Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Bienvenue à

Havrenuit

Gloomhaven

Version Française “fanmade”

Livre de Règles

STOP! Si vous préférez une explication vidéo des règles [en anglais], visitez www.cephalofair.com/gaming-rules-overview

Rejoignez le groupe facebook de la version française !

/GloomhavenVF

Havrenuit [Gloomhaven] est un jeu coopératif dans lequel les joueurs combattent des monstres et progressent dans leurs objectifs individuels. Le jeu est destiné à être joué dans le cadre d'une campagne, durant laquelle un groupe de joueurs utilisera le livre de scénarios joint afin de lier entre elles une série d'aventures en déverrouillant de nouveaux contenus pour le jeu au fur et à mesure de leur progression. Cependant, chaque scénario révélé peut également fonctionner comme une expérience unique et à part entière.

Ce livre de règles est divisé en deux parties : La première partie vous apprendra comment jouer un scénario, interagir avec les monstres et l'environnement en utilisant les cartes capacité des personnages. La seconde vous apprendra comment utiliser le livre de scénarios afin de relier entre elles une série d'aventures pour créer votre propre histoire, mais également améliorer les capacités de votre personnage et débloquer de nouveaux contenus pour améliorer votre expérience.

Composants

1 Livre de Règles

1 Livre de Scénarios

1 Livre d'Archives de la Ville

1 Plateau / Carte

30 Tuiles terrain

155 Tuiles décor

18 Figurines Personnage

17 Plateaux Personnage

504 Cartes Capacité Personnage

457 Cartes Modif. d'Attaque

236 Silhouettes de Monstres

232 Cartes capacité Monstres

35 Boîtes de Personnage

24 Socles en plastique

8x 16x

47 Cartes Stats de Monstres

Standard **34x** Boss **13x**

6 Pochettes Stats de Monstres

150 Cartes d'Évènement

Route **69x** Ville **81x**

253 Cartes Objet

Standard **228x** Aléatoire **25x**

6 Jetons Élément

1 Table d'Infusion Élementaire

1 Marqueur de suivi de Manche

24 Cartes Objectif de Bataille

24 Cartes Quête Personnelle

9 Cartes Scénario Aléatoire

40 Cartes Donjon Aléatoire

Dungeon **20x** Monster **20x**

4 Cartes Références joueur

32 Jetons d'Invocation

Invocations **16x** Trackeurs **16x**

60 Jetons de Statut

85 Jetons Personnage

50 Jetons d'argent

10x 40x

46 Jetons Dégâts

28x **12x** **6x**

4 Compteurs PV / XP

12 Jetons Objectifs

17 Fiches de personnages

1 Fiche de compagnie

3 Enveloppes Scellées

4 Feuilles de Stickers

Table des Matières

Vue d'Ensemble du Jeu p.4–12

1. Plateaux de Personnage p.6
2. Cartes de Capacité de Personnage p.7
3. Cartes Objet p.8
4. Cartes de Statistiques de Monstre p.9
5. Cartes de Capacité de Monstre p.10
6. Cartes d'Objectifs de Combat p.10
7. Cartes Modificateurs d'Attaque p.11

Mise en Place d'un Scénario p.12–16

1. Page de Scénario p.12 –13
2. Tuiles Décor p.14–15
3. Niveau du Scénario p.15
4. Variante : Informations Ouvertes et Jeu Solo p.16

Vue d'Ensemble d'une Manche p.16–31

1. Sélection d'une Carte p.16–17
   a. Repos p.17
2. Déterminer l'Initiative p.18
3. Tour du Personnage p.18–28
   a. Déplacement p.19
      i. Révéler une Pièce p.19
   b. Attaque p.19–22
      i. Avantage et Désavantage p.20–21
      ii. Effets de Zone p.21
      iii. Effets d'Attaque p.22
   c. Statuts p.22–23
   d. Infusions Élementaires p.23–24
   e. Bonus Actifs p.25–26
      i. Bouclier p.25
      ii. Riposte p.26
   f. Soin p.26
   g. Invocation p.26
   h. Récupération et Rafraîchissement p.27
   i. Fouille p.27
      i. Fouille de Fin de Tour p.27
   j. Gain d'Expérience p.27–28
   k. Dégâts du Personnage p.28
   l. Épuisement p.28
   m. Objets p.28
4. Tour des Monstres p.29–32
   a. Ordre d'Action p.29
   b. Cible des Monstres p.29–30
   c. Déplacement des Monstres p.30–31
      i. Interaction des Monstres avec les Pièges et les Terrains Dangereux p.31
   d. Attaques des Monstres p.31
   e. Autres Capacités des Monstres p.31–32
   f. Ambiguïté p.32
   g. Boss p.32
5. Fin de Manche p.32
   a. Compteur de Manches p.33

Finir un Scénario p.33
Règles Spéciales de Scénario p.34
Vue d'Ensemble d'une Campagne p.34–40

1. Plateau de Campagne p.35
2. Fiche de Compagnie p.36
3. Fiche de Personnage p.37
4. Cartes de Quête Personnelle p.38
5. Cartes Modèle d'Objet Aléatoire p.38
6. Cartes de Scénario Additionnel Aléatoire p.38
7. Cartes d'Évènement de Ville et de Route p.39
8. Boîtes et Enveloppes Scellées p.40
9. Archives de la Ville p.40
10. Hauts Faits p.40

Jouer une Campagne p.41–47

1. Voyager et Évènements de Route p.41–42
   a. Réaliser des Évènements de Route p.41–42
   b. Réputation p.42
2. Visiter Havrenuit p.42–48
   a. Créer des Nouveaux Personnages p.42
   b. Réaliser des Évènements de Ville p.43
   c. Acheter et Vendre des Objets p.43
   d. Monter de Niveau p.44–45
      i. Bénéfices [Perks] p.44
      ii. Construire une Main de Cartes p.45
      iii. Mise à Niveau des Scénarios p.45
   e. Faire un Don au Sanctuaire p.45
   f. Améliorer les Cartes de Capacités p.45–47
   g. Annoncer une Retraite p.48
   h. Prospérité de Havrenuit p.48
3. Compléter un Scénario p.49

Conditions Spéciales pour l'Ouverture d'Enveloppes p.49

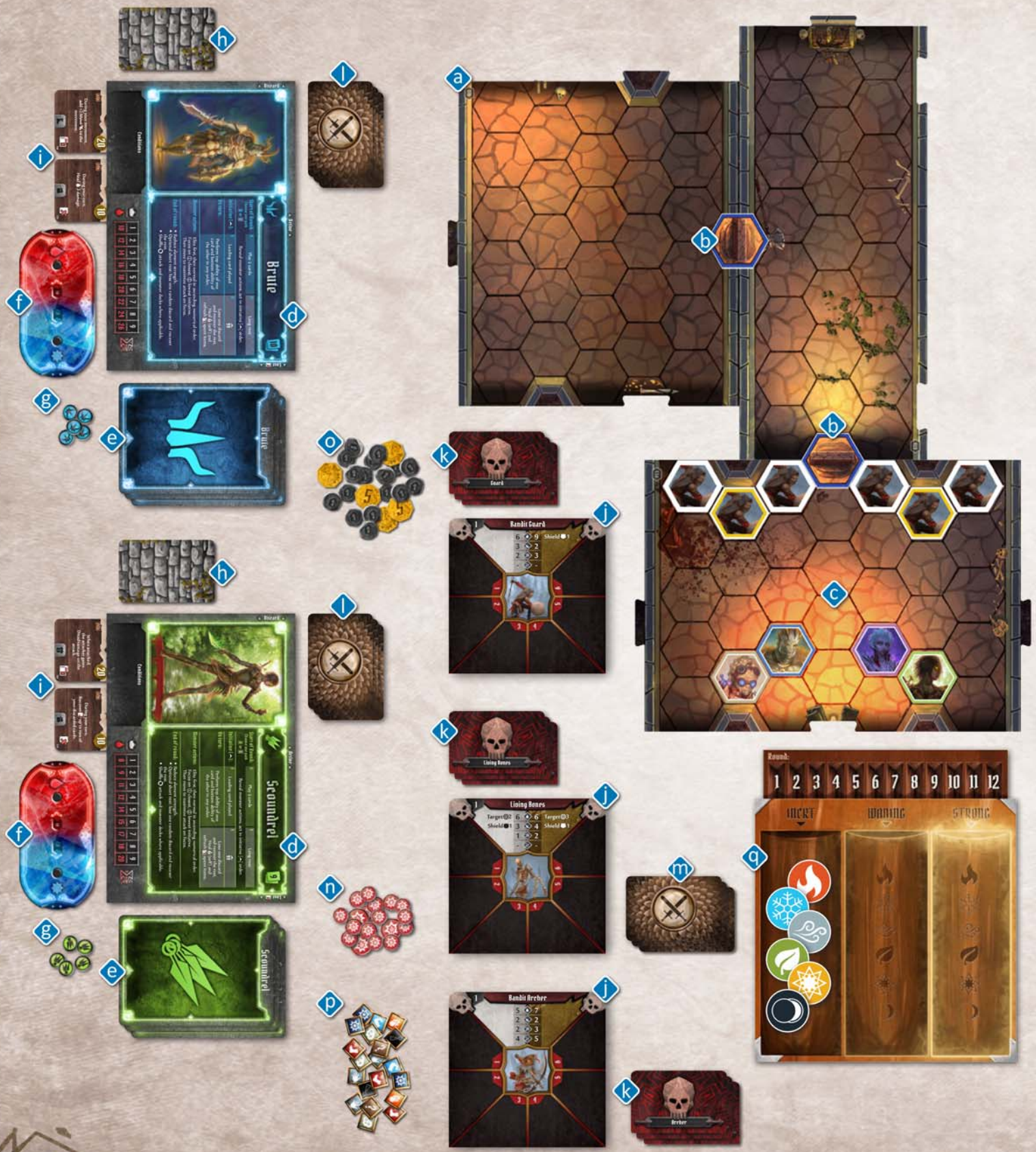
Variante : Réduction de l'Aléatoire p.49
Variante : Mort Permanente p.50
Variante : Paquet de Donjon Aléatoire p.50–51

Crédits p.51

Guide Rapide p.52 (dos du livret)

Vue d'Ensemble du Jeu

La section qui suit vous apprendra les mécaniques pour jouer un scénario individuel en prenant le premier scénario, **Tertre Noir [Black Barrow]**, comme exemple.



Paquet standard de Modificateurs d'attaque

L'AIRE DE JEU INCLUT:

- Un plateau modulaire constitué de tuiles terrain (a), assemblées dans une configuration spécifique en utilisant le livre de scénario comme guide (voir Mise en place d'un scénario p.12-13 pour les détails). Les tuiles terrain doivent être assemblées en utilisant des portes (b) pour les connecter. La configuration des tuiles décor et des monstres pour la première pièce (c) doit également être mise en place en même temps que les figurines de personnages.

- Un plateau de personnage pour chaque joueur (d) et la main de cartes de capacités correspondant à la classe du personnage (e), les compteurs de vie et d'expérience (f), les jetons personnage (g), une carte d'objectif de combat face cachée (h), et toute carte objet équipée (i).

- Toutes les cartes de statistiques de monstre (j), avec les silhouettes correspondantes, et les cartes de capacités de monstre (k) placées sur le côté en paquets individuels mélangés.

- Un paquet de cartes modificateurs d'attaque pour chaque joueur (l) et un paquet commun pour tous les monstres (m), tous mélangés au préalable. **Un paquet de modificateurs d'attaque consiste en vingt cartes comme indiqué en haut de la page**, les cartes spécifiques aux personnages que l'on trouve dans les enveloppes ne sont pas dans le paquet standard. Un paquet peut cependant être modifié par des bonus de montée en niveau, par des objets, par des effets de scénario ou par des effets de malédiction [CURSE] et bénédiction [BLESS].

- Les piles de jetons dégâts (n), jetons d'argent (o), et les jetons de statuts (p).

- La table d'infusion d'élémentaire (q) avec les 6 éléments placés dans la colonne "Inerte" [Inert].

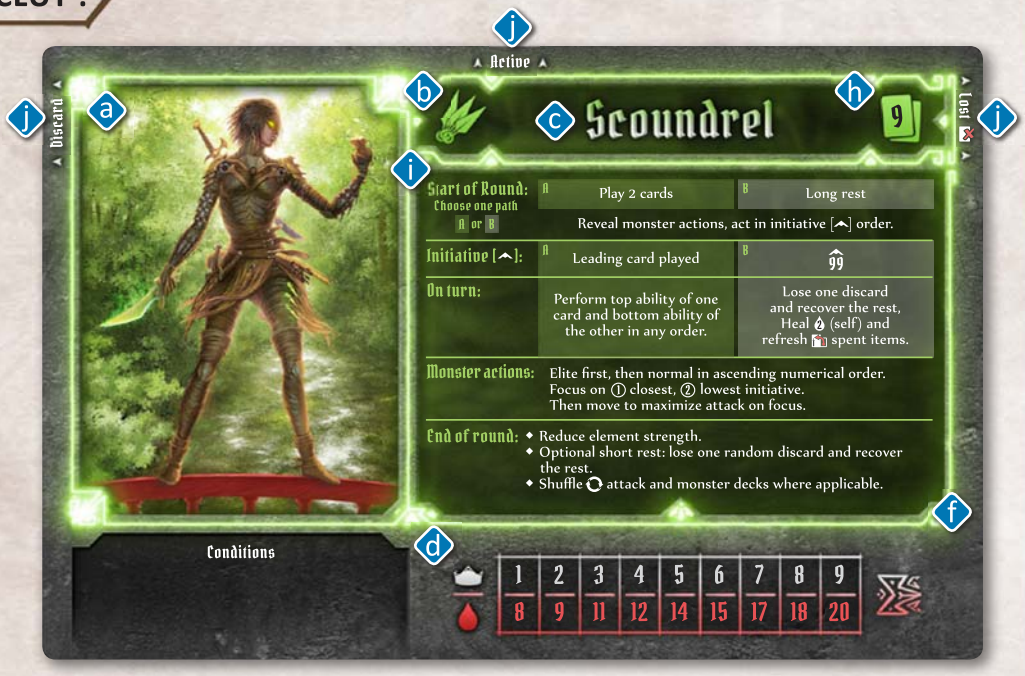
Plateaux de Personnage

Quand un joueur commence son aventure dans le jeu, il sélectionne une des classes de personnage disponibles. Seule une copie de chaque classe de personnage peut être jouée dans un scénario. Chaque classe dispose d'un ensemble de capacités uniques, il s'agit donc d'un choix important. A la première ouverture de la boîte, la Brute, le Bricoleur [Tinkerer], la Tisse-Sort [Spellweaver], le Bretteur [Scoundrel], le Coeur de Roche [Cragheart], et le Perce-Esprit [Mindthief] sont disponibles.

Une fois qu'une classe a été choisie, le joueur prend le plateau de personnage correspondant, les jetons personnage, et la main de départ du personnage composée de cartes de niveau 1 depuis l'enveloppe ornée du symbole de la classe, ainsi que la miniature contenue dans la petite boîte personnage.

UN PLATEAU PERSONNAGE INCLUT :

- Un portrait (a), l'icône (b), et le nom (c) de la classe.
- Les indicateurs du maximum de points de vie à chaque niveau (d) de la classe. Les joueurs doivent utiliser les compteurs PV / XP (e) pour suivre leurs points de vie (f) et d'expérience (g) pendant un scénario.
- Le nombre maximum de cartes de capacités que la classe peut amener dans la bataille (h).
- Un court résumé de la structure d'une manche (i).
- Les désignations le long des bordures (j) indiquant l'emplacement des cartes **défaussées**, **perdues**, et **actives**.
- La référence des cartes évènements (k) ajoutées à chaque paquet quand la classe est débloquée (non présent sur les six classes de départ) et des cartes évènements (l) ajoutées la première fois qu'une classe part à la retraite (voir Annoncer une retraite p.48 pour les détails). Ces références s'appliquent aux paquets d'Évènements de Ville et de Route.



Cartes de Capacité de Personnage

Jouer des cartes de capacité permet au personnage de réaliser des **actions** durant un scénario. À chaque manche, les joueurs choisissent deux cartes de capacités et utilisent **l'action supérieure** d'une carte et **l'action inférieure** de l'autre, résultant en deux **actions** jouées par chaque joueur à son tour. Toutes les cartes de capacité sont spécifiques à chaque classe et sont acquises à la création d'un nouveau personnage ou en montant de niveau.

UNE CARTE CAPACITÉ INCLUT :

- Le nom de la capacité (a).
- Un numéro d'initiative (b). L'initiative de la carte principale jouée détermine l'ordre d'initiative de la manche (voir Déterminer l'initiative p.18 pour plus de détails).
- Le niveau de la carte de capacité (c). Un personnage démarrant au Niveau 1 ne peut utiliser que ses cartes de Niveau 1 (ou, alternativement, les cartes), mais un personnage gagne des cartes plus puissantes à ajouter à sa réserve de cartes disponibles à mesure qu'il monte de niveau.
- Une action supérieure (d) et une action inférieure (e). Quand les deux cartes de capacité sont jouées lors du tour d'un joueur, l'une est utilisée pour son action supérieure et l'autre pour son action inférieure. Notez qu'une unique **action** peut contenir plusieurs **capacités** distinctes (f). (Voir Tour du personnage p.18-28 pour plus de détails sur les actions de personnage).

Cartes Objet

Les cartes objet sont acquises en dépensant de l'or entre les scénarios ou en fouillant les tuiles trésor. Toutes les cartes objet qu'un personnage équipe seront placées sous son plateau de personnage et pourront être utilisées durant un scénario pour améliorer ses capacités. Les cartes objets ne sont pas spécifiques à une classe, ainsi chaque personnage peut utiliser n'importe quel objet. Cependant, les personnages sont limités dans le nombre d'objets qu'ils peuvent **équiper** (amener dans un scénario). Chaque personnage ne peut s'équiper que d'un objet , un objet , un objet , jusqu'à deux objets **OU** un objet , et un nombre de égal à la moitié de son niveau arrondi au supérieur. **Les personnages ne peuvent pas posséder plus d'une copie d'une même carte.**

Tête | Corps | Jambe | Une Main | Deux Mains | Petit Objet

UNE CARTE OBJET INCLUT :

- Le nom de l'objet (a) et la valeur en or que doit dépenser un personnage pour acquérir l'objet au magasin (b).
- L'état de la carte après utilisation (c).
  - Ce symbole signifie que l'objet est **épuisé** après utilisation, ceci sera indiqué en pivotant la carte sur son côté. Les cartes épuisées peuvent être rafraîchies quand un personnage réalise un repos long (voir Repos p.17 pour plus de détails). Parfois un objet peut être utilisé plusieurs fois avant d'être épuisé. Ceci est représenté par des emplacements d'utilisation (d) sur la carte et peut être suivi avec un jeton personnage.
  - Ce symbole (non illustré) signifie que l'objet est **consommé** après utilisation, ce qui est indiqué en retournant la carte face cachée. Les cartes consommées ne peuvent être rafraîchies **durant un scénario** que par des capacités spécifiques. **Tous les objets sont rafraîchis entre les scénarios.** Aucun objet ne peut être consommé de manière définitive.
  - Si une carte n'indique aucun de ces symboles, il n'y a pas de restrictions au nombre de fois qu'elle peut être utilisée durant le scénario, autre que ce qui est indiqué dans le texte de la carte.
- À quel moment l'objet peut être utilisé et le bonus obtenu par le personnage (e).
- L'emplacement d'équipement (tête, corps, jambes, une main, deux mains, petit objet) que l'objet occupe (f).
- Certains objets équipés ajoutent un nombre de cartes au paquet de cartes modificateurs d'attaque du personnage au début du scénario. Si c'est le cas, le nombre de cartes modificateurs est indiqué sur l'objet (g).
- Un compteur du nombre d'occurrences de cet objet dans le jeu (h) et où se situe cette carte dans ce décompte (i).
- La référence de l'objet (j), située au dos de la carte.

Cartes de Statistiques de Monstre

Les cartes de statistiques de monstre donnent un accès facilité aux statistiques de base d'un type de monstre donné pour chacune de ses variantes normale ou élite. Les statistiques de base d'un monstre varieront en fonction du **niveau du scénario** (voir Niveau du scénario p.15 pour les détails). Chaque bord de la carte, de chaque côté, indique les statistiques correspondant au niveau du scénario. Tournez ou retournez la carte pour afficher le niveau requis.

