactions et sont considérés comme des feux à tous points de vue.

Échelles ✂

Les figurines peuvent utiliser des échelles pour se déplacer entre différents niveaux d'altitude.

» Lorsqu'une figurine se déplace, elle peut dépenser deux points de déplacement pour se déplacer d'une case adjacente à une échelle à une autre case adjacente à une échelle, sans tenir compte de l'altitude.



» Lorsqu'une figurine Glisse, elle peut dépenser deux cases de ce mouvement pour utiliser une échelle.

Tests

Lorsqu'un Héros interagit avec un élément de terrain ou un pion Exploration sur le plateau, il lui est souvent demandé d'effectuer un test.

Chaque test nécessite que le Héros utilise l'une des caractéristiques affichées sur sa carte Héros : puissance, agilité, intuition ou volonté. Chacune d'elles est assortie d'un modificateur positif (+) ou négatif (–) qui s'applique à chaque test de cette caractéristique.

Pour effectuer un test, un Héros accomplit les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Lancer les dés : le Héros lance deux dés noirs.

Le Héros peut convertir ses avantages en succès comme d'habitude, en assignant de la fatigue à ses cartes.

2. Appliquer les modificateurs : le Héros applique le modificateur de caractéristique indiqué sur sa carte Héros au nombre de succès obtenus en lançant les dés.

» Si le modificateur est positif, il ajoute sa valeur aux succès obtenus.

» Si le modificateur est négatif, il soustrait sa valeur aux succès obtenus.

» Certains effets de jeu peuvent octroyer d'autres modificateurs ou altérer le nombre de succès.

3. Renseigner le résultat : le Héros entre le nombre de succès obtenus dans l'application, ou clique sur « Réussite » ou « Échec » selon la situation. Il lit et résout ensuite l'issue du test qui s'affiche sur l'écran.

» Certains tests requièrent que le Héros renseigne le nombre de succès obtenus dans l'application.

» Réussir certains tests peut nécessiter plusieurs tentatives, avec des succès cumulatifs. Les Héros peuvent alors effectuer plusieurs fois ces tests, et l'application garde en mémoire le nombre total de succès obtenus à chaque essai.

» Certains tests s'accompagnent d'un chiffre indiquant le nombre de succès nécessaires pour réussir (par exemple « Testez votre puissance, 6 »). Si le Héros obtient au moins autant de succès que la valeur indiquée, il triomphe du test et clique sur le bouton « Réussite » dans l'application ; sinon, il échoue et doit cliquer sur « Échec ».

Tour (des Héros)

Pendant son tour, un Héros peut accomplir une action de manœuvre et jusqu'à deux actions supplémentaires de son choix.

» Un Héros peut résoudre des capacités et dépenser des points de déplacement après avoir effectué toutes ses actions. De ce fait, le tour d'un Héros ne s'achève que lorsque celui-ci l'annonce.

Traits

De nombreuses cartes comportent des traits présentés au-dessous du titre, tels que « Commandement » ou « Lance ». Ils n'ont aucun effet inhérent, mais d'autres effets de jeu peuvent faire référence aux cartes dotées de ces traits.

» Si un effet fait référence à une carte assortie d'un trait, il ne concerne que la face visible de cette carte.

Vertus

Chaque Héros dispose de deux attributs représentant les vertus fondamentales et uniques qui lui sont propres. L'application s'en sert pour garder en mémoire ses décisions narratives.

» Au fil de l'histoire, les Héros sont amenés à faire des choix susceptibles d'accroître leurs vertus. Ces dernières n'ont aucun effet inhérent, mais elles permettent à l'application de proposer des dilemmes et dénouements exclusifs à un Héros.

» Enrichir les deux attributs s'avère tout aussi viable et utile pour l'application que le fait de se concentrer sur un seul. Les joueurs peuvent donc prendre des décisions basées sur l'aventure, sur les mécaniques de jeu ou sur la manière dont ils souhaitent voir évoluer leur Héros.

