



MALHYA

Lands
of Legends

LIVRET DE RÈGLES

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

Vous faites partie de ces êtres aux capacités extraordinaires. Maîtrisant le pouvoir de l'Aura, l'énergie de la planète, vous remplirez une à une les missions permettant de contrecarrer les plans des ennemis mis sur votre route.

Dans ce grand jeu d'aventure narratif et immersif, vous pourrez vivre une expérience complète pleine de rebondissements. Vous allez y jouer un groupe de héros, des Éveillés, dans une quête épique où vos capacités et votre résilience seront testées dans de nombreux événements.

Toutes vos missions seront dictées par les choix que vous ferez, le chemin emprunté dépendant de vos performances... et aussi d'un peu de chance...

Pour mettre à l'épreuve votre intrépidité, vous pourrez vous infiltrer dans des donjons, voyager sur des contrées dangereuses et lointaines, résoudre des défis et des énigmes, fabriquer ou négocier. Mais également suivre vos instincts, même s'ils ne sont pas forcément très héroïques. Surtout, vous devrez combattre les dangers qui menacent de plus en plus les terres de Malhya.

Votre héros pourra évoluer, devenir plus fort, plus agile, acquérir des capacités hors du commun ou manier de la magie, se doter d'armes destructrices ou d'artefacts anciens... Vous pourrez aussi le rendre plus intelligent, ça pourrait être utile!
Chaque aventure sera unique, à vous de vivre la votre ! Bonne chance, Éveillés.



WIP

CE QUE LE JEU PROPOSE

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

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

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

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

MEILLEURE CONFIGURATION

Chaque joueur peut jouer un ou plusieurs héros. S'il s'agit d'un joueur solo il devra jouer au minimum 2 héros. Les héros sont toujours un groupe de minimum 2 et de maximum 5.

Il sera possible d'ajouter d'autres héros au groupe si d'autres joueurs souhaitent se joindre à une partie, et les retirer également.

AVANT DE JOUER

PRÉPARER LES ÉLÉMENTS

AUTOCOLLANTS

Vous trouverez dans la boîte une planche d'autocollants à coller sur les cubes. Placez avant de jouer ceux des cubes Action, Déplacement et Initiative. Les explications de ces cubes se trouvent page x.

PRÉPARATION

Il faut placer un élément sur chaque face inverse des cubes comme ci-dessous:



Il faut également en placer sur les cubes Ressources, un sur chaque cube. Ces derniers étant nombreux, nous vous recommandons de les placer au fur et à mesure lorsque le besoin de cube double se fera ressentir. **x2**

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

JETONS À METTRE DE CÔTÉ

Enlever les 4 jetons Amélioration vides, ne pas utiliser le jeton Titan pour le début de la campagne.

CHOIX DU MODE

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

LES QR CODES

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

WIP

MATÉRIEL



Livret d'événements



Livret d'Exploration



10 Livrets de Campagne
9 livret d'Aventure et un
livre d'initiation



x cartes Arme commune
x cartes Arme rare
x cartes Arme basique



30 cartes Action



13 cartes Ennemi



12 cartes Jour



8 cartes Nuit



1 carte Repos



5 cartes Peuple



x cartes Objet commun
x cartes Objet rare
87 cartes Scénario



8 cartes Objet Évènement



4 cartes Sort d'attaque
12 cartes Sorts



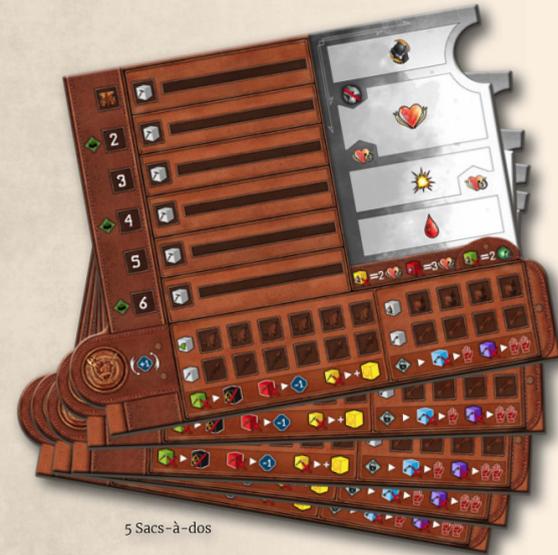
x cartes Talents
(5 classes différentes)



1 carte Fabrication



Un plateau Région



5 Sacs-à-dos



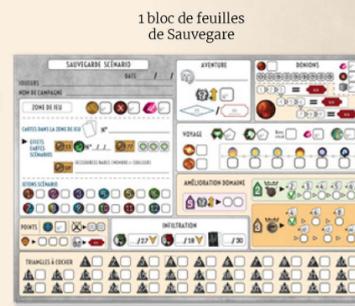
5 plateaux Héros



1 plateau Voyage



une Roue d'Exploration



1 bloc de feuilles
de Sauvegare



1 plateau Infiltration



une règle d'Initiative



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



14 jetons Cadavre/Bruit



20 jetons Intérêt / Vigilance



12 jetons Réussite
et 3 jetons Stops



43 jetons Aura
(33 simple et 10 double)



12 jetons Scénario numérotés



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



3 jetons Voyage



4 jetons Accès (2 de chaque)



8 jetons Invocation
(2 de chaque)



20 jetons Amélioration



24 Jetons Initiative



1 jeton Titan



1 jeton Groupe



1 jeton Météo



4 jetons porte Ouverte/
porte Brisée



x cristaux (valeur de 1)



10 grand cristaux
(valeur de 3)



3 dés de Défense
3 dés de Puissance
3 dés d'Esquive
3 dés d'Attaque
2 dés de Difficulté
5 dés de Compétence
3 dés d'Infiltration
(2 blancs, 1 noir)



x cubes jaunes



x cubes rouges



x cubes violets



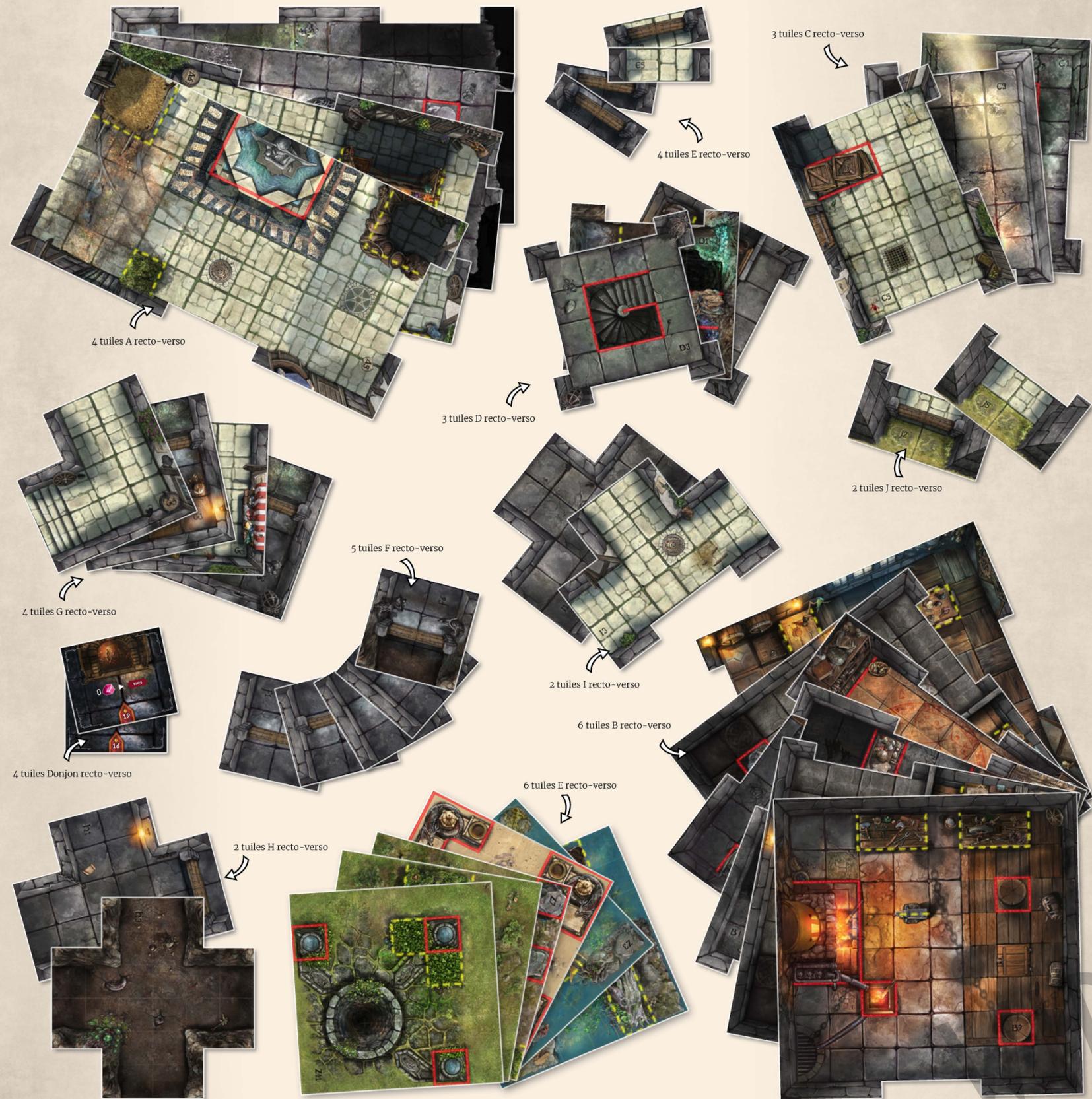
x cubes verts



x cubes bleus



10 cubes blancs



VUE GLOBALE

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



Zone Personnage

Unique à chacun, présentation pages suivantes.

Sera mis en place à chaque début ou reprise de partie de Malhya.



Réserve de cartes



Réserve de jetons



Feuille de Sauvegarde



Phase Voyage

Présentation et explications pages xxx



Les livrets

Présentation et explication pages xxx



Mode Infiltration

Phase Exploration

Exploration, mode Infiltration et Combat



Espace Ennemi



Mode Combat

Zone de jeu

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

Réserve de dés et cubes



NOTIONS GÉNÉRALES

Présentation des héros et leur fonctionnement

I. PRÉSENTATION MATÉRIEL DU HÉROS

Lorsque vous commencez une partie de Malhya, vous allez jouer un ou plusieurs héros. Pour cela vous allez prendre le matériel de chacun. Il se compose du plateau Héros, d'un Sac à dos et de la carte peuple de ce héros.

► I. LE PLATEAU HÉROS

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



4 Compétence spéciale. Elle est unique à chaque héros

5 Les points d'Actions.

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

6 Caractéristique d'Initiative.

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

7 Caractéristique de Déplacement.

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

8 Emplacements de cartes et d'équipement

► 2. LE SAC À DOS

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



1 Espace des différents points de Vie et de Dommages

2 Encoches pour ranger ses cartes équipement

3 Zone de portage

4 Règle d'effet des potions

5 Espaces de stockage de ressources

6 Effets des flèches spéciales et crochets

7 Espace de rangement de la carte Arme non-équipée

1 Nom et illustration du héros 2 Blason du héros

3 Caractéristiques du héros. Au nombre de 5, elles sont notamment utilisées lors des tests de compétence.



► 3. CARTE PEUPLE

Cette carte est associée au héros choisi selon son Peuple. Son recto présente des informations de mise en place d'un nouveau héros. Le verso présente le tableau d'évolution et indique les effets des points d'Aura.



- 1 Blason du Peuple
- 2 Nom du héros
- 3 Nombre initial de points d'Aura
- 4 Nombre initial de points de Vie
- 5 Valeur initiale de la capacité de portage.

6 tableau d'évolution

7 Pouvoirs d'Aura



2. FOCUS SUR LE SAC À DOS

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

► I. LES RESSOURCES

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



DIFFÉRENT TYPE DE RESSOURCES



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

CUBES PARTICULIERS

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

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

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

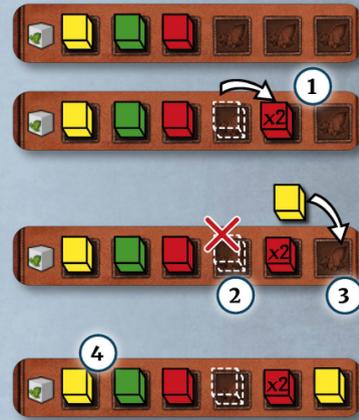
Les héros gagnent 2 Plantes rouges. Il n'y a pas assez de cubes rouges pour que tout le monde puisse avoir ses 2 cubes individuellement.

Un joueur dévoile la face x2 d'un cube rouge 1 et le place dans son Sac à dos, en sautant une case.

Il sait que ce cube vaut 2 Plantes.

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

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



► 2. LES OBJETS

Les cartes Objet commune ou rares ont différents types: des armures, des artéfacts, ou encore des objets consommables.



- a Rappel du type d'objet.
- b Valeur d'achat en pièces d'or.
- c Effet de l'objet.
- d Numéro de l'objet.
- e Mention de qualité

Certains Objets commun sont dit « de qualité » et sont ornés d'une couronne. Leur fonctionnement sera expliqué plus tard.

FOCUS : OBJETS CONSOMMABLES

f Les objets sont pour la plupart à usage unique.

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

Parfois, un objet vous posera des conditions afin de l'utiliser. Cela peut être dépenser des points d'Action, ou se trouver dans un mode de jeu spécifique.

Exemple: pour défausser et utiliser cette carte le héros doit être en mode Combat et dépenser un point d'Action.



RANGER LES OBJETS DANS LE SAC À DOS



Les objets non utilisés sont rangés dans le Sac à dos ainsi :

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



S'il devait récupérer un objet supplémentaire, il devrait faire le choix d'en défaire un autre sans pouvoir l'utiliser.

CAPACITÉ DE PORTAGE

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



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

Exemple :
Ici, le héros à 2 emplacements disponibles pour 2 objets et 2 pour Matières ① dans son Sac à dos car sa capacité de portage est de 2. Il porte déjà 2 Objets, il ne peut pas en porter un supplémentaire ②.

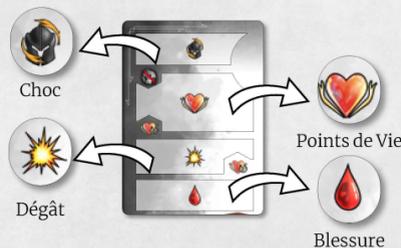


Le Héros gagne un nouvel Objet ③ mais n'a plus la place. Il choisit de le garder, il défausse donc une autre carte pour créer la place nécessaire ④.

3. ESPACE POINTS DE VIE ET DOMMAGES

POINTS DE VIE

Les héros ont un nombre de Points de Vie représentés par des cristaux. Les Points de Vie représentent la santé du Héros. Un héros qui n'a plus de cristaux dans sa zone Point de vie ne peut plus agir. Les cristaux se déplacent d'un emplacement à l'autre suivant le type de dommage subi par le héros.



SE SOIGNER

Les Points de Vie se récupèrent différemment suivant le type de dommage subi. L'effet de soin permet de déplacer un cristal d'une zone par effet de soin (de la zone des blessures vers la zone de dégâts ou de la zone de dégâts vers la zone de Points de Vie).

LES POTIONS

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



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

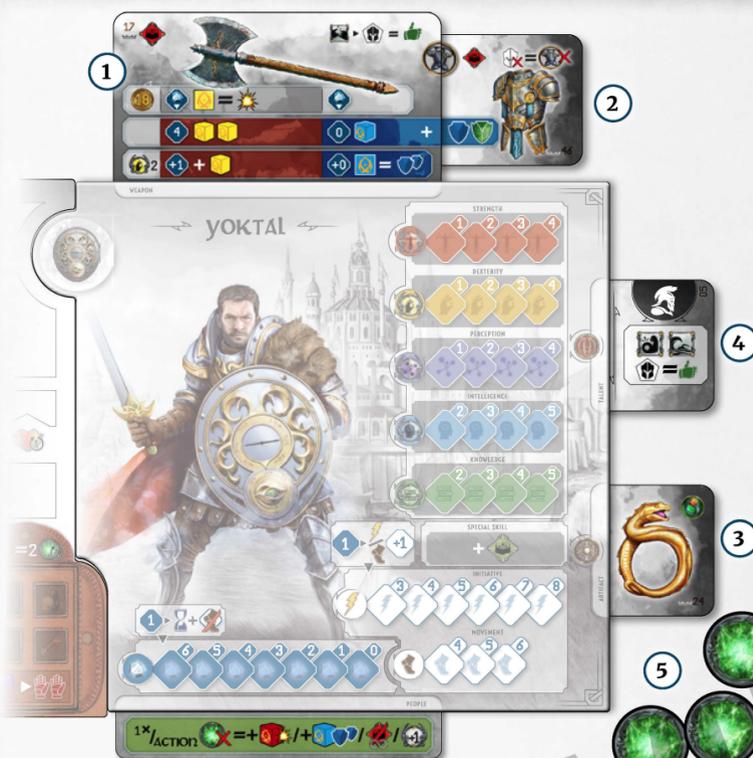


Exemple : ici, chaque héros se soigne de 3 points de Vie.

Le détail du fonctionnement des dommages sera expliqué dans la phase combat, p.X.

3. AUTOUR DU PLATEAU HÉROS

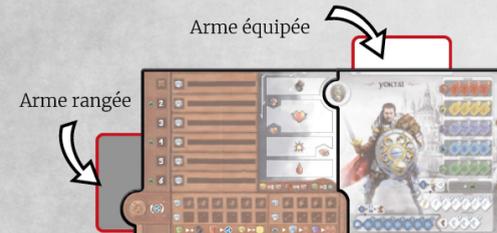
Autour de votre héros seront placés différents types cartes, sous le plateau héros mais également à côté. Elles pourront évoluer pendant votre aventure.



1 LES ARMES

PRÉSENTATION

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



Chaque héros peut avoir deux armes maximum. Une équipée, et une rangée dans son Sac à dos. S'il a l'opportunité d'en avoir d'autre, il devra choisir celles qu'il conserve et défaire l'excédent.

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

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

DÉTAIL D'UNE CARTE ARME



- a Valeur d'achat de l'Arme en pièces d'or.
- b Numéro et potentielle notion de qualité.
- c L'encombrement (potentiel).

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

- d Certaines armes possèdent des effets. Ils sont utilisés principalement pendant les tests de compétences, ou pendant le mode Infiltration et ne sont actifs que sur les Armes équipées.
- e Tableau de combat de l'arme. Contient le détail des attaques et défenses, ainsi que leurs conditions d'applications.
- f Effet passif de l'Arme en combat.

Le fonctionnement des armes en combat est expliqué dans la section combat p.xx et dans le focus des Armes

LA CARTE MAINS NUES

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

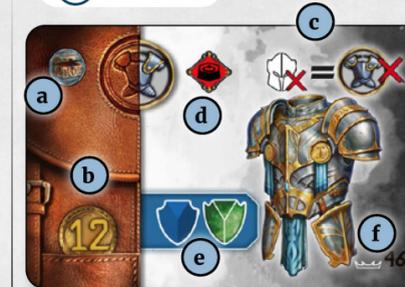
Attention : le verso « griffe » est associé spécifiquement à l'Ancienne.

Cette carte peut être équipée volontairement en rangeant l'arme équipée dans le Sac à dos si l'emplacement est disponible (cette action coûte 1 Point d'Action en mode Infiltration ou Combat).



Si le héros est équipé d'une Armure, celle-ci se glisse sous la carte Mains nues.

2 ARMURE



Limitation : Une armure équipée maximum.