Monstre

Monstre niveau 1

Monstre niveau 2

Une enveloppe de statistiques de monstre doit être utilisée pour suivre les dégats et les jetons condition et masquer les informations à propos des autres niveaux qui ne sont pas nécessaires.

Boss

UNE CARTE DE STATISTIQUE DE MONSTRE INCLUT :

- Le nom du monstre (a) et son niveau de statistique (b) correspondant au niveau du scénario.
- Des sections pour les versions normale (c) et élite (d) de ce monstre.
- Les **points de vie** (e) du monstre : le nombre de dégâts à infliger au monstre avant qu'il ne meure.
- La **valeur de déplacement** (f) du monstre : le nombre d'hexagones que le monstre peut parcourir avec une **action de déplacement**.
- La **valeur d'attaque** (g) du monstre : la valeur de base de dégâts qu'un monstre inflige avec une **action d'attaque**.
- La **portée** (h) du monstre : la distance maximale, à partir de son emplacement, que peut atteindre le monstre avec une attaque ou un soin. Un "-" en tant que portée signifie qu'une attaque normale du monstre ne peut cibler que les hexagones adjacents (i.e., une attaque de mêlée).
- N'importe quel trait spécifique possédé par ce type de monstre (i). Ces traits sont permanents et persistent d'une manche à l'autre. Ces traits peuvent inclure le vol, symbolisé par l'icône près du nom du monstre (voir Déplacement p.19 pour les détails).

Cartes de Capacité de Monstre

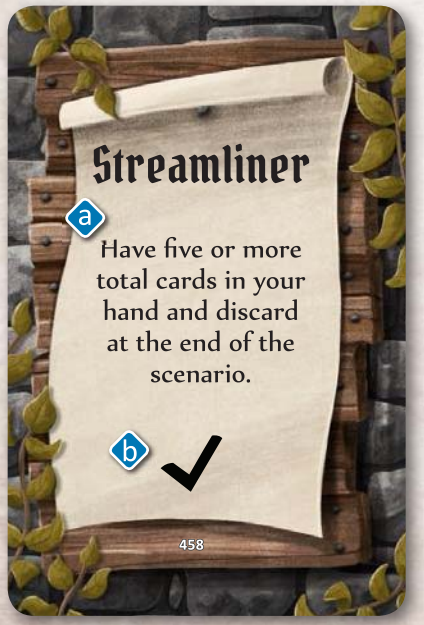
Chaque manche, après que les joueurs ont sélectionné leurs cartes de capacités, une carte est jouée pour chaque type de monstre présent sur le plateau depuis leur paquet respectif de cartes de capacités de monstre. Ces cartes déterminent quelles capacités chaque monstre de ce type (qu'il soit normal ou élite) réalisera durant cette manche, à son tour.

UNE CARTE DE CAPACITÉ DE MONSTRE INCLUT :

- Le nom du type de monstre (a). Parfois, plusieurs types de monstre utilisent le même paquet générique de capacités. Par exemple, les Gardes Bandits [Bandit Guards], les Gardes de la Ville [City Guards], et les Gardes Inox [Inox Guards] utilisent tous le même paquet "Guard".
- Un numéro d'initiative (b). Cette initiative déterminera quand chaque monstre de ce type agira durant la manche (voir Déterminer l'initiative p.18 pour les détails).
- Une liste de capacités (c). Un monstre réalise chacune de ces capacités dans l'ordre listé (si possible) puis termine son tour (voir Tour des monstres p.29-32 pour les détails).
- Un symbole recyclage (d). Si ce symbole apparaît sur la carte, mélangez la défausse et les cartes de la pioche restante pour former une nouvelle pioche à la fin du tour/de la manche.

Cartes d'Objectifs de Combat

Au début de chaque scénario, chaque joueur reçoit deux cartes d'objectifs de combat en secret et choisit d'en garder une, en défaussant la seconde. Si le scénario est couronné de succès et que les conditions listées sur la carte (a) sont remplies, il gagnera le nombre de **coches** spécifié au bas de la carte (b). Les coches sont utilisées pour améliorer le paquet de cartes modificateurs d'attaque du joueur (voir Bénéfices p.44 pour les détails). Si le scénario échoue, le personnage ne reçoit rien de sa carte d'objectif de combat, même si l'objectif était atteint. Les joueurs peuvent indiquer l'avancée de leur objectif en prenant des notes si nécessaire. Les joueurs doivent garder leur objectif de combat secret des autres joueurs jusqu'à la fin du scénario.



Cartes Modificateurs d'Attaque

À chaque fois qu'une **attaque** est réalisée, une carte modificateur d'attaque est piochée pour **chaque cible individuelle** de l'attaque. Les joueurs piochent depuis leur paquet personnel de cartes modificateurs d'attaque et les monstres piochent depuis un paquet collectif. Le modificateur indiqué sur la carte est ensuite appliqué à l'attaque, augmentant ou réduisant sa valeur.

UNE CARTE MODIFICATEUR D'ATTAQUE INCLUT :

La valeur du modificateur pour l'attaque (a). Un symbole "Manqué" ["Null"] (b) signifie qu'aucun dégât n'est infligé par l'attaque. Un symbole "2x" (c) signifie que la valeur d'attaque est doublée.

Les statuts, infusions élémentaires, ou autres effets de l'attaque (d). Si le modificateur d'attaque est +0, l'effet de la carte est indiqué dans le rond central de la carte (e). Autrement, il est indiqué à gauche de la valeur du modificateur (f). Quand ces effets sont activés, ils fonctionnent exactement comme s'ils avaient été écrits sur la carte de capacité utilisée pour l'attaque.

Un modificateur combo (g) indique qu'un modificateur additionnel doit être pioché. Les cartes modificateur sont piochées jusqu'à ce qu'un modificateur combo ne soit **pas** révélé, les cartes ainsi piochées sont ensuite ajoutées entre elles.

= *Ajoutez "POUSSER 2" ["PUSH 2"] et l'élément Terre à votre attaque puis augmentez votre valeur d'attaque de 2.*

Un cadre spécial bénédiction [BLESS] (h) ou malédiction [CURSE] (i). Si une bénédiction ou une malédiction est piochée, elle doit être **retirée** du paquet du joueur au lieu d'être placée dans la défausse.

Un symbole recyclage (j). A la fin de la manche durant laquelle un "Manqué" ou "2x" a été pioché, les joueurs concernés mélangeront toutes les cartes déjà jouées avec la pioche pour en former une nouvelle. Ce mélange est également déclenché lorsqu'une carte modificateur doit être piochée et que la pioche est vide.

Une icône "type" (k). Tous les paquets de cartes modificateurs standards ont une icône 1, 2, 3, 4 ou M (l) pour un tri facilité, de manière à ce que chaque carte portant une de ces icônes forme le paquet de 20 cartes standard. Toutes les cartes d'une classe ajoutées au paquet de cartes modificateurs d'attaque grâce aux bénéfices (voir Montée de niveau p.44-45 pour les détails) ont le symbole de cette classe (m). Les cartes ajoutées à un paquet par un effet de scénario ou d'objet ont une icône (n). Ces cartes doivent être retirées à la fin du scénario.

Mise en place d'un Scénario

Lors de la mise en place d'un nouveau scénario, la première étape est de consulter le livre de scénarios pour mettre en place les tuiles terrain et de préparer tous les types de monstres que vous allez combattre. Ensuite, lisez le texte d'introduction et appliquez les effets négatifs du scénario décrits dans la section "Règles spéciales". Après cela, deux objectifs de combat sont distribués à chaque joueur dont un sera défaussé. Les joueurs peuvent alors décider quels objets ils aimeraient équiper à partir de la collection d'objets qu'ils possèdent (en ajoutant les cartes "-1" à leur paquet de cartes modificateurs d'attaque quand applicable). Ensuite, les joueurs doivent décider quelles cartes de capacités ils souhaitent placer dans leur main en les choisissant depuis leur réserve de cartes disponibles. Un joueur doit sélectionner un nombre de cartes égal à la taille de la main de son personnage. Au début du jeu, la main d'un joueur ne doit être constituée que d'un ensemble de cartes de capacités de **niveau 1** de la classe du personnage. Une fois qu'un joueur est plus familier avec la classe, il peut commencer à substituer des cartes de niveau 1 pour des cartes plus complexes de niveau Une fois que le personnage commence à monter de niveau, il aura également accès à des cartes de plus haut niveau à ajouter à sa main tout en en retirant d'autres. Après que les joueurs ont sélectionné leur main, tous les effets liés aux évènements de route ou de ville sont appliqués (voir Voyager et évènements de route p.41 pour les détails).

Page de Scénario

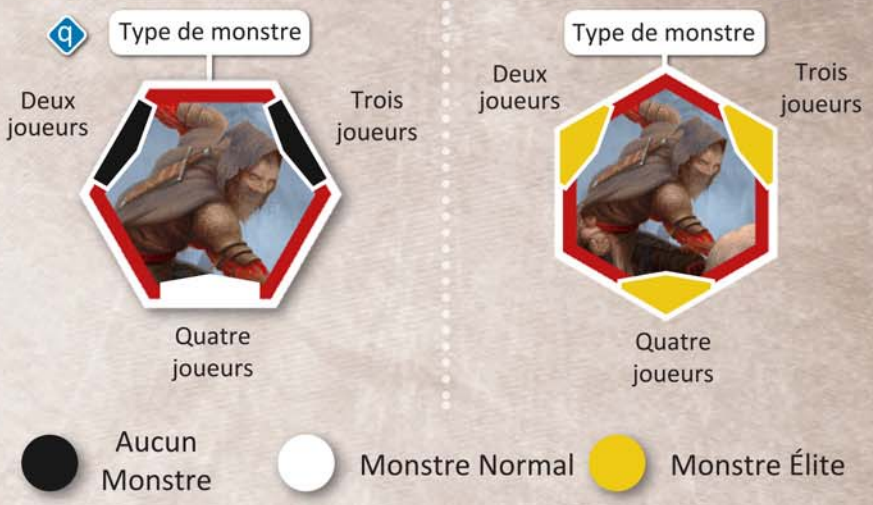
UNE PAGE DE SCÉNARIO INCLUT :

- Le nom a, la référence b, et l'emplacement sur la grille c du scénario ainsi qu'une case à cocher à la réussite du scénario.
- Tout Haut-Fait d nécessaire pour pouvoir jouer le scénario dans une campagne.
- Les conditions de victoire e .
- Si le scénario est joué dans le cadre d'une campagne, la page propose une introduction f des points d'histoire additionnels g qui seront lus lors de l'entrée sur l'hexagone du plateau correspondant h , et une conclusion i à lire quand la condition de victoire est atteinte.
- Le nom, la référence, et l'emplacement sur la grille de tout nouveau lieu j débloqué en réalisant le scénario dans une campagne.
- Toute autre récompense k gagnée en accomplissant le scénario dans une campagne.

- Tout lieu auquel le scénario est relié (l) voir Voyager et Évènements de route p.41-42 pour les détails).

- La configuration des tuiles terrain (m) et des portes (n) à disposer lors de la mise en place. Les tuiles terrain spécifiques requises pour chaque scénario sont également indiquées (o). Chaque terrain de scénario est divisé en pièces séparées par des portes. Une pièce peut contenir plus d'une tuile terrain si ces tuiles sont connectées par d'autres tuiles décor.

- Les indications utilisées pour peupler le terrain du scénario (p) basées sur la légende des monstres (q). Ces indications peuvent être orientées d'une façon ou d'une autre en fonction de l'orientation générale du terrain. L'apparition des monstres est indiquée en haut à gauche du symbole pour deux personnages, en haut à droite pour trois personnages et en bas pour 4 personnages. Une barre **NOIRE** signifie que le monstre n'est pas présent. Une barre **BLANCHE** signifie qu'un monstre normal est présent. Une barre **DORÉE** indique la présence d'un monstre élite. Les monstres normaux doivent être placés sur le terrain avec leur silhouette dans un socle blanc, les monstres élite dans un socle doré.



Exemple : *indique quel type de monstre est placé sur cet hexagone, et dans ce cas aucun monstre n'est placé pour deux joueurs, un monstre normal pour trois joueurs et un monstre élite pour quatre joueurs.*

Notez que seuls les monstres de la pièce de départ sont placés au début d'un scénario. Les silhouettes de monstre ont toutes un numéro pour déterminer l'ordre dans lequel elles agiront durant le tour (voir Ordre d'action p.29 pour les détails). Les silhouettes numérotées doivent être placées aléatoirement.

- Les positions de départ disponibles pour les personnages, représentées par (r). Les joueurs peuvent choisir de placer leur figurine sur un hexagone vide au début du scénario.

- Le type de piège utilisé dans ce scénario (s) et la récompense pour la fouille d'une tuile trésor sur le plateau (t). Le numéro des trésors est référencé à la fin du livre de scénarios afin que les récompenses restent secrètes.

- L'emplacement des jetons d'argent (u) et des tuiles décor (v) à placer sur le terrain quand la pièce est révélée.

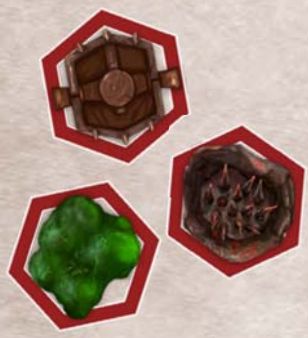
Tuiles Décor

Un scénario est constitué d'un ensemble de tuiles terrain comme indiqué dans le livre de scénario. De plus, des tuiles décors sont ajoutées pour agrémenter le plateau.

TYPES DE TUILES DÉCOR :

- **Portes** : Une porte agit comme une séparation entre deux pièces. Quand un personnage se déplace sur une porte fermée, on retourne immédiatement la tuile sur le côté ouvert, révélant la pièce adjacente. Placez immédiatement les tuiles décor, les monstres, et jetons d'argent comme indiqué dans la description du scénario pour la pièce révélée. Alors que les portes fermées ne bloquent pas le déplacement des personnages, elles agissent comme un mur pour les monstres ou les invocations des personnages. De plus, les figurines ne peuvent pas être forcées de traverser une porte fermée. Les portes ouvertes ne bloquent aucun déplacement et ne peuvent être refermées. Les illustrations des portes varient en fonction de l'environnement mais elles fonctionnent toutes de la même façon.

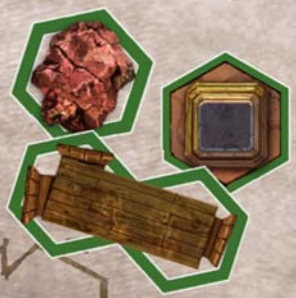
- **Couloirs** : Un couloir est placé à la connexion de deux tuiles afin d'en couvrir le mur et créer une pièce unique à partir de plusieurs tuiles terrain. Les couloirs agissent comme des hexagones vides.



- **Pièges** : Un piège est déclenché quand une figurine entre sur cet hexagone via un déplacement normal ou forcé. Le vol ou les sauts ne déclenchent pas les pièges. Quand un piège est déclenché, il inflige des effets négatifs à la figurine qui l'a déclenché puis il est **retiré du plateau**. Un piège peut également être désarmé via certaines actions spécifiques pour le retirer du plateau sans en subir les effets. Les effets des pièges sont variés et sont spécifiés dans le livre de scénarios. Si une partie de l'effet d'un piège est listé en tant que "dégât", le piège infligera **2+L dégâts** à la figurine affectée, où L représente le **niveau du scénario**. Les personnages et les monstres peuvent également créer des pièges sur le plateau avec les effets spécifiés par la capacité permettant de créer le piège. Quand un piège est placé sur le plateau, les jetons de dégâts et d'effets du piège doivent être placés sur le piège pour mémoire.

- **Terrain dangereux** : Si une figurine entre sur un hexagone de terrain dangereux via un déplacement normal ou forcé, chaque hexagone lui infligera la moitié des dégâts d'un piège (arrondi à l'inférieur). Le vol et les sauts ne sont pas affectés par les terrains dangereux. À l'inverse des pièges, les terrains dangereux ne sont pas retirés du plateau après que leurs effets ont été appliqués mais restent sur le plateau définitivement.

- **Terrain difficile** : Pour entrer sur un terrain difficile, une figurine doit utiliser 2 points de déplacement normal. Le vol , les sauts et les déplacements forcés ne sont pas affectés par les terrains difficiles.



- **Obstacles** : Les obstacles ont différentes illustrations mais ils fonctionnent tous de la même façon. Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers les objets avec un déplacement normal, mais peuvent les franchir grâce au vol ou à un saut . **Les obstacles ne bloquent pas les attaques à distance.** Il est possible pour certains personnages de créer ou déplacer des obstacles via certaines capacités. Par ce biais, les joueurs ne peuvent pas bloquer totalement une partie du terrain d'une autre, de telle sorte qu'il faille franchir l'obstacle pour passer d'une partie à l'autre.

- **Trésors** . Les tuiles trésor peuvent être fouillées par un joueur (voir Fouille p.27 pour les détails), et peuvent fournir un certain nombre d'avantages comme indiqué par la référence du trésor à la fin du livre de scénario.
  Si **un nom d'objet spécifique** est cité, trouvez cet objet dans le paquet d'objets uniques et ajoutez-le immédiatement à votre réserve d'objets.
  Si **un modèle d'objet [item design]** est listé, trouvez tous les exemplaires de cet objet et ajoutez-les dans la réserve des objets disponibles en ville.
  Les tuiles trésor ne peuvent être fouillées qu'une seule fois. Une fois qu'elles ont été fouillées, elles doivent être cochées dans le livre de scénario pour mémoire.

Niveau de Scénario

Les statistiques de base des monstres, les dégâts des pièges, le montant d'or reçu en échange de jetons d'argent, et la quantité d'expérience bonus pour le succès d'un scénario dépendent tous du niveau du scénario joué. Le niveau du scénario est choisi par les joueurs avant le début du scénario et est basé sur le niveau moyen de la compagnie et de la difficulté que les joueurs souhaitent imposer au scénario.

Le niveau d'un scénario peut être fixé de 0 à 7, mais ne peut pas être modifié en cours de scénario. Le niveau **recommandé** est égal au niveau moyen des personnages dans la compagnie, divisé par 2 et arrondi à l'unité supérieure ; ce niveau est considéré comme une difficulté "Normale". Si les joueurs souhaitent une expérience "Facile", ils peuvent réduire le niveau du scénario de 1. Si une expérience plus difficile est souhaitée, le niveau du scénario peut être augmenté de 1 pour "Difficile" ou 2 pour "Très Difficile".

Difficulté	Modification du niveau
Facile	-1
Normale	+0
Difficile	+1
Très Difficile	+2

Niveau de Scénario	Niveau des Monstres	Conversion d'Or	Dégâts des Pièges	Expérience Bonus
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Exemple : *Si une compagnie est constituée d'un personnage de niveau 6, deux de niveau 4 et un de niveau 3, la moyenne serait de 4,25 ; divisée par 2 et arrondie à l'unité supérieure donne 3. Une difficulté normale pour le scénario serait donc 3. Le choix du niveau de difficulté du scénario revient complètement aux joueurs. Des niveaux de difficulté supérieurs amèneront à des monstres plus difficiles, mais rapporteront également plus d'or et d'expérience.*

Variante : Information ouverte et Jeu Solo

Un joueur solitaire peut s'essayer au jeu en contrôlant plusieurs personnages en même temps. Une partie de la difficulté du jeu, cependant, vient du fait de ne pas savoir exactement ce que les autres personnages vont faire à leur tour. Puisqu'en solo, le joueur a des informations précises sur ce que chaque personnage fait et peut les coordonner de manière plus efficace, le jeu devient plus facile. Pour compenser cela, les joueurs solos doivent **augmenter le niveau des monstres et des pièges de 1 pour chaque scénario sans augmenter la conversion d'or et l'expérience bonus.**

Niveau du Scénario	Niveau des Monstres	Conversion d'Or	Dégâts des Pièges	Expérience Bonus
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

De plus, s'il le souhaite, un groupe de joueurs peut également jouer avec des informations complètement ouvertes en augmentant la difficulté de la même façon que pour le jeu solo. Jouer avec des informations ouvertes signifie que les joueurs peuvent partager le contenu exact de leur main et discuter de détails spécifiques sur ce qu'ils prévoient de faire. **Ce n'est pas la manière privilégiée de jouer, mais certains groupes peuvent préférer jouer de cette façon.**

Vue d'ensemble d'une manche

Un scénario est constitué d'une série de manches qui sont jouées jusqu'à ce que les joueurs remplissent les conditions de victoire du scénario ou échouent. Une manche est constituée des étapes suivantes :

1. **Sélection des cartes :** Chaque joueur choisira deux cartes de sa main pour les jouer ou déclarera qu'il réalisera un **repos long** pour cette manche.