Faiblesse & Résistance

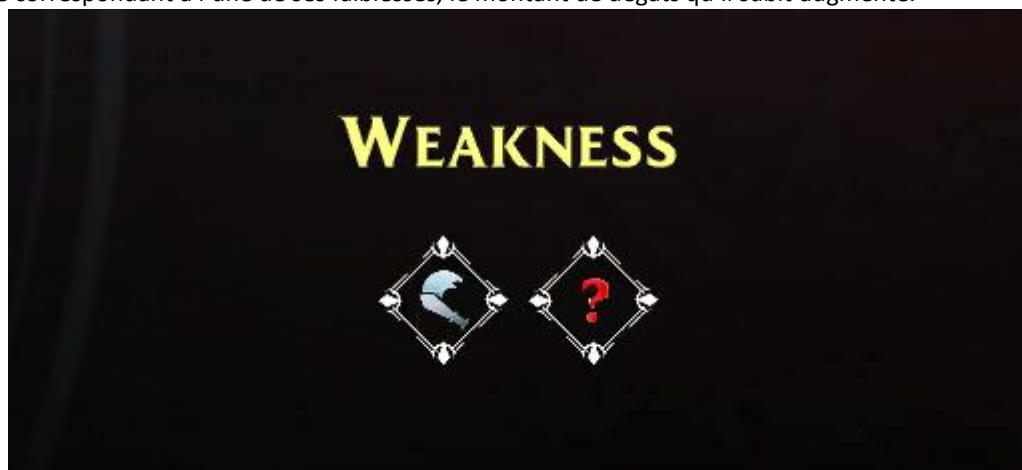
Lorsqu'un Héros attaque un Ennemi, les dégâts seront modifiés si cet Ennemi dispose d'une faiblesse ou d'une résistance à un ou plusieurs types de dégâts infligés par la carte Attaque du Héros.

» Chaque Ennemi est vulnérable à un ou plusieurs types de dégâts et les Ennemis les plus puissants peuvent avoir une résistance à un ou plusieurs types de dégâts.

» Si vous jouez avec un niveau de difficulté Héroïque ou Martial, chaque type d'ennemi gagne une résistance supplémentaire à un type de dégâts.

Faiblesses

Chaque Ennemi est vulnérable à un ou plusieurs types de dégâts spécifiques. Lorsqu'un Ennemi subit des dégâts d'un type correspondant à l'une de ses faiblesses, le montant de dégâts qu'il subit augmente.



» Les types de dégâts auxquels un Ennemi est vulnérable apparaissent sous forme de « ? » jusqu'à ce que la faiblesse correspondante soit révélée.

· La première fois qu'un Ennemi subit des dégâts d'un type auquel il est vulnérable, cette faiblesse est révélée pour le reste de la campagne.

» Pour chaque succès qu'un Héros dépense pendant son attaque, l'Ennemi subit un dégât supplémentaire par type auquel il est vulnérable parmi ceux listés sur l'arme.

· L'application calcule automatiquement ces dégâts.

Vitesse

La vitesse est une caractéristique qui apparaît sur les cartes Héros et sur l'écran d'activation des Ennemis.



- » Lorsqu'un Héros effectue une action de manœuvre, il gagne autant de points de déplacement que sa valeur de vitesse.
 - Si le Héros est gêné lorsqu'il effectue une action de manœuvre, il ne gagne qu'un point de déplacement à la place.
- » Lorsqu'un Ennemi est activé, il gagne autant de points de déplacement que sa valeur de vitesse.
 - Si l'Ennemi est gêné lors de son activation, il ne gagne qu'un point de déplacement à la place.

Inhalt

Accessoires	2
S'équiper d'accessoires	2
Action de manœuvre	2
Actions	2
Action d'exploration	3
Action de combat	3
Action de manœuvre	3
Action d'organisation	3
Action unique (◆)	3
Adjacence	3
Adjacence et altitude	4
Adjacence et strates	5
Altitude	5
Altitude et degrés	5
Améliorations	6
Annuler	7
Armurerie	7
Armures	8
S'équiper d'une armure	9
Attaques à distance	9
Attaques de mêlée	10
Augmentation (◆)	10
Capacités augmentées	10
Avantage (◆)	10
Boutique	11
Cadran de Santé	11
Capacités	12
Timing	12
Types	12
Capacités d'activation des Ennemis	12
Capacités défensives des Ennemis	12
Capacités de fatigue	12
Mots-clefs	13
Capacités secondaires	13
Capacités augmentées	13
Capacités secondaires des armes	13
Carte Arme	13
S'équiper d'armes	14
Carte Attaque	14
Cartes	15