- a Rappel du type d'objet
- b Valeur d'achat en pièce d'or.
- c Effet spécial
- d Encombrement (potentiel)

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

- e Effet de défense activé.
- f Numéro et notion de qualité.

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



S'ÉQUIPER D'UNE ARMURE

Que le héros change ou perde son arme, l'Armure n'est pas perdue. Elle est immédiatement rééquipée sur la nouvelle arme ou la carte Mains nues, le cas échéant. Un héros peut s'équiper d'une armure au moment où il en fait l'acquisition et s'il n'en est pas déjà équipé d'une. En phase de Voyage, un héros peut changer d'armure ou se déséquiper après avoir résolu tous les effets d'une carte Voyage et/ou terminé l'évènement en cours et avant de piocher une nouvelle carte Voyage. En phase d'Exploration, un héros peut changer d'armure ou se déséquiper avant d'entrer dans une nouvelle salle lorsque toutes les figurines sont hors du plateau de jeu.

FOCUS : PORTAGE ET ENCOMBREMENT



La **capacité de portage** sert à connaître le nombre d'Objets et de Matières premières que chaque Héros peut avoir dans son Sac à dos.

Il y a deux icônes représentant l'encombrement :

Capacité d'encombrement :

Cette icône se trouve sur le Sac à dos et parfois dans les compétences spéciales. Elle représente la **capacité maximum** d'un Héros à porter des équipements lourds, donc son encombrement maximum. Cette capacité peut changer pendant la partie, en montant de niveau.



Équipement lourd :

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



Capacité de portage

Capacité d'encombrement

Équipement lourd

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



Les cartes Objets et Armes ayant un icône d'équipement lourd comptent toujours, qu'elles soient équipées ou dans le Sac à dos.

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



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

3 ARTEFACT



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



Ici, un point d'Initiative supplémentaire.

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

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



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

Un artefact qui est déséquipé ou perdu est **défaussé** et remêlé dans sa pioche.

4 LES TALENTS

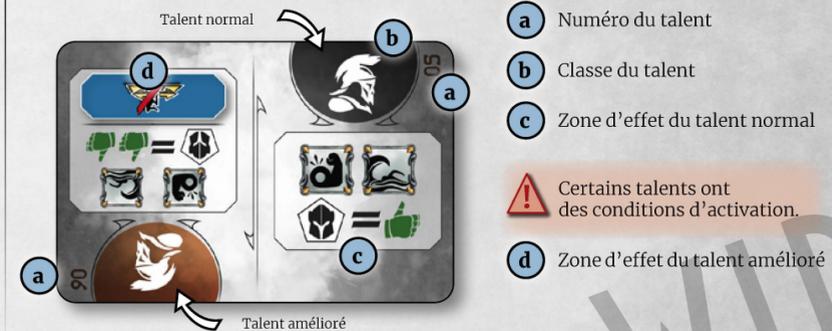
PRÉSENTATION

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

CLASSES DE TALENTS



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



- a** Numéro du talent
- b** Classe du talent
- c** Zone d'effet du talent normal
- d** Zone d'effet du talent amélioré

! Certains talents ont des conditions d'activation.

ACQUÉRIR UN TALENT

Au moment de l'acquisition d'un Talent (1) le héros doit piocher 3 cartes dans le ou les paquets de classe de son choix, puis il en choisit une des 3 et l'ajoute à l'emplacement correspondant. Les autres cartes sont remêlées dans leur paquet respectif.

Un héros peut posséder des talents de classes différentes.



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

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



! Important : Acquérir un nouveau talent (via une montée de niveau par exemple, ne permet pas d'améliorer un talent déjà possédé.

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

Le détail particuliers des cartes talents sont à retrouver ici ou dans le glossaire p.x

LES TALENTS DE MHAÿ

Les Mhaÿs, entités magiques de Malhya, font partie d'une classe particulière qui permet d'apprendre à utiliser des Sorts.

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

5 LES JETONS AURA

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



Défausser une potion verte permet de réactiver 2 jetons Aura



Exemple : ici, chaque héros réactive 2 jetons Aura

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

6 CARTE PEUPLE- MONTÉE DE NIVEAU

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

ZONE D'AURA



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

Le détail de chaque icône sera expliqué dans l'index des icônes, p.X

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



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

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

! L'effet activé appliqué n'est pas permanent et ne dure que le temps de l'action effectuée. Un seul jeton Aura peut être utilisé par action de jeu et n'est pas réactif jusqu'à ce que ce soit stipulé pendant votre aventure.

Cet effet, commun à tous les Peuples, permet au héros d'augmenter une caractéristique temporairement, le temps d'une action. Par exemple, lors d'un test de compétences, il obtient un dé compétence supplémentaire. Ou le héros pourrait atteindre un prérequis de maniement d'arme.

TABLEAU D'ÉVOLUTION

La partie haute de votre carte Peuple présente le tableau d'évolution de votre Héros qui vous servira à chaque montée de niveau



Il indique un bonus associé à chaque augmentation de caractéristique

BONUS POSSIBLES



Exemple : Si le Héros arrive au niveau 3 de la caractéristique «Physique», il acquière immédiatement un Talent.



GAGNER UN NIVEAU

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



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

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

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



PRÉSENTATION ET FONCTIONNEMENT DES LIVRETS

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

I. LES LIVRETS ET LEURS SPÉCIFICITÉS

TYPES DE LIVRET

LES LIVRETS D'AVENTURE



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

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

LE LIVRET D'EXPLORATION

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



Vous utiliserez ce livret lorsque votre aventure vous invitera à le faire. Son fonctionnement sera présenté en détail par la suite.



LE LIVRET D'ÉVÈNEMENTS

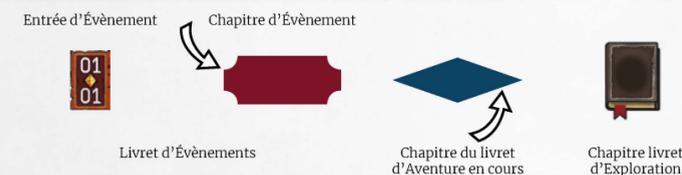
Ce livret sera utilisé pendant toute la campagne, et bien plus encore. En effet c'est dans ses pages que vous trouverez les différentes missions indépendantes que propose Malhya et les événements à braver pendant vos voyages et aventures.

NUMÉROS DE CHAPITRE

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

LES FORMES DE NUMÉROS

En fonction de la présentation du numéro vous saurez dans quel livret vous rendre pour trouver le chapitre indiqué.



FONCTIONNEMENT DES CHAPITRES

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

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

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

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

CHOIX ET CONDITIONS

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

Ici, plusieurs choix possibles

Vous pouvez tirer sur la chaîne:

- Si les jetons Intéré de du bassin et du totem sont défaussés, rendez-vous au <17>
- Si l'un d'eux au moins est encore présent, rendez-vous au <2>
- Sinon, vous pouvez ne rien faire. Votre tour se termine immédiatement.

Ici, une condition s'applique

Mettez en place le <54>

Vous passez en mode infiltration normale.

- Si le groupe possède <€>, rendez-vous au <171>
- Sinon, rendez-vous au <163>

• Si le groupe possède <€>, rendez-vous au <171>

• Sinon, rendez-vous au <163>

Lorsqu'une ou plusieurs conditions se présentent et que vous remplissez les critères, vous devez réaliser la consigne, vous n'avez pas le choix. Souvent, il s'agit de se rendre à un chapitre particulier.

Lorsque plusieurs conditions se présentent, lisez-les dans l'ordre. Au moment où vous en remplissez une, réalisez immédiatement l'action demandée, sans prendre en compte la suite des éléments du chapitre.

a

• Si le groupe possède <€>, rendez-vous au <171>

• Sinon, rendez-vous au <163>

b

• Si vous avez les 5 jetons <10 11 12 7>, défaussez-les, ensuite prenez le jeton <3> puis rendez-vous au <27>

• Sinon, vous constatez que les nacelles ne sont pas encore prêtes.

c

Il vous reste du temps pour explorer la ville et mener votre enquête. Vous quittez ce secteur et retournez à la ville plus tard.

Utilisez la carte Scénario Historica pour vous déplacer dans un autre lieu de la ville.

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

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

LES ENTRÉES DU LIVRET D'ÉVÈNEMENTS

Le Livret d'Évènements présente une spécificité puisque chaque Évènement commence via une «entrée». Elles se présentent avec 2 chiffres en haut et 2 chiffres en bas.

Vous accéderez aux Entrées d'évènements lors de la phase de Voyage ou lors des Donjons aléatoires. Toutes les Entrées se trouvent au début du livret d'Évènements.

Lorsque vous devez vous rendre à une Entrée, ouvrez le Livret d'Évènements au début et lisez l'entrée correspondante.



NAVIGUER D'UN LIVRET À L'AUTRE

Les livrets d'Aventure, d'Évènements et d'Exploration peuvent renvoyer l'un vers l'autre. Pour naviguer de l'un à l'autre, il suffit de regarder la forme du numéro. Un losange renvoie vers le livret d'Aventure en court, un rectangle vers le Livret d'Évènements et un icône livre vers le livret d'Exploration.

Exemple :

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

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

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

• Sinon, rendez-vous au 625

, rendez-vous au 2

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

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

REFERMER LES LIVRETS

Lorsque cette icône apparaît, cela signifie qu'il faut refermer le livret et reprendre l'étape de jeu où vous en étiez. Ce peut-être à ce moment que vous passez d'un livret à un autre.

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

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

AUTRES OCCURRENCES DE NUMÉROS

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



NUMÉROS CACHÉS

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

Exemple :

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



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

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

Déroulement d'une partie

RÈGLES D'OR

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

I. COMMENCER L'AVENTURE

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

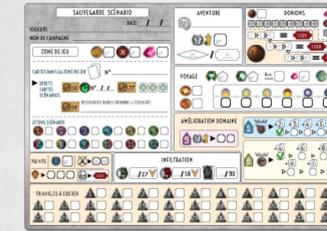
Note : Plusieurs missions courtes sont disponibles au début du livret d'aventures.

Toutes les autres missions, de la campagne incluse, sont présentées sous forme de livret d'Aventure.

I. DÉBUTER

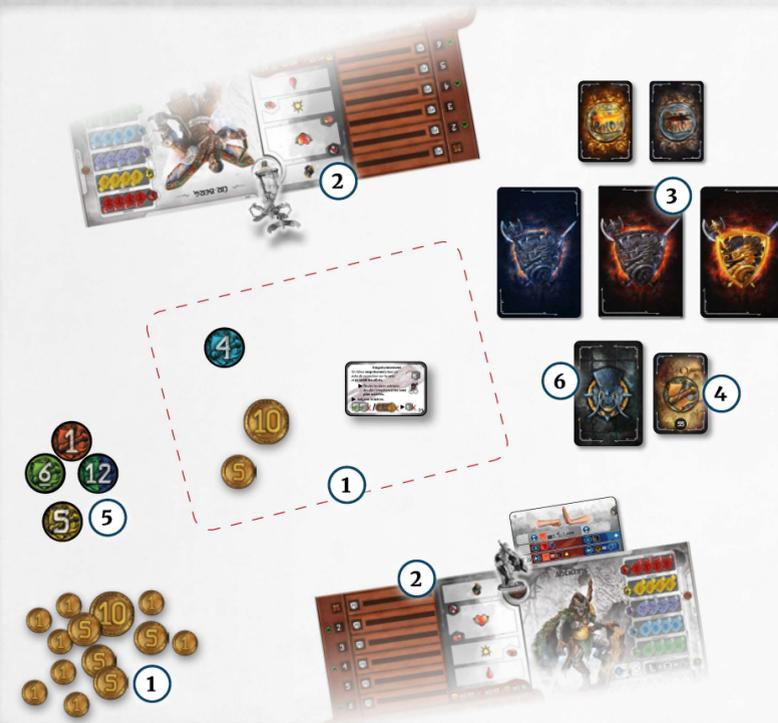
Nous conseillons de commencer par le livret « L'Éveil » qui est un livret d'Aventure accessible et parfait pour aborder les règles au fur et à mesure. Il est également le scénario d'introduction de la campagne.

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



Les éléments de la fiche de sauvegarde vous seront expliqués au fur et à mesure.

2. MISE EN PLACE DE L'ESPACE JOUEUR



1 LA ZONE DE JEU

Dans cette zone sont placés tous les éléments appartenant (ou relatif) au groupe. Vous viendrez y placer les éléments que vous récupérerez, gagnerez de la zone de jeu. La réserve de pièces d'or est partagée par le groupe. Les pièces d'or acquises ou dépensées, quels que soient le ou les héros concernés, sont placées dans ou défaussées de cette réserve. Il est aussi possible que les héros possèdent des cartes qui sont pour le groupe, comme les cartes scénarios.

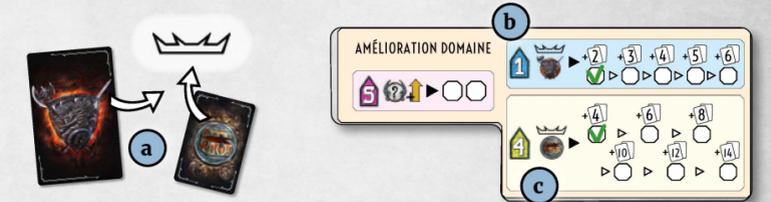
Cette zone commune doit être visible et accessible à tous les héros (2).

3 PRÉPARATION DES PAQUETS DE CARTES ARMES ET OBJETS

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

• Retirez les cartes Armes marquées qualité du paquet de carte Arme communes et les cartes Objet qualité du paquet de carte Objets communs (a).

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



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

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

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

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

4 CARTES SCÉNARIO

Les cartes Scénario vont entrer en jeu tout au long de votre aventure. Elles sont de types différents, il faudra de ce fait les placer dans la zone correspondante (dans la zone artefact d'un héros si c'est un artefact par exemple). Si aucune zone spécifique n'est indiquée, la carte ira dans la zone de jeu (en général, des cartes relatives à la mission en cours).

Une carte Scénario acquise n'est pas forcément à conserver durant toute la partie. Il vous sera peut-être demandé de la défausser et la ranger dans la pioche des cartes Scénario.



numéro de la carte

► Prenez la carte Scénario 55.



carte acquise

cartes défaussées

► Défaussez les cartes Scénario 70 et 55.

70+55X

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



- a** Rappel du type de carte
- b** Numéro de la carte
- c** Lorsqu'une carte se présente avec un élément de Sac à dos en bas, cela signifie que cette carte est un Objet à transporter dans le Sac à dos. Un héros doit donc la prendre s'il a la capacité de portage.
- d** Élément d'appel

Astuce : Certaines cartes ont un prix, cela veut dire qu'il est possible de les revendre au marché, au risque de compromettre leur réel usage. Si elles sont vendues, elles retournent dans la pioche des cartes Scénario.

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



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

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

Le détail de certaines cartes Scénarios sera expliqué dans la section « cartes Scénario particulières », p.X

5 LES JETONS SCÉNARIO

Ces jetons seront à conserver dans une pioche proche de la zone de jeu. Comme les cartes Scénario ils entreront en jeu et seront défaussés assez souvent. Ils seront alors placés dans la zone de jeu s'ils sont obtenus.

► Prenez le 1. Puis, rendez-vous au 52. Jeton acquis

Jeton défaussé ► Défaussez le 1x.

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

6 CARTES ACTION

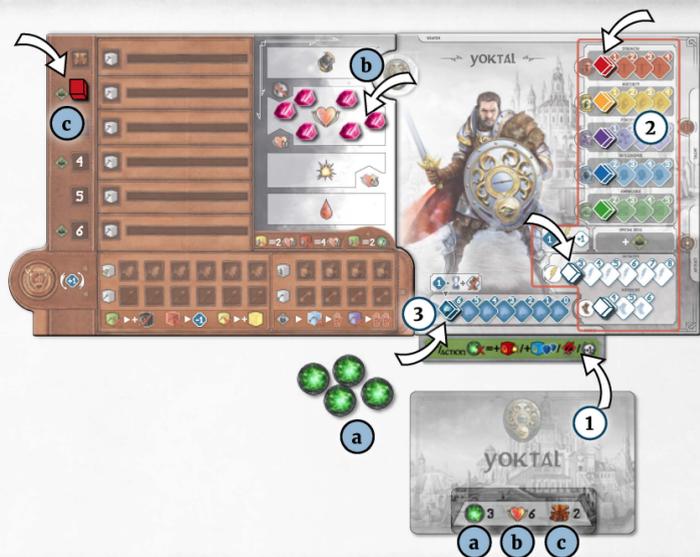
Ces cartes seront utilisées de façon récurrente dans toutes les phases de jeu ou dans les différents livrets. Leurs effets principaux seront de créer de l'aléatoire de différentes façons et de donner des trésors lors de fouilles. L'autre effet principal sera joué pendant le mode Infiltration.

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

2. MISE EN PLACE D'UN NOUVEAU HÉROS

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

1. ÉLÉMENTS DE BASE



- 1 Commencez par récupérer les éléments présents sur le recto de la carte peuple de votre héros, à savoir les jetons Aura **a** et les cristaux représentant les points de Vie **b**.

Placez également un cube de couleur (au choix mais différent pour chaque héros) représentant le niveau de portage **c**. Une fois ces actions faites, retournez la carte Peuple et glissez-la sous le plateau Héros, ne laissant apparaître que la zone d'Aura.

- 2 Placez un cube pour chaque caractéristique. Pour les cubes Initiative et de Déplacement la face **x** ne doit pas être visible.

- 3 Placez le cube Action dans l'emplacement le plus à gauche égale **6** en visible.

2. RÉUNIR SON ÉQUIPEMENT

CARTE TALENT

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

- 1 carte Talent au hasard dans le paquet de classe Mhaÿ
- OU
- 3 cartes Talent dans un ou plusieurs paquets des classes Ranger, Guerrier, Erudit, Roublard, choisit un des talents proposés (niveau normal) et défausse les 2 autres.

La carte choisie est équipée sur le niveau normal.

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

CARTE ARME ET OBJET DE DÉPART

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



RESSOURCES DIVERSES

Chaque héros obtient également 5 pièces d'Or pour le groupe. Elles seront placées dans la zone de jeu. et un cube potion rouge et jaune, à placer dans le Sac à dos.



UN CHOIX

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

- piocher 2 cartes Arme communes, en gardant une et défaussant l'autre;



OU

- Piocher 2 cartes Objet commun, en gardant une et défaussant l'autre et obtenir en supplément 2 pièces d'or pour le groupe;



OU

- Prendre un cube plante de chaque couleur (5 au total) et obtenir 3 pièces d'Or pour le groupe.



3. AJOUTER, RETIRER UN HÉROS EN PLEINE PARTIE

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

Cela peut s'effectuer n'importe quand sauf :

- En phase Voyage pendant un Évènement.
- En phase d'exploration, en cours de défi ou lorsqu'un lieu/plateau est installé. (Il est donc possible de le faire entre 2 installations de lieu)

Pour ajouter un nouveau héros, il faut suivre les étapes de mise en place d'un nouveau héros, puis, ajouter le nombre de niveaux du groupe inscrit sur la fiche de sauvegarde scénario

4. MISE EN PLACE SPÉCIALE D'UN LIVRET D'AVENTURE

Chaque livret a une mise en place spécifique visible sur sa première page. Il suffit aux joueurs de respecter cette mise en place point par point. Dès que cette mise en place est réalisée jusqu'au bout, la partie peut commencer.