2. **Déterminer l'initiative :** Les joueurs révèlent leurs cartes pour la manche, et une carte de capacité pour chaque type de monstre actuellement en jeu. Un ordre d'initiative est alors déterminé en se basant sur les valeurs d'initiative des cartes révélées.

3. **Tour des personnages et des monstres :** En commençant par l'initiative la plus faible, les joueurs et les monstres vont agir, réalisant les actions de leurs cartes, potentiellement modifiées par les cartes objets des personnages.

4. **Nettoyage :** Un nettoyage pourra être nécessaire à la fin de la manche (voir Fin de la manche p.32 pour les détails).

Sélection d'une carte

Au début de la manche, chaque joueur sélectionne secrètement deux cartes de sa main et les dépose face cachée devant lui. Sur les deux cartes, une doit être choisie en tant que carte **principale**, elle permettra de déterminer l'ordre d'initiative pour la manche (voir Déterminer l'initiative page 18 pour les détails).

Les joueurs ne doivent pas montrer les cartes de leur main ni **donner d'informations** spécifiques à propos de **valeurs ou de noms de capacités** de leurs cartes. Ils peuvent cependant donner des informations générales à propos de leurs actions pour la manche et discuter de stratégie.

- **Exemples de communication autorisée :** "J'attaque ce garde vers le milieu de la phase"; "Je prévois de me déplacer ici et te soigner assez tôt dans le tour, je l'espère avant que les monstres attaquent."

- **Exemples de communication interdite :** "Tu as besoin d'une initiative inférieure à 17 pour agir avant moi."; "Je devrais pouvoir faire 4 points de dégâts au bandit, tu n'as donc pas à t'en occuper."; "Je vais utiliser "Impaling Eruption" et nettoyer tous les ennemis."

Durant le tour d'un joueur, les deux cartes jouées seront utilisées pour réaliser des actions puis seront **défaussées, perdues ou activées**, en fonction des actions réalisées. Les cartes jouées sont normalement placées **dans la défausse du joueur** sauf indication contraire. **Les cartes défaussées** peuvent être récupérées en **main** via un **repos** (voir ci-dessous). Si l'action réalisée contient un symbole dans le coin inférieur droit de la description de l'action, la carte est alors placée dans la **pile de cartes perdues** du joueur. Les cartes perdues ne peuvent être récupérées en main que par l'intermédiaire d'une action spéciale de **récupération**. Peu importe si la carte est défaussée ou perdue, certaines actions peuvent impliquer un effet actif (indiqué par les symboles à droite). Au lieu d'être placée dans la défausse ou la pile des cartes perdues, la carte est placée dans la **zone active** devant le joueur afin de garder une trace de l'effet. Une fois l'effet disparu, la carte est alors transférée vers la pile appropriée (voir Bonus actifs p.25-26 pour les détails).

Effets Actifs

Les joueurs **doivent** soit jouer deux cartes, soit déclarer une **action de repos long** au début de chaque manche. S'il ne reste qu'une ou aucune carte dans la main d'un joueur, l'action de repos long est son unique option. Si cette option n'est pas disponible au début d'une manche car le joueur n'a plus qu'une ou aucune carte dans sa défausse, ce joueur est considéré comme **épuisé** et ne peut plus participer au scénario (voir Épuisement p.28 pour les détails).

REPOS

Le repos est le principal moyen pour les joueurs de récupérer leurs cartes défaussées en main. Un joueur a deux options de repos : un **repos court** ou un **repos long**. Dans les deux cas, l'action de repos **ne peut être réalisée** que si le joueur a deux cartes ou plus dans sa défausse, et une action de repos résultera **toujours** en la perte d'une carte défaussée.

- **Repos court :** Durant la phase de nettoyage, un joueur peut réaliser un repos court. Cela permet au joueur de mélanger immédiatement sa défausse et de placer **aléatoirement** une des cartes dans la pile des cartes perdues, puis reprendre le reste des cartes dans sa main. Si le joueur souhaite cependant **conserver** la carte qui a été perdue, il peut choisir de subir 1 dégât et perdre **aléatoirement** une **autre** carte, mais cela ne peut être fait qu'une seule fois par repos.

- **Repos long :** Un repos long est déclaré pendant l'étape de sélection de carte et durera l'intégralité du tour du joueur pour cette manche. Les joueurs en repos sont considérés comme ayant une initiative de 99. Lors du tour du joueur, à la fin de l'ordre d'initiative, il doit **choisir** de perdre une de ses cartes défaussées puis reprendre le reste des cartes défaussées dans sa main. Le personnage qui réalise un repos long **réalise également une action "Soin 2, soi-même" et rafraîchit l'ensemble de ses objets épuisés.**

Déterminer l'Initiative

Une fois que les joueurs ont sélectionné leurs deux cartes de capacités ou déclaré un repos long, ils révèlent une carte de capacité de monstre pour chaque type de monstre présent à ce moment sur le terrain. De plus, chaque joueur ne réalisant pas un repos long révèle les cartes qu'il a choisies pour cette manche, en plaçant sa carte principale sur le dessus afin que son initiative soit visible.

L'ordre d'initiative est déterminé en comparant les initiatives sur les cartes de capacités de monstres qui ont été piochées et les cartes principales des joueurs. Celui disposant de l'initiative la plus faible est le premier à jouer, puis on poursuit dans l'ordre croissant jusqu'à ce que toutes les figurines aient agi. Quand un type de monstre réalise une action, chaque monstre de ce type réalisera l'ensemble des actions listées sur la carte de capacité, en commençant par les élites puis les monstres normaux dans l'ordre croissant des numéros indiqués sur leur silhouette.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, consultez l'initiative de la carte secondaire de chaque joueur. Si l'égalité subsiste après la carte secondaire, les joueurs choisissent entre eux qui agit le premier. Si un joueur et un type de monstre sont à égalité, le joueur agit en premier. S'il y a une égalité entre deux types de monstre, les joueurs décident quel monstre agit en premier.

Exemple : *Au début de la manche, la Brute décide qu'elle souhaite jouer les deux cartes représentées. Il décide également qu'il veut agir tard dans la manche, il choisit donc la "61" comme carte principale. S'il souhaitait agir plus tôt, il aurait pu choisir la carte "15" en tant que carte principale. Le Bretteur [Scoundrel] révèle une carte principale avec une initiative de "86" et les cartes de capacité pour les Ossements Animés [Living Bones] et Archers Bandits [Bandit Archer] indiquent respectivement "45" et "32". Les Archers Bandits sont activés les premiers, puis tous les Ossements Animés, puis la Brute, puis le Bretteur.*

Tour d'un Personnage

Durant le tour d'un personnage, celui-ci réalisera l'action **supérieure** d'une de ses deux cartes jouées et l'action **inférieure** de l'autre. La carte principale utilisée pour déterminer l'initiative **n'a plus d'importance** ici. Chaque carte peut être jouée en premier pour son action supérieure ou inférieure. Lorsque l'action d'une carte est jouée, l'ensemble des capacités de l'action doivent être réalisées dans l'ordre indiqué et ne peuvent être interrompues par l'action de la seconde carte. Dès que l'action d'une carte est réalisée, elle est immédiatement placée dans l'aire de jeu appropriée (pile de défausse, pile de perte ou zone active) avant que quoi que ce soit d'autre ne se produise. Les joueurs sont libres de choisir de ne pas réaliser une partie de l'action de leur carte. Cependant, ils sont dans **l'obligation** de réaliser toute partie qui provoquerait un effet négatif (par exemple, la perte de points de vie, de cartes, ou l'obtention d'un statut négatif) sur eux-mêmes ou leurs alliés.

Un **allié** correspond à n'importe quelle figurine qui combat avec le personnage. Ce terme inclut les invocations, mais ne concerne pas le personnage lui-même (un personnage n'est pas son propre allié). Les capacités ne peuvent pas affecter des alliés sauf si la carte ou les règles le spécifient directement.

Les joueurs peuvent également utiliser **toute carte jouée** comme une action supérieure **"Attaque 2" ["Attack 2"]** ou une **action inférieure "Déplacement 2" ["Move 2"]**. Si une carte est utilisée de cette façon, elle est toujours défaussée, peu importe ce qui est indiqué sur la carte. À leur tour, les joueurs peuvent utiliser autant d'objets équipés que souhaité en plus de leurs deux cartes de capacités.

DÉPLACEMENT [MOVE]

Une capacité **“Déplacement X” [“Move X”]** permet au personnage de se déplacer **jusqu’à** X hexagones sur le terrain. Les figurines (personnages et monstres) peuvent se déplacer à travers leurs alliés, mais ne peuvent pas traverser leurs ennemis ou des obstacles. Les pièges et les autres effets de terrain doivent être résolus quand une figurine entre sur ces hexagones lors d’un déplacement normal. Une figurine ne peut terminer son déplacement sur le même hexagone qu’une autre figurine. Les figurines ne peuvent **jamais** se déplacer à travers les murs.

Certaines capacités de déplacement sont classifiées en tant que **“Saut” [“Jump”]**. **Un déplacement X avec saut** permet au personnage d’ignorer toute figurine et effet de terrain durant son déplacement. Cependant, le dernier hexagone d’un saut est toujours considéré comme un déplacement normal et doit donc obéir aux règles de déplacement normal ci-dessus.

Certaines figurines peuvent également disposer du trait **“Vol” [“Flying”]**. Cela permet aux figurines concernées d’ignorer totalement toute figurine ou terrain durant leur déplacement, incluant le dernier hexagone, **mais il reste obligatoire** de terminer son déplacement sur un hexagone **non occupé** (sans figurine présente). Cela inclut les déplacements forcés comme POUSSER [PUSH] ou TIRER [PULL]. Si une figurine perd son trait Vol alors qu’elle occupe un obstacle, elle subit des dégâts comme si elle avait activé un piège et se déplace immédiatement vers l’hexagone **vide** le plus proche (sans personnage, jeton ou tuile décor d’aucun type excepté un couloir, une plaque de pression ou une porte ouverte).

RÉVÉLER UNE PIÈCE

À n’importe quel moment du déplacement du personnage, si celui-ci entre sur une tuile représentant une porte fermée, retournez la tuile porte sur son côté ouvert et révélez immédiatement la pièce adjacente de l’autre côté de la porte. Le livre de scénario indiquera alors quels monstres, jetons d'argent, et tuiles décor doivent être placés dans la pièce ainsi révélée, basé sur le nombre de personnages (personnages épuisés inclus). Notez que, tout comme pour la mise en place du scénario, les numéros de silhouettes de monstres doivent être placés aléatoirement. Il est possible de ne plus avoir de silhouette à disposition pour un type de monstre. Si cela se produit, placez seulement les silhouettes disponibles en commençant par les placer sur les hexagones les plus proches du personnage qui a révélé la pièce.

Une fois que tout est mis en place dans la nouvelle pièce, on piochera une carte pour tout type de monstre sans carte de capacité. Une fois que le tour du joueur qui a révélé la pièce se termine, la valeur d’initiative des monstres dans la nouvelle pièce est passée en revue. Tout type de monstre dont l’initiative est plus faible que le joueur qui a révélé la pièce est immédiatement activé (dans l’ordre de l’initiative si plusieurs types de monstre sont dans ce cas). Cela permet de s’assurer que tous les monstres révélés dans la nouvelle pièce agiront **toujours** durant la manche où ils ont été révélés.

ATTAQUE [ATTACK]

Une capacité **“Attaque X” [“Attack X”]** permet au personnage d’infliger X points de dégâts à un ennemi à portée. Les figurines ne peuvent pas attaquer leurs alliés. Il y a deux types d’attaque : **à distance** et **de mêlée**.

Les attaques à distance sont accompagnées par une valeur **“Portée Y” [“Range Y”]**, qui signifie que tout ennemi à une portée de Y hexagones peut être ciblé par l’attaque. N’importe quelle attaque à distance ciblant un ennemi adjacent subit un désavantage contre cette cible (voir Avantage et Désavantage p.20-21 pour les détails).

Les attaques de mêlée ne sont pas accompagnées de valeur de portée et sont considérées comme ayant une portée par défaut de 1 hexagone, ce qui signifie qu’elles ciblent les ennemis adjacents.

Lignes de vue : Toutes les attaques à distance et de mêlée ne peuvent être réalisées que contre des ennemis dans la ligne de vue, ce qui signifie qu’une ligne droite peut être tracée entre n’importe quel coin de l’hexagone de l’attaquant et n’importe quel coin de l’hexagone du défenseur sans toucher aucune partie de mur (les lignes de bord d’une tuile terrain ou tout hexagone partiel le long d’un mur d’une tuile terrain, sauf si celui-ci est recouvert par une tuile décor). Seuls les murs bloquent les lignes de vue. De plus, **toute capacité** indiquant une portée ne peut être réalisée que sur une cible dans la ligne de vue. Si une capacité (non attaque) ne précise pas de portée, alors une ligne de vue n’est pas nécessaire. De plus, notez que deux hexagones séparés par un mur ne sont pas considérés comme adjacents, et que la portée ne peut être mesurée à travers les murs.

Lors d'une attaque, la valeur de base de l'attaque indiquée sur la carte peut être modifiée par trois types de facteurs dans l'ordre suivant. Répétez ces étapes pour chaque monstre ciblé par l'attaque :

- **Les modificateurs d'attaque de l'attaquant** sont appliqués les premiers. Ces modificateurs incluent les bonus et les pénalités des cartes de capacités actives, des objets et des autres sources (ex : +1 Attaque de POISON).
- Ensuite, une **carte modificateur d'attaque** est piochée depuis le paquet de l'attaquant et appliquée. Répétez cette étape pour chaque ennemi unique ciblé par l'attaque.
- Enfin, les **bonus défensifs du défenseur** sont appliqués. Cela réduit la valeur de l'attaque pour chaque ennemi ciblé basé sur le modificateur de bouclier de chaque défenseur ou d'autres bonus défensifs.
- Si plusieurs modificateurs sont applicables à n'importe quelle étape de ce processus, le joueur choisit l'ordre dans lequel ils s'appliquent. Notez également que parce que les bonus s'appliquent **par cible**, il est possible pour la même attaque d'infliger des dégâts différents à chaque ennemi qu'elle cible.

Exemple : *Le Bretteur [Scoundrel] réalise une capacité "Attaque 3" sur un Garde Bandit élite [Bandit Guard] adjacent. Le Bretteur ajoute un modificateur d'attaque de +2 grâce à un état spécifique indiqué par la carte de capacité et est également autorisé à doubler l'attaque grâce à une carte active devant lui. Il choisit d'ajouter +2 puis de doubler le résultat, donnant une "Attaque 10". Il pioche ensuite une carte modificateur d'attaque "-1", l'attaque est donc réduite à 9. Enfin, le Garde Bandit a un bouclier d'une valeur de 1, donc l'attaque est réduite à une valeur de 8 et le bandit se voit infliger 8 dégâts.*

Tout dégât subi par un monstre doit être indiqué sur la pochette de carte statistiques de monstre dans la section correspondant au numéro porté par la silhouette du monstre. Quand les points de vie d'un monstre atteignent ou descendent sous zéro suite à une attaque ou n'importe quelle source de dégâts, le monstre est éliminé et est immédiatement retiré du plateau. Tout effet supplémentaire de l'attaque n'est pas appliqué une fois l'ennemi éliminé.

Quand un monstre est éliminé, un jeton d'argent est placé sur l'hexagone où il est éliminé si le monstre n'a pas été invoqué [summoned] ou n'est pas apparu [spawned].

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Certaines attaques peuvent être soumises à un **Avantage** ou un **Désavantage**.

- Un attaquant avec un **Avantage** piochera deux cartes modificateurs d'attaque de son paquet et utilisera **la meilleure** (a). Si un modificateur combo a été pioché, son effet est ajouté aux autres cartes piochées (b). Si deux modificateurs combo ont été piochés, continuez de piocher jusqu'à ce qu'une icône combo n'apparaisse pas et ajoutez ensuite tous les effets piochés (c).

- Un attaquant avec un **Désavantage** piochera deux cartes modificateurs d'attaque depuis son paquet et utilisera **la moins bonne** (d). Les modificateurs combo ne sont pas appliqués dans le cas d'un Désavantage (e). Si deux modificateurs combo sont piochés, continuez à piocher jusqu'à ce qu'une icône combo n'apparaisse pas puis appliquez seulement l'effet de la dernière carte piochée (f).

Exemple d'une capacité donnant l'Avantage

S'il subsiste une ambiguïté sur la meilleure ou la moins bonne des cartes, utilisez la première carte piochée. Les ambiguïtés peuvent apparaître en comparant un ou plusieurs effets supplémentaires ajoutés via les cartes modificateurs d'attaque (par exemple, les infusions élémentaires, les statuts négatifs, etc.). Tout effet ajouté doit être considéré comme ayant une valeur positive mais non valorisée.

Les cas d'Avantage ou de Désavantage sont principalement obtenus via des capacités de personnages ou de monstres. Cependant, toute attaque à distance ciblant un ennemi adjacent obtient immédiatement un désavantage pour cette cible. Les Avantages et Désavantages ne s'additionnent pas, ils s'annulent et l'attaque est réalisée normalement.

EFFETS DE ZONE

Certaines attaques et autres capacités autorisent les figurines à cibler plusieurs hexagones ou cibles en même temps. Dans ces cas, la zone de l'effet est indiquée sur la carte de capacité. Notez que chaque rotation du diagramme représenté sur la carte est valide. **Notez également que chaque cible constitue une *attaque* séparée (le joueur piochera une carte modificateur d'attaque pour chacune d'elles), mais toutes les attaques ensemble forment une unique *action d'attaque*.**

a. Le gris indique l'hexagone sur lequel se trouve actuellement la figurine. Une attaque de zone incluant un hexagone grisé est toujours considérée comme une attaque de mêlée.

b. Le rouge indique les hexagones contenant des ennemis qui seront affectés par la capacité.

Pour une attaque de zone à distance, seul un hexagone rouge doit être à portée de l'attaque, et il ne doit pas nécessairement contenir un ennemi. Cependant, aussi bien pour une attaque de zone de mêlée que pour une attaque de zone à distance, **vous ne pouvez cibler que des figurines dans votre ligne de vue.**

Exemple : *Cette attaque indique que la figurine peut réaliser une "Attaque 4" à distance sur une zone de trois hexagones* ***aussi longtemps qu'un de ces trois hexagones est à une portée de 3****.*

Exemple : *Cette attaque indique que la figurine peut réaliser une "Attaque 3" de mêlée sur une zone adjacente de 3 hexagones*

Certaines attaques sont accompagnées par un "Cible X" ["Target X"], qui signifie que le personnage peut cibler X ennemis **différents** à portée avec l'attaque.

Pour chaque attaque qui cible plusieurs ennemis, une carte modificateur d'attaque est piochée pour **chaque cible.** Il n'est pas possible de cibler le même ennemi avec plusieurs attaques de la même capacité. **Note :** Les capacités ne peuvent **jamais** cibler des alliés (les capacités positives destinées aux alliés utiliseront le terme "affecter" ["affect"] au lieu de "cibler" ["target"]). Un allié peut être à l'intérieur de la zone affectée par une attaque, mais **il ne sera pas ciblé par elle**.

Notez également que du moment qu'une attaque n'indique pas de portée, elle est considérée comme étant de mêlée, de sorte qu'il est possible d'attaquer une cible non adjacente avec une attaque de mêlée si la configuration des hexagones l'autorise.

EFFETS D'ATTAQUE

Les capacités d'attaque auront souvent des effets qui amélioreront leur puissance. Si un effet d'attaque est listé sur une carte de capacité après une attaque, la ou les cibles de l'attaque sont également sujettes à l'effet additionnel, après que les dégâts de l'attaque auront été résolus. **Les effets d'attaque sont appliqués que l'attaque ait infligé des dégâts ou non**. Ces effets (sauf les gains d'expérience) sont optionnels et peuvent être ignorés. Certaines actions peuvent également appliquer ces effets sans attaque, et dans ce cas la cible de l'effet est écrite sur la carte de capacité.