Armures.....	15
S'équiper d'une armure.....	17
Carte Attaque	17
Denrées	18
S'équiper de denrées.....	18
Gagner des denrées.....	19
Utiliser les denrées	19
Carte Héros.....	19
Cartes Héros multiples	20
Compétences.....	20
S'équiper de compétences	21
Accessoires	21
S'équiper d'accessoires	21
Carte Arme	21
S'équiper d'armes.....	22
Compagnons ✂	22
Défense et dégâts du Compagnon ✂	23
Compagnons et Ennemis ✂.....	23
Légendes ✂	23
S'équiper de cartes à XP	23
Compétences.....	24
S'équiper de compétences	24
Composants d'armes	24
Dégâts (✂)	25
Types de dégâts.....	25
Dégâts directs.....	28
Dégâts d'activation des Ennemis	29
Dégâts des armes	29
Denrées	29
S'équiper de denrées.....	30
Gagner des denrées.....	30
Utiliser les denrées	30
Déplacement	31
Dés	31
Difficulté.....	31
Héroïque.....	31
Croisière	31
Standard.....	31
Martial.....	32
Écran de la cité	32
Armurerie	32

Confectionarium.....	33
Boutique.....	33
Bâtiments des factions 𐀀.....	34
Ennemis.....	34
Vaincu.....	35
Capacités des Ennemis	35
Activation des Ennemis.....	35
Dégâts d'Ennemi.....	35
Vitesse et portée	35
Cibles.....	36
Tactiques Ennemies.....	36
Attaques des Ennemis	36
Défense des Héros.....	36
Barre d'Ennemi.....	37
Défense des Ennemis.....	37
Santé des Ennemis.....	37
Niveau d'Ennemi	38
Déplacement des Ennemis	38
Déplacement des grands Ennemis.....	38
Déplacement des petits Ennemis.....	39
Écran des Ennemis.....	40
Générer des Ennemis.....	40
Équipement.....	41
Essences	41
États	41
Canalisé	42
Infecté	42
Préparé.....	42
Balafre.....	43
Terrifié.....	43
Camouflé 𐀀.....	43
Stressé 𐀀	44
Événements.....	44
Expérience (XP).....	44
Exploits	45
Remplacement d'exploit.....	45
Fatigue (⤴).....	45
Capacités de fatigue	45
Fatigue et avantages.....	45
Limite de fatigue.....	46
Subir de la fatigue.....	46

Gêne.....	46
Gestionnaire de collection.....	47
Groupe	47
Hero Phase	47
Héros.....	47
Attaques des Héros	48
Carte Héros.....	48
Défense des Héros.....	49
Déplacement des Héros.....	50
Tour des Héros	51
Figurines de Héros.....	51
Infirmité.....	51
Interruption.....	52
Inventaire	52
Joueur.....	52
Ligne de vue	52
Ligne de vue et altitude	53
Marqueur d'identification	55
Ennemis uniques 𐀀.....	56
Matériaux	56
Mise en place	56
Poursuivre une campagne	56
Préparatifs de quête.....	57
Commencer une campagne.....	57
Mode solo	57
Mots-clefs.....	58
Charge	58
Allonge	58
Révélation	58
Glisse	58
Défaite (mot-clef) 𐀀.....	58
Empiler 𐀀.....	59
Technique 𐀀	59
Objectifs	59
Or	59
Phase des Ténèbres.....	60
Pions Exploration.....	60
Pions Umbra 𐀀	60
Pions Vue.....	61
Plateau	61
Portée.....	63

Portée et surplombs	63
Quêtes	64
Terminer une quête	64
Débuter une quête	65
Recettes	65
Résistances	66
Round de jeu	66
Statuts	66
Accablé	67
Étourdi	67
Damné	67
Affaibli	68
Exposé	68
Ralenti	68
Désorienté	68
Strates	68
Braises	69
Poison	69
Pieux	69
Eau	69
Succès (★)	70
Surplombs	70
Surplombs et ligne de vue	70
Surplombs et portée	71
Terrain	71
Barricades	72
Escaliers	72
Terrain et ligne de vue	74
Terrain et déplacement	75
Strates	76
Braises	76
Poison	77
Pieux	77
Eau	77
Engins ☣	78
Feu ☣	78
Terrain enflammé ☣	78
Échelles ☣	78
Tests	79
Tour (des Héros)	79
Traits	80

Vertus..... 80

 Faiblesse & Résistance..... 80

 Faiblesses 80

Vitesse..... 80