3. SAUVEGARDER ET REPREDRE LA PARTIE

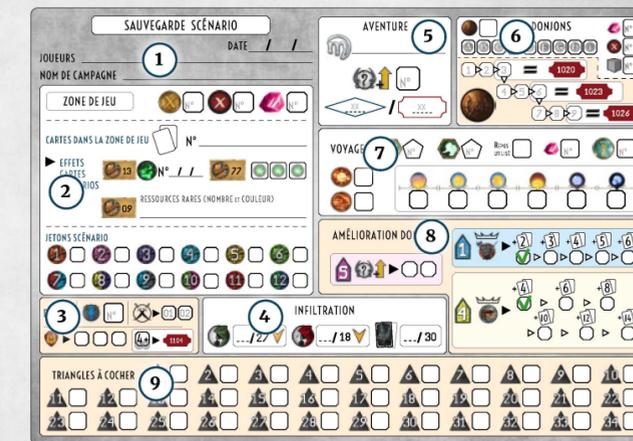
En cours d'aventure, qu'il s'agisse d'une mission indépendante ou d'un livret de la campagne, il sera demandé aux joueurs d'inscrire ou cocher des éléments sur la feuille de Sauvegarde. Ces éléments doivent être inscrits immédiatement car ils influent sur le cours du jeu.

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

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

Certains éléments, lorsqu'ils sont cochés, vous octroie des bonus ou vous renvoie à un chapitre.

SAUVEGARDE SCÉNARIO



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

- 1 Éléments d'information sur la campagne en cours
- 2 ZONE DE JEU

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



Il faudra y noter les pièces d'Or que possède le groupe **a**, différents jetons et cristaux potentiellement accumulés au cours de l'histoire, ainsi que les cartes qui y sont présentes **b**. Ce sera souvent des cartes Scénario. Certaines ont des effets spéciaux qu'il faudra également indiquer **c**. Enfin il y a une partie réservée aux jetons Scénario **d**.

3 LES POINTS

Cet espace est réservé aux différents points que les héros pourront gagner lors de leurs aventures. Les consignes de notations seront expliquées dans les livrets.



4 INFILTRATION

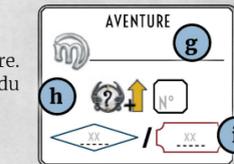
Cette partie permet de noter l'avancée de l'Infiltration. Il faudra y retranscrire le niveau de l'échelle de menace **e** de la difficulté d'Infiltration ainsi que le nombre de cartes Action restantes dans la pioche **f**.



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

5 AVENTURE

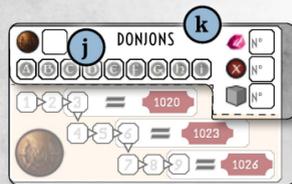
Ici le groupe viendra noter l'aventure qu'ils sont en train de vivre. Il y a un espace pour noter le nom du livret **g**, le niveau global du groupe **h** et le numéro de chapitre du livret en cours **i**.



6 DONJON

Le groupe de héros sera amené à s'aventurer dans des donjons dont l'organisation est aléatoire. Il y a ici deux parties. Une éphémère et une à reporter.

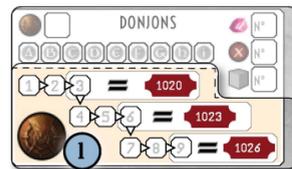
PARTIE 1



Dans cette partie il faut noter les éléments du donjon en cours, à savoir combien de potentiels cristaux, cubes ou jetons dégâts sont en jeu dessus **k**. Puis, il faut indiquer dans quel donjon on se trouve, et cocher les cartes Évènements en jeu qui n'ont pas été utilisées jusqu'ici **j**.
Lorsque la partie reprendra, il faudra reformer une pioche seulement de celles-ci avant de reprendre votre exploration du donjon.

PARTIE 2

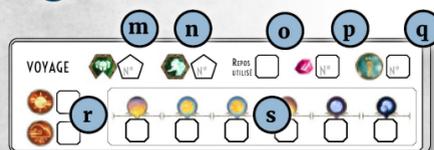
Pour cette partie il faudra cocher une case **1** chaque fois que vous réussirez un donjon. Cette information devra être reportée à chaque nouvelle feuille de Sauvegarde utilisée. Avec l'accumulation des cases cochées, des chapitres vous seront ouverts. Il faudra vous y rendre à ce moment-là.



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



7 LE VOYAGE



Ce cadre est réservé à la notation de votre phase de Voyage. Vous y noterez l'emplacement d'hexagone de votre groupe **m** sur le plateau Voyage, ainsi que du titan **n** le cas échéant. Il faudra également cocher si la carte

Repos a été utilisée **o**, combien de cristaux sont présents sur le plateau Voyage **p**. Si votre groupe possède des jetons Voyage **q**. Enfin il faudra cocher la météo en cours **r**, et le dernier emplacement utilisé pour les cartes Voyage **s**.

Au moment de la reprise, vous glisserez votre première carte Voyage au niveau du premier emplacement disponible selon là où vous en étiez. Il n'est donc pas nécessaire de combler les emplacements précédents.

8 LE DOMAINE

Si les héros venaient à obtenir un domaine, les informations liées seraient à reporter ici, et à noter sur chaque feuille de sauvegarde. Les consignes de fonctionnement du domaine seront expliquées en temps voulu. Il vous faudra également vous référer aux informations cochées pour savoir le nombre de cartes de qualités à ajouter dans chaque paquet.

9 LES TRIANGLES

Ces éléments représentent des moments clés de votre histoire et des choix que vous avez fait. Chaque livret vous dictera de les cocher, et de vous y référer. Ces éléments sont à reporter d'une sauvegarde à l'autre.



▶ Cochez le **26** de votre feuille de Sauvegarde.



SAUVEGARDE PERSONNAGE



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

Enfin cette partie contient un espace de notes **8** qui pourra s'avérer utile.

REPRENDRE UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Pour reprendre une partie sauvegardée, il suffit au joueur d'effectuer les étapes suivantes :

- Mise en place de l'espace joueur
- Mise en place des héros selon leur fiche de sauvegarde héros
- Mise en place de la zone de jeu selon la fiche de sauvegarde scénario
- Reprendre l'aventure là où elle a été arrêtée. Possiblement à un numéro de livret ou en phase Voyage

LES PHASES DE JEU

Il existe différentes phases de jeu et chacune fonctionne selon ses propres règles et subtilités. Une partie peut se jouer en alternant entre ces phases mais peut tout aussi bien n'en aborder qu'une. L'ordre de présentation des phases n'est donc pas une obligation à suivre.

LA PHASE DE VOYAGE

▶ LE PLATEAU RÉGION

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



Les hexagones de mer sont inaccessibles au groupe de héros.

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



Jeton Groupe

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



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



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

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

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

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



I. PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE LA PHASE

▶ MISE EN PLACE

- Prenez le **plateau Région** **1** ainsi que le **jeton Groupe** **2**. Votre livret en cours vous indiquera où le placer.
 - Prenez le **plateau Voyage** **3**, placez dessus le **jeton Météo** **4**. Si l'indication du côté ne vous est pas fournie, placez-le sur sa face « Beau temps ».
 - **Créez les pioches** des cartes **Jour** **5** et **Nuit** **6** sur leurs emplacements respectifs.
 - Prenez les cartes Évènement, retirez la carte **f**, puis mélangez les cartes restantes et placez-les à côté du plateau **7**.
 - Gardez à portée les cartes Repos **8** et Fabrication **9**, les jetons Voyage **10**, ainsi que la Roue d'Exploration **11**.
- D'autres éléments pourront s'ajouter à cette phase, notamment les différents livrets dans lesquels se dérouleront vos aventures.



Attention : Ne rangez pas le matériel de la phase de voyage lorsque vous passez à une autre phase sauf si cela est clairement stipulé. Si vous décidez quand même de ranger (par manque de place), faites une sauvegarde.



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

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

▶ PLATEAU VOYAGE

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



a JETON MÉTÉO

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



b EMPLACEMENTS CARTES VOYAGE

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

c DÉROULEMENT DE LA JOURNÉE

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

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

▶ JETON VOYAGE

À côté du plateau Région se trouvent les **jetons Voyage**. Ces jetons se gagnent au fil des livrets ou directement via les cartes Voyage et permettent au groupe de se déplacer.

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

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

▶ CARTES VOYAGE

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



carte Jour carte Nuit

Côté utilisé si le terrain correspond

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

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

▶ CARTES ÉVÈNEMENT

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



carte Évènement

a NUMÉRO ASSOCIÉ

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

b TOURNER LA CARTE

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



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

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



2. DÉROULEMENT DE LA PHASE DE VOYAGE

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

RÉSUMÉ DE PHASE VOYAGE

1. Piocher une carte Voyage_ Jour/Nuit/Repos: Appliquer les effets ou déclencher un Évènement
2. Si un événement est déclenché: Piocher une carte Évènement et la résoudre
3. Facultatif (Se déplacer – Récolter – Fabriquer – Se reposer)

▶ PIOCHER UNE CARTE VOYAGE

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

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

POSSIBILITÉ 1, TERRAIN NON CORRESPONDANT

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

Les joueurs piochent une carte Voyage. Il s'agit d'une carte plaine **1**.

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



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

FOCUS : EFFETS POSSIBLES DES CARTES VOYAGE

CHANGEMENT DE MÉTÉO

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



Tournez le jeton Météo du côté Mauvais temps

OBTENIR UN JETON VOYAGE

Sans condition

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



Condition 1: terrain

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



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

Condition 2: emplacement plateau Voyage

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



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

condition 3: se rendre au village

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



POSSIBILITÉ 2, TERRAIN CORRESPONDANT

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

Les joueurs piochent une carte Voyage. Il s'agit d'une carte plaine **1**.

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



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



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

▶ SE DÉPLACER

ÉTAPES SUR LE PLATEAU RÉGION

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

Face beau temps ☀️ : Dépensez 2 jetons Voyage 🌍 pour se déplacer sur un hexagone adjacent.

Face mauvais temps ☁️ : Dépensez 3 jetons Voyage 🌍 pour se déplacer sur un hexagone adjacent.

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



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

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

Durant votre aventure, il se peut que vous deviez déplacer votre jeton Groupe sans avoir à passer par les étapes précédentes, et ce grâce à des consignes présentes directement dans les livrets.

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

Placez votre jeton Groupe sur l'Hexagone de la ville de Dédale, située sur l'Hexagone 500 du plateau Région (ne prenez pas en compte le 500).



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



Choix du groupe

À ce moment-là s'il s'agit d'un hexagone seul ①, le groupe choisit l'hexagone adjacent vers lequel se déplace le jeton Groupe.



Déplacement aléatoire

S'il y a un point d'interrogation ②, il s'agit d'une direction aléatoire. Dans ce cas, piochez une carte Action et déplacez-vous dans la direction donnée par la bague de l'icône nord.



Si le groupe sort du plateau ou arrive sur une case de mer, on pioche une nouvelle carte.

UTILISER LA CARTE REPOS

La carte Repos est une carte qui fonctionne exactement comme une carte Voyage. Comme son nom l'indique, elle permet aux joueurs de se reposer pendant leur aventure et, entre autres, de récupérer des points de Vie.

Il y a 2 façons de l'utiliser : Soit votre aventure vous dit de l'utiliser à un moment précis, soit vous avez la possibilité de la jouer à la place d'une carte Voyage, de jour comme de nuit.

Elle comporte 2 côtés:



Côté Auberge

Côté Feu de camp

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

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

EFFETS CÔTÉ FEU DE CAMP

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



① Les effets du Feu de camp permettent aux héros de lancer des dés pour regagner des points de Vie et réactiver des jetons Aura ② et ce, pour chaque signe de Menace ▼ révélé

③ S'il fait Nuit, les faces spéciales des dés d'Infiltration sont activées, et ils valent 3 ▼.

Ce côté de la carte Repos comporte une moitié d'Entrée d'Évènement. Si vous la jouez, il faudra la compléter d'une carte Évènement et se rendre au chapitre indiqué. Cette carte peut être utilisée à tous moments sur le plateau Voyage, suivant les envies ou les besoins des joueurs.

EFFETS CÔTÉ AUBERGE

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



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

En revanche, se reposer à l'auberge coûte des pièces d'or que le groupe doit dépenser pour utiliser les effets. Puis, ils reprennent leur Voyage.

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

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



FOCUS: LE VILLAGE

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



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

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



1 LE MARCHÉ

Ce marché est à disposition des joueurs dès qu'ils arrivent au village. En plus d'un marché classique, celui-ci propose au groupe de vendre ses ressources, plantes et matières, et ce, autant de fois que les héros le veulent ou peuvent.



2 L'AUBERGE

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



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

3 LA CHAMBRE

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



Le groupe peut utiliser une chambre pour récupérer totalement, il doit alors dépenser 2 pièces d'or par héros. À ce moment-là, la carte Repos côté auberge est glissée sous le premier emplacement disponible du plateau Voyage. Chaque héros récupère tous ses points de Vie et ses points d'Aura.

4 LE DÉPART

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



EFFECTUER UNE RÉCOLTE

Lorsque les héros ont résolu l'éventuel évènement de la carte Voyage, ils peuvent récolter. Pour cela, ils vont utiliser l'un des côtés de la roue d'Exploration.

1 COÛT DE LA RÉCOLTE

Pour pouvoir récolter, les héros doivent dépenser un jeton Voyage.

2 TERRAIN

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

3 COMMENT RÉCOLTER ?

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



Les 4 gemmes

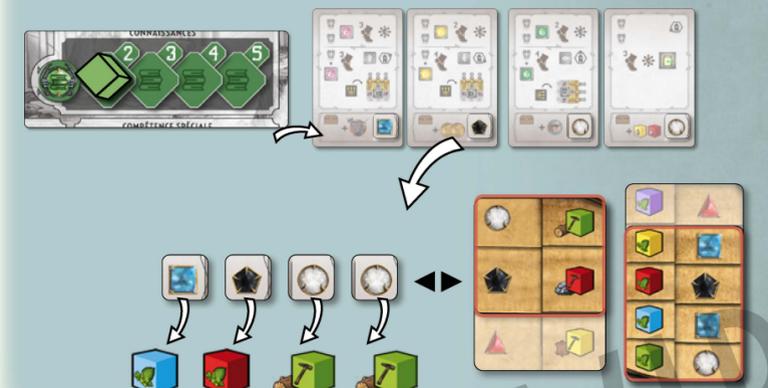
Chaque gemme permet de récupérer une (et une seule) ressource comme indiquée sur la roue d'Exploration ④. Le groupe choisit la ressource souhaitée selon celles proposées le cas échéant. Les ressources ainsi récupérées sont réparties entre les héros comme ils le veulent.

Exemple:

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

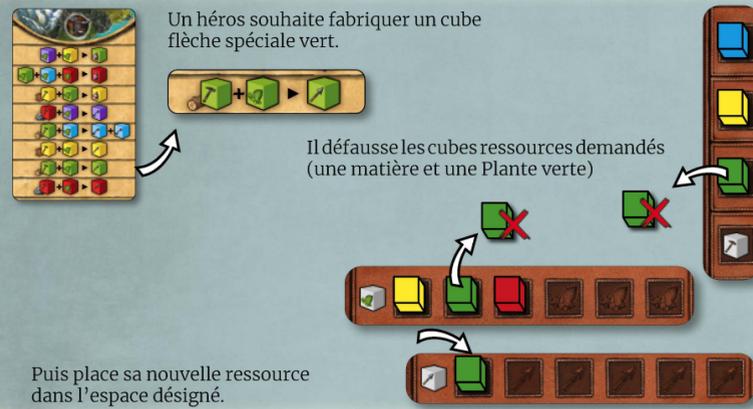


Ils décident que le Yoktal fera la récolte car il a le plus haut niveau de Connaissances ④. Il pioche donc 2x2 cartes Action et récupère les ressources.



▶ EFFECTUER UNE FABRICATION

Lorsque les héros ont résolu l'évènement de la carte Voyage, ils peuvent effectuer une étape de Fabrication. Cette action consiste à remplacer ses ressources, ou celles du groupe, afin de créer des potions, flèches, clés et crochets. Pour fabriquer, référez-vous à la carte Fabrication et convertissez vos ressources pour obtenir les éléments correspondants. Chaque élément ainsi fabriqué doit être placé dans le sac à dos d'un héros au choix. Si aucun emplacement correspondant n'est disponible, l'élément est perdu.



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

▶ FIN D'UNE JOURNÉE ET EN RECOMMENCER UNE NOUVELLE

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

2 Actions se passent à ce moment-ci :

• **1.** Placez un cristal dans l'emplacement prévu à cet effet du plateau Voyage. Chaque cristal représente une journée écoulée. Cela vous permet de compter le nombre de jours qu'un voyage vous a pris.

• **2.** Récupérez toutes les cartes utilisées pour cette journée et mélangez-les dans leurs pioches respectives. Si la carte Repos en fait partie, elle devient de nouveau disponible. Une nouvelle journée commence en piochant de nouveau une carte voyage, ou en plaçant la carte Repos.

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

LES TESTS DE COMPÉTENCE

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

▶ PRÉPARATION DU TEST DE COMPÉTENCE

Exemple et présentation d'un test



1 TYPE DE TEST :

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



QUI PARTICIPE AU TEST ?

L'icône dans la bannière indique si le test est **solo** (Solo icon), **individuel** (Individual icon) ou **de groupe** (Group icon).

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

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



Ici le test se limite à 2 héros.

2 DESCRIPTION DE L'ACTION DU TEST

3 COMPÉTENCE DU HÉROS

Un test indique la caractéristique à prendre en compte, ici, l'Intelligence. C'est la même que la couleur de la bannière.



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

Il existe 3 faces sur ce dé :



Face Réussite (6 par dé)



Face vide (4 par dé)



Face spéciale (2 par dé)

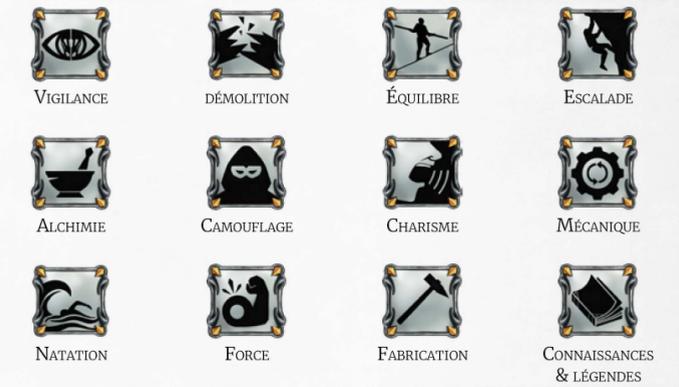
Cette face peut être activée par un effet de talent ou d'arme par exemple. Tous les effets qui l'activent se cumulent. Sinon elle correspond à une face vide.



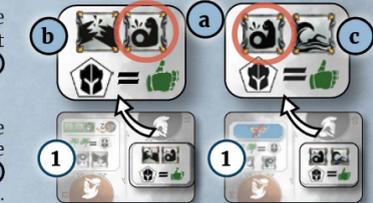
Exemple : Le Yoktal effectue un test solo. Sa valeur en Intelligence est 2, il prend donc en main 2 dés Compétence.

4 APTITUDES

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



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



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

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



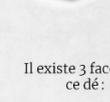
2 Esquiver le piège



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

5 DIFFICULTÉ DU TEST

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



Il existe 3 faces sur ce dé :



Face Stop (4 par dé)



Face vide (6 par dé)



Face spéciale (2 par dé)

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

Esquiver le piège



Exemple : Pour ce test, le Yoktal prend 2 dés Difficultés

► DÉROULEMENT D'UN TEST DE COMPÉTENCE

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

Exemple :
les différentes conditions

Solo

Maîtriser l'explosion

6 **Rendez-vous au** <40>

7 **5-11** **Rendez-vous au** <173>

12+ **Rendez-vous au** <8>

TEST SOLO ET INDIVIDUEL

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

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

6 CONDITION D'ÉCHEC DU TEST

Lorsque le nombre de jetons Stop de la condition d'échec est atteint, le test s'arrête immédiatement. Le héros actif a terminé son test et applique immédiatement le résultat, puis tous les jetons réussite et échec du tests de ce joueur sont défaussés, sauf mention contraire.