POUSSER X [PUSH X] – La cible est forcée de se déplacer de X hexagones dans la direction spécifiée par l'attaquant, mais chaque hexagone choisi pour le déplacement doit **éloigner** la cible de l'attaquant. S'il n'y a pas d'hexagone valable dans lequel pousser la cible, l'effet Pousser prend fin. La cible peut être poussée à travers ses alliés mais pas ses ennemis.

TIRER X [PULL X] – La cible est forcée de se déplacer de X hexagones dans la direction spécifiée par l'attaquant, mais chaque hexagone choisi pour le déplacement doit **rapprocher** la cible de l'attaquant. S'il n'y a pas d'hexagone valable dans lequel tirer la cible, l'effet Tirer prend fin. La cible peut être tirée à travers ses alliés mais pas à travers ses ennemis. Aussi bien l'effet Pousser que l'effet Tirer sont considérés comme des déplacements, toutefois, ils ne sont pas affectés par les terrains difficiles.

PERCÉE X [PIERCE X] – Jusqu'à X point de bouclier de la cible sont ignorés par l'attaque. Contrairement à d'autres effets, PERCÉE est appliquée pendant le calcul des dégâts de l'attaque plutôt qu'après.

Exemple : *une capacité Attaque 3 PERCÉE 2 utilisée sur un monstre avec Bouclier 3 [Shield 3] ignorera deux des points de bouclier du monstre et infligera donc 2 dégâts (modifié par la carte modificateur d'attaque).*

AJOUTER UNE CIBLE – Si une figurine déclenche cet effet avec une action d'attaque, la figurine peut ajouter une cible additionnelle à portée à son attaque. La nouvelle cible subit tous les effets de l'attaque initiale excepté l'effet "Ajouter une cible" (qui ne s'applique qu'à la première cible de l'attaque).

STATUTS

Certaines capacités peuvent appliquer des statuts à leurs cibles. Quand un statut est appliqué à une figurine (à l'exception de Bénédiction [Bless] et Malédiction [Curse]), les jetons respectifs sont placés sur la pochette de carte statistiques pour le numéro de la silhouette de monstre concernée. Le statut reste sur la figurine jusqu'à ce que les conditions pour le retirer soient remplies. Un seul statut de chaque type peut être présent sur un personnage en même temps, cependant les statuts peuvent être réappliqués pour rafraîchir leur durée.

Les éléments suivants sont des **statuts négatifs**. Si une capacité liste le nom d'un de ces statuts, alors il est appliqué à toutes les cibles de la capacité, après que les effets principaux de la capacité ont été appliqués. Les statuts sont appliqués peu importe si l'attaque a infligé ou non des dégâts.

POISON – Si une figurine est empoisonnée, tous les ennemis ajouteront +1 Attaque à toutes leurs attaques contre cette figurine. Si un soin est utilisé sur une figurine empoisonnée, le jeton POISON est retiré et le soin n'a pas d'autre effet.

BLESSURE [WOUND] – Si une figurine est blessée, elle subit un point de dégât au début de chacun de ses tours. Si un soin est utilisé sur une figurine blessée, le jeton BLESSURE est retiré et le soin se poursuit normalement. Si une figurine est à la fois empoisonnée et blessée, un soin retirera les deux statuts mais n'aura aucun autre effet.

IMMOBILISATION [IMMOBILIZE] – Si une figurine est immobilisée, elle ne peut se **déplacer** durant son tour. À la fin de son prochain tour, le jeton IMMOBILISATION est retiré.

DÉSARMEMENT [DISARM] – Si une figurine est désarmée, elle ne peut réaliser de capacité d'attaque à son tour. À la fin de son prochain tour, le jeton DÉSARMEMENT est retiré.

ÉTOURDISSEMENT [STUN] – Si une figurine est étourdie, elle ne peut réaliser **aucune** capacité ni utiliser **aucun** objet à son tour sauf **réaliser un repos long** (dans le cas de personnages). À la fin de son prochain tour, le jeton ÉTOURDISSEMENT est retiré. Les joueurs doivent tout de même jouer deux cartes ou réaliser un repos long durant leur tour. Si un joueur joue deux cartes pendant qu'il est étourdi, les actions jouées ne sont pas utilisées, les cartes sont simplement défaussées.

CONFUSION [MUDDLE] – Si une figurine est confuse, elle obtient un Désavantage sur toutes ses attaques. À la fin de son prochain tour, le jeton CONFUSION est retiré du jeu.

MALÉDICTION [CURSE] – Si une figurine est maudite, elle doit mélanger une carte MALÉDICTION [CURSE] dans sa pioche de cartes modificateurs d'attaque. Quand cette carte est révélée au moment de l'attaque de la figurine, elle est retirée du paquet au lieu d'être placée dans la défausse des cartes modificateurs d'attaque.

Les éléments suivants sont des **statuts positifs**. Les figurines peuvent appliquer des statuts à eux-mêmes ou à leurs alliés au travers d'actions spécifiques. Les statuts positifs ne peuvent être retirés prématurément.

INVISIBLE – Si une figurine est invisible, elle ne peut pas être ciblée par un ennemi. L'invisibilité n'affecte pas les interactions de la figurine avec ses alliés. À la fin du prochain tour, le jeton INVISIBLE est retiré. Les monstres traitent les personnages invisibles exactement comme s'ils étaient des obstacles.

RENFORCEMENT [STRENGTHEN] – Si une figurine est renforcée, elle obtient un Avantage sur toutes ses attaques. À la fin de son prochain tour, le jeton RENFORCEMENT est retiré.

BÉNÉDICTION [BLESS] – Si une figurine est bénie, elle doit mélanger une carte BÉNÉDICTION dans sa pioche de cartes modificateurs d'attaque. Quand cette carte est révélée au moment de l'attaque de la figurine, elle est retirée du paquet au lieu d'être placée dans la défausse des cartes modificateurs d'attaque.

INFUSIONS ÉLÉMENTAIRES

Certaines capacités disposent d'une affinité élémentaire (que ce soit le **Feu**, la **Glace**, l'**Air**, la **Terre**, la **Lumière**, ou l'**Obscurité**). Si un de ces symboles est visible sur la description d'une action (a), cela signifie qu'en réalisant n'importe quelle partie de l'action, la figurine doit infuser le champ de bataille avec cet élément. Ceci est représenté en déplaçant le jeton de l'élément correspondant dans la colonne "Fort" ["Strong"] du tableau d'infusion élémentaire **à la fin du tour** durant lequel la capacité a été utilisée.

Cependant, à la fin de chaque manche, toutes les infusions élémentaires vont faiblir, en reculant d'un cran vers la gauche, de "Fort" [Strong] à "Faible" [Waning] **ou** de "Faible" à "Inerte" ["Inert"].

Les infusions élémentaires peuvent être utilisées pour améliorer les effets de certaines capacités. Cette amélioration est représentée par un symbole élémentaire couvert par un rouge suivi par l'indication de comment la capacité est améliorée si l'élément est consommé. Si une capacité consommant un élément est utilisée et que cet élément est dans la colonne Forte [Strong] ou Faible [Waning], il peut être consommé pour améliorer la capacité en déplaçant le jeton correspondant dans la colonne Inerte [Inert]. Une icône ne peut être utilisée pour consommer plus d'une infusion et il n'est pas possible de créer un élément et de le consommer dans le même tour, mais il peut être consommé plus tard dans la manche par un autre personnage en fonction de l'ordre d'initiative.

Si une capacité contient plusieurs améliorations séparées, le joueur peut choisir quelles améliorations utiliser dans n'importe quel ordre. Si une amélioration nécessite l'utilisation de plusieurs éléments, tous les éléments doivent être utilisés pour activer l'amélioration.

Tout comme les personnages, les monstres ont également la capacité de créer et consommer des éléments. Les monstres consomment toujours les éléments s'ils le peuvent, et chaque monstre activé de ce type obtiendra le bénéfice de l'élément consommé, et non simplement le premier monstre qui le consomme.

Ce cercle multicolore représente **n'importe lequel** des six éléments. Si ce symbole est présent sur une carte de capacité d'un monstre, les joueurs choisissent l'élément qui est créé ou consommé.

Feu *Glace* *Air*

Terre *Lumière* *Obscurité*

Tableau d'Infusion Élémentaire

BONUS ACTIFS

Certaines capacités peuvent donner à un personnage ou ses alliés des bonus sur d'autres capacités, soit de manière **permanente**, soit jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies **ou** pour le reste de la **manche**. Ces capacités sont indiquées par des symboles et les cartes avec ces effets sont jouées dans la **zone active** devant le joueur pour garder trace de ces bonus.

Les bonus persistants peuvent être identifiés par le symbole présent sur la carte. Les effets de cette capacité seront actifs à partir du moment où la carte est jouée jusqu'à ce que les conditions indiquées sur la carte soient remplies. Ces conditions indiquent d'ordinaire le nombre de fois qu'un évènement particulier du jeu s'est produit, comme réaliser ou se défendre contre une attaque. Placez un jeton sur le premier emplacement de la carte action et avancez-le d'un espace à chaque fois que l'effet est déclenché, de gauche à droite et de haut en bas. Quand la capacité a été utilisée pour chaque emplacement sur la carte action, retirez la carte du jeu en la plaçant dans la pile des cartes perdues. Les joueurs **doivent** utiliser les bénéfices d'une carte bonus persistant quand cela est possible, même si aucun bénéfice n'est gagné. S'il n'y a pas de conditions indiquées ou d'emplacement inscrit sur la carte, la carte peut rester dans la zone active du joueur pour le reste du scénario et peut être retirée du jeu à n'importe quel moment en la plaçant dans la pile des cartes perdues.

Exemple : *La Tisse-Sort [Spellweaver] joue sa capacité Frost Armor, qui annule les deux prochaines sources de dégâts contre elle. Elle place un jeton personnage sur le premier cercle de la carte a. Puis chaque fois qu'elle devrait subir un point de dégât ou plus, le bonus est appliqué, le dégât est annulé et le jeton est avancé d'un espace. Quand le jeton a avancé deux fois, la carte est déplacée dans la pile de cartes perdues du joueur et le bonus n'est plus actif.*

Exemples de Jetons Personnage

Les bonus de manche auront ce symbole sur la carte. L'effet de la capacité sera actif à partir du moment où la carte est jouée jusqu'à la fin de la manche, moment où la carte sera placée dans la pile de défausse ou de cartes perdues du joueur (si l'action contient également un symbole).

Même si une carte bonus est placée dans la zone active, elle est considérée comme **défaussée** ou **perdue** (si l'action présente un symbole). À tout moment, ces cartes peuvent être déplacées vers la pile appropriée, cependant cela supprimera immédiatement les bonus qui ont été attribués par la carte.

BOUCLIER [SHIELD]

Une capacité bonus "Bouclier X" ["Shield X"] donne au bénéficiaire un bonus de défense qui réduit toute attaque contre lui de X. Plusieurs bonus de bouclier peuvent s'additionner et peuvent être appliqués dans n'importe quel ordre. **Un bonus bouclier est uniquement appliqué aux dégâts causés par une attaque.**

RIPOSTE [RETALIATE]

Une capacité bonus "Riposte X" [Retaliate X] permet au bénéficiaire d'infliger X points de dégâts à une figurine l'ayant attaqué depuis un hexagone adjacent, et ce pour chaque attaque. Un bonus de riposte peut également être accompagné d'une valeur "Portée Y" [Range Y], ce qui signifie que les dégâts de la riposte sont appliqués à l'attaquant à une portée de Y hexagones. Une riposte prend effet après l'attaque qui l'a déclenchée. Si la figurine qui riposte est tuée ou épuisée par l'attaque, la riposte ne s'applique pas. Plusieurs bonus de riposte peuvent s'additionner et une riposte n'est ni une attaque ni un effet ciblé.

SOIN [HEAL]

Une capacité "Soin X" [Heal X] permet à une figurine de se rendre ou de rendre à un allié à portée de la capacité X points de vie. Les soins sont toujours accompagnés d'une des deux mentions suivantes :

- **"Portée Y" [Range Y]** signifie que n'importe quel allié à Y hexagones, ou la figurine réalisant le soin, peut être ciblé par le soin. La cible doit être en ligne de vue.

- **"Soi-même" [Self]** signifie que la figurine peut seulement se cibler elle-même avec le soin.

INVOCATION [SUMMON]

Certaines capacités invoquent d'autres figurines alliées sur le terrain. Les figurines invoquées (invocations) sont placées dans un hexagone vide adjacent à la figurine réalisant l'invocation. S'il n'y a pas d'hexagone libre, la capacité d'invocation ne peut être utilisée. Les invocations sont représentées par un jeton invocation coloré. Il y a huit couleurs différentes de jetons d'invocation afin que plusieurs invocations puissent être suivies en même temps, les joueurs pouvant assigner les couleurs qu'ils souhaitent à leurs invocations, en plaçant leurs jetons de suivi d'invocation sur leurs cartes d'invocation pour s'en souvenir plus facilement.

Les invocations ont des statistiques de base pour les valeurs de points de vie, d'attaque, de déplacement et de portée ainsi que des traits spéciaux notés sur la carte de capacité. Une invocation est considérée comme un bonus persistant (la carte est placée dans la zone active) jusqu'à ce que l'invocation perde tous ses points de vie, ou que sa carte de capacité soit retirée de la zone active ou que l'invocateur soit épuisé, à la suite de quoi, le jeton invocation est retiré du terrain.

Le tour de l'invocation est toujours **directement avant le tour du joueur qui l'a invoqué** et est séparé du tour de ce personnage. Les invocations ne sont pas contrôlées par l'invocateur mais suivent les règles de monstre en suivant de façon permanente une carte **"Déplacement +0, Attaque +0" [Move+0, Attack+0]** (voir tour des monstres p.29-32 pour les détails) et utilisent les cartes modificateurs d'attaque de l'invocateur pour réaliser leurs attaques.

Jetons Invocations

Un joueur peut avoir plusieurs capacités différentes d'invocation en jeu en même temps, auquel cas les invocations agissent dans l'ordre où elles ont été invoquées. Les figurines invoquées n'agissent **jamais** dans la manche où elles ont été invoquées. Les victimes des invocations sont portées au crédit de l'invocateur.

Jeton de suivi d'invocation

RÉCUPÉRATION ET RAFRAÎCHISSEMENT [RECOVER AND REFRESH]

Certaines capacités permettent à un joueur de **récupérer** des cartes de **capacités** défaussées ou perdues. Cela signifie que le joueur peut regarder dans sa défausse ou sa pile de cartes perdues (ou les cartes défaussées ou perdues dans sa zone active), sélectionner le nombre de cartes spécifié par la capacité et les récupérer immédiatement dans sa main. Certaines cartes cependant, **ne peuvent pas être récupérées une fois perdues**. Cela est indiqué par le symbole , qui s'applique à la carte peu importe de quelle manière elle a été perdue.

Les capacités de **Rafraîchissement [Refresh]** permettent au joueur de regagner l'usage d'**objets** épuisés ou consommés.

Dans le cas d'une récupération et d'un rafraîchissement, le type de carte gagné (défaussé ou perdu pour les cartes de capacités, épuisé ou consommé pour les objets) est indiqué sur la capacité.

Récupérer une Carte de Capacité

Rafraîchir un Objet

Une fois perdue, ne peut être récupérée

FOUILLE [LOOT]

Une capacité "Fouille X" [Loot X] permet à un personnage de récupérer tous les jetons d'argent et les tuiles trésor à une portée de X. Cette action n'est pas affectée par la position des monstres ou des obstacles, mais le personnage doit avoir une ligne de vue sur chaque hexagone fouillé. Les jetons d'argent sont gardés dans la réserve personnelle du joueur et ne sont pas partagés avec les autres joueurs. Si une tuile trésor est fouillée, référez-vous immédiatement au numéro du trésor dans le livre de scénario pour découvrir ce qui a été trouvé. Si un personnage trouve un objet dont il possède déjà une copie, l'objet est immédiatement vendu aux réserves de la ville (voir Acheter et vendre des objets p.43 pour les détails).

FOUILLE DE FIN DE TOUR

En plus des capacités de fouille spécifiques, **un personnage doit également récupérer tout argent ou trésor présent sur l'hexagone qu'il occupe à la fin de son tour**. Les invocations n'effectuent pas de fouille de fin de tour.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Certaines actions ont également une valeur d'expérience qui leur est attachée, indiqué par . Quand cette action est réalisée, le personnage gagne l'expérience indiquée. Une carte de capacité ne peut pas être jouée uniquement pour l'expérience - un personnage doit utiliser une ou plusieurs des capacités de la carte pour gagner l'expérience. De plus, une action spécifie parfois que l'expérience est gagnée sous certaines conditions, par ex. en consommant un élément ou si la cible attaquée est adjacente à un allié (a). Quelques bonus persistants donnent également de l'expérience, indiqué par , quand cette charge du bonus est obtenue (b) (i.e., quand le jeton personnage est retiré de cet espace). **Les personnages ne gagnent pas automatiquement de l'expérience en tuant des monstres. Seule l'utilisation de certaines actions donne de l'expérience**.

L'expérience est suivie sur le côté droit du compteur de PV/XP du joueur en tournant la roue sur le nombre approprié (c).

DÉGÂTS DU PERSONNAGE

Quand des **dégâts** sont infligés à un personnage, le joueur a deux possibilités :

- **Encaisser les dégâts et diminuer ses points de vie sur son cadran**, ou...
- **Choisir de perdre une carte** depuis sa **main** ou de **perdre deux cartes** depuis sa **défausse** pour annuler les dégâts (tous les effets additionnels de l'attaque sont toujours appliqués). **Notez** qu'avant qu'un personnage agisse dans une manche, les deux cartes qu'il a choisies au début de son tour ne sont ni dans sa main, ni défaussées, ni perdues, et ne peuvent donc pas être utilisées pour annuler des dégâts.

Dès qu'un personnage est soigné, remontez ses points de vie sur son **compteur de PV** (d). La roue de suivi ne peut pas dépasser la valeur maximale de points de vie du personnage indiquée sur le plateau de personnage (e).

ÉPUISEMENT

Un personnage peut devenir **épuisé** de deux manières différentes :

- Si les points de vie du personnage descendent en-dessous d'un point de vie sur son cadran, ou...
- Si, au début d'une manche, un joueur ne peut pas jouer deux cartes de sa main (car il n'en a plus qu'une seule dans sa main ou plus du tout) et ne peut pas se reposer (car il n'a plus qu'une seule carte dans sa pile de défausse ou plus du tout).

Dans un cas comme dans l'autre, toutes les cartes de capacités sont placées dans la pile de cartes perdues du joueur, la figurine du personnage est retirée du terrain et le personnage ne peut plus participer au scénario d'aucune façon. **Il est impossible de revenir après avoir été épuisé pendant un scénario**, cela doit donc être évité à tout prix. Si **tous** les personnages deviennent épuisés pendant un scénario, celui-ci est perdu.

OBJETS

Les personnages peuvent utiliser des objets à tout moment, dans les limites de ce qui est indiqué sur la carte d'objet, y compris au milieu de la résolution d'une carte de capacité. Cependant, si un objet affecte une attaque (par exemple ajoute un bonus, un effet, un avantage ou un désavantage), il doit être utilisé avant de piocher une carte modificateur d'attaque. Si un effet est ajouté à une attaque, il fonctionne exactement comme s'il avait été écrit sur la carte de capacité déclenchant l'attaque. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets utilisables par un personnage durant son tour ou durant une capacité spéciale. Chaque instance d'application des effets d'une carte objet à une situation est considérée comme une utilisation. Tout comme les capacités permanentes, un objet avec des emplacements d'utilisation **doit** être utilisé si la situation l'impose.

Tour des Monstres

Les décisions des monstres sont contrôlées par un système de cartes action qui **automatise** ce que feront les monstres à leur tour dans l'ordre d'initiative. Ils **ne sont pas** contrôlés par un joueur. Tous les monstres réaliseront ce qui est indiqué sur la carte d'action pour cette manche dans l'ordre indiqué. **Ils ne se déplaceront ou n'attaqueront que si ces actions sont listées sur la carte**.