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

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

Rendez-vous au <40>

7 RÉUSSIR UN TEST

Lorsqu'un héros atteint le nombre de Réussites par un niveau de Réussite, il peut mettre fin au test et appliquer son résultat. Tous les niveaux de Réussite requièrent un minimum de Réussites à atteindre. Il peut également continuer et tenter d'atteindre un niveau de Réussite supérieur.

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

5-11 **Rendez-vous au** <173>

12+ **Rendez-vous au** <8>

DIFFÉRENTS CAS DE RÉUSSITES ET D'ÉCHECS

Les conditions de réussites du test peuvent prendre plusieurs formes.

1. PLUSIEURS NIVEAUX DE RÉUSSITE

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

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

Déplacer l'obélisque

Groupe

► Votre tour se termine. Vous n'avez pas vraiment aidé le groupe...

0-4 **► Rendez-vous au** <42> (a)

5+ **► Rendez-vous au** <3> (b)

2. DES CONDITIONS DE FIN

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

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

Lorsque tous les héros ont terminé leur test, rendez-vous au <43>

3. CONDITIONS DE NIVEAU

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

Exemples de différents cas de figure possibles

4 **<+2/** **>** La valeur de réussite est de 4, auquel il faut ajouter 2 de plus par membre du groupe.

10 **<-1/** **>** La valeur de réussite est de 10, auquel il faut soustraire 1 par cristal que possède le groupe (suivant la consigne du test).

4. MULTIPLES

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

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

Exemples potentiellement rencontrés

«Pour chaque jeton Stop»

5 «Pour chaque fois que vous obtenez 5 Réussites»

«Pour chaque paire de Réussites»

5. INCONNU

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

Exemple :

► Rendez-vous au <54>

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

Vos héros possèdent des points d'Aura. À chaque test, un héros peut utiliser 1 jeton d'Aura (et un seul pour tout le test) pour bonifier temporairement sa caractéristique et lancer un dé Compétence de plus.

Le dé supplémentaire est conservé pour tous les lancers que le héros effectue pour ce test et jusqu'à ce qu'il réussisse, décide d'arrêter, ou échoue. Si le héros venait à recommencer le test par la suite, il ne bénéficierait plus du dé supplémentaire. Il pourrait cependant de nouveau dépenser un jeton Aura pour récupérer un dé supplémentaire. Le nombre maximum de dés Compétence étant de 5, un Héros ne peut jamais lancer plus de 5 dés.

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

► CONSIGNES SUPPLÉMENTAIRES D'UN TEST

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

Quelques exemples :

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

Pour chaque Plante violette consommée par le héros :

=

Ici, si le test se passe de nuit, le Héros bénéficie d'un effet sur les faces spéciales.

S'il fait Nuit, cette dernière facilite votre approche :

=

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

Si le groupe comprend 4 ou 5 héros :

=

De même, certaines consignes supplémentaires peuvent aussi influencer les Stops ou Réussites à obtenir ou tenter d'obtenir.

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

Consigne supplémentaire

Si vous avez ce jeton, la **difficulté** du test change :

►

Conséquence potentielle

<1 **>** **►** Le jek vous éjecte, vous subissez 2 Dégâts (sans défense possible), **rendez-vous au** <424>

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

Pour la plupart, ces consignes s'imposent aux Héros et doivent être réalisées, et ce même si elles n'aident pas les joueurs.

► POINT D'ACTION

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

3

Cracker la serrure

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

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

TEST DE GROUPE

Le test de groupe est légèrement différent que les tests Solo et Individuel. Une partie du groupe (ou l'ensemble) va devoir mettre en commun ses jetons Réussites afin de réussir ce type de test.

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

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

Lors de son test le héros peut :

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

Une fois que le héros a terminé son test, c'est au héros suivant d'effectuer son test.

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

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

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

OU

Forcer la porte

Group Max-3

► Mais de quoi est faite cette porte ?

0-7 **► Elle bouge mais ne cède pas, rendez-vous au** <21>

8+ **► La porte vole en éclats. Derrière, un escalier monte vers les étages, rendez-vous au** <32>

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

► Mais de quoi est faite cette porte ?

Ici un simple message sans conséquence... ouf!

Si un héros décide d'arrêter son test sans avoir obtenu les 2 Stops, il met de côté les Réussites acquises. Elles sont désormais validées. Puis, s'il avait également des jetons Stops, il les défausse. Ce héros ne peut plus participer au test. Le tour passe au héros suivant.

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

0-7 (b)

8+ (c)

Ici, 2 niveaux possibles.

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

RÉSUMÉ: ÉTAPE PAR ÉTAPE

À tout moment durant votre test vous avez la possibilité d'utiliser un jeton Aura pour augmenter momentanément la caractéristique demandée pour le test. Ainsi vous avez un dé Compétence supplémentaire. Cet effet perdure jusqu'à la fin du test. Il est limité à un seul par héros, et ne peut pas dépasser au total 5 dés Compétence.

ENSUITE, PROCÉDER AUX ÉTAPES SUIVANTES :

- Prendre les dés Compétence et les dés Difficulté en main.
- Lancer les dés.
- Prendre le nombre de jetons Stop correspondant aux faces stop obtenues et le nombre de jetons Réussite correspondant aux faces réussite obtenues. Penser à prendre en compte vos aptitudes et les consignes donnant des bonus et malus.
- Vérifier la condition d'échec du test.
 - Si elle est atteinte, le test de ce joueur s'arrête, tous les jetons sont défaussés (sauf les jetons Réussite déjà validés dans un test de groupe) et les effets de l'échec sont appliqués.
 - Sinon, le test peut continuer et le héros doit alors choisir de continuer ou de s'arrêter (s'il le peut).

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

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

CAS PAR TYPE DE TEST



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



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

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

Astuce: Dans un test de groupe chaque héros aura un nombre de dé Compétence et des Aptitudes différentes. Vous pouvez donc choisir l'ordre de jeu en fonction pour mieux assurer votre succès.

EXEMPLE DÉTAILLÉ

Solo

1. Pour chaque Équipement lourd que porte le héros:

2. Si le héros possède deux talents de Guerrier, ou d'Érudit, la difficulté du test change:

3. Vous subissez une blessure (sans défense possible.) Votre test se termine.

4. Vous vous en tirez bien.

5. En Infiltration, lancez un dé à la fin du test.

6. Continuez votre tour.

LECTURE

1. C'est un test Solo, donc un seul héros y participe. Pour ce test, il possède 2 en Sens, et n'a pas d'Aptitude d'équilibre.



Pour ce test voici les dés qu'il faut lancer

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

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

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

Si le héros possède deux talents de Guerrier, ou d'Érudit, la difficulté du test change:

Vous subissez une blessure (sans défense possible.) Votre test se termine.

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

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

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

RÉALISER LE TEST

PREMIER LANCER

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

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

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

SECOND LANCER

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

EXEMPLE DE TEST DE GROUPE ET INDIVIDUEL

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

TEST DE GROUPE

Soigner la femme

Si le héros possède trois talents d'Érudit, la difficulté du test change:

Vous ne parvenez à rien. Votre tour se termine.

8-12 Vous lui prodiguez les premiers soins. Cela suffira à sa survie. Elle vous indique un chemin. Rendez-vous au 12

13+ Vous la soignez en un temps record. En plus de vous indiquer un chemin, elle vous offre ce qu'elle a trouvé sur le sien. Vous obtenez un jeton Voyage. Puis, rendez-vous au 9

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

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



Pour ce test voici les dés qu'il faut lancer

TEST DE L'ANCIENNE

L'Ancienne lance en premier. En regardant les consignes supplémentaires, elles s'appliquent car elle possède 3 talents d'Érudit. Le nombre de Stop sera donc de 3 pour elle.

Si le héros possède trois talents d'Érudit, la difficulté du test change:

Vous ne parvenez à rien. Votre tour se termine.

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



L'Ancienne a cumulé 5 Réussites avant d'atteindre les 2 Stops de son test

TEST DU YOKTAL

C'est au tour du Yoktal de jouer son test. Ce dernier lance 3 dés de Compétence. Les consignes supplémentaires ne s'appliquent pas à lui, de ce fait, la condition d'échec de son test est de 2 Stops.

Si le héros possède trois talents d'Érudit, la difficulté du test change:

Vous ne parvenez à rien. Votre tour se termine.

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



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

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

Vous ne parvenez à rien. Votre tour se termine.

8-12 Vous lui prodiguez les premiers soins. Cela suffira à sa survie. Elle vous indique un chemin. Rendez-vous au 12

13+ Vous la soignez en un temps record. En plus de vous indiquer un chemin,

Le second niveau de réussite n'est pas atteint, il aurait fallu au moins 13 Réussites.

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

TEST INDIVIDUEL

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

Déverrouiller la trappe

Vous multiples tentatives maladroites finissent par briser le verrou. Aucun test n'est plus possible. Rendez-vous au 20

0-4 Malgré tous vos efforts, le verrou résiste. Votre test s'arrête. Peut-être qu'un autre héros s'en sortira mieux...

5+ Vous enlevez le verrou avec succès. Rendez-vous au 47

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

Il s'agit d'un test individuel de Dextérité contre un dé Difficulté sans limite de participants. Chaque héros le réalise à son tour.

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

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

Vous multiples tentatives maladroites finissent par briser le verrou. Aucun test n'est plus possible. Rendez-vous au 20

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

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

0-4 Malgré tous vos efforts, le verrou résiste. Votre test s'arrête. Peut-être qu'un autre héros s'en sortira mieux...

5+ Vous enlevez le verrou avec succès. Rendez-vous au 47

Vous enlevez le verrou avec succès. Rendez-vous au 47

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

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

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

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

LE CROCHETAGE

Pendant votre aventure vous serez amené à forcer des coffres ou diverses serrures. La force brute n'est pas toujours la solution ! Pour crocheter vous devrez utiliser des crochets à défausser en fin de test. La couleur de votre crochet vous donnera la valeur de jetons Stop, et donc la condition d'échec du test. Cette valeur est indiquée sur votre Sac à dos.



Indication de crochitage



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

Pour la plupart des tests de crochitage, une autre solution est proposée si vous ne possédez pas de clé. Si ce n'est pas le cas vous ne pouvez pas effectuer le test et continuez de facto votre tour.

MARCHÉ

Les livrets vous donneront la possibilité de créer des étals de marché où vous pourrez acheter ou revendre des équipements.



a INDICATION DE MARCHÉ

b PARTIE ACHAT

Cette partie du tableau est réservée aux différents achats que vous pouvez faire. Vous allez prendre les cartes dans les piles concernées et les placer à la vue de tous les joueurs. Vous pouvez alors acheter ce qui vous intéresse en dépensant les pièces d'or indiquées sur la carte.



Les éléments formant l'étal sont accompagnés d'un numéro indiquant combien de carte de la même famille seront présentés. Ces cartes peuvent voir ce qui est proposé à l'achat.



Ici, 4 cartes
Objet commun

Le paquet entier de cartes Arme basique est toujours intégralement disponible face visible à la vente. Placez-le avec les autres options

d PARTIE VENTE



Les héros, en plus d'acheter, ont la possibilité de revendre leurs équipements à la moitié de leur valeur (sauf consigne contraire).

Les marchés peuvent également concerner d'autres éléments de jeux que les équipements. Ce peut par exemple être des ressources. De plus l'achat et la vente ne sont pas toujours disponibles, et seulement l'une des deux options est accessible à un moment donné.

Les achats et les ventes se font dans l'ordre souhaité par les joueurs. Ainsi vous pouvez revendre un équipement avant d'en acheter.



LA PHASE D'EXPLORATION

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

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

I. LE LIVRET D'EXPLORATION

PRÉSENTATION

Le livret d'Exploration permet la mise en place des Lieux. Ce sera soit une mise en place des tuiles pour former des plateaux, soit en jouant directement sur le livret. Dans les deux cas il faudra certainement utiliser vos figurines de Héros et celles des ennemis.



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

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

Mettez en place le 54

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



CONSTRUIRE UN PLAN

Les plans représentent les Lieux que vous allez devoir construire avec les Tuiles terrain afin d'y faire évoluer vos figurines de Héros et les figurines des ennemis.

PLACEMENT DES TUILES

En haut à gauche, vous trouverez les Tuiles à utiliser pour construire le Lieu. Toutes les tuiles sont numérotées et sont recto-verso. Vous pouvez vous aider du visuel global pour retrouver les tuiles nécessaires à la mise en place du Lieu.



Note : en haut à gauche vous trouverez également la position du Nord pour ce lieu, cela servira à déplacer les ennemis durant la phase d'Infiltration.



PLACEMENT DES JETONS

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



1 Les jetons Intérêts :

Sur le plan, leur but est de montrer un numéro de Chapitre associé.

Quand un Héros se déplacera sur un de ces jetons, il devra lire le chapitre correspondant dans le livret d'Aventure si c'est un losange ou le Livret d'Évènements si c'est un carré.



Le jeton Intérêt



Chapitre du Livret d'Évènements



Chapitre du livret d'Aventure

Il n'est pas possible de passer sur une case où se trouve un jeton Intérêt sans lire le chapitre correspondant qui y est noté. Si un joueur ne veut pas lire le chapitre, il doit contourner le jeton lors de son déplacement (par exemple).

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

2 Les jetons Accès :

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

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



Les deux jetons Accès

3 Jetons Invocation :

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

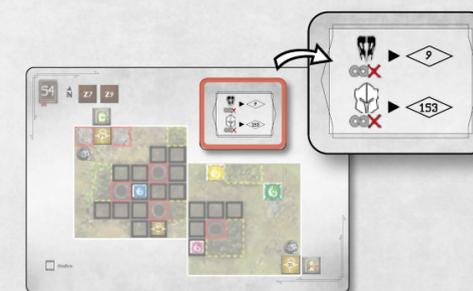
Note : Les plans peuvent évoluer durant les phases de jeu. Vos actions peuvent vous amener à retirer ou ajouter des éléments.



les 4 jetons d'Invocation

LES CONSIGNES

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



Tous les ennemis sont neutralisés



Tous les héros sont évanouis

DÉPLOIEMENT DES HÉROS

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

Attention : 2 cases séparées par une ligne rouge, un obstacle bloquant ne sont pas adjacentes. De ce fait ce n'est pas une option possible pour continuer à placer les héros par rapport au point de déploiement.

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



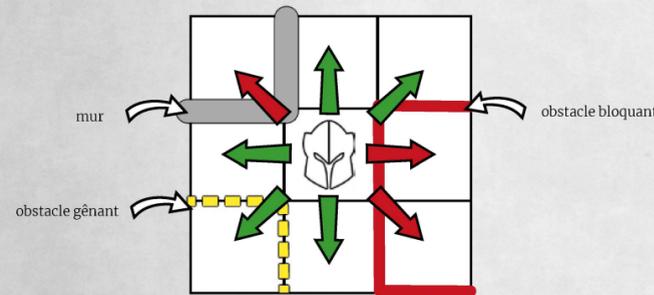
Le groupe est composé de 3 héros et un d'entre eux doit se trouver sur le point de déploiement. Le groupe choisit comment ils vont se placer.



2. DÉPLACEMENT DES FIGURINES

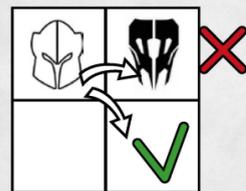
CASE ADJACENTE

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

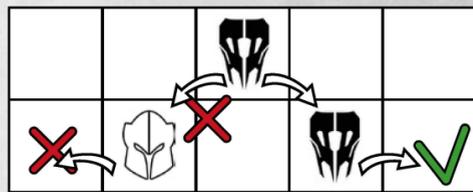


RÈGLE GÉNÉRALE DE DÉPLACEMENT

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



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



LES HÉROS

DÉPLACEMENT GRATUIT

Chaque héros possède un Déplacement gratuit par tour dont la valeur indique le nombre de cases qu'il pourra parcourir pendant son tour.



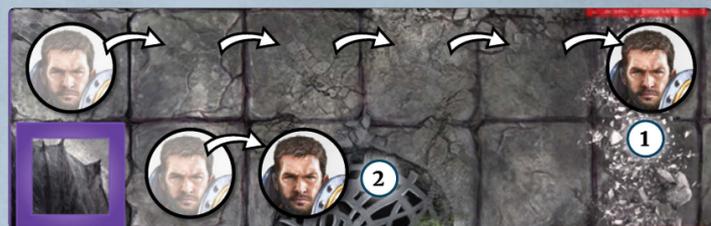
Le Yoktal possède actuellement un déplacement gratuit de 5 cases.

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

• Il ne coûte pas de points d'Action.

• Le déplacement gratuit est insécable. Si tout son déplacement n'est pas utilisé, il perd ce qui n'a pas été utilisé.

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



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

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

• Le déplacement gratuit est **automatiquement perdu** si le héros est adjacent à un ennemi, se met en attente ou met fin à son tour.

• Ce déplacement sera de nouveau disponible au prochain tour.

DÉPLACEMENT SUPPLÉMENTAIRE

En plus de son déplacement gratuit, un héros peut également dépenser des points d'Action afin d'obtenir des cases de déplacement supplémentaires. En utilisant X Points d'Action pour X cases, comme explicité sur son plateau Héros.

• Le déplacement supplémentaire peut être fait à tout moment pendant le tour du héros y compris lorsqu'il reprend son tour après s'être mis en attente.

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

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



Pour chaque point d'Action dépensé le Yoktal pourra se déplacer d'une case.

Attention : Chaque héros est différent et leurs façons d'obtenir des déplacements supplémentaires peut avoir un coût différent. Référez-vous aux indications du plateau.

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

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



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

LES ENNEMIS

Les ennemis possèdent un nombre de déplacements gratuits indiqué par leur carte Ennemi.

Le déplacement des ennemis n'est valable qu'en mode Combat. En infiltration, il sera géré via les cartes Action.



3. FONCTIONNEMENT DES TUILES

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

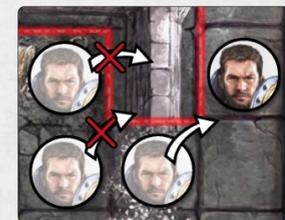
I. LES OBSTACLES

Deux types d'obstacles sont visibles sur les tuiles : les obstacles bloquants et les obstacles gênants. Ces éléments de jeu vont affecter les lignes de vue ainsi que les déplacements des personnages.

A- OBSTACLES BLOQUANTS

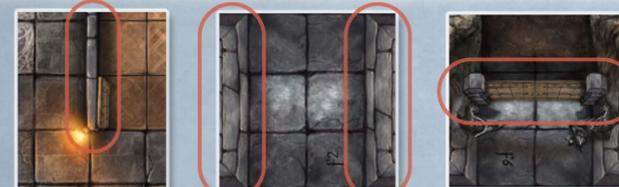
Ces obstacles sont indiqués par des lignes rouges. Ils empêchent le déplacement et les lignes de vue, interdisant ainsi tout tir.

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



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

Exemples :



B- OBSTACLES GÊNANTS

Ces obstacles sont représentés par une ligne jaune en pointillé. Ils gênent le déplacement et les lignes de vue, mais ne sont pas infranchissables.

Un personnage devra dépenser un point de déplacement supplémentaire par rapport au déplacement habituel.

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

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



Exemple :

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

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

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

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



OBSTACLES ET DÉPLACEMENTS EN DIAGONALE

Les coins de cases représentant un obstacle ne comptent pas dans les potentielles impossibilités et surcoûts de déplacements.

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



Par contre ces coins comptent pour les lignes de vues.

2. LES ZONES

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

A- CASE D'EAU

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

Entrer dans une case d'eau coûte un point de déplacement supplémentaire (gratuit ou non).



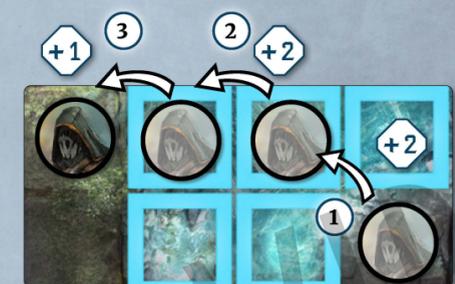
Exemple :

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

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

Puis, il utilise un déplacement classiquement pour entrer dans la troisième case ③.

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



B. ZONE DE FAILLE

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

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



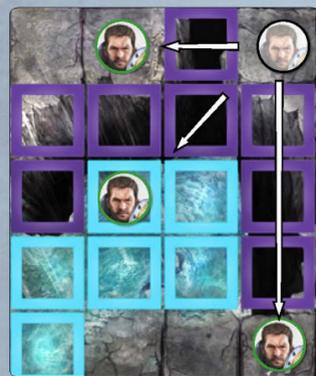
Exemple : le Yoktal souhaite s'éloigner du danger. Il doit sauter au dessus de cette faille. Il utilise 1 déplacements classiquement ①

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

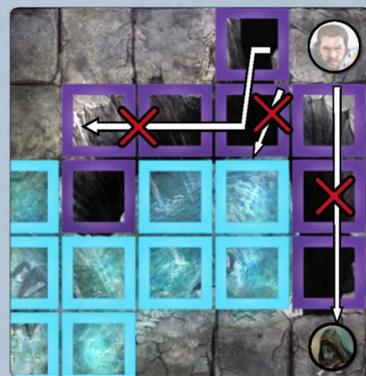
Enfin, il utilise un déplacement classiquement pour finir son parcours. dans la troisième case ③. Même si son chemin ne fait que 3 cases, il utilise 4 déplacements



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



Sauts valides



Sauts impossibles

CAS PARTICULIER, LE DÉPLACEMENT LÉGER

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



C. ZONE D'OMBRE

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



Les zones d'ombres n'affectant que le mode Infiltration, elles seront expliquées plus tard dans cette règle.

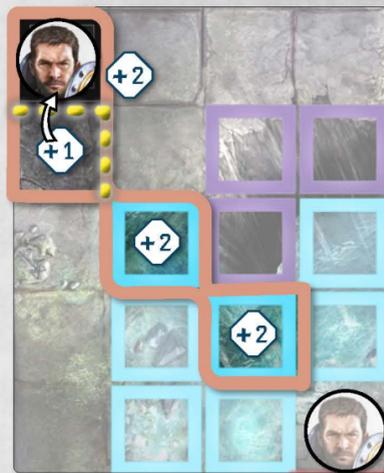
EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DANS PLUSIEURS ZONES ET OBSTACLE

Le Yoktal souhaite se déplacer jusqu'à la case du haut.

EXEMPLE 2

Ici en utilisant un déplacement en diagonale le coût du chemin est de 7 déplacements.

Le Yoktal n'a que 4 déplacements gratuits et pour compléter il utilisera 3 déplacements supplémentaires au coût de 3 points d'Action.



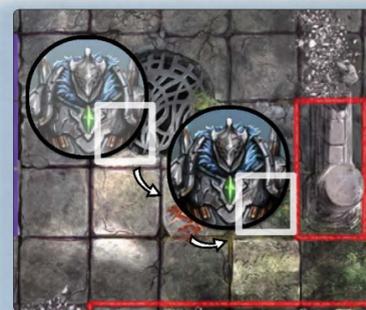
4. CAS PARTICULIERS: LES FIGURINES À 4 CASES DE SOCLE

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

RÈGLE GÉNÉRALE

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

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



Ici l'ennemi se déplace de 2, la case blanche est la référence. C'est celle qui est la « plus loin » dans le déplacement.



Ici, le même déplacement n'est pas valide car la figurine tourne sur la case de référence, elle n'est pas la « plus loin » du déplacement.

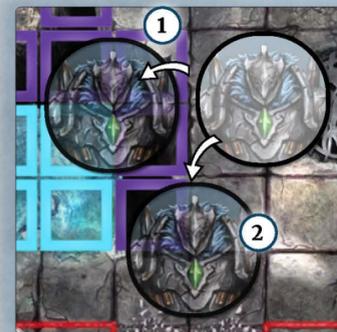
Ces personnages sont tous dotés d'un déplacement léger, et ne sont donc pas soumis aux malus de déplacement de zones ou des obstacles gênants.



Figurine avec 4 cases de socle

SUR ZONE DE FAILLE

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



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

3. LA LIGNE DE VUE

Une ligne de vue est le moyen de définir si deux personnages peuvent se voir. Une ligne de vue valide permet notamment d'attaquer à distance en utilisant une Arme ou un Sort.

Des règles de lignes de vue s'appliquent différemment par rapport au mode de jeu joué.

1. DÉTERMINER SA LIGNE DE VUE

Si les personnages sont sur la même ligne ou colonne ①, la ligne de vue se mesure de centre de case à centre de case.

Si les personnages sont sur des lignes et colonnes différentes ②, la ligne de vue se mesure entre les deux coins de case les plus proches.



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



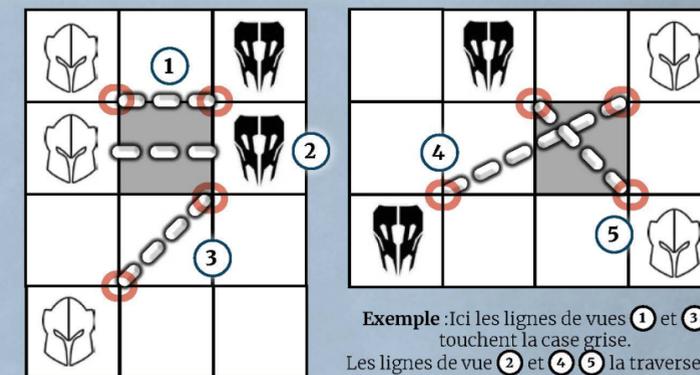
Héros et ennemi adjacents, pas besoin d'une ligne de vue.



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

2. LIGNE DE VUE ET OBSTACLES

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



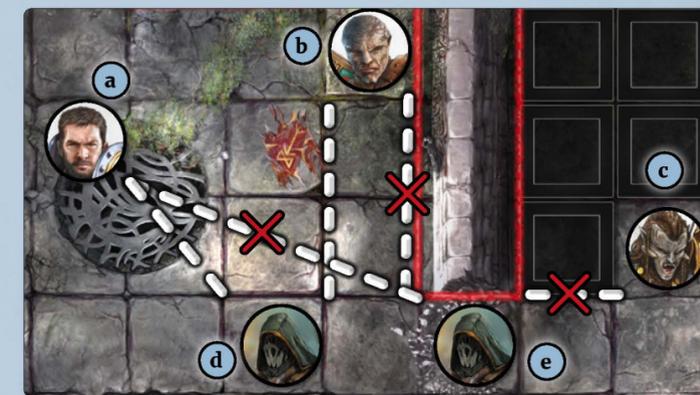
Exemple : Ici les lignes de vues ① et ③ touchent la case grise. Les lignes de vue ② et ④ la traversent.

A. OBSTACLE BLOQUANT

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

Exemples :

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



B. OBSTACLE GÊNANT

Une ligne de vue **touche un obstacle gênant** (ligne pointillée jaune) est:

EN MODE INFILTRATION

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



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

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

EN MODE COMBAT

La ligne de vue est considérée comme **valide**. Cela permet d'attaquer avec une **Arme à distance**. Cependant l'attaquant devra subir un malus, apportant un unique dé noir d'Esquive

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

Ce détail sera expliqué en détail dans la partie mode combat.

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

La ligne de vue avec le héros (b) ne rencontre pas d'obstacles.

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

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



C. LIGNE DE VUE ET PERSONNAGES

La ligne de vue n'est ni bloquée, ni gênée par les personnages alliés. Ainsi leurs lignes de vues sont valides si elles traversent un allié. Cependant si la case d'un adversaire est traversée (et non simplement touchée) par une ligne de vue, la case est considérée comme un obstacle gênant.

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

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

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

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

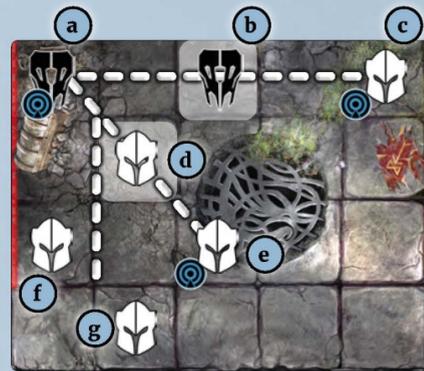


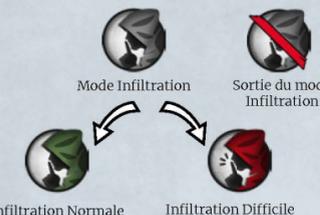
TABLEAU RÉCAPITULATIF DÉPLACEMENT ET LIGNE DE VUE EN PHASE D'EXPLORATION

	obstacle bloquant	obstacle gênant	case de faille	case d'eau	case d'ombre
	✗	✓	✓	✓	✓
	✓	✓	✓	✓	✓
	✗	Non valide sauf adjacent	✓	✓	Non valide sauf adjacent
	✗	impossible	✓	✓	✓

LE MODE INFILTRATION

L'entrée en mode Infiltration vous sera toujours indiquée par le Livret en cours. Il existe 2 niveaux de difficulté d'Infiltration : Normale et Difficile.

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



I. ÉLÉMENTS DU MODE INFILTRATION

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

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



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

Vous entrez en mode Infiltration normale.

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

2. LE FONCTIONNEMENT DU PLATEAU INFILTRATION

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

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

a LA PISTE DE MENACE



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

b LA DISTANCE DE VISION DES ENNEMIS

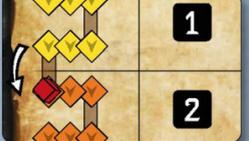
En fonction de la position du cube sur la piste de menace, les ennemis présents voient à une distance plus ou moins grande. Cela simule leur niveau d'attention. Plus la piste avance, plus ils regardent loin. Le numéro dans le tableau indique à combien de case ils voient d'eux. À noter qu'ils voient à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



La distance de vision des ennemis suit les règles de ligne de vue.



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



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

Zones de vision associées



FOCUS: LES ZONES D'OMBRE

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

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

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



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

c NOMBRE DE CARTES ACTION DES ENNEMIS

Une autre conséquence de la position du cube sur la piste de menace est le nombre de cartes Action que les ennemis vont utiliser lors de leur phase.

d ACTIONS DE LA PHASE HÉROS

En Infiltration, les héros peuvent effectuer 4 actions spécifiques requérant ou pas un coup en points d'Action :

- Se déplacer
- Éliminer à distance (s'ils possèdent une arme à distance)
- Assassiner au corps-à-corps (avec ou sans arme)
- Déplacer un cadavre ennemi.



Cette icône indique que chaque ligne d'action différente activée nécessitera le lancer d'un dé d'infiltration. Cela contribuera, en fonction du résultat, à faire avancer le cube sur la piste de Menace.

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

e LES DÉCLENCHEMENTS D'UNE ALERTE

L'alerte est déclenché si :

• Le cube atteint la fin de la piste de menace **h**.



• Un héros est repéré **f**, qu'un cadavre est trouvé **f**.



• Si la pioche de cartes Action est épuisée **i**.



• Si un héros révèle une face spéciale de dé Infiltration noir **g**.

Dans ces cas, le groupe entre immédiatement en mode Combat **j** et commencera ce tour de combat avec 0 initiative **k**.



3. DÉROULEMENT DU MODE INFILTRATION

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

- Phase principale des héros
- Phase des ennemis
- Phase secondaire des héros

Vous allez enchaîner les tours jusqu'à sortir du mode Infiltration, (par exemple avec une Alerte ou que vous sortiez du lieu sans vous être fait repérer.

I. A. PHASE PRINCIPALE DES HÉROS

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



Pendant son tour, un héros peut effectuer les actions spécifiques d'infiltration de son choix, et dans l'ordre de son choix, comme présentées dans le tableau ci-contre. Elles demandent au héros de dépenser des points d'Action pour les réaliser. Elles sont réalisables autant de fois que les points d'Action le permettent. Un héros peut également se mettre en attente et reprendre la main au moment souhaité.



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

1 SE DÉPLACER

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

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

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

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

2 ASSASSINER À DISTANCE



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

3 ASSASSINER AU CORPS-À-CORPS

Tous les héros peuvent effectuer cette action, quelle que soit leur arme (même à mains nues). La cible doit se trouver sur une case adjacente. Le héros dépense 4 points d'Action **a** pour l'éliminer. La figurine ennemie est retirée du plateau et remplacée par 1 jeton Cadavre **b**.



FOCUS: RÈGLES D'INFILTRATION DE CARTES ARMES ET ENNEMIS:

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



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



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



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

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



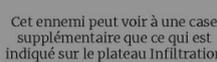
Cet ennemi ne peut pas être assassiné à distance.



Cet ennemi ne peut pas être assassiné en mode Infiltration.



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



Cet ennemi peut voir à une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur le plateau Infiltration.



Cet ennemi peut se déplacer d'une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur la carte Action (et ce quelle que soit la zone de la carte Action).

4 DÉPLACER UN CADAVRE



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



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

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

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



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

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

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

2. TERMINER SON TOUR ET/OU SE METTRE EN ATTENTE.

MISE EN ATTENTE

S'il se met en attente, le joueur paie le nombre de points d'Action indiqué sur son plateau. Pour cela il retourne son cube Action sur sa face attente du plateau Héros.



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



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

S'il ne les avait pas utilisés avant, le joueur perd son déplacement gratuit. Se mettre en attente permet au héros de revenir plus tard en jeu et intervenir, et ce, pendant le tour d'un autre héros ou d'un ennemi.



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

TERMINER SON TOUR

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

LANCER LES DÉS INFILTRATION

Lorsqu'il termine son tour ou se met en attente, le joueur doit lancer un dé infiltration pour chaque action différente qu'il vient de réaliser.

Le héros lance un seul dé par ligne d'action activée. Un héros peut par exemple se déplacer 2 fois ou plus pendant une phase de jeu, mais ne lancera qu'un seul dé.

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



FACES SPÉCIALES DÉ INFILTRATION

Si un héros doit lancer 3 dés Infiltration Blancs, il doit lancer un dé Infiltration noir à la place.

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

La face spéciale du dé Infiltration blanc augmente d'autant la menace ∇ que d'équipement lourd \blacklozenge (équipé ou non) que possède le héros qui a l'a lancé (effet cumulable).



AUTRES CAS POSSIBLES DE CHANGEMENT DE MENACE

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

SORTIE D'ATTENTE ET REPRISE DE MAIN

Un héros en attente peut reprendre la main gratuitement. Dans ce cas, il retourne son cube sur la face Action et joue son tour.

Il peut interrompre le tour d'un allié ou un ennemi à tout moment avant ou après une action, au milieu d'un déplacement – mais pas entre un lancer de dés et l'application du résultat. Le héros ou l'ennemi qui a été interrompu voit son tour être en suspens. Lorsque le héros qui a interrompu finit son tour (ou se remet en attente), le tour de celui qui a été interrompu reprend là où il en était.

Exemple de reprise de main :

C'est au tour du Yoktal **a** souhaite se rendre sur la case blanche. Il deviendra visible pour l'ennemi **c**. Il a déjà utilisé son déplacement gratuit durant ce tour et n'a pas assez de points d'Action pour assassiner l'ennemi et reprendre son déplacement.



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



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

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



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



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

3. B. PHASE DES ENNEMIS

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



À ce niveau piochez 3 cartes Action

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

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

LECTURE DES CARTES ACTION



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

1 ÉTAPE I

a Nombre d'ennemis concernés



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

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

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

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

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

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

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



FOCUS : DÉPLACER LES ENNEMIS EN INFILTRATION

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

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

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

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

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

2 ÉTAPE 2

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

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



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

b Déplacements de l'ennemi en question à réaliser.

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

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

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

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

Si ce n'est pas la case directement devant la figurine, ne le placez pas et conservez la vision classique de l'ennemi (comme indiqué sur le plateau Infiltration).

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

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



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

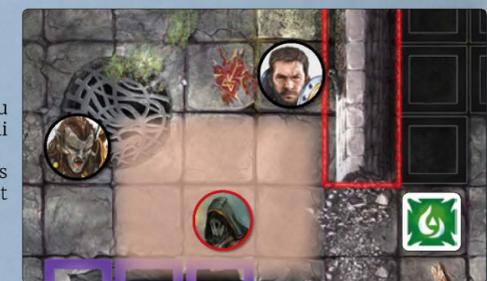


Exemple :

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



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



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



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

CARTES PARTICULIÈRES

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



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

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

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

4. C. PHASE SECONDAIRE DES HÉROS

Une fois que toutes les cartes Action des ennemis ont été jouées, et si l'alerte n'a pas été déclenchée, les héros peuvent jouer leur phase secondaire.

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

Rappel : Les dés d'infiltration doivent être lancés dès que les héros se mettent en Attente ou mettent fin à leur tour de jeu.

3. RÈGLE DE FIN D'INFILTRATION

1. DÉCLENCHER L'ALERTE

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



Rappel sur le plateau Infiltration.

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

! Dans le cas où un ennemi donne l'alerte, les héros démarreront le combat avec 0 d'initiative.

2. REPRENDRE LA MAIN POUR EMPÊCHER L'ALERTE

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

Si une action d'assassinat est possible l'alerte est évitée et la phase en cours reprend là où elle en était.

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

3. FIN VOLONTAIRE D'INFILTRATION

Les héros peuvent décider volontairement de mettre fin à leur infiltration uniquement pendant une phase des héros et si aucun héros n'est dans le champ de vision ennemi.

Si les héros décident d'une fin volontaire d'infiltration, ils conservent leur initiative pour le mode combat qui suit.

4. RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE ET DÉTAILS

JETONS BRUIT

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

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



Jeton Bruit



Rappel plateau Infiltration

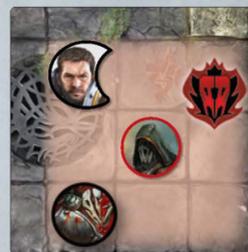
Lorsqu'un ennemi passe sur une case avec un jeton bruit, celui-ci est immédiatement défaussé.

SI UN HÉROS A 0 POINTS DE VIE

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

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

Pour revenir en jeu, un autre héros adjacent peut dépenser ses 6 points d'Action pour que le héros récupère un point de Vie. Il le récupère depuis ses zones de Dégât ou de Blessures. Replacez alors sa figurine sur la case.



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

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

SORTIE D'UN PLATEAU

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

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

Exemple d'indication dans un livret.

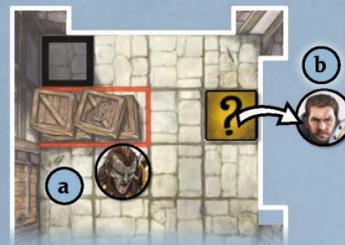
Vous ne pouvez pas quitter le lieu avant d'avoir soigné un héros à 0 pont de Vie.