Notez que chaque type de monstre peut être présent sous deux formes : **normale** ou **élite**. Les monstres normaux sont désignés par un socle blanc et les monstres élites par un socle doré. Quand un monstre élite agit, utilisez les statistiques de la section "Élite" de la carte de statistiques du monstre.

ORDRE D'ACTION

Chacun des monstres d'un même type réalise son tour avec la même valeur d'initiative, celle-ci étant indiquée sur leur carte de capacité de monstre. **Tous les monstres élites d'un type agissent en premier puis les monstres normaux de ce type sont activés**. Si plus d'une version élite ou normale d'un monstre d'un type donné est présente sur le terrain, alors les monstres agissent dans l'ordre croissant des numéros indiqués sur leur silhouette (a) .

Exemple : *En fonction de la mise en place à gauche, le monstre élite à droite (2) agira le premier, puis le second élite (3). Ensuite, le monstre normal au-dessus agit (1), puis le monstre en bas (4). Même si (1) a un numéro de silhouette plus faible que (2) et (3), (2) et (3) sont élites, ils agissent donc en premier.*

En plus de déterminer l'ordre d'action, le numéro indiqué sur la silhouette du monstre (a) correspond à une section de la pochette de statistiques de monstre (b) qui peut être utilisée pour suivre les dégâts et les jetons de statuts.

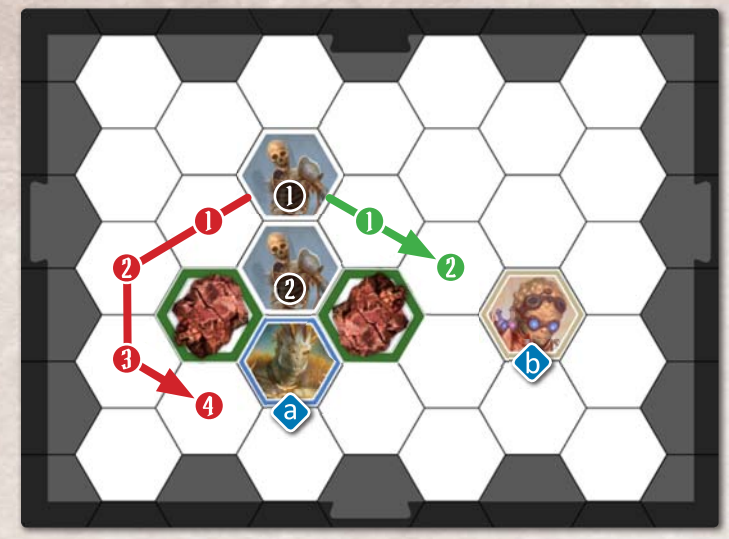
CIBLE DES MONSTRES [FOCUS]

Avant de réaliser n'importe quelle action sur sa carte de capacité, chaque monstre ciblera un ennemi spécifique : soit un personnage, soit une invocation.

- Un monstre ciblera une figurine ennemie contre laquelle il pourra réaliser son attaque en utilisant le moins de points de déplacement possible. Il s'agit essentiellement de trouver le chemin le plus court possible pour se mettre à portée et en ligne de vue pour réaliser son attaque, la figurine pouvant être attaquée à la fin de ce chemin étant la cible. Cette figurine ennemie est considérée comme "la plus proche". Cela n'a pas d'importance si le monstre ne peut pas se mettre à portée avec son déplacement actuel. Du moment qu'il y a un chemin pour éventuellement arriver à portée, il considérera le chemin le plus court comme étant le chemin optimal. Si un monstre n'a pas d'attaque listée sur sa carte de capacité pour la manche, il trouve une cible comme s'il devait porter une attaque au corps à corps. Dans le cas où le monstre peut se déplacer d'un nombre d'hexagones identique pour se mettre à portée (et en ligne de vue) de plusieurs ennemis (par ex : car il commence son tour à portée de plusieurs ennemis), la proximité de la position actuelle du monstre est utilisée pour briser les égalités dans la détermination de la cible "la plus proche".

- Si plusieurs ennemis sont à égalité pour être “le plus proche”, la deuxième priorité du monstre est de cibler celui qui **agit le premier dans l’ordre d’initiative** (les invocations sont ciblées avant les personnages qui les ont invoquées, même lors de la manche où elles ont été invoquées, et les personnages réalisant un repos long seront ciblés les derniers).

Exemple: *Bien que la Brute (a) soit physiquement plus proche du monstre (1), le monstre réalise une attaque au corps à corps et peut arriver à portée du Bricoleur [Tinkerer] en moins de déplacements (2 au lieu de 4), le monstre va donc cibler le Bricoleur (b)*



Dans le cas où il n’y a pas de cible valide à cibler, car il n’y a pas d’hexagone valide à partir duquel le monstre peut attaquer, peu importe le nombre d’hexagones dont il peut se déplacer, le monstre n’attaquera pas et ne se déplacera pas, mais il effectuera les autres actions de la carte qu’il est en mesure de réaliser.

DÉPLACEMENT DES MONSTRES

Un monstre peut se déplacer pendant son tour si **“Déplacement±X” ["Move±X"]** apparaît sur sa carte de capacité. Il peut se déplacer d’un nombre d’hexagones égal à sa valeur de déplacement de base (inscrite sur la carte de statistiques de monstre) modifiée par X (positif ou négatif).
Si un monstre se déplace mais n’attaque pas ensuite, il utilisera son déplacement pour se rapprocher le plus possible de sa cible (déterminée comme s'il effectuait une attaque de mêlée), en se déplaçant suivant le chemin le plus court pour atteindre un hexagone adjacent à sa cible.

Si un monstre peut attaquer après son déplacement, il se déplacera du plus petit nombre possible d’hexagones afin de pouvoir attaquer son ennemi ciblé avec un **maximum d’effet**. S’il s’agit d’une attaque **monocible au corps à corps**, il se déplacera simplement vers l’hexagone le plus proche de sa cible pour attaquer. Si c’est une **attaque multicibles**, il se déplacera à l’endroit où son attaque touchera son ennemi et autant d’autres ennemis que possible.

Si le monstre réalise une attaque **à distance**, il se déplacera seulement pour être à portée pour sa meilleure attaque possible. Un monstre pourra également s’écarter de sa cible jusqu’à ce qu’il puisse réaliser son attaque sans désavantage. Quand il doit choisir, un monstre favorisera le fait de perdre un désavantage sur sa cible plutôt que de maximiser son attaque sur des cibles secondaires. Même si un monstre ne peut pas se déplacer à portée, il utilisera quand même ses déplacements pour se rapprocher le plus possible de sa cible.

Disposer de capacités autres que “Attaque” sur sa carte de capacité n’affecte le déplacement d’un monstre d’aucune façon. Il se déplacera simplement en accord avec les règles ci-dessus et utilisera les autres capacités du mieux qu’il peut.

Exemple : *Le monstre (1) peut réaliser une capacité "Déplacement 3". Il cible en premier lieu la Brute (d), puisqu’il est l’ennemi le plus proche. Si le monstre avait une attaque à distance, il resterait sur son hexagone actuel et attaquerait la Brute. S’il avait une attaque de mêlée monocible, il se déplacerait d’un hexagone (a) pour être adjacent à la Brute et l’attaquer. S’il pouvait attaquer deux cibles avec une attaque de mêlée, il se déplacerait de 2 hexagones (b) pour être adjacent à la Brute et au Bricoleur [Tinkerer]. S’il pouvait attaquer trois cibles ou plus, il se déplacerait de 3 hexagones (c) pour être adjacent à trois personnages.*

INTERACTION DES MONSTRES AVEC LES PIÈGES ET LES TERRAINS DANGEREUX

Les monstres sans le trait Vol considèrent les hexagones négatifs (pièges ou terrains dangereux) comme des obstacles lorsqu'il s'agit de déterminer leurs cibles et leurs déplacements **sauf** si le déplacement à travers un de ces hexagones est le **seul** moyen de cibler un ennemi. Dans ce cas, ils se déplaceront à travers le plus petit nombre possible d'hexagones négatifs pour trouver une cible et en subiront les conséquences.

Exemple : *Bien que le Bricoleur [Tinkerer] (e) soit le plus près, le monstre (1) ciblera la Brute (f) avec son attaque de mêlée car il considère les pièges comme étant des obstacles. Seulement si la Brute n'est pas là et que le seul ennemi que le monstre peut cibler est le Bricoleur alors le monstre franchira les pièges pour l'atteindre.*

Exemple : *L'archère (2) ciblera la Brute (g) puisqu'elle peut se mettre à portée pour l'attaque avec le plus petit nombre de déplacements. Si l'archère a une attaque de portée 3 et un déplacement 2, elle se déplacera sur l'hexagone (a) et attaquera sa cible. Si elle a seulement un Déplacement 1, elle restera où elle est et n'attaquera pas. Elle ne se déplacera pas dans le piège (b), même si cela la plaçait à portée pour attaquer la Brute, puisqu'il y a un autre chemin viable pour se mettre à portée de la Brute, même si elle ne peut l'utiliser ce tour. Elle ne se déplacera pas non plus vers l'hexagone (c), car cela ne la rapprocherait pas pour être à portée pour attaquer la Brute.*

ATTAQUES DES MONSTRES

Un monstre attaquera à son tour si **"Attaque±X"** fait partie de sa carte de capacité. Tout dommage infligé est calculé à partir de sa valeur de base d'attaque (indiquée sur sa carte de statistiques) modifiée par X (positif ou négatif). Les monstres attaqueront toujours leurs ennemis ciblés (voir Cible des monstres p.29 et 30 pour les détails) mais s'ils peuvent attaquer plusieurs cibles, ils attaqueront leur cible et autant d'ennemis que possible pour en **maximiser l'effet**. Si un monstre a plusieurs attaques, il choisira la cible de ses autres attaques en suivant les règles de ciblage normales, en excluant les figurines qu'il attaque déjà. Chaque attaque qui ne spécifie pas une portée sur la carte de capacité du monstre doit utiliser la portée de base indiquée sur la carte de statistiques du monstre.

Les attaques de monstre fonctionnent exactement comme les attaques de personnages, et sont modifiées par les bonus d'attaque, puis les cartes modificateurs d'attaque, puis les bonus de défense de la cible. Elles peuvent être réalisées avec un Avantage ou un Désavantage comme décrit p.20-21.

AUTRES CAPACITÉS DES MONSTRES

Soin : Le soin des monstres fonctionne exactement comme le soin des personnages comme décrit p.26. Avec une capacité "Soin X", le monstre se soignera lui-même ou un allié à la portée spécifiée, donnant priorité à celui qui a perdu le plus de points de vie.

Invocations : La capacité d'invocation des monstres place de nouveaux monstres sur le terrain qui agissent exactement comme des monstres classiques, et se comportent conformément à ce qui est indiqué sur les cartes de capacité de leur type. Les monstres invoqués sont placés dans un hexagone adjacent au monstre invocateur et aussi près que possible d'un ennemi. S'il n'y a pas d'hexagone adjacent ou qu'il n'y a pas de silhouette disponible du type de monstre invoqué, l'invocation échoue. Les monstres invoqués n'agissent pas lors du tour où ils ont été invoqués et ne laissent pas tomber de jeton d'argent lorsqu'ils sont éliminés.

Capacités bonus : Les bonus de cartes de capacités sont activés grâce à des actions seulement **quand le monstre est activé** et ne sont actifs que jusqu'à la fin du tour où la carte a été piochée.

Fouille : Les monstres ne font **pas** de fouille de fin de tour, mais certains monstres ont des actions de fouille. Dans ces cas, un monstre récupèrera tous les jetons d'argent à la portée spécifiée. Ces jetons d'argent sont perdus et ne seront pas lâchés par le monstre quand il sera éliminé. Les monstres ne peuvent fouiller des trésors.

AMBIGUÏTÉ

Si les règles rendent une action de monstre ambigüe car il y a plusieurs hexagones viables sur lesquels le monstre peut se déplacer, plusieurs cibles viables à soigner ou attaquer, ou plusieurs hexagones vers lesquels un monstre peut tirer ou pousser un personnage, les joueurs décident quelle option le monstre choisira.

BOSS

Les joueurs pourront occasionnellement rencontrer des boss pendant leurs aventures. Tous les boss ont leurs propres cartes de statistiques mais agissent grâce à un paquet de cartes de capacité de "Boss" universel (a). **Notez** que les boss ne sont pas considérés comme des monstres normaux ou élites. Les boss réalisent des actions spéciales à leur tour qui sont résumées sur leurs cartes de statistiques. Les explications pour les capacités plus complexes peuvent être trouvées dans le livre de scénarios. Les statistiques de boss sont souvent basées sur le nombre de personnages, qui est indiqué par la lettre "C" sur la carte de statistique du boss. Enfin, **les boss sont immunisés à certains statuts négatifs. Les statuts auxquels ils sont immunisés sont listés sur leur carte de statistiques** (b).

Fin de Manche

Une fois que toutes les figurines ont réalisé leur tour, la manche prend fin et quelques actions de nettoyage peuvent être nécessaires :

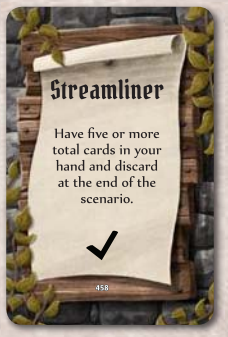
- Si une carte modificateur d'attaque **"2x"** ou **"Manqué" ["Null"]** a été piochée depuis un paquet modificateur spécifique pendant la manche, mélangez toutes les cartes défaussées de ce paquet pour reformer la pioche.
- Si une carte de capacité de monstre avec un symbole recyclage a été piochée cette manche, mélangez toutes les cartes de la défausse du type de monstre correspondant dans son paquet.
- Si des jetons d'éléments sont dans la colonne **Fort [Strong]**, déplacez les dans la colonne Faible [Waning]. Si des jetons éléments sont présents dans la colonne **Faible [Waning]** déplacez-les dans la colonne Inerte [Inert].
- Placez toutes les cartes de bonus de manche actives dans la défausse ou la pile de cartes perdues correspondante (si une action avec un symbole "carte perdue" a été utilisée)
- Les joueurs peuvent également réaliser un **repos court** (voir Repos p.17 pour les détails) s'ils le peuvent.

INDICATEUR DE MANCHE

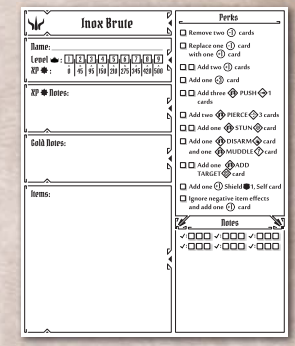
Certains scénarios peuvent nécessiter de garder trace de la manche en cours. Une piste de manches se trouve au-dessus de la table d'infusion élémentaire. À la fin de chaque manche, déplacez simplement le marqueur de suivi (a) d'un espace vers l'avant. **Notez** qu'il n'est pas nécessaire de suivre le nombre de manches pour la plupart des scénarios.

Finir un Scénario

Un scénario peut finir d'une des deux façons suivantes, succès ou échec. Une fois que la condition de succès ou d'échec a été déclenchée, **le reste de la manche est joué**, puis le scénario se termine.



Carte d'Objectif de Combat

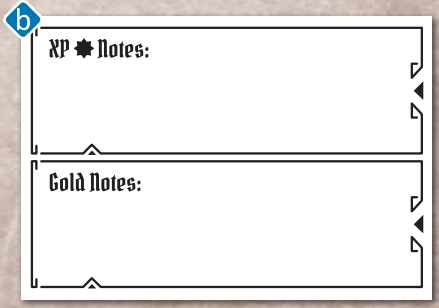


Fiche de Personnage

Succès ou échec, les joueurs récupèrent l'expérience et les jetons d'argent (convertis en or) que leurs personnages ont gagné pendant le scénario. Chaque jeton d'argent récupéré vaut un montant d'or basé sur le niveau du scénario et spécifié sur le tableau p.15. Tout ce qui n'a pas été fouillé pendant le scénario n'est **pas** collecté. Les joueurs récupèrent toutes leurs cartes capacités perdues et défaussées, rafraîchissent toutes les cartes d'objets épuisées et consommées, et réinitialisent leur cadran de points de vie à leur maximum de PV en prévision du prochain scénario. Les joueurs doivent également retirer de leur paquet de cartes modificateurs toutes les cartes BÉNÉDICTION [BLESS] et MALÉDICTION [CURSE], et toutes les autres cartes négatives ajoutées via le scénario et les divers objets. Cela doit également être fait pour le paquet de cartes modificateurs d'attaque des monstres. Tous les objectifs de combat sont remis et mélangés dans le paquet d'objectifs de combat, peu importe qu'ils aient été complétés ou non.

Si les joueurs terminent avec succès le scénario, ils reçoivent les coches pour leurs objectifs de combat complétés. Les coches sont consignées sur la fiche de personnage du joueur. Cocher trois cases donne immédiatement accès à un bénéfice [perk] supplémentaire (voir Bénéfices supplémentaires p.44 pour les détails). Même si un personnage est épuisé, du moment que le scénario a été terminé avec succès, ce personnage peut quand même remplir son objectif de combat, gagner les récompenses du scénario, et garder l'argent et l'expérience qu'il a collectés avant d'être épuisé. Il n'y a pas de pénalité lors d'un épuisement. Les joueurs reçoivent également de l'expérience bonus pour avoir réussi le scénario. Ce bonus est égal à quatre plus deux fois le niveau du scénario = 4+(2xL) (voir Niveau du scénario p.15 pour les détails).

Si les joueurs jouent une campagne, accomplir un scénario leur permettra également de lire le texte de conclusion du scénario et de gagner les récompenses listées à la fin (voir Accomplir un scénario p.49 pour les détails). Dans une campagne, l'argent et l'expérience collectés lors d'un scénario seront très importants pour améliorer les talents et capacités d'un personnage et doivent être indiqués sur les fiches de personnage des joueurs (b). Si le scénario ne faisait pas partie d'une campagne, l'argent et l'expérience peuvent être utilisés pour jauger la performance de chaque personnage.



Règles Spéciales de Scénario

Beaucoup de scénarios utiliseront des règles spéciales. Les points qui suivent sont des éclaircissements pour les règles spéciales les plus communes :

- **Apparition [Spawning] :** Quand un monstre apparaît, il est mis en place sur le terrain à l'endroit où il apparaît ou le plus près possible de cet endroit. Si un monstre apparaît à la fin d'une manche, il n'agira qu'à partir de la manche suivante. Si un monstre apparaît pendant une manche, il agit comme s'il venait d'être révélé (voir Révéler une pièce p.19 pour les détails).
- **Portes verrouillées :** Certaines portes sont classifiées comme "verrouillées", ce qui signifie qu'elles ne peuvent être ouvertes par un personnage se déplaçant dessus. À la place, elles agissent comme un mur jusqu'à ce que les conditions pour les ouvrir décrites dans le scénario soient remplies.
- **Plaques de pression :** Les plaques de pressions fonctionnent comme les couloirs, c'est à dire qu'elles n'ont pas d'effet sur le déplacement d'un personnage. Cependant, si une plaque de pression est occupée par une figurine à la fin du tour, elle peut déclencher un effet spécial décrit dans le livre de scénario, comme ouvrir une porte ou faire apparaître un monstre.
- **Détruire des obstacles :** Quand un obstacle est décrit comme ayant des points de vie dans le livre de scénarios, il peut être attaqué et sera détruit et retiré du plateau quand ses points de vie passeront à 0. Les obstacles avec des points de vie peuvent seulement être détruits via des dégâts et non via d'autres capacités de personnage. Ces obstacles sont considérés comme des ennemis pour l'ensemble des capacités et ont une initiative de 99 pour les cas de ciblage par des invocations. Ils sont immunisés contre les statuts négatifs.
- **Jetons d'objectif et de scénario numérotés :** Les jetons d'objectif numérotés (a) sont utilisés dans plusieurs scénarios pour représenter des figurines alliées ou des emplacements de fouille. Dans le cas de figurines alliées, les numéros de jetons doivent être tirés aléatoirement avant d'être placés, leur numéro déterminant l'ordre d'activation des figurines. Les jetons de scénario numérotés (b) peuvent être placés sur une tuile terrain pour agir comme un rappel pour des cas spéciaux, comme par exemple pour se rappeler où les ennemis apparaissent ou quand il faut lire des sections numérotées du livre de scénarios.