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

FAÇONS DE SORTIR

Il existe toujours une ou plusieurs sorties à une salle. Ce peut être via un des jetons Intérêt, qui est lié à un jeton Accès ou à une sortie cachée, et dans le cas précédent il suffit de se rendre au numéro de chapitre du livret en cours.

Si ce dernier explique que le héros peut sortir, alors ce dernier peut faire le choix de sortir. Dans ce cas-là, sa figurine est placée à côté des tuiles et il ne participe plus aux tours de jeu. Il peut décider, au début d'un prochain tour, de revenir sur le plateau en posant sa figurine sur le jeton par lequel il était sorti. Seuls les héros peuvent sortir d'une salle.



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

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

SALLE VIDE

Parfois tous les ennemis seront éliminés avant que tous les héros ne soient sortis. Si vous éliminez le dernier ennemi de la salle, le héros dont c'est le tour en cours ne lancera pas de dé d'infiltration à la fin de son tour (il n'y a plus personne pouvant les remarquer ou s'inquiéter).

Sans indication contraire (les cartes Scénario compte-tours, ou une consigne spécifique par exemple), vous pouvez continuer votre exploration des lieux sans utiliser vos déplacements ou les actions du plateau Infiltration.

S'il y a un ou plusieurs jeton Intérêt et que vous le souhaitez, choisissez le héros qui se placera indépendamment sur chacun avant d'en consulter le numéro.

RANGER LE MATÉRIEL

Une fois sortis, sauf indication contraire, ou début d'un mode Combat, vous pouvez ranger le plateau de tuiles ainsi que les jetons (et éventuelles figurines) placés dessus.

Conservez le plateau Infiltration à portée et continuez à modifier la menace si c'est indiqué dans le livret. Lorsque vous créez un nouveau lieu, continuez avec le plateau Infiltration tel quel.

Enfin ne mélangez pas les cartes Action à la fin d'une salle et conservez la pioche en l'état. La prochaine fois que vous l'utiliserez, et pour n'importe quelle action, piochez la première carte de la pioche, et ainsi de suite.

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

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

3. LE MODE COMBAT

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



icône mode Combat

I. MISE EN PLACE

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

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

Des consignes particulières dès l'arrivée en mode combat peuvent exister, référez-vous à votre livret en cours, la page du livret d'Exploration, ou encore une carte Scénario et mettez les en place.

LES ÉLÉMENTS DE JEU

- Prenez la règle d'Initiative **a** ainsi que tous les jetons Initiative **b** des personnages en jeux, héros comme ennemis.
- Placez également les cartes Ennemi des ennemis rencontrés à la vue de tous les joueurs.
- Formez une pioche avec les jetons Amélioration **c** faces cachées. Placez à portée les jetons dégâts ennemis **d**.

Les 4 jetons Amélioration vides doivent être écartés s'ils ne sont pas utilisés.



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



2. RÈGLES GÉNÉRALES DU MODE COMBAT

PERSONNAGE ENGAGÉ

En mode Combat un personnage (héros ou ennemi) est engagé s'il a au moins un adversaire adjacent à lui.

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



Personnages engagés. Personnages non engagés.

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

DÉPLACEMENT PERDU

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

SORTIE DU PLATEAU

S'il n'y a pas d'indication contraire, par une carte Scénario ou une consigne d'un livret, les héros ne pourront quitter les lieux du combat seulement lorsque tous les ennemis seront éliminés.

UN HÉROS HORS DU PLATEAU AU DÉBUT DU COMBAT

Lorsque les héros entrent en mode Combat, si un ou plusieurs héros sont sortis du plateau à ce moment-là, chacun revient sur le plateau sur la dernière case sur laquelle ils étaient (ou la première case disponible au plus proche). Si le mode Combat est déclenché par une Alerte, les héros qui reviennent de cette façon conservent leur initiative pour le premier tour (donc ne commencent pas à 0).



- L'Ancienne **a** vient de déclencher l'alerte car un ennemi l'a vu dans son champs de vision. Le mode de jeu change immédiatement d'Infiltration à Combat. Le Yoktal était sorti du plateau **b** lorsque l'Infiltration était toujours en cours (par le biais d'un jeton Intérêt).
- Au premier tour de Combat, l'Ancienne comence à 0 en Initiative **c**. Le Yoktal revient sur le plateau (sur la case du jeton Intérêt) avec son Initiative intacte **d** (ici de 4).

Astuce: Ce héros n'est pas obligé de revenir au premier tour de Combat, seulement au début d'un tour. Il peut ainsi laisser les autres personnages jouer, se rapprocher de lui, lui passer devant, etc.

3. LES PHASES DE JEU EN MODE COMBAT

En mode combat les héros vont utiliser leurs armes, armures, effets de talents contre les ennemis, qui eux vont être joués avec les caractéristiques de leurs cartes. Dans ce mode, les héros et les ennemis vont jouer chacun leur tour suivant leur Initiative. Plus l'Initiative est haute, plus le personnage jouera tôt. Leur force de frappe va se mesurer avec des dés d'attaque et de défense qui vont s'affronter. Les tours vont être successifs, tous respectant les mêmes 4 phases:

1. La phase d'Initiative
2. La phase d'amélioration des ennemis
3. La phase d'action
4. Phase de fin de tour de combat

I. LA PHASE D'INITIATIVE

LE NIVEAU D'INITIATIVE

Chaque héros et ennemi disposent d'un niveau d'Initiative. Ce niveau définit l'ordre d'action des personnages (héros et ennemis) durant le mode combat. Plus un personnage a une Initiative haute, plus il agira avant les autres. En cas d'égalité, c'est toujours les joueurs qui décident qui agit avant. Pour les héros, leur niveau d'Initiative est défini par le niveau de leur jauge sur leur plateau Héros. Pour les ennemis cela est défini par leur carte Ennemi.



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



Dans cette situation, l'Ancienne avec 10 en Initiative **1** joue en premier. Puis c'est au tour des ennemis avec 6 en Initiative **2**, avant de passer au tour du Yoktal avec 5 en Initiative **3**.

AUGMENTATION TEMPORAIRE

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



Le héros dépense un point d'Action et augmente son Initiative de 1. Il déplace son jeton Initiative sur l'échelon supérieur. Il est à égalité avec l'ennemi. Il pourra donc commencer à jouer (à égalité, il choisit).

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

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

INITIATIVE ANNULÉE OU MODIFIÉE EN DÉBUT DE TOUR

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

Plusieurs cas de figure se présentent:

- Si les héros ont déclenché l'alerte en sortie du mode Infiltration, ils sont donc à 0 d'Initiative, leur jeton Initiative est immédiatement (et seulement au premier tour) placé sur le 0 de la règle d'Initiative.
- Soit les héros peuvent subir des effets qui annulent leur Initiative. Le cas échéant cet effet ne sera pris en compte qu'au tour suivant. Retournez le cube Initiative de votre héros sur son autre face. Ainsi, au début du prochain tour le héros se rappellera de ce détail et placera son jeton Initiative sur le 0 de la règle. Ensuite, une fois la conséquence de l'effet indiquée, le joueur retourne le cube une nouvelle fois.

Astuce: Malgré ces embuches, il est tout à fait possible d'augmenter temporairement son Initiative tout de même avec ses points Action pendant cette phase.

Quand chaque héros a fait son choix, on passe à la phase suivante.

2. LA PHASE D'AMÉLIORATION DES ENNEMIS

PLACEMENT DU JETON AMÉLIORATION

Pour chaque type d'ennemi présent (et représenté par sa carte Ennemi), piochez un jeton Amélioration au hasard dans la pioche et placez-le face visible sur la carte Ennemi. Ces jetons vont améliorer pour ce tour de jeu tous les ennemis (toutes les figurines) de ce type. Il y a différents types d'améliorations possibles. Ce peut être des dés supplémentaires pour l'attaque **a** ou la défense **b**, des caractéristiques en plus **c** (comme des déplacements ou de l'Initiative) ou bien les actions spéciales des ennemis **d**.

Certains ennemis peuvent avoir plusieurs jetons Amélioration pour un tour. Le cas échéant c'est indiqué sur leur carte Ennemi.



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

Le jeton Initiative de l'ennemi est déplacé vers l'échelon supérieur. Il sera le premier à jouer.

Répétez cette action pour chaque carte Ennemi en prenant en compte les changements potentiels. Quand tous les ennemis ont eu leur jeton, passez à la phase suivante.

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

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

FOCUS : ACTION SPÉCIALE DES ENNEMIS

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



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

3. LA PHASE D'ACTION

Dans l'ordre décroissant d'Initiative (de la plus haute à la plus basse sur la règle d'Initiative), les personnages vont effectuer toutes leurs actions avant de passer au personnage suivant.

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

Chaque personnage, Héros ou ennemi, va pouvoir effectuer plusieurs types d'action, dans l'ordre souhaité ou possible):

- Se déplacer
- Attaquer à distance ou au corps-à-corps (uniquement pour les héros)
- Utiliser un sort
- Interactions

FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL DE L'ATTAQUE ET DE LA DÉFENSE

LES DÉS

DIFFÉRENTES FACES ET EFFETS

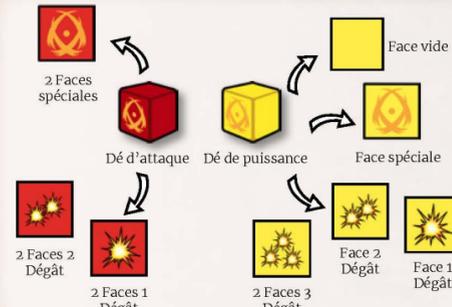
Pendant cette phase les personnages vont lancer différents dés à 6 faces correspondant à leurs attaques et leurs défenses. Bien que joués en même temps, les dés d'attaques sont lancés avant les dés de défense.



Tous les dés possèdent des faces spéciales qui peuvent être activées si les conditions le permettent. Sinon, elles sont sans effets et considérées vides. Tous les dés sont aussi dotés de faces vides qui ne valent rien.

⚠ Le nombre de dés d'une même couleur lancés par un héros n'est jamais plus que 3.

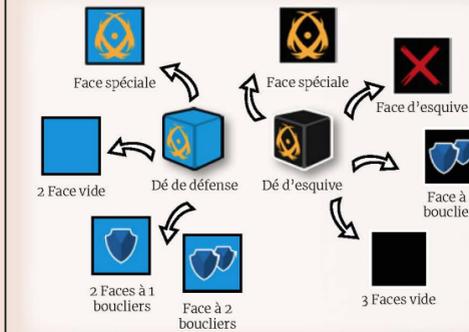
Les dés d'attaques Rouge et de Puissance jaunes vont servir lorsqu'un personnage lance une attaque sur un autre.



Ils présentent des faces dégâts avec un ou plusieurs dégâts. Des faces vides, qui correspondent à un échec (sans effet), des faces spéciales.



Sur cette carte Arme, la face spéciale d'un dé jaune donne un dégât supplémentaire.



Les dés de Défense Bleus et d'Esquive Noirs vont servir lorsqu'un personnage subit une attaque.

Ils présentent des faces bouclier avec un ou plusieurs boucliers, des faces vides, qui correspondent à un échec (sans effet) ainsi que des faces spéciales.



Sur cette carte Arme, la face spéciale d'un dé bleu donne 2 boucliers supplémentaires.

Le dé noir possède une face esquive. Ce résultat annule l'intégralité de l'attaque et de ses effets contre ce défenseur.

Au résultat des dés s'ajoutent les effets de certaines cartes (équipement, talent, jeton Aura utilisés, etc.) ou des situations de jeu (tel que le surnombre à l'attaque et/ou à la défense).

Les cartes Ennemi peuvent également avoir des effets supplémentaires (dommages défenses etc) à ajouter au cours du combat.

LES DOMMAGES

En plus des dégâts, il est possible pour les héros de subir des blessures et des chocs. L'ensemble s'appelle les dommages.

Les ennemis ne subissent que des dégâts.

DÉROULEMENT D'UNE SÉQUENCE ATTAQUE

1. L'attaquant sélectionne son attaque et prend les dés correspondants
2. Le défenseur (le personnage qui subit l'attaque) sélectionne sa défense.
3. Les dés d'attaque sont lancés. On applique tous les effets annulant le lancer d'un ou plusieurs dés de défense. Puis on lance les éventuels dés de défense non annulés. Enfin, on compare les résultats.

RÉSULTAT

Chaque bouclier annule un dommage, au choix des joueurs si plusieurs types de dommages sont subis (dégât, blessure ou choc).

On applique le résultat final:

⚠ Si le défenseur a obtenu au moins une face d'Esquive, l'intégralité de l'attaque est annulée et aucun dommage ni effet ne sont appliqués à ce défenseur. Le défenseur pourra, quant à lui, déclencher ses effets, telle que la contre-attaque par exemple.

Sinon:

Option 1: Il y a strictement plus de boucliers que de dommages annulés, l'intégralité de l'attaque est annulée et le défenseur ne subit aucun autre effets de l'attaque. Le défenseur peut déclencher ses éventuels effets.

Option 2: Si tous les dommages et tous les boucliers ont été annulés, alors seuls les éventuels effets de l'attaque (repousser, perte d'Initiative puis de la défense (contre-attaque, sont appliqués).

Option 3: S'il reste au moins un dommage sans bouclier pour le contrer, (non défendu), tous les dommages non défendus sont subis par le défenseur qui perd autant de points de vie. De plus les autres effets d'attaque et de défense

⚠ Les dommages à prendre en compte ne sont pas uniquement présents sur les faces de dés et ne sont pas seulement des dégâts. Il faut ajouter les dommages provenant des éventuels équipements et talents des héros, des cartes Ennemi et des jetons Amélioration. Il faut ajouter, le cas échéant, les dégâts liés au surnombre (cf surnombre).

Un héros défenseur possédant une armure pouvant être détruite peut l'utiliser à ce moment-là en la défaussant. Il applique ses effets pour augmenter sa défense, ou voir même annuler une attaque.



Exemple: En défaussant cette Armure, le héros aura 3 boucliers supplémentaires dans sa défense.

Défausser cette Armure équivaut à un face Esquive, annulant totalement l'attaque.

APPLIQUER LES DOMMAGES ET SE SOIGNER

Quand un personnage subit des dommages lors d'une attaque, et que sa défense n'est pas suffisante, il va perdre des points de Vie.

POUR LES ENNEMIS

Les ennemis ont un nombre de points de Vie défini par leur carte Ennemi. Quand une figurine ennemie subit un ou plusieurs dégâts, si elle perd son dernier point de Vie, retirez-la de la zone de jeu. Elle est considérée comme vaincue.



Ce type d'ennemi possède 8 points de vie.

Si elle n'a pas été vaincue, utilisez les jetons Dégât et placez-les près de la figurine comme rappel de combien de dégâts elle a déjà subi.



Cet ennemi a subi 4 dégâts.

POUR LES HÉROS

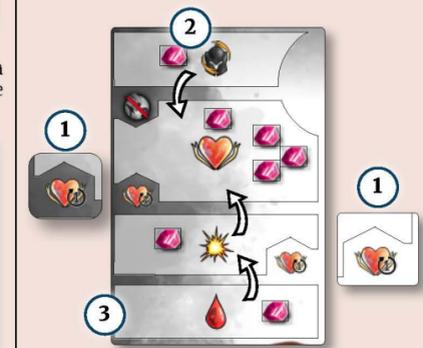
Les héros disposent d'un certain nombre de points de Vie de base donnés par leurs cartes Peuple. En montant de niveau il est possible d'en acquérir d'autres. De plus certains équipements en fournissent (des Artefacts par exemple).



Les points de vie sont représentés par des cristaux qui se placent dans la zone de points de vie. Lorsqu'un héros subit un dommage (dégât, blessure ou choc), il déplace 1 cristal de zone de point de vie vers la zone du dommage correspondant.

SOIGNER LES HÉROS

Pour regagner des points de Vie, replacer les cristaux dans la zone de points de Vie, les héros ont plusieurs options:



1 Récupérer un point de vie est possible en obtenant un effet de soin. Un effet de soin permet de déplacer un cristal de la zone de blessure à la zone de dégât; ou de la zone de dégât à la zone de point de vie. Une des façons les plus courantes pour un héros d'obtenir des soins est d'utiliser une potion en la défaussant depuis son sac à dos.



Rappel: Il est possible de défausser des potions vertes pour réactiver des jetons Aura.

2 Les chocs ne se récupèrent pas en utilisant des effets de soin. Ils se récupèrent en intégralité pour tous les héros lorsqu'ils ne sont plus en mode combat (la majorité du temps lorsque tous les ennemis d'une salle sont éliminés). Un héros à 0 points de vie qui n'a subi que des chocs ne peut pas être soigné par un autre héros.





- 3 Une blessure redevient un point de vie en obtenant 2 effets de soin. Elle se transforme en dégât avec le premier soin (a) puis en point de vie avec le second (b).

HÉROS INCONSCIENT (0 POINTS DE VIE)

Dès qu'un héros perd son dernier point de vie, échangez sa figurine avec son jeton initiative (pris sur la règle d'initiative). Ce héros ne peut plus agir jusqu'à ce qu'il récupère au moins un point de vie.



Le héros devient inconscient, ayant subi trop de dégâts. Sa figurine est placée à la place de son jeton Initiative sur la règle d'Initiative (1), et le jeton à la place de la figurine sur le plateau (2).

Les autres figurines peuvent passer par sa case, mais peuvent s'arrêter dessus. Il ne représente aucun bonus ou malus pour le surnombre ou les lignes de vue.

Remplacer : Un héros à 0 point de vie est toujours en jeu et compte toujours dans le groupe pour l'arrivée de nouveaux ennemis ou pour un test de compétence. Dans ce dernier cas, il n'obtiendra ni bonus ni malus lié au résultat du test.

SOIGNER UN HÉROS INCONSCIENT

Un héros qui a 0 point de vie ne peut pas se soigner lui-même. Il est uniquement possible pour un autre héros placé sur sa case ou adjacent d'utiliser gratuitement une ou plusieurs potions de soin, les siennes ou celles du héros à terre, et d'en appliquer sur ce dernier les effets.

Un héros peut effectuer un échange avec un héros inconscient afin de récupérer les potions nécessaires si besoin. C'est au héros encore conscient de dépenser le point d'Action nécessaire à l'échange. Ainsi il peut prendre les potions dans le Sac à dos du joueur inconscient pour lui administrer.

Astuce : l'échange peut concerner autre chose que des potions, si le héros inconscient possède un Objet qui peut être utile, l'autre héros peut le prendre.

Si aucun héros n'a de potions, ou qu'ils ne préfèrent pas les utiliser sur le héros inconscient, celui-ci ne reviendra pas en jeu avant la fin du combat.

REVENIR EN JEU

Lorsqu'un héros est soigné, n'échangez pas directement sa figurine et son jeton Initiative. Ce héros revient en jeu au prochain moment où il est prévu qu'il joue, en fonction de son Initiative. Il se place sur la même case ou la case la plus proche si celle-ci est occupée.



Le héros a été soigné par son allié et peut revenir en jeu à son prochain moment de jeu. Le tour se termine et un nouveau commence. Le héros n'est toujours pas en jeu. L'ennemi a une plus haute Initiative (1), il joue avant le héros et fait ses actions (2). Le héros inconscient n'a aucune incidence sur les actions de l'ennemi.



Puis, l'ordre d'initiative passe au cran du héros. Il revient à ce moment-là en jeu et effectue l'échange entre son jeton Initiative et sa figurine. Il peut commencer son tour de jeu classiquement.