- **Monstres nommés :** Souvent, l'objectif d'un scénario sera de tuer un monstre particulier, soit un boss, soit une variante unique d'un monstre ordinaire, comme indiqué dans les règles du scénario. Ces monstres ne sont pas considérés comme normaux ou élites et ne sont donc pas affectés par les capacités de personnage ciblant uniquement les monstres normaux ou élites.
- **Équations :** Certaines propriétés de scénario comme les points de vie des obstacles ou des monstres nommés sont déterminés par des équations qui dépendent du niveau du scénario et du nombre de personnages. Dans ces cas, "L" est utilisé pour décrire le niveau du scénario et "C" pour le nombre de personnages.

Vue d'ensemble d'une Campagne

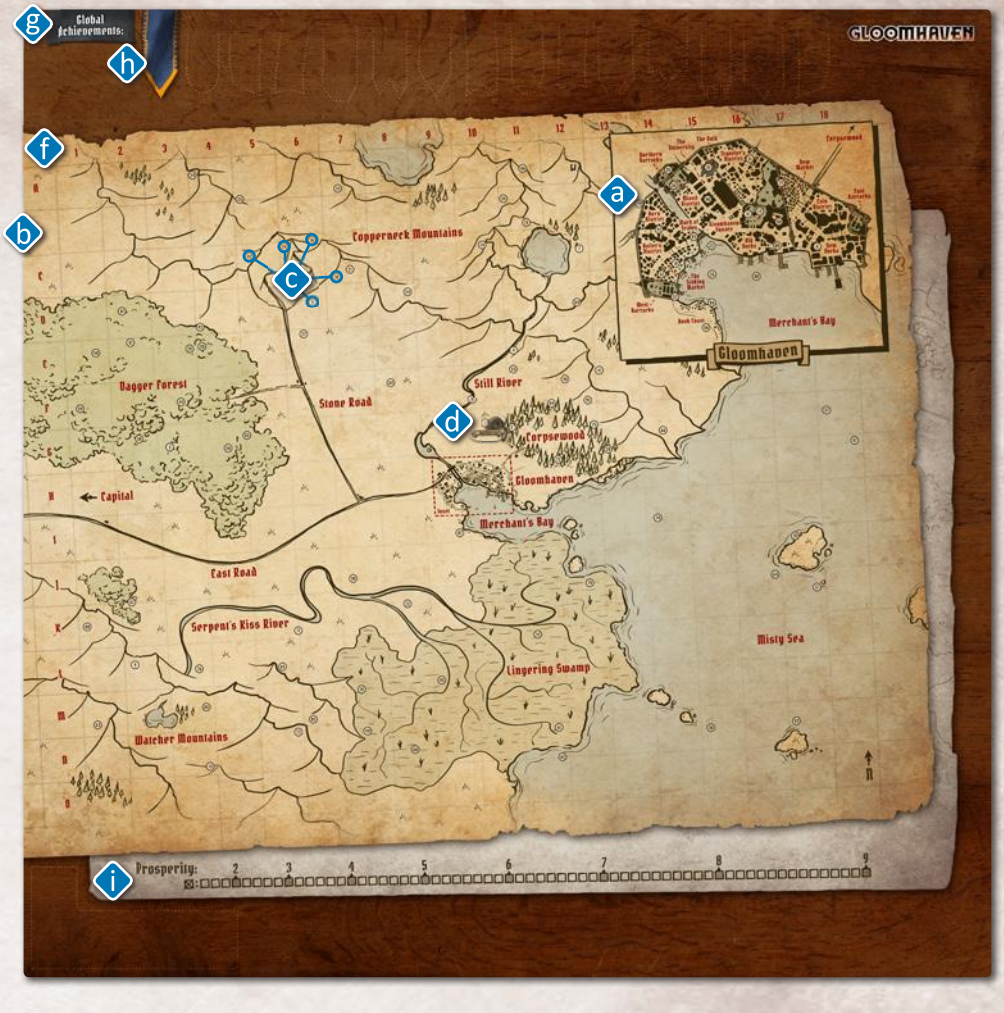
Il y a deux façons de jouer à Havrenuit : en **mode campagne** ou en **mode libre**.

En **mode campagne**, les joueurs formeront une **compagnie** de personnages et entreprendront un certain nombre de scénarios consécutifs sur plusieurs sessions de jeu. Cela permet aux joueurs de suivre un fil historique tout en prenant des décisions et explorant le chemin de leur choix. Un scénario ne peut être joué en mode campagne que si tous les prérequis globaux et les Hauts-Faits de compagnie listés comme requis dans le livre de scénario sont actifs pour la compagnie. De plus, une fois qu'un scénario a été achevé en mode campagne, il ne peut être réalisé par **aucune autre compagnie**.

En **mode libre**, les joueurs peuvent jouer n'importe quel scénario déjà révélé sur la carte du monde peu importe les Hauts-Faits nécessaires ou que le scénario ait déjà été réalisé en mode campagne. Les joueurs peuvent toujours gagner de l'expérience et de l'argent, chercher des trésors, réaliser des objectifs de combat et ainsi progresser vers leur objectif personnel, mais tout texte d'histoire ou récompenses listées en fin de scénario sont ignorés. Une compagnie en mode campagne peut passer en mode libre pour rejouer un scénario mais il est **vivement recommandé** qu'une compagnie ne joue pas un scénario en mode libre qu'elle n'ait pas encore expérimenté en mode campagne.
Les règles qui suivent décrivent spécifiquement la manière de jouer en mode campagne.

Plateau de Campagne

Le **plateau de campagne** est utilisé pour garder trace de la progression globale dans le monde du jeu. Les lieux, Hauts-Faits et la prospérité suivis sur ce plateau le sont pour toutes les compagnies jouant dans ce monde.



Autocollant de lieu

LE PLATEAU INCLUT :

- Une carte de Havrenuit (a) et ses environs (b). Les cercles numérotés sur la carte (c) représentent les scénarios qui peuvent être déverrouillés à mesure de l'avancée de la campagne. Quand un scénario est déverrouillé, l'autocollant correspondant (d) est placé sur le cercle numéroté (voir Accomplir un scénario p.49 pour les détails). Quand un scénario déverrouillé est accompli en mode campagne, la case blanche sur l'autocollant (e) est cochée pour l'indiquer.

- Une grille de référence pour la carte (f) afin que les lieux des scénarios puissent être retrouvés plus facilement.

- Un emplacement pour indiquer les Hauts-Faits globaux (g). Quand un Haut-Fait global est déverrouillé, l'autocollant correspondant (h) doit être placé sur l'emplacement ad-hoc (voir Hauts-Faits p.40 pour les détails).

- Une piste de prospérité (i). Quand la prospérité de Havrenuit augmente, un carré de la piste de prospérité doit être coché pour chaque point d'augmentation, de gauche à droite (voir Prospérité de Havrenuit p.48 pour les détails). À certains seuils, cela augmentera le niveau de prospérité de Havrenuit.

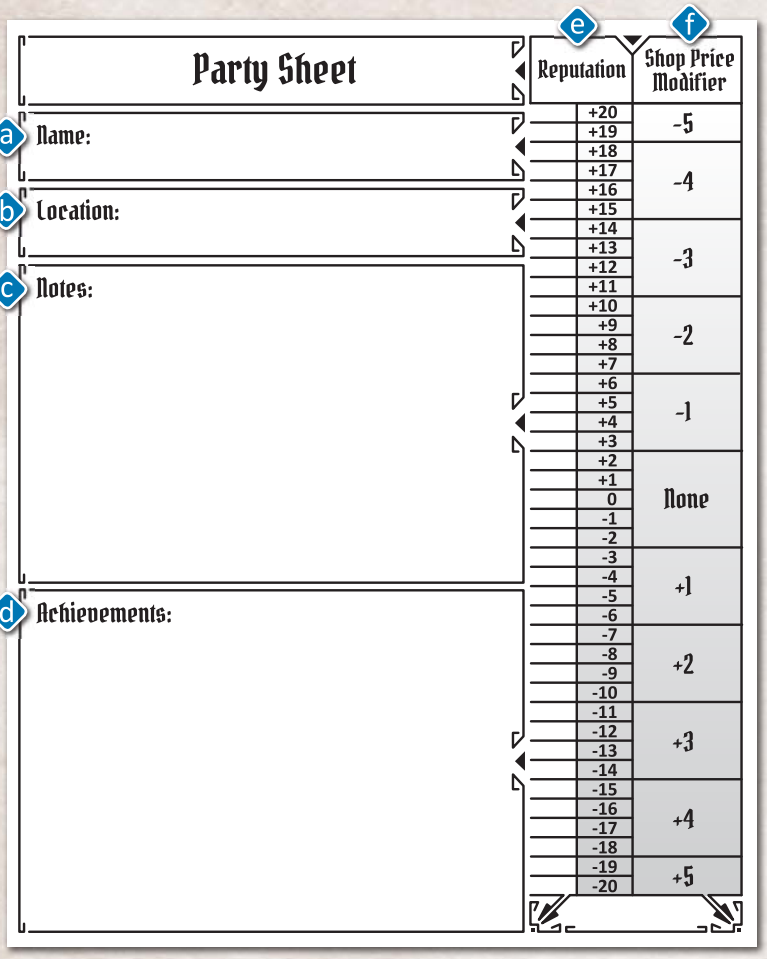
Fiche de Compagnie

Une **compagnie** est formée quand un nouveau groupe de joueurs se constitue pour jouer. Ils documentent la constitution du groupe en initiant une nouvelle fiche de compagnie. Les Hauts-Faits de compagnie, la réputation et les lieux seront consignés sur cette fiche.

Une compagnie peut durer de scénario en scénario et de session de jeu en session de jeu, aussi longtemps que les joueurs le souhaitent. La constitution de la compagnie changera au fil du temps, en particulier quand des personnages partiront à la retraite et quand d'autres seront créés. Les changements dans la constitution de la compagnie sont autorisés non seulement pour les personnages mais aussi pour les joueurs. De nouvelles compagnies peuvent également être créées à n'importe quel moment, mais de nouveaux personnages devront être créés.

UNE FICHE DE COMPAGNIE INCLUT :

- Un emplacement pour nommer la compagnie (a). Toute bonne compagnie doit avoir un nom. Soyez créatifs !
- Un emplacement pour noter la localisation du scénario actuel de la compagnie (b). Cela est principalement utile pour les scénarios liés (voir Voyager et évènements de route p.41-42 pour les détails).
- Un emplacement pour des notes (c). S'il y a quoi que ce soit que la compagnie voudrait consigner, elle peut le faire ici.
- Un emplacement pour noter les Hauts-Faits de compagnie (d). Quand la compagnie débloque un Haut-Fait de compagnie, il doit être noté ici (voir Hauts-Faits p.40 pour les détails).
- Une piste de réputation (e). Une compagnie gagnera ou perdra de la réputation au fil du temps pour un certain nombre de raisons, ceci sera indiqué en noircissant ou en effaçant les sections de la piste de réputation sur la fiche (voir Réputation p.42 pour les détails). À droite de la piste, les réductions ou pénalités de prix des objets pour bonne et mauvaise réputation (f) sont visibles.



Fiche de Personnage

Quand un nouveau personnage est créé, le joueur doit commencer une nouvelle fiche de personnage dans le carnet du personnage concerné. Au fur et à mesure que les joueurs avanceront à travers leur campagne, ils auront besoin de garder trace de leur expérience, or, objets, bénéfices et cartes de capacités disponibles dans leur paquet grâce à cette fiche.

UNE FICHE DE PERSONNAGE INCLUT :

- Un emplacement pour nommer le personnage (a). Chaque personnage doit avoir un nom. Soyez créatifs !

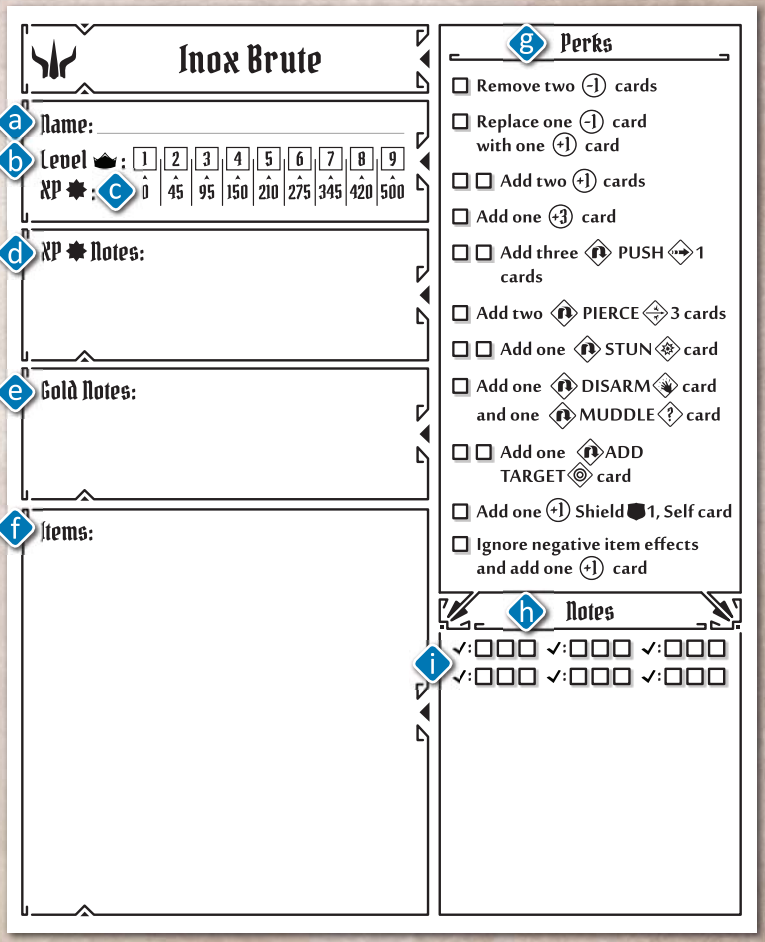
- Un emplacement pour marquer le niveau actuel du personnage (b). À force de gagner de l'expérience, les personnages monteront en niveau (voir Monter en niveau p.44-45 pour les détails). La quantité totale d'expérience nécessaire est inscrite sous chaque niveau (c).

- Des emplacements pour garder des notes détaillées de la quantité d'expérience (d) et d'or (e) dont un personnage dispose.

- Un emplacement pour garder trace de tous les objets qu'un personnage a en sa possession (f).

- Une liste de bénéfices [perks] spécifiques à la classe du personnage (g). Quand un personnage gagne un bénéfice (voir Bénéfices additionnels p.44 pour les détails), il coche celui qu'il souhaite dans la liste.

- Un emplacement pour des notes additionnelles (h). Si les joueurs souhaitent garder trace de leur progression sur d'autres aspects de leur personnage, ils peuvent le faire ici. Cet emplacement inclut également une piste pour les coches (i) obtenues via les objectifs de combat.


Inox Brute

a Name:

b Level : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

c XP : 0 45 95 150 210 275 345 420 500

d XP Notes:

e Gold Notes:

f Items:

g Perks

- Remove two -1 cards
- Replace one -1 card with one +1 card
- Add two +1 cards
- Add one +3 card
- Add three PUSH 1 cards
- Add two PIERCE 3 cards
- Add one STUN card
- Add one DISARM card and one MUDDLE card
- Add one ADD TARGET card
- Add one +1 Shield 1, Self card
- Ignore negative item effects and add one +1 card

h Notes

i ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□

Cartes de Quête Personnelle

Quand un personnage est créé, il reçoit 2 cartes de **quêtes personnelles** aléatoires et en choisit une qu'il gardera, puis replace l'autre dans le paquet des quêtes personnelles. La quête personnelle d'un personnage est la principale raison de sa participation à la compagnie.

UNE CARTE DE QUÊTE PERSONNELLE INCLUT :

- Une description thématique de la quête (a)
- Les conditions spécifiques nécessaires pour remplir la quête et obtenir les récompenses associées (b). Quand une quête personnelle est remplie, le personnage partira à la retraite (voir Annoncer une retraite p.48 pour les détails).

Cartes de Modèle d'Objet Aléatoire

Quand un "Modèle d'Objet Aléatoire" est listé en tant que récompense de la fouille d'une tuile trésor, le joueur qui a fouillé doit piocher une carte depuis le paquet de modèles d'objets aléatoires. Ces cartes sont très semblables à des cartes d'objets normaux mais ont un dos bleu, comme affiché à droite. Quand une carte est piochée, le joueur doit trouver la copie additionnelle de l'objet avec le même numéro de référence dans le paquet des objets non disponibles et ajouter les deux cartes à la réserve d'objets de la ville. Il est possible d'épuiser le paquet de cartes de modèles d'objets aléatoires. Dans ce cas, les prochaines récompenses de modèles d'objets aléatoires n'ont pas d'effet.

Cartes de Scénario Annexe Aléatoire

Quand un "Scénario Annexe Aléatoire" est listé en tant que récompense de la fouille d'un trésor, le joueur qui a fouillé doit piocher une carte depuis la pioche des scénarios annexes aléatoires. Le scénario pioché est immédiatement déverrouillé et son autocollant placé sur la carte de campagne. La carte de scénario piochée est retirée du jeu. Il est possible d'épuiser le paquet de cartes de scénarios annexes aléatoires. Dans ce cas, les prochaines récompenses de scénarios annexes aléatoires n'ont pas d'effet.

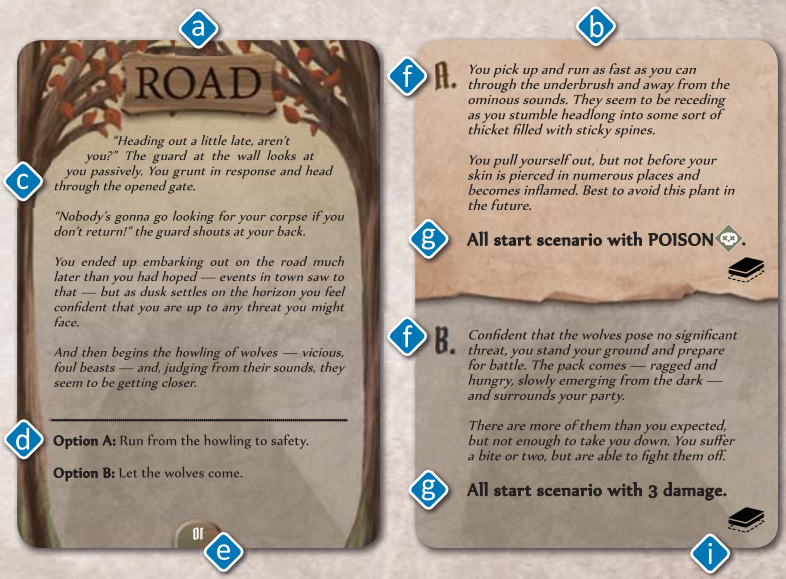
Cartes d'Évènements de Ville et de Route

Les joueurs auront de nombreuses opportunités de rencontrer des évènements de ville et de route au cours de leur campagne. Quand les joueurs rencontrent un évènement, ils piochent la carte du dessus du paquet correspondant et lisent le recto de la carte (a). Notez que les cartes évènements sont recto-verso, le verso (b) ne doit pas être lu jusqu'à ce que le recto soit résolu. Les évènements de ville et de route ont des graphismes et contenus différents mais fonctionnent de la même façon.

UNE CARTE D'ÉVÈNEMENT INCLUT :

- Une introduction thématique à l'évènement (c). Ceci doit être lu en premier.
- Une **prise de décision** (d). La compagnie entière doit choisir l'une des deux options en fonction de sa préférence. Une fois qu'une décision collective a été prise, la carte doit être retournée et **l'issue** de la carte résolue.
- Le numéro de l'évènement (e). Ce numéro sera référencé dans le jeu lorsqu'on demandera aux joueurs d'ajouter des événements spécifiques dans leurs pioches respectives.
- La description des deux choix (f). En fonction de l'option que la compagnie choisit, les joueurs doivent lire le choix correspondant et ignorer l'autre.
- L'issue du choix (g), qui consiste en un bloc de texte thématique suivi par l'effet spécifique sur le jeu en gras. Un choix peut induire plusieurs effets, certains dépendant de conditions spécifiques (voir Réaliser un évènement de route p41-42 pour les détails).
- Des icônes indiquant aux joueurs de retirer la carte du jeu (h) ou de la placer sous la pioche du paquet correspondant (i) après que l'issue a été réalisée.

Carte Évènement de Ville



Carte Évènement de Route

Quand la boîte du jeu est ouverte pour la première fois et que la campagne démarre, les pioches d'évènements de ville et de route doivent être créées en utilisant les cartes 01 à 30 de chaque type d'évènement. Les joueurs seront invités à ajouter ou retirer certains évènements de ces paquets durant la campagne. Quand une carte est ajoutée à un paquet évènement, le paquet évènement doit ensuite être mélangé. Notez qu'ajouter une carte est différent de retourner une carte dans le paquet évènement, dans ce cas la carte est placée sous le paquet et celui-ci n'est pas mélangé.

Boîtes et enveloppes scellées

La boîte de jeu contient un certain nombre de boîtes et enveloppes scellées, chacune désignée par une lettre ou un symbole. À certains moments, le jeu invitera les joueurs à ouvrir l'une d'entre elles. Si elle contient des éléments pour une nouvelle classe de personnage, cette classe de personnage devient disponible pour tout joueur démarrant un nouveau personnage. Si l'enveloppe contient d'autres éléments, la façon d'utiliser ces éléments sera indiquée aux joueurs.

Les joueurs seront invités à ouvrir des boîtes ou des enveloppes quand ils rempliront leurs quêtes personnelles ou qu'ils rempliront des conditions spécifiques. Ces conditions sont listées p.49.

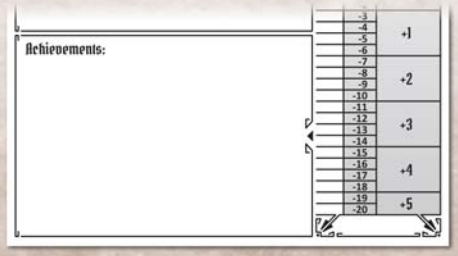
Archives de la ville

Le jeu inclut également un petit livre scellé intitulé "Archives de la ville". Les joueurs ouvriront ce livre lorsque le premier personnage partira à la retraite, à ce moment les joueurs pourront commencer à lire le livre et se verront indiquer où arrêter leur lecture quand certaines conditions seront remplies.

Hauts-Faits

Le système de Hauts-Faits est le principal moyen via lequel les joueurs garderont trace des changements majeurs du monde et des scénarios auxquels aura accès une compagnie en jouant en mode campagne. Il y a deux types de Hauts-Faits : les **Hauts-Faits globaux** et les **Hauts-Faits de compagnie**.
Les **Hauts-Faits globaux** affectent le monde entier du jeu, quelle que soit la compagnie qui joue. Les Hauts-Faits globaux sont indiqués grâce à des autocollants le long du bord supérieur de la carte du monde (a). Certains Hauts-Faits globaux ont un type spécifique (indiqué après le Haut-Fait au format "Type : Accomplissement," par exemple "Règle de la Ville : Loi Martiale"). Seul un Haut-Fait de chaque type peut être actif à un instant donné. Si un Haut-Fait global est obtenu et qu'il y a déjà un Haut-Fait actif du même type, le Haut-Fait précédent est remplacé et le nouvel autocollant est placé au-dessus du précédent. Plusieurs occurrences du même Haut-Fait sont possibles, tant qu'ils n'ont pas de type spécifique.

Les **Hauts-Faits de compagnie** sont liés à une compagnie spécifique et sont principalement utilisés pour garder une trace des scénarios disponibles pour le jeu en mode campagne pour cette compagnie.



Voyager et évènements de route

Après chaque scénario, qu'il ait été un succès ou un échec, les joueurs peuvent soit retourner à Havrenuit soit **voyager** immédiatement vers un nouveau scénario.

Dans le cas où les joueurs voyagent immédiatement vers un nouveau scénario, ils doivent réaliser un évènement de route avant de commencer le nouveau scénario **sauf s'ils rejouent le même scénario, si le nouveau scénario est lié [linked] au scénario précédent ou s'ils jouent en mode libre**. Dans la description du scénario dans le livre de scénarios, les scénarios qui sont **liés** au scénario actuel sont listés dans le coin supérieur droit de la page ◈a. Si les deux scénarios sont **liés**, les joueurs peuvent démarrer immédiatement le nouveau scénario sans réaliser un évènement de route.

☐ #1 G-10 **Le Tertre Noir** *[Black Barrow]*

◈a Relie : Le Repaire sous le Tertre *[Barrow Lair]* #2

Si les joueurs retournent à Havrenuit, une fois qu'ils ont fini leurs **affaires** en ville (voir Visiter Havrenuit p42-48 pour les détails), la compagnie devra encore **voyager** vers un nouveau scénario et réaliser un évènement de route **sauf si le nouveau scénario est lié à Havrenuit ou s'il est joué en mode libre**. Ce lien sera aussi listé dans la description du scénario dans le livre de scénarios.

***Exemple** : Après avoir réalisé le scénario **Tertre Noir [Black Barrow]**, la compagnie débloque le scénario **Le repaire sous le Tertre [Barrow Lair]**. Ces deux scénarios sont **liés**, elle peut donc voyager vers **Le repaire sous le Tertre** sans réaliser d'évènement de route. À la place, la compagnie décide de retourner à **Havrenuit** pour dépenser l'argent récolté. Dorénavant, si les joueurs voyagent vers **Le repaire sous le Tertre**, ils doivent réaliser un évènement de route car il n'est pas lié à Havrenuit.*

RÉALISER DES ÉVÈNEMENTS DE ROUTE

Pour réaliser un évènement de route, les joueurs piochent une carte du paquet d'évènements de route et lisent le texte d'introduction au recto. Après ce texte, deux options sont données et les joueurs doivent se mettre d'accord sur un choix unique avant de retourner la carte et lire l'issue correspondante. **Une fois que l'issue a été lue, le choix ne peut plus être changé** et les joueurs doivent gagner ou perdre ce que l'issue leur dicte.

En fonction de la constitution et de la réputation de la compagnie, un choix (A ou B) peut avoir plusieurs issues. Un choix doit être lu de haut en bas, en résolvant l'ensemble des issues qui s'appliquent à la compagnie.

Une issue peut être précédée par une des conditions suivantes :

- Une icône de classe. Tant que l'une des icônes de classe listées sur la carte correspond à la classe d'un membre actuel de la compagnie, l'issue est appliquée.
- Des bornes de valeurs de réputation. Si la réputation de la compagnie est comprise entre ces bornes, l'issue est appliquée.
- Un montant d'or collectif. Si la compagnie dispose collectivement de cet or ou plus, ce montant est perdu et l'issue est appliquée.
- Le mot "autrement" ["otherwise"]. Si aucune des issues précédentes n'était appliquée, appliquez cette issue à la place.

Si l'issue n'a aucune condition, elle est appliquée.

⚙: *You quickly identify the source of the problem — some frayed wiring in the kitchen — and have it replaced in no time*

REPUTATION > -5: You get into the game, but after a few rounds, your enthusiasm wanes as the man displays a streak of luck

PAY 10 COLLECTIVE GOLD: You hand over the gold and take hold of the piece of garbage. Amidst troubling brown smears you

OTHERWISE: You fumble about magnanimously for a while before concluding that you have no idea what you're doing. The

Les récompenses "collectives" ou les pénalités sont réparties entre les membres de la compagnie, et les récompenses ou pénalités spécifiées comme “chaque” [“each”] sont appliquées à chaque membre de la compagnie individuellement. Si un joueur est invité à perdre quoi que ce soit (argent, coches, etc.), mais qu’il ne peut pas le faire car il n’a pas un nombre suffisant de ce qu’il doit perdre, il perd ce qu’il peut perdre et continue à résoudre l’évènement. Un personnage ne peut jamais perdre de bénéfice [perk], avoir une somme d'argent négative ou être amené sous l’expérience minimum nécessaire pour son niveau actuel, et la prospérité de la ville ne peut jamais être diminuée sous le minimum nécessaire pour son niveau actuel.

RÉPUTATION

La réputation est liée à une compagnie spécifique et est consignée sur la fiche de compagnie. À chaque fois qu’une nouvelle compagnie est créée, cette compagnie démarre avec une **réputation de 0**. Via les conséquences d’évènements ou en réalisant certains scénarios, la compagnie gagnera ou perdra de la réputation. Une compagnie peut avoir une réputation maximum de 20 et une réputation minimum de -20.

La réputation d’une compagnie a un certain nombre d’implications :

- De nombreux évènements ont des conséquences qui ne sont appliquées que si la compagnie remplit les conditions de réputation demandées.
- Lors de l’achat d’objets, les joueurs modifient le coût en se basant sur leur réputation. Ils reçoivent une réduction de coût avec une réputation élevée et une augmentation avec une réputation faible. Ces modifications de coût sont écrites près de la piste de réputation sur la fiche de compagnie.
- Certaines enveloppes scellées sont ouvertes quand la compagnie atteint certaines valeurs de réputation positives ou négatives.

Visiter Havrenuit

Quand une compagnie retourne à Havrenuit, elle peut réaliser un certain nombre d’activités : **créer des nouveaux personnages, réaliser des évènements de ville, acheter et vendre des objets, monter de niveau ses personnages, faire un don au sanctuaire, améliorer ses cartes de capacités et annoncer une retraite**. Une nouvelle visite de Havrenuit peut être déclenchée après chaque scénario joué en mode campagne.

CRÉER DES NOUVEAUX PERSONNAGES

La première étape de l’histoire d’un personnage est sa création. Les joueurs créeront de nouveaux personnages quand ils commenceront à jouer au jeu, quand ils mettront à la retraite un vieux personnage et qu’ils voudront continuer à jouer, ou lorsqu’ils voudront simplement essayer quelque chose de nouveau. Quand la boîte est ouverte pour la première fois, les six classes suivantes sont disponibles pour jouer : Brute, Bricoleur [Tinkerer], Tisse-Sort [Spellweaver], Bretteur [Scoundrel], Coeur de Roche [Cragheart], et Perce-Esprit [Mindthief]

Quand un joueur crée un nouveau personnage, il accède au plateau de personnage de celui-ci et à son paquet de cartes de capacités de Niveau 1 et “X”. Le joueur doit créer une nouvelle fiche de personnage dans le carnet de fiches personnage de la classe correspondante, et il doit aussi piocher deux cartes de quête personnelle, en garder une et replacer l’autre dans le paquet.

Un joueur peut démarrer un personnage à n’importe quel niveau inférieur ou égal au niveau de prospérité de la ville (voir Prospérité de Havrenuit p.48 pour les détails). Si un joueur démarre un personnage au-dessus du niveau 1, il doit réaliser l’ensemble des étapes listées p.44 pour chaque niveau, y compris le niveau de démarrage choisi. De plus, un nouveau personnage créé reçoit un montant d’or égal à 15x(L+1), où L représente son niveau de départ. Un personnage débute avec un montant d’expérience égal au minimum requis pour son niveau (le nombre est indiqué sous ce niveau sur sa fiche personnage).

RÉALISER DES ÉVÈNEMENTS DE VILLE

Une fois par visite à Havrenuit, une compagnie peut réaliser un évènement de ville. Les évènements de ville fonctionnent de la même façon que les évènements de route, mais sont piochés depuis le paquet d'évènements de ville et ont généralement des issues plus positives que les évènements de route.

ACHETER ET VENDRE DES OBJETS

À Havrenuit, les personnages ont la possibilité d'acheter des cartes objets en dépensant l'or qu'ils ont récupéré lors des scénarios. De plus, les joueurs peuvent également revendre des objets pour la **moitié** du prix indiqué sur la carte (arrondi à l'unité inférieure). Quand un objet est vendu, il retourne dans la réserve d'objets de la ville et le personnage reçoit le montant d'or calculé. Les joueurs peuvent posséder autant d'objets qu'ils le souhaitent mais sont limités dans le nombre qu'ils peuvent équiper (voir Cartes objet p.8 pour les détails). **Les joueurs ne peuvent pas s'échanger de l'argent ou des objets**.

Quand la boîte de jeu est ouverte et que la campagne commence, la réserve disponible de la ville doit consister en l'ensemble des copies des objets 001 à 014. Tout au long de la campagne, bien plus d'objets seront ajoutés à la réserve de la ville en fonction des conditions suivantes :

- Chaque fois qu'un **modèle** d'objet est obtenu via un scénario ou un évènement, chaque copie de cette carte d'objet est ajoutée à la réserve disponible de la ville.
- Quand la ville gagne des niveaux de prospérité (voir Prospérité de Havrenuit p.48 pour les détails), de nouveaux objets seront rendus disponibles dans la réserve. La liste des objets disponibles à chaque niveau de prospérité peut être trouvée ci-contre.
- Enfin, quand un personnage part à la retraite, tous ses objets retournent dans la réserve de la ville.

Prosp.	Cartes Objets
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Au sein d'une compagnie, le nombre d'objets disponibles à l'achat est limité par le nombre d'exemplaires de l'objet. Aucun personnage ne peut disposer de plusieurs exemplaires du même objet. Si une compagnie différente joue au jeu avec des personnages différents, les objets possédés par les personnages **non utilisés** sont considérés comme étant dans la réserve de la ville et peuvent être achetés. Les joueurs doivent constamment garder la trace des objets qu'ils possèdent sur leur fiche de personnage dans le cas où un objet serait utilisé par une autre compagnie.

MONTER DE NIVEAU

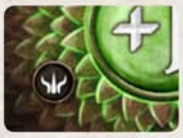
À mesure qu'un personnage gagne de l'expérience, il accèdera à de nouveaux niveaux en fonction de la grille ci-contre. **La montée de niveau ne se produit qu'en ville**.

Niveau	Expérience
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Quand un personnage atteint un nouveau niveau, ajoutez **une** nouvelle carte à sa réserve active de cartes. La carte choisie doit être de la classe du personnage et doit être de niveau **inférieur ou égal au nouveau niveau du personnage**.

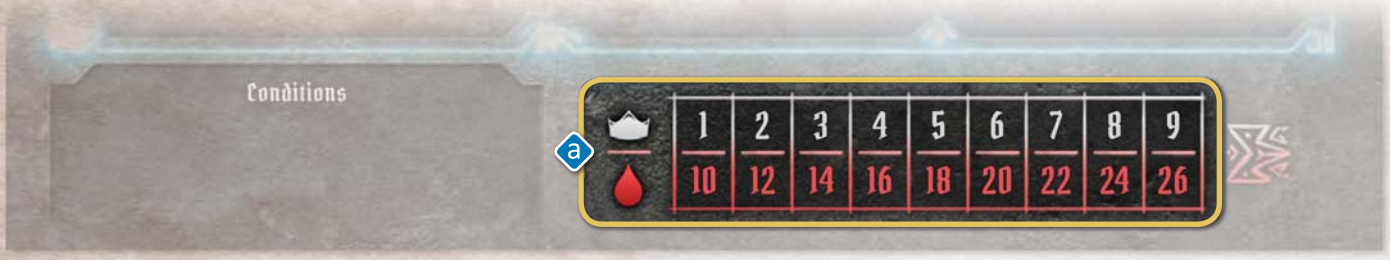
De plus, en montant de niveau, le joueur peut cocher **un bénéfice** sur la droite de sa fiche personnage. Cela signifie une évolution du paquet de cartes modificateurs d'attaque de ce personnage. Appliquez les bonus indiqués sur le bénéfice coché au paquet de cartes modificateurs d'attaque en utilisant le paquet de cartes modificateurs spécifique à la classe. Si un bénéfice dispose de plusieurs cases à cocher, cela signifie que ce bénéfice peut être gagné plusieurs fois.

Exemple : *La Brute coche "Remplacer une carte -1 avec une carte +1 " il retire donc une carte -1 de son paquet de cartes modificateurs d'attaque et ajoute une carte +1 (prise depuis son paquet de modificateurs Brute) à la place.*



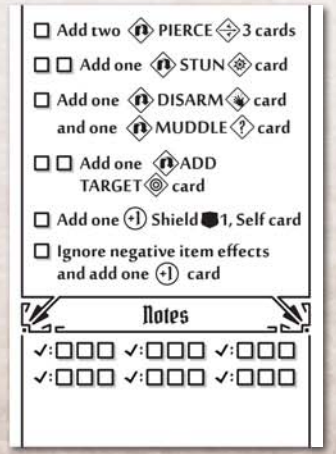
Icône de paquet de la Brute

Enfin, monter de niveau augmente également le nombre total de points de vie du personnage, comme indiqué sur son plateau de personnage (a).
Monter de niveau ne change **jamais** la taille maximale de main d'un personnage. Cette valeur est fixée pour chaque classe.



BÉNÉFICES ADDITIONNELS

À chaque fois qu'un personnage remplit un objectif de combat à la fin d'un scénario, il reçoit un certain nombre de coches, dont il garde trace sur l'emplacement approprié de sa fiche de personnage. Dès que trois coches sont gagnées par un personnage, il obtient immédiatement un bénéfice additionnel sur sa fiche de personnage et en applique les effets à son paquet de cartes modificateurs d'attaque. Après avoir débloqué un bénéfice additionnel, chaque coche restante d'un objectif de combat est utilisée pour le prochain bénéfice. Un personnage peut débloquer un total de six bénéfices additionnels de cette façon.



CONSTRUIRE UNE MAIN DE CARTES

Lorsqu'une classe est jouée pour la première fois, il est recommandé aux joueurs d'utiliser une main constituée entièrement de cartes de niveau 1 (indiquées avec un 1 sous le titre). Cependant, chaque personnage a également accès à trois cartes . Celles-ci sont souvent plus complexes et situationnelles que les cartes de niveau 1. Une fois qu'un joueur est familier avec les capacités basiques de la classe, il peut envisager d'intégrer une ou plusieurs cartes dans sa main, en enlevant le même nombre de cartes de niveau 1 pour respecter la taille limite de leur main.

À mesure que les personnages montent de niveau, des cartes de capacités de niveaux supérieurs seront disponibles. Bien que les joueurs aient accès à plus de cartes, le nombre maximum de cartes qu'ils peuvent amener au combat (limite de main) reste le même. De ce fait, au début d'un scénario, les joueurs doivent **choisir un nombre de cartes de la réserve de cartes disponibles de ce personnage égale à la limite de main du personnage**. Ces cartes constitueront la main du joueur, et seules les cartes dans la main du joueur pourront être utilisées durant un scénario.

Limite de Main du personnage

MISE À NIVEAU D'UN SCÉNARIO

À mesure que les personnages montent de niveau, le niveau recommandé de scénario augmentera également, comme vu p.15. Cela augmentera le niveau des monstres, les dégâts des pièges, l'or gagné à partir des jetons argent, et l'expérience gagnée en cas de succès du scénario.

FAIRE UN DON AU SANCTUAIRE

Une fois par visite à Havrenuit, chaque joueur peut faire un don de 10 pièces d'or au Sanctuaire du Grand Chêne [Sanctuary of the Great Oak], le temple et hôpital de la ville. Faire cela permet au joueur d'ajouter deux cartes modificateurs d'attaque BÉNÉDICTION [BLESS] à son paquet de cartes modificateurs d'attaque pour le prochain scénario.

AMÉLIORER LES CARTES DE CAPACITÉ

Une fois que les joueurs ont rempli le Haut-Fait global "Pouvoir de l'amélioration" ["The Power of Enhancement"], ils peuvent dépenser leurs pièces d'or lorsqu'ils visitent Havrenuit pour améliorer le pouvoir de leurs cartes de capacité. Pour cela, un joueur place l'autocollant souhaité sur l'emplacement désigné de la carte de capacité de sa réserve active. Cet autocollant indique une amélioration **permanente** de la capacité.

Les cartes de capacités peuvent être améliorées de façons variées, chacune coûtant un certain montant d'or. Ce coût doit être payé par le joueur choisissant d'améliorer une de ses capacités.

Chaque sorte d'autocollant d'amélioration a une fonction différente et est soumis à des restrictions sur l'endroit où il peut être placé. Une "capacité de ligne principale" désigne une capacité écrite avec une large police de caractères (à l'opposé de modificateurs écrits sous la ligne principale avec une police de caractères plus petite) :

Peut être placé sur la ligne d'une capacité ou sur une ligne de statistiques de base d'invocation avec une valeur numérique. Cette valeur est augmentée de 1.