Si le tour d'Initiative du héros n'est pas encore passé (par exemple s'il a 2 d'Initiative et l'Initiative est encore à 6 sur la règle d'Initiative) lorsqu'il revient en jeu, il n'a pas à attendre le prochain tour de combat et commence son tour classiquement.

Le héros qui revient en combat après avoir été inconscient regagne tous ses points d'Action.

LES CHOCS POUR LES HÉROS INCONSCIENT

Lorsqu'un héros à 0 point de vie est soigné et revient en jeu lors d'une phase de combat, tous ses points de choc se transforment en points de vie.



L'ATTAQUE

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

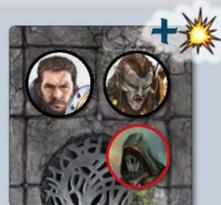
Une carte arme ne possédant pas l'icône (œil) est une arme de corps-à-corps qu'un héros peut utiliser uniquement sur un ennemi adjacent à lui.

Un ennemi ne possédant pas l'icône (œil) ou (œil) sur sa carte ennemi ne peut attaquer que des héros adjacents à lui.

RÈGLE SPÉCIALE DE COMBAT AU CORPS-À-CORPS

Le Surnombre :

Un personnage inflige 1 dégât supplémentaire au résultat de son attaque par allié adjacent à sa cible.



Ici le Yoktal est adjacent à l'ennemi. L'Ancienne est aussi engagée et l'attaque. Elle inflige 1 dégât supplémentaire grâce à la position du Yoktal.

ATTAQUE À DISTANCE

Une carte arme possédant l'icône (œil) est une arme à distance qu'un héros peut utiliser pour attaquer un ennemi avec une ligne de vue valide.

Un ennemi possédant l'icône (œil) ou (œil) sur sa carte ennemi peut attaquer un héros avec une ligne de vue valide. De manière générale, les attaques à distance ont une portée illimitée - à moins que l'icône (œil) ne précise un nombre de cases limité.

Ici la portée de l'attaque de cet ennemi est de 4 cases.



Ces attaques à distances n'ont pas la notion de projectiles à utiliser. Ainsi, et tant que les personnages le peuvent, leur usage est illimité.

LA LIGNE DE VUE

Un adversaire adjacent à l'attaquant a toujours une ligne de vue valide.

À plus d'une case de distance, la ligne de vue doit être vérifiée :

- Si l'attaquant est sur la même colonne ou même ligne que sa cible : La ligne de vue se trace à partir du centre de case de l'attaquant jusqu'au centre de case du défendeur.

- Si l'attaquant est en diagonal par rapport à sa cible : La ligne de vue se trace du coin de case le plus proche de l'attaquant au coin de case le plus proche de la cible.

PUIS :

- Une ligne de vue qui ne touche aucun obstacle est valide.

- Une ligne de vue qui touche ou traverse un ou plusieurs obstacle gênant (pointillés jaunes) est valide.

- Une Ligne de vue est valide si elle touche ou traverse au moins un allié de l'attaquant.

- Une ligne de vue qui touche ou traverse au moins un obstacle bloquant (ligne rouge ou mur/porte) n'est pas valide. L'attaque à distance est impossible.

MALUS D'ATTAQUE À DISTANCE

Lors d'une attaque à distance (œil) avec une ligne de vue valide, l'attaquant subit un malus, permettant au défendeur de lancer un dé d'Esquive supplémentaire maximum, si au moins un des cas suivants se présente :

- L'attaquant est adjacent à sa cible.



Ici cet ennemi effectue une attaque à distance. Etant adjacent à sa cible, l'héroïne aura donc un dé Esquive supplémentaire dans sa défense.

- Si la cible est adjacente à au moins un allié de l'attaquant.



Ici l'Ancienne fait une attaque à distance sur l'ennemi. Le Yoktal étant adjacent, l'ennemi bénéficie d'un dé Esquive supplémentaire.

- Si la ligne de vue traverse (et non touche) au moins un autre adversaire.



Ici l'Ancienne fait une attaque à distance sur l'ennemi le plus loin d'elle. Un autre ennemi est sur la trajectoire. L'ennemi défendant bénéficie d'un dé Esquive supplémentaire.

- Si la ligne de vue touche ou traverse au moins un obstacle gênant.



Ici l'ennemi peut potentiellement attaquer à distance les deux héros. Chacun aura un dé Esquive en plus dans sa défense. S'ils ont des armes à distance, les héros peuvent aussi attaquer l'ennemi, il bénéficierait aussi du malus du tir d'obstacle.

LE MODE COMBAT CÔTÉ HÉROS

Les héros vont utiliser leurs cartes Arme pour se battre contre les ennemis et les associer avec les effets de leurs équipements (Armures et Talents) ainsi que les effets potentiels associées de leurs jeton Aura.

Ils vont également se déplacer et interagir avec les éléments des tuiles sur lesquelles le jeu se déroule. Il est tout à fait possible que des événements précis se déroulent pendant le combat. Si un héros se déplace sur un jeton Intérêt, il doit immédiatement le résoudre.

DÉPLACEMENT DES HÉROS

Les héros se déplacent en utilisant leur déplacements gratuits et en ajoutant éventuellement des déplacements supplémentaires grâce à leurs points d'Action.

Rappel : le déplacement gratuit n'est pas sécable. S'il n'est pas utilisé en entier l'excédent est perdu.

Un héros engagé (soit au début de son tour, soit au cours de son déplacement) perd son déplacement gratuit ou ce qu'il en reste pour ce tour. En revanche, il peut toujours utiliser des points d'Action pour se déplacer et se désengager de son ennemi en s'écartant de lui.



Le héros doit décider son attaque en entier et dépenser les points d'Action (et les potentiels jetons Aura) avant de lancer les dés. Il ne peut pas décider d'ajouter des éléments ensuite, ou de changer d'avis.

MANIEMENT DE L'ARME

Il existe deux sortes d'attaque qui sont dépendantes de l'arme équipée du Héros.

- Une arme à Distance permet d'attaquer à distance, elle est symbolisée par cette icône :



- Une arme au corps-à-corps permet d'attaquer un ennemi engagé Adjacent (toutes les armes qui ne sont pas à distance, sont considérées de corps-à-corps).

UTILISER SON ARME :

Le Héros peut utiliser les différentes Lignes de Combat de son arme. Pour cela, il devra dépenser des Points d'Action pour attaquer ses adversaires.

Rappel : pour utiliser une ligne de son arme, il faut avoir les prérequis demandés par la ligne.

L'ATTAQUE

Pour utiliser son arme le héros doit se trouver adjacent à l'ennemi qu'il souhaite attaquer (sauf arme à distance, voir plus loin).

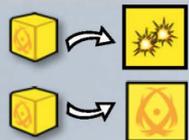
Le héros va choisir son attaque parmi les lignes d'attaque possibles de son arme. Chaque ligne lui indiquera la marche à suivre pour son attaque. La première ligne est l'attaque de base, celle qui est toujours réalisée. Si les autres lignes sont possibles (si les prérequis sont validés), le héros pourra ajouter les autres lignes. Pour cela il n'aura qu'à dépenser les points d'Action demandés.



Zone des lignes d'attaque

EFFET PASSIF

La ligne grise correspond à l'effet passif de chaque arme. Le héros peut l'appliquer à chaque attaque et défense.



Pour cette attaque, le héros lance 2 dés jaunes. Il obtient ce résultat.



L'effet passif de la carte Arme active la face spéciale des dés jaunes. Le résultat de cette attaque est donc de 3 dégâts.

ATTAQUE DE BASE

La première ligne rouge de chaque arme représente l'attaque de base de cette arme. Il faut dépenser le nombre de Points Action demandé pour bénéficier de l'attaque. Chaque attaque précise les dés que lancera le Héros lorsqu'il attaque un adversaire.



Pour la première ligne, le héros jouera avec 2 dés jaunes, en dépensant 4 points d'Action.

AMÉLIORER L'ATTAQUE VIA LE MANIEMENT

Les lignes rouges suivantes dépendent du maniement de l'arme par le héros. Elles sont un prérequis (CF. Prérequis page 16). Elles peuvent avoir un prérequis que le héros doit remplir.



Le héros possède le prérequis (2 en Dextérité) de la 2^e ligne. Il peut donc utiliser cette ligne.

S'il avait 4 en Physique (4^e ligne), il pourrait également l'utiliser.

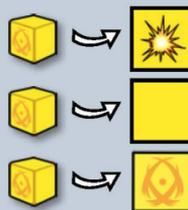
Pour utiliser le maniement de son arme le héros doit dépenser les points d'Action demandés. Les effets de ces lignes sont ajoutés à l'attaque de base et à l'effet passif. Les effets se cumulent les uns avec les autres.

La dernière ligne de maniement (si le héros dispose du prérequis) peut être utilisée indépendamment de la ligne de maniement précédente en payant le nombre de Points d'Action indiqué.

Il peut, également, utiliser les 2 lignes de maniements en payant tous les coûts associés.



Le héros décide d'utiliser ces deux lignes pour son attaque. Il possède le prérequis (2 en Dextérité) de la 3^e ligne. Il dépense 5 points d'Action.



Pour cette attaque, le héros lance 3 dés jaunes. Il obtient ce résultat.



Puisque la face spéciale est activée dans la ligne d'effet passif, le résultat final est de 2 dégâts pour cette attaque.

Astuce : Une attaque peut être améliorée en utilisant un point d'Aura. Le héros choisit alors l'effet indiqué dans sa zone d'Aura.

SPÉCIFICITÉS DES ARMES À DISTANCE

Le fonctionnement est le même qu'une arme au corps-à-corps, excepté que le héros doit bénéficier d'une ligne de vue sur sa cible. Si celle-ci est valide, l'attaque peut se faire de n'importe où.



Les armes à distance ont l'icône distance dans leur ligne d'effet passif.

Les obstacles bloquants empêchent la ligne de vue et les obstacles gênants ne les empêchent pas mais octroient un bonus pour le défenseur.

FOCUS : FLÈCHES SPÉCIALES

Des flèches spéciales peuvent être fabriquées par les héros ou bien être gagnées au cours de leurs aventures, et sont rangées dans le Sac à dos. Elles peuvent être défaussées lors d'une attaque pour gagner le bonus associé. Comme le reste de l'attaque, le choix de l'utiliser est fait avant de lancer les dés. Le héros ne peut pas choisir après son lancer de dé d'ajouter une flèche spéciale. Une seule flèche maximum est défaussée par attaque.



Défausser une Flèche verte permet d'annuler le lancer d'un dé esquisse du défenseur.



Défausser une Flèche rouge permet de réduire le coût de l'attaque entière de 1 point d'Action.



Défausser une Flèche jaune permet d'ajouter un dé de puissance à son attaque de base.



Seuls les héros avec une arme à Distance équipée et possédant ces cubes dans leurs Sacs-à-dos peuvent utiliser leurs flèches spéciales.

Les effets des flèches spéciales sont limités à une seule attaque. Si le héros souhaite avoir un effet pour la prochaine, il faudra utiliser une autre flèche.

LANCER PLUSIEURS ATTAQUES DANS UN MÊME TOUR

S'il lui reste suffisamment de points d'Action, après que son attaque ait été résolue, un héros peut lancer une autre attaque.

Note : Il est parfois préférable de garder quelques points d'Action pour se défendre plutôt que de lancer une seconde attaque.

LA DÉFENSE CÔTÉ HÉROS

Lorsqu'il est attaqué par un ennemi le héros va utiliser la partie défense de sa carte Arme, et y associer les éléments de sa potentielle carte Armure, s'il en a une équipée.

ZONE DE DÉFENSE



Comme pour l'attaque, le héros va dépenser des points d'Action pour chaque ligne de sa défense qu'il souhaite (et peut) activer en fonction des prérequis de maniement de l'arme qu'il remplit. Ces lignes sont également cumulables. Sur le même principe il est possible d'activer des faces spéciales.

Zone des lignes de défense

Le héros peut se défendre contre chaque attaque qu'il subit pendant son tour. Il devra payer l'éventuel coût en Point d'Action pour chaque défense effectuée.

Exemple : Pour se défendre le héros utilise la première ligne de sa carte Arme (qui ne lui coûte rien). Il peut activer la 2^e ligne car il possède les prérequis, mais pas la 3^e car il n'a pas 4 en Physique. Il n'a pas de points d'Action à dépenser pour cette défense. Si la face révélée est une face spéciale, ce dé vaudra 2.



ARMURE

En plus de la défense de base indiquée sur la carte Arme, un héros bénéficie du bonus indiqué sur sa carte Armure équipée. Ce bonus est toujours actif et gratuit.



La défense de base de ce héros est d'un dé de défense grâce à la carte Arme, et un dé supplémentaire grâce à la carte Armure.

DÉFAUSSER SON ARMURE

Certaines armures ont un effet de défausse qui permet de détruire l'armure pour générer un effet de défense puissant. Ce choix peut être fait après avoir lancé tous les dés et avoir vu le résultat. L'armure défaussée est remise dans la pioche d'objets correspondante.



Défausser cette armure en combat équivaut à une face Esquisse pour le héros qui la défausse.



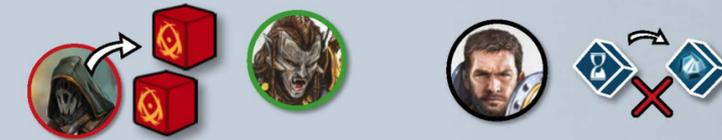
Cet effet ne s'applique qu'en mode Combat. Le héros conserve son Armure en mode Infiltration.

MISE EN ATTENTE EN MODE COMBAT

Un héros peut se mettre en attente durant le mode Combat pendant la phase d'action. Le fonctionnement est exactement le même qu'en mode Infiltration, il doit dépenser les points d'Action demandés et le déplacement gratuit est perdu.

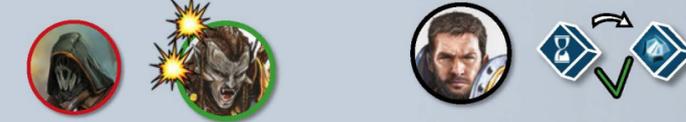
Un héros en attente peut reprendre la main gratuitement. Dans ce cas, il retourne son cube sur la face Action et joue son tour. Il peut interrompre le tour d'un allié ou un ennemi à tout moment avant ou après une action, au milieu d'un déplacement – mais jamais lorsqu'un combat entre 2 personnages est en cours. Dès que les premiers dés d'attaque sont lancés le combat commence.

Exemple : Un ennemi lance un combat contre l'Ancienne et lance ses dés. L'attaque a donc commencé et ne peut être interrompue. Le Yoktal en attente ne peut pas reprendre son tour avant que le résultat de l'attaque soit appliqué.



Une fois l'entièreté de l'attaque et de la défense résolu, le Yoktal peut sortir d'attente et réaliser des actions.

Le héros ou l'ennemi qui a été interrompu voit son tour être en suspens. Lorsque le héros qui a interrompu finit son tour (ou se remet en attente), le tour de celui qui a été interrompu reprend là où il en était.



INTERROMPRE UN DÉPLACEMENT

Si un ennemi devait se déplacer dans une direction, pour aller vers un héros qui était le plus proche, si celui-ci n'est plus là le déplacement de l'ennemi peut changer de direction pour la fin de son déplacement. Si une cible est plus proche il ira vers celle-ci.

Si un ennemi se déplace vers le héros le plus proche, et que ce dernier a changé de place (en reprenant son tour après une mise en attente) et n'est plus le héros le plus proche, l'ennemi change de direction vers le nouveau héros le plus proche.



Lorsqu'un héros en attente reprend son tour lors du déplacement d'un ennemi qui arrive au contact avec lui et que ce héros décide de s'éloigner, l'ennemi n'est pas considéré engagé, il peut donc continuer son déplacement s'il lui en reste.

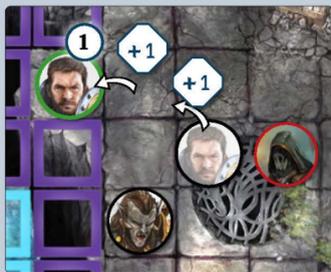


Le Yoktal (1) est en attente. C'est au tour de l'ennemi (2) de jouer, il se déplace (a) vers le héros le plus proche de lui, le Yoktal. Il possède un déplacement de 4 au maximum de sa capacité et arrive adjacent au héros (b). Pour sa prochaine action l'ennemi peut attaquer le héros.

Le Yoktal (1) décide de sortir d'attente pour éviter l'attaque. Il dépense 2 points d'Action pour 2 déplacements et s'éloigne. Il arrête son tour et celui de l'ennemi reprend.

Puisqu'il n'avait pas encore attaqué, c'est l'action de déplacement qui a été interrompu, l'ennemi peut donc continuer de se déplacer.

La cible de l'ennemi s'étant éloignée, il va reporter son attention vers l'Ancienne (3), qui maintenant est plus proche. Il lui reste un déplacement (c). Puis il attaque (d).



Astuce : Se mettre en attente lors du mode combat peut permettre, en reprenant la main, de «fuir» un ennemi, d'attendre qu'il se rapproche avant d'agir ou bien d'intervenir de quelque façon que ce soit.

Si le héros interrompt un autre héros, celui-ci reprend son déplacement mais peut choisir de modifier la fin à sa guise.

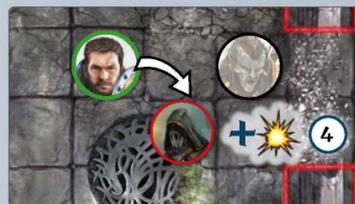
REPRENDRE LA MAIN POUR ATTAQUER

Si un héros en attente reprend la main pour attaquer un ennemi, mais qu'il ne le tue pas pendant son attaque, l'ennemi reprend son action en cours, que ce soit un déplacement ou avant une attaque.

Le Yoktal (1) est en attente. C'est au tour de l'Ancienne (2) de jouer et elle s'apprête à attaquer l'ennemi (3). Le Yoktal (1) sort d'attente en coupant l'action de l'Ancienne et se déplace avant d'attaquer l'ennemi.



Pour son attaque le Yoktal bénéficie du bonus de surnombre grâce à l'Ancienne qui est aussi adjacente à l'ennemi. Ainsi l'ennemi subit un dégât supplémentaire (4) en plus lors de cette attaque.



Le Yoktal inflige 2 dégâts (5) à l'ennemi (plus celui du surnombre). Ce n'est pas suffisamment pour le tuer, mais ça facilite la tâche pour l'Ancienne. Son tour reprend et elle attaque à son tour l'ennemi (6).



Elle bénéficie aussi du bonus du surnombre grâce au héros adjacent.

LE MODE COMBAT CÔTÉ ENNEMI

Les Ennemis utilisent les spécificités de leur carte qui indiquent toutes leurs caractéristiques. Comme les héros ils vont lancer des dés en attaque et en défense et appliquer les éventuels effets de leur jeton Amélioration et des différents malus.

FOCUS: PRÉSENTATION DES CARTES ENNEMIS

PRÉSENTATION

Ces cartes sont utilisées dès la mise en place d'un plateau de tuiles. Elles présentent toutes les spécificités d'un type d'ennemi. Leurs attaques, leurs défenses, mais aussi leurs caractéristiques.

1 Blason de l'ennemi (référence du tableau de déploiement).

2 Consigne d'Infiltration. Ces effets ne s'appliquent qu'en Infiltration.

3 Ligne d'attaque de l'ennemi. Certains ennemis ont plusieurs lignes d'attaque.

4 Ligne de défense de l'ennemi

5 Tableau de caractéristiques de l'ennemi, son Initiative (a), ses déplacements (b) et ses points de Vie (c).



CONSIGNES SPÉCIALES

6 Chaque ennemi peut posséder des consignes spéciales. Elles ont souvent à voir avec les faces spéciales des dés qu'ils vont jouer. Ces consignes peuvent se référer à l'attaque ou à la défense.