Peut être placé sur n'importe quelle ligne de capacité principale ciblant des ennemis. Le statut spécifié est appliqué à toutes les cibles de la capacité.

Peut être placé sur n'importe quelle ligne de capacité principale ciblant des alliés ou vous-même. Une capacité "Déplacement" ne compte pas comme vous affectant. Le statut spécifié est appliqué à toutes les cibles de la capacité.

Peut être placé sur toute ligne de capacité "Déplacement". Le déplacement est dorénavant considéré comme un saut.

Peut être placé sur n'importe quelle ligne de capacité principale. L'élément est créé quand la capacité est utilisée. Dans le cas d'un le joueur choisit l'élément comme prévu normalement.

Peut être placé pour augmenter la représentation graphique d'une zone d'attaque. Le nouvel hexagone devient une cible additionnelle de l'attaque.

Le coût de base associé à une amélioration dépend de l'autocollant **et** de la capacité améliorée par cet autocollant. Doublez le coût de base d'une amélioration (autre qu'un hexagone d'attaque) si elle est appliquée à une capacité ciblant plusieurs figurines. Les coûts additionnels sont ajoutés en se basant sur le niveau de la carte de capacité et le nombre d'autocollants déjà placés sur la même **action**.

Le nombre total de cartes améliorées dans le paquet de cartes capacité d'une classe doit être **inférieur ou égal** au niveau de prospérité de la ville. Une fois placés, les autocollants d'amélioration ne peuvent jamais être retirés. **Les améliorations persistent à travers tous les personnages créés pour une classe, même après la retraite.**

Coût Améliorations de Base +1	
Déplacement	30 or
Attaque	50 or
Portée	30 or
Bouclier	100 or
Pousser	30 or
Tirer	30 or
Percée	30 or
Riposte	100 or
Soin	30 or
Cible	50 or
(pour les invocations)	
Déplacement	100 or
Attaque	100 o
Portée	50 or
PV	50 or

Coût autres Statuts de Base	
POISON	75 or
BLESSURE	75 or
CONFUSION	50 o
IMMOBILISATION	100 o
DÉSARMEMENT	150 or
MALÉDICTION	75 or
RENFORCEMENT	50 or
BÉNÉDICTION	50 or
Saut	50 or
Élément spécifique	100 or
Élément quelconque	150 or

Niveau Cartes de Capacité	
1	+ 0 or
2	+ 25 or
3	+ 50 or
4	+ 75 or
5	+ 100 or
6	+ 125 or
7	+ 150 or
8	+ 175 or
9	+ 200 or

Nombre d'Améliorations précédentes	
0	+ 0 or
1	+ 75 or
2	+ 150 or
3	+ 225 or

Double coût de base pour toute capacité multicibles

Hexagone Attaque — 200 or divisé par le nombre d'hexagones actuellement ciblés par l'attaque

Exemple : *La Brute voudrait améliorer l'action supérieure de sa carte de capacité avec un +1 sur l'attaque a. Le coût de base est 50 or, mais est doublé car l'attaque cible plusieurs ennemis. De plus, il s'agit d'une carte de capacité de niveau 3 b, 50 or supplémentaires sont donc ajoutés, pour un total de 150 or. Ensuite, la Brute veut également ajouter un hexagone d'attaque à l'action c. Cela coûterait normalement 66 or (200 divisé par trois hexagones déjà existants, arrondi à l'unité inférieure), mais une nouvelle fois, 50 or sont ajoutés car la carte est de niveau 3, et 75 or sont ajoutés puisque l'action a déjà été améliorée une fois, pour un total de 191 or.*

ANNONCER UNE RETRAITE

Si un personnage remplit avec succès les conditions de sa quête personnelle et visite Havrenuit, il **doit** annoncer sa retraite. Il peut réaliser d'autres activités en ville avant cela, mais il ne peut pas participer à de nouveaux scénarios. Le personnage a accompli ses rêves et n'a plus de motivation pour continuer à explorer des ruines remplies de monstres. Tous les composants du personnage sont remis dans la boîte, tout objet qu'il détient est rendu à la réserve de la ville et son argent disparaît. De plus, la ville gagne un point de prospérité.

Remplir des quêtes personnelles débloquera toujours du nouveau contenu pour le jeu. Cela permettra aux joueurs d'ouvrir des boîtes ou enveloppes scellées, ce qui débloquera généralement une nouvelle classe de personnage. À chaque fois que les joueurs sont invités à ouvrir une boîte ou une enveloppe qui a déjà été ouverte, un modèle d'objet aléatoire et un scénario annexe aléatoire sont débloqués (voir p.38 pour les détails). Quand une quête personnelle est remplie, la carte de quête personnelle est retirée du jeu.

À chaque fois qu'un joueur met à la retraite un personnage, ce joueur gagne également **un bénéfice supplémentaire** à appliquer à tous les prochains personnages qu'il crée. Cet effet est cumulatif, donc quand un joueur met à la retraite son second personnage, son prochain personnage gagnera deux bénéfices. Bien que cet effet soit appliqué aux joueurs, si un joueur contrôle plusieurs personnages en même temps dans une campagne (dans le cas du jeu en solo), il considère chaque lignée de personnage qu'il contrôle comme un joueur différent pour ce bonus.

Quand une classe de personnage **part à la retraite** pour la première fois, de nouveaux évènements de route et de ville sont ajoutés aux paquets d'évènements. Le numéro de référence de ceux-ci est indiqué au dos du plateau de personnage **en bas à droite de celui-ci (le numéro le plus à droite)**. De plus, quand une nouvelle classe de personnage est **déverrouillée** via une mise à la retraite ou par d'autres moyens, on ajoute également de nouveaux évènements aux paquets d'évènements. Le numéro de référence des évènements est situé **en bas à droite (le numéro le plus à gauche)** du verso du plateau de personnage. Chaque référence s'applique aussi bien aux évènements de ville que de route.

Quand le personnage d'un joueur part à la retraite, le joueur peut choisir un nouveau personnage à jouer, piocher deux cartes de quête personnelle, en garder une et défausser l'autre. Les joueurs sont libres d'utiliser la même classe pour le nouveau personnage, mais remplir une quête personnelle débloque normalement une nouvelle classe, encourageant les joueurs à explorer de nouveaux styles de jeu tout au long de la campagne. Les nouveaux personnages peuvent démarrer à un niveau inférieur ou égal à la prospérité actuelle de la ville.

Il est possible d'épuiser le paquet de cartes de quêtes personnelles. S'il n'y a plus de carte de quête personnelle disponible quand un joueur crée un nouveau personnage, alors ce personnage ne reçoit pas de quête personnelle. Un personnage sans quête personnelle ne partira jamais à la retraite, mais le joueur est en mesure de changer de personnage quand il le souhaite.

PROSPÉRITÉ DE HAVRENUIT

À mesure que les personnages montent en puissance, la ville de Havrenuit grandit en **prospérité**. La prospérité de Havrenuit peut être obtenue soit par le biais de certains évènements soit en réalisant certains scénarios. Les points de prospérité sont marqués dans le bas de la carte du monde (a), et la ville atteindra de nouveaux niveaux en atteignant les paliers indiqués.

Quand la ville atteint un nouveau niveau de prospérité, les joueurs obtiennent deux bénéfices :

- De nouveaux objets deviennent disponibles à l'achat, selon la grille p.43.
- Les nouveaux personnages peuvent commencer à n'importe quel niveau inférieur ou égal au niveau de prospérité de la ville. Ainsi, tout nouveau personnage avec un niveau inférieur au niveau de prospérité peut immédiatement avancer au niveau de la ville. Dans tous les cas, suivez les étapes de montée de niveau p.44, en ajustant l'expérience du personnage à la valeur minimale nécessaire pour le nouveau niveau.

Réussite d'un Scénario

Lorsqu'un scénario est achevé avec succès au cours d'une campagne, un certain nombre de récompenses sont gagnées par la compagnie. Ces récompenses sont listées à la fin de la description du scénario dans le livre de scénarios. Les récompenses peuvent être des Hauts-Faits globaux ou de compagnie, de l'or ou de l'expérience supplémentaire pour chaque personnage, une augmentation de la prospérité, le déverrouillage de scénarios, des objets ou modèles d'objets. Comme indiqué p.42, si une récompense de scénario invite une compagnie à perdre quelque chose, les joueurs ne peuvent pas perdre plus qu'ils n'ont.

Nouveaux Lieux :

Entrepôt de Havrenuit *[Gloomhaven Warehouse]* (C-18) 8
Mine de diamants *[Diamond Mine]* (L-2) 9

Succès de groupe :

Les plans de Jekserah [Jekserah's Plans]

Récompenses :

15 pièces d'or chacun
+1 prospérité

Quand un scénario est déverrouillé, trouvez le numéro correspondant sur la carte du monde en utilisant ses coordonnées sur la grille et placez l'autocollant qui correspond au scénario sur cet emplacement a. Notez que les numéros de scénario dans les cercles à l'intérieur du texte de l'histoire ne déverrouillent pas de scénarios. Ce sont simplement des références sur lesquelles s'appuie l'histoire. Si un objet est obtenu comme récompense, les joueurs doivent trouver un exemplaire de cet objet dans le paquet des objets disponibles et le donner à un des personnages présents. Si un modèle d'objet est obtenu en récompense, les joueurs doivent trouver tous les exemplaires de cet objet dans le paquet des objets disponibles et les ajouter à la réserve de la ville.

Conditions spéciales pour l'ouverture des enveloppes

- ☐ Obtenir 5 Hauts-Faits globaux "Ancienne Technologie" ["Ancient Technology"] : ouvrez l'enveloppe A
- ☐ Mener une compagnie à obtenir à la fois les Hauts-Faits de compagnie "L'Injonction de la Wiverne" ["The Drake's Command"] et "Le Trésor de la Wiverne" ["The Drake's Treasure"] : ajoutez l'évènement de ville 75 et l'évènement de route 66 aux paquets et gagnez le Haut-Fait global "La Wiverne Aidée" ["The Drake Aided"]
- ☐ Faire don d'un total de 100 or au Sanctuaire du Vieux Chêne : ouvrez l'enveloppe B

☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or ☐ +10or

- ☐ Mener une compagnie à une réputation de 10 ou plus : ouvrez la boîte
- ☐ Mener une compagnie à une réputation de 20 : ajoutez l'évènement de ville 76 et l'évènement de route 67 aux paquets.
- ☐ Mener une compagnie à une réputation de -10 ou moins : ouvrez la boîte
- ☐ Mener une compagnie à une réputation de -20 : ajoutez l'évènement de ville 77 et l'évènement de route 68 aux paquets.
- ☐ Mettre un personnage à la retraite : ouvrez les Archives de la Ville ["Town Records Book"]

Variante : Aléatoire réduit

Si les joueurs désirent réduire la variabilité des dégâts causés par les effets des cartes modificateurs "2x" et "Manqué" ["Null"], ils peuvent à la place traiter les Bénédictions [BLESS] et la carte standard "2x" comme un modificateur +2 et les Malédictions [CURSE] et la carte standard "Manqué" ["Null"] comme des modificateurs -2. Les joueurs doivent toujours mélanger les cartes du paquet de modificateurs d'attaque correspondant à la fin de chaque manche pendant laquelle une de ces cartes est piochée.

Variante : Mort Permanente

Si les joueurs souhaitent plus de danger, ils peuvent décider de jouer à Havrenuit avec la variante de mort permanente. Tout personnage mourra de manière permanente s'il tombe sous 1 point de vie (au lieu d'être épuisé). Les personnages peuvent toujours être épuisés comme d'habitude s'ils ne sont plus capables de jouer des cartes ou de se reposer, mais la figurine reste sur le plateau et peut être ciblée par les attaques de monstres. Le personnage ne peut pas agir et est considéré comme ayant une initiative de 99 lorsqu'il s'agit de résoudre la cible des monstres. Après qu'un scénario a échoué, tout personnage toujours vivant à la fin de la manche survit et continue de jouer.

Quand un personnage meurt, tous les composants du personnage sont replacés dans la boîte, tout objet possédé par le personnage est remis dans la réserve de la ville, tout argent détenu par le personnage disparaît, la quête personnelle est replacée dans le paquet de quêtes personnelles, et la fiche de personnage est retirée du jeu. Le joueur dont le personnage est mort doit alors créer un nouveau personnage (voir Créer de nouveaux personnages p.42 pour les détails) pour continuer à jouer.

Variante : Paquet de donjons aléatoires

Au lieu de jouer un scénario du livre de scénario, les joueurs ont toujours la possibilité de jouer un donjon aléatoire à la place. Les donjons aléatoires ne feront jamais avancer la campagne mais peuvent être utilisés pour gagner de l'expérience, de l'argent, des coches, et faire avancer la quête personnelle des personnages.

Chaque donjon aléatoire consiste en trois pièces générées aléatoirement et l'objectif est toujours de nettoyer toutes les pièces des monstres qui les occupent. Les trois pièces seront mises en place une par une, la prochaine pièce n'étant révélée qu'une fois la porte ouverte. Chaque pièce est mise en place en utilisant une carte de pièce et une carte de monstre, chacune piochée aléatoirement depuis le dessus des paquets mélangés.

UNE CARTE DE PIÈCE INCLUT :

- Un titre nominal (a). Lorsqu'il est combiné avec le titre "adjectif" sur la carte de monstre, il indique le titre complet de la salle.
- Une description graphique des tuiles terrain utilisées dans la mise en place de la pièce avec douze indications numériques de l'endroit où placer les éléments décrits sur la carte de monstre durant la mise en place (b). La mise en place de la pièce indiquera également toutes les tuiles d'obstacles à placer. Il est possible d'épuiser les tuiles décor spécifiques en mettant en place la deuxième ou troisième pièce. Dans ce cas, utilisez une tuile comparable du même type.
- Les désignations de l'entrée (c) et sortie (d) de la pièce et quels sont les types d'entrée(s) et de sortie(s) (voir ci-dessous pour les détails). Les entrées et sorties correspondent toujours au demi hexagone le plus proche de la tuile avec la connexion de puzzle. S'il s'agit de la première pièce du donjon, les joueurs peuvent placer leur figurine sur un hexagone vide à deux hexagones ou moins de l'entrée. Si la première pièce a plusieurs entrées, les joueurs peuvent choisir collectivement à quelle entrée démarrer.

- Le type d'entrée disponible pour la pièce au dos de la carte ◆.
  Il y a deux types d'entrée et de sortie : A et B. Si les joueurs sortent d'une pièce depuis la sortie A, ils doivent entrer dans la prochaine pièce via l'entrée A et vice versa avec la sortie B. Si l'entrée de la pièce du dessus de la pile ne correspond pas à la sortie que les joueurs ont empruntée dans la précédente pièce, la carte est défaussée jusqu'à ce qu'une carte correspondante soit piochée.

- Les pénalités pour la révélation de la pièce◆. Lorsqu'une nouvelle pièce est révélée et mise en place, une pénalité peut être activée en fonction de la pièce et de la difficulté choisie par les joueurs. La difficulté suggérée est de n'utiliser aucune pénalité dans la première pièce, la pénalité mineure dans la seconde et la pénalité majeure dans la troisième. Les joueurs peuvent augmenter ou diminuer le nombre et la sévérité des pénalités comme ils le souhaitent, jusqu'au point où des pénalités majeures sont appliquées pour toutes les pièces révélées. S'il est fait mention du personnage qui a ouvert la porte dans la description de la pénalité de la première pièce, les joueurs peuvent décider de la cible de la pénalité. Si la pièce précédente est référencée dans la pénalité de la première pièce, rien ne se passe.

- Les tuiles de terrain utilisées pour construire le plateau ◆g

UNE CARTE DE MONSTRE INCLUT :

- Un titre "adjectif"◆h Lorsqu'il est combiné avec le titre nominatif de la carte de pièce, il indique le nom complet de la pièce.
- Les désignations des douze espaces numérotés de la carte de pièce ◆i . Chaque monstre a des désignations pour une partie à deux, trois ou quatre personnages, tout comme pour la mise en place d'un scénario classique.
- Les descriptions du contenu des tuiles trésor ◆j . Bien que les tuiles trésor dans un donjon aléatoire ne contiendront jamais de contenu important pour la campagne, elles peuvent contenir un certain nombre de bénéfices utiles aux joueurs.
- Les désignations des types de pièges ◆k. Notez que le symbole ◆l de dégâts rouge indique que le piège est un piège à dégâts.

Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU JEU: Isaac Childres
CONCEPTION GRAPHIQUE: Josh McDowell, Isaac Childres
ARTISTIQUE: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell
SCULPTURE: James Van Schaik
ÉDITION: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka
HISTOIRE ET CONSTRUCTION DU MONDE: Isaac Childres
REMERCIEMENT SPÉCIAL:
Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

CONTRIBUTEURS KICKSTARTER:
Je tiens à remercier sincèrement tous les "backers" du projet Kickstarter Gloomhaven. C'était un long voyage, et cela n'a été possible que grâce à votre aide. Je n'aurais pas pu espérer un groupe de personnes plus supportrices que vous.
Je voudrais également remercier les "backers" qui ont créé des scénarios officiels pendant la campagne: Marcel Cwertetschka, Tim and Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

Version française Havrenuit

Traduction effectuée avec l'aimable accord d'Isaac Childres, dans un but non commercial.
Ce document doit rester gratuit !
Nous nous déchargeons de toute responsabilité dans le cas où notre travail serait utilisé pour des activités commerciales non souhaitées par Cephalofair Games.

TRADUCTION ET MISE EN PAGE :

Fabien CHEVRIER (France)
Romain COSTES *(France)*
Vincent DERVAUX *(La Louvière, Belgique)*
Carl DUMONT-ROCHELEAU *(Montréal, Québec)*
Nicolas FONTAINE *(Hauts-de-France)*
Jean-Baptiste LÉCAILLON *(France)*
Benjamin MIGNEAUX *(France)*
Thomas ROUBY *(France)*

REMERCIEMENTS :

Nous tenons à remercier les nombreuses personnes qui nous ont soutenus et encouragés dans notre démarche via les forums TricTrac et via notre page Facebook GloomhavenVF (www.facebook.com/GloomhavenVF/).

Icônes Générales

Initiative p.18

Déplacement p.19

Saut p.19

Vol p.19

Attaque p.19

À Distance p.19

Hexagone Attaque p.21

Hexagone Joueur p.21

Cible p.21

Bonus Persistant p.25

Bonus de Manche p.25

Bouclier p.25

Riposte p.26

Soin p.26

Fouille p.27

XP p.27

Emplacement d'utilisation p.25

Empl. utilisation : Gain XP p.27

Perdue ou Consommée p.8,17

Objet Dépensé p.8

Non Récupérable p.27

Capacité Récupérer p.27

Rafraîchir l'Objet p.27

Modificateur d'Attaque -1 p.8

Niveau p.12

Mélanger dans le Paquet p.32

Enlever du Jeu p.39

Remettre dans le Paquet p.39

Icônes d'Éléments (p.24)

Feu

Glace

Air

Terre

Lumière

Obscurité

N'importe quel Élément

Utiliser Élément

Statuts et Effets (p.22–23)

Bénédiction

Malédiction

Désarmement

Immobilisation

Blessure

Confusion

Poison

Pousser

Tirer

Percée

Ajouter une cible

Invisibilité

Étourdissement

Renforcement

Emplacements d'Équipement (p.8)

Tête

Corps

Jambes

Une Main

Deux Mains

Petit Objet

Améliorations

p.45–47

Niveau Scénario (p.15)

Moyenne niveaux / 2, arrondi à l'unité supérieure

Difficulté	Niveau
Facile	-1
Normal	+0
Difficile	+1
Très difficile	+2

L	M	G	T	XP
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

L - Niveau de Scénario
M - Niveau de Monstre
G - Conversion d'Or
T - Dégâts de Piège
XP - Expérience Bonus

Clé de Monstre (p.13)

Pas de Monstre

Monstre Normal

Monstre Élite

Cartes

Capacité de Personnage p.7

Objet p.8

Capacité de Monstre p.10

Objectif de Combat p.10

Modificateur d'Attaque p.11

Quête Personnelle p.38

Objet Aléatoire p.38

Scénario Aléatoire p.38

Évènement de Route p.39

Évènement de Ville p.39

Paquet de Salles p.50

Paquet de Monstres p.51

Seconde Impression