Certaines de ces consignes ont un fond blanc, cela veut dire que c'est un effet qui peut toujours être actif, dépendamment de l'attaque ou la défense.

7 Action spéciale des jetons Augmentation

L'effet dans ce cadre est déclenché par chaque jeton «Action Spéciale» placé sur la carte ennemi.

Rappel : certains ennemis peuvent recevoir plusieurs jetons par tour.



COMPORTEMENT ENNEMI

Les ennemis n'ont pas de choix libre en terme d'action comme les héros qui peuvent développer une stratégie. Ils vont suivre un protocole. Leur but principal sera toujours l'attaque, mais ils doivent suivre les règles suivantes pour y parvenir.

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

L'ennemi va suivre le comportement des 3 options suivantes dans l'ordre donné :

► **option 1. Si l'ennemi est engagé à au moins 1 héros.**

• Cet ennemi attaque un héros adjacent.

• Si plusieurs héros sont adjacents, il attaque en priorité un héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemi pendant ce tour.

► **option 2. Si aucun héros n'est adjacent.**

Cet ennemi se déplace en utilisant son déplacement indiqué sur sa carte ennemi.

FOCUS: VARIANTE SUR L'ATTAQUE ENGAGÉE

Certains ennemis possèdent cette icône à côté de leur caractéristique de déplacement. Pour ces ennemis la règle change. Ces ennemis s'acharment sur la même victime. Au lieu de se déplacer vers le héros non engagé le plus proche, ils vont se déplacer vers le héros engagé le plus proche.



• Si ou l'ennemi se déplace pour engager et attaquer le héros engagé le plus proche.

Sinon

• Il se déplace vers le héros **non engagé** le plus proche, pour l'engager puis il l'attaque.

Sinon

• Il se déplace vers le héros **engagé** le plus proche, pour l'engager puis il l'attaque.

Si plusieurs héros sont à la même distance de déplacement, il ira en priorité vers le héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemi pendant ce tour.

► **option 3. Si aucun héros n'est à portée d'engagement.**

Cet ennemi se déplace au maximum de sa capacité de déplacement vers le héros le plus proche.

ATTAQUE À DISTANCE

Les ennemis sont dotés pour certains d'une attaque à distance auratique. Elle se comporte comme une attaque à distance. Son explication sera détaillée dans la partie sorts, page X.

L'ennemi va suivre le comportement des 4 options suivantes dans l'ordre donné :

► **Option 1. Si l'ennemi est engagé à au moins un héros :**

• Si un jeton Amélioration posé sur sa carte Ennemi stipule un déplacement l'ennemi se désengage et se déplace de X cases (X étant les déplacements présents sur le jeton Amélioration). La valeur se cumule s'il y a plusieurs jetons avec des déplacements sur la carte. Il ne peut pas se déplacer sur une case adjacente à un héros. En se désengageant il se déplace, si possible, de manière à créer une ligne de vue ne créant pas de malus pour le héros avec lequel il était engagé, puis il l'attaque.



Ici, l'ennemi devra se déplacer de 2 cases.

Sinon

• Si il n'y a pas de jeton Amélioration l'obligeant à se déplacer, ou qu'il ne peut pas réaliser le déplacement indiqué, l'ennemi reste sur sa case et lance son attaque sur un héros adjacent.

Dans les 2 cas l'attaque se fait si possible contre un héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemi à ce tour.

► **Option 2. Si cet ennemi n'est pas engagé, et n'a pas de ligne de vue valide sur un héros :**

Cet ennemi se déplace afin d'avoir le héros le plus proche en ligne de vue (et, le cas échéant, à portée).

• Si possible il se placera sur une case sans malus pour son tir.

• Il se déplace en s'éloignant de sa cible (sa ligne de vue doit être valide en fin de déplacement)

• Si plusieurs héros sont à la même distance, il se déplace pour cibler en priorité un héros qui n'a pas encore été attaqué par ce groupe d'ennemis à ce tour.

• En se déplaçant l'ennemi ne doit pas engager un héros.

Puis cet ennemi attaque le héros ciblé

► **Option 3. Si cet ennemi n'est pas engagé, et a une ligne de vue valide sur un héros :**

Cet ennemi ne se déplace pas et attaque, dans cet ordre de priorité :

• Si il possède cette icône, le héros engagé le plus proche.

• Sinon le héros le plus proche sans recevoir de malus.

• Sinon le héros le plus proche en subissant un malus.

Si possible il attaquera en priorité un héros n'ayant pas déjà été attaqué par ce groupe d'ennemi pendant ce tour.

► **Option 4. Si aucun héros ne peut être pris pour cible, même en cas de déplacement :**

L'ennemi se déplace au maximum de sa capacité vers le héros le plus proche.

ATTAQUE CÔTÉ ENNEMIS

Si son comportement le permet, l'ennemi va attaquer un héros. Pour connaître l'attaque des ennemis, référez-vous à la carte Ennemi correspondante.

Les ennemis possèdent aussi des effets passifs qui peuvent déclencher les faces spéciales de leurs dés.



L'attaque de cet ennemi est de 2 dés rouges et un dégât supplémentaire.



Ici la face spéciale, une fois révélée est activée. Elle annule le lancer de un dé de défense et un dé d'esquive (plus de détails dans la partie défense, plus loin).

Avec les jetons Amélioration, les ennemis peuvent avoir des éléments d'attaque supplémentaires pour chaque tour.

ATTACHEMENT

Pour ce tour ce jeton Amélioration est attribué à ce type d'ennemi. Par conséquent son attaque sera de 3 dés rouges et d'un dégât automatique.

ATTACHEMENT DE ZONE

Lorsqu'un ennemi possède une attaque de zone, il se déplacera dans la limite de son déplacement (et de sa portée) pour attaquer le plus d'adversaires possibles.



Une attaque de zone ne touche que les adversaires et non les alliés.

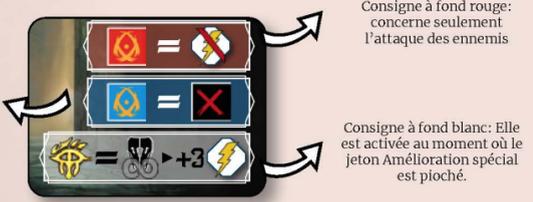
NOTION DE PORTÉE

Lorsqu'une attaque comporte un icône de portée, l'attaque ne pourra jamais être plus lointaine que la portée donnée. Comparée aux autres attaques à distance, celles-ci ont une distance limitée.



CONSIGNES SPÉCIALES

Les consignes spéciales sont des éléments passifs et activables. Que ce soit par des faces spéciales de dés ou par des jetons Amélioration, ils vont amener des bonus ou des malus aux ennemis durant leurs attaques et leurs défenses.



PERTE ET ANNULATION

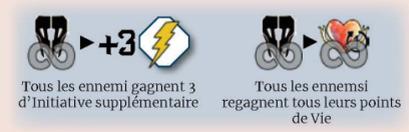
En plus d'annuler des dés ou des boucliers, les ennemis ont des effets supplémentaires possibles. Ces consignes vont principalement impacter les héros. Ils vont devoir défausser des éléments et voir certains de leurs dés et caractéristiques annulés.



BONUS

En plus des contraintes appliquées au héros, certaines consignes spéciales donneront des bonus aux ennemis.

Il est possible que des ennemis requièrent plusieurs jetons Amélioration. Dans ce cas là les effets se cumulent.



AIJOUTS SUR ATTAQUE

Piochez un jeton amélioration supplémentaire pour cet ennemi

Si un ennemi 11 est présent, ils piochent un jeton Amélioration supplémentaire.

AIJOUTS SUR ATTAQUE

Dès qu'une consigne est précédée d'un +, l'effet est ajouté à l'attaque (ligne rouge) ou à la défense (ligne bleue) de l'ennemi.

CAS SPÉCIFIQUE DE PLUSIEURS LIGNES D'ATTAQUE

Si l'attaque n'est pas annulée, en plus de perdre de potentiels points de Vie, le héros doit défausser son armure (sans le bonus de défausse)

CAS SPÉCIFIQUE DE PLUSIEURS LIGNES D'ATTAQUE

EXEMPLE DE PLUSIEURS LIGNES D'ATTAQUE, LA PREMIÈRE LIGNE

Première ligne d'attaque

Seconde ligne d'attaque

Cet ennemi devra résoudre entièrement chaque ligne d'attaque.

À la fin de sa première attaque, il fera la seconde si possible (et ne se redéplacera pas).

EXEMPLE DE PLUSIEURS LIGNES D'ATTAQUE, LA PREMIÈRE LIGNE

1 2 3

Ici il s'agit d'une attaque à distance 1 dont la portée est de 4 2 et la référence pour l'attaque de zone est la cible 3. Cela veut dire que si l'ennemi lance son attaque, toutes les cases adjacentes au héros subissent l'attaque.

4 L'ennemi n'est engagé avec aucun héros a en combat. Les héros, ses cibles potentielles sont dans la zone de portée de son attaque, de 4 cases. L'ennemi n'a donc pas besoin de se déplacer et va porter son attaque sur le Yoktal b, qui est le héros non engagé le plus proche (l'Ancienne étant déjà engagée c en combat avec l'autre ennemi).

5 L'attaque consiste en un dé de puissance et une Blessure automatique d. La défense du Yoktal est de 2 dés de défense e (en assumant pour l'exemple qu'il ait les prérequis pour l'arme entière, sans armure associée).

5

Résultat de l'attaque et de la défense.

Le Yoktal subit donc 1 dommage car il peut en contrer 2 avec ses boucliers. Il choisit lesquels il annule, la blessure et un des deux dégâts. il s'en sort alors avec seulement un dégât.

6 L'attaque étant une attaque de zone, tous les autres alliés dans la zone autour de la cible f subissent l'attaque. L'Ancienne g se défend donc contre la même attaque.

Les autres héros de défendant subissent la même attaque, ne relancez donc pas les dés de l'attaquant, ils se défendent contre le même résultat.

7 L'Ancienne se défend. Elle est adjacente à un allié de l'attaquant, elle bénéficie donc d'un dé d'esquive supplémentaire. Le résultat de son lancer (face esquive h) lui permet d'annuler l'attaque.

7

Défense de l'Ancienne

Résultat d'attaque inchangé.

Ce dernier lancer de dé met fin à la première ligne d'attaque de l'ennemi. Il faut maintenant passer à la seconde.

SECONDE LIGNE D'ATTAQUE

1 La seconde attaque est au corps-à-corps. L'ennemi doit donc être adjacent à sa cible pour réaliser son attaque. Il possède une icône d'attaque longue a, signifiant qu'il peut être adjacent à une ou deux cases de sa cible. La seconde attaque est donc possible.

2 L'attaque de l'ennemi consiste en deux dés de Puissance b contre 2 dé de Défense c (même défense pour le héros que pendant l'attaque précédente). Le Yoktal subit 2 dégâts supplémentaires.

2

Résultat de l'attaque et de la défense.

La fin de cette seconde attaque met fin au tour de cet ennemi.

Un héros ne peut pas sortir d'attente pendant ni entre les deux attaques de ce type d'ennemi, ni pendant l'une des ligne de l'attaque.

LA DÉFENSE CÔTÉ ENNEMI

Les ennemis se défendent toujours au maximum de leurs possibilités. Prenez les dés donnés par la carte Ennemi et ajoutez-y les possibles bonus liés aux jetons Amélioration, pensez également aux effets spéciaux potentiels.

1 2 3

Pour ce tour le jeton Amélioration donne à cet ennemi un dé de défense supplémentaire 1. De base sa défense est d'un dé de défense et 1 dé d'esquive 2.

Il lance les 3 dés en même temps. Si une face spéciale de dé de défense est dévoilée 3, cela équivaut une face esquive.

► FIN DU MODE COMBAT

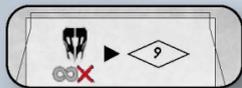
Tant qu'une condition qui met fin au combat n'est pas atteinte, les tours s'enchaînent de la même façon. Le combat peut se terminer de plusieurs façons qui dépendent du Lieu où vous vous trouvez, de consignes spécifiques du livret ou encore de cartes Scénarios actives.

Les plus courantes sont :

- Lorsque tous les ennemis sont vaincus **1**
- Lorsque tous les héros ont 0 point de vie **2**



Si des effets sont associés, déclenchez-les immédiatement :



Ici, dès que tous les ennemis sont vaincus, rendez-vous au chapitre 9.



Ici, dès que tous les héros ont 0 Point de vie, rendez-vous au chapitre 153.

D'autres effets peuvent mettre fin au combat à partir du moment où ils sont applicables, même si le combat n'est pas fini. Cela peut être en explorant un jeton Intérêt, en éliminant un ennemi spécifique ou en arrivant à la fin du temps imparti sur les cartes Compte-tours

Si le **jeton Intérêt** est atteint : rendez-vous au **2**



Au moment où la condition est remplie, à savoir le cristal atteint le symbole, rendez-vous au chapitre 2.

Exemple de fin générée par la carte Scénario compte-tours.

⚠ Souvent plusieurs façons de finir un combat sont indiquées. La première façon qui est validée est prioritaire sur les autres.

SUITE DE L'AVENTURE

Lorsque le combat prend fin, les héros quittent le mode Combat.

Rappel : Tous les héros transforment leurs Choc en points de Vie.



QUITTER UN LIEU

Tant que vous n'avez pas l'indication de quitter le lieu dans lequel vous vous trouvez, vous devez y rester. Qu'il y ait des ennemis ou pas, vous devez continuer d'explorer jusqu'à en trouver une. Il peut en exister plusieurs pour un même lieu.

Lorsqu'une indication vous fait quitter un lieu, alors vous pouvez ranger les éléments de jeu liés du lieu en cours (tuiles, jetons etc).

Si un héros a 0 point de vie à ce moment-là, il regagne un point de vie (en transformant en priorité un dégât en point de vie).

AUTRES EFFETS

ATTIRER ET REPOUSSER

Cet effet permet d'attirer ou de repousser un adversaire d'une case.

Le sens du déplacement se fait en ligne droite par rapport à la position du personnage qui déclenche l'effet (orthogonalement ou en diagonale).



Attirer Attirer ou repousser Repousser

Pour rappel un héros qui est engagé en combat perd son déplacement gratuit. S'il se désengage par la suite dans ce tour il ne le récupère pas.



Cette carte Arme a une capacité spéciale donnant un dégât automatique et qui repousse de 1 si la face spéciale du dé d'attaque est dévoilée (ces deux effets sont pour chaque face spéciale dévoilée).



Le héros lance les dés de cette attaque (première ligne d'attaque de la carte Arme) et obtient ce résultat. Une face spéciale est dévoilée. À cette attaque s'ajoutent un dégât **1**, et la possibilité de repousser **2** l'ennemi.



L'ennemi subit les deux dégâts **3** de l'attaque, puis le héros repousse l'ennemi d'une case **4** vers la droite (l'ennemi étant placé orthogonalement à droite).



Ici l'effet est possible jusqu'à 2 cases.

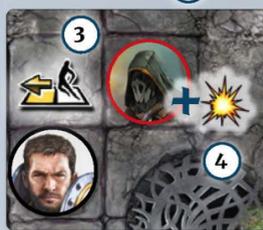
Il sera indiqué avant l'icône sur combien de case ces actions sont possibles.

Pour l'icône d'attirer et repousser , c'est au joueur de choisir le sens.

Un personnage qui est poussé ou attiré dans un obstacle bloquant subit 1 dégât (sans défense possible) par case sur lesquelles il aurait dû se déplacer. Même chose si l'obstacle est un autre personnage, ce dernier ne subit rien et ne bouge pas. Les obstacles gênants peuvent être traversés et n'ont aucun autre effet.



Dans cette configuration, l'ennemi peut repousser **1** le héros d'une case. Le héros ne peut pas bouger à cause de l'obstacle bloquant, il subit alors un dégât **2**.



Dans cette configuration, le héros peut attirer l'ennemi **3** d'une case. L'ennemi ne peut pas effectuer ce déplacement car la case est prise par le héros. L'ennemi subit alors un dégât **2**.

ATTAQUE LONGUE



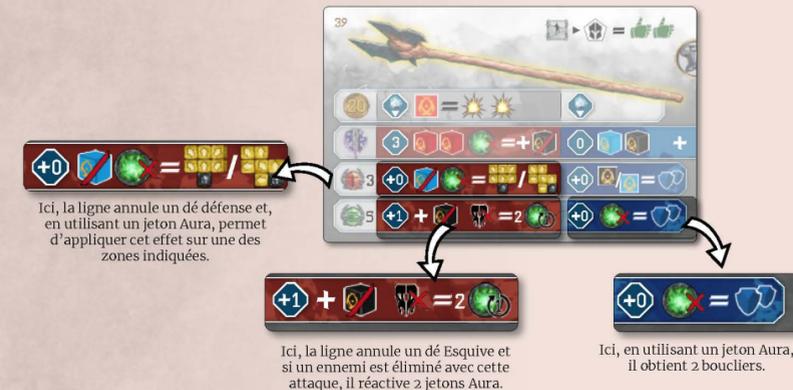
Un personnage avec un attaque longue peut attaquer au corps à corps un adversaire adjacent ou à 2 cases de lui (pas les deux). L'attaque peut passer au travers d'un autre personnage sans créer de malus, mais pas au travers d'un objet bloquant.

Précision : le bonus de surnombre s'applique.

EFFETS PARTICULIERS DES CARTES ARMES

CHOIX ET ACTIVATIONS

Les différentes lignes d'attaques (et de défense) peuvent proposer des actions multiples ou des choix à réaliser. Ils peuvent être passifs, avec ou sans coût supplémentaire pour être activés, ou encore demander différents éléments pour se matérialiser.



Ici, la ligne annule un dé de défense et, en utilisant un jeton Aura, permet d'appliquer cet effet sur une des zones indiquées.



Ici, la ligne annule un dé Esquive et si un ennemi est éliminé avec cette attaque, il réactive 2 jetons Aura.



Ici, en utilisant un jeton Aura, il obtient 2 boucliers.

LES BONUS

Certaines attaques et défenses offrent des bonus.



Une fois toute l'action résolue, le héros peut se déplacer d'une case dans la direction qu'il souhaite.

Certaines cartes Armes et Ennemi ont un effet de contre-attaque dans leur défense. Lorsqu'une attaque est terminée et résolue, appliquez ces effets même si l'attaque a été annulée.



Ici il s'agit d'une contre-attaque. Si une face spéciale de dé de défense est révélée, une fois l'action résolue, l'ennemi qui a attaqué le héros reçoit 2 dégâts automatiques sans défense possible.

EFFET DE ZONE



Exemples d'effets de zone

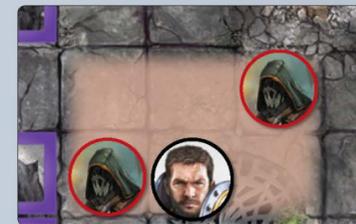
Les armes possédant un effet de zone ciblent tous les adversaires de la zone. Lancez une fois les dés d'attaque. Le résultat de l'attaque sera confronté à la défense de chaque adversaire dans l'ordre du choix des joueurs.

Ces attaques n'ont pas de repère géographique, il est possible d'utiliser cette attaque dans toutes les directions et ce orthogonalement (tournées à 90° ou 180°). Les attaques d'effets de zone ne touchent que les adversaires, jamais les alliés.

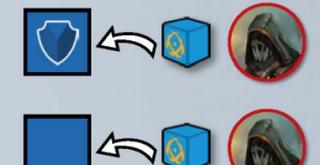


Le héros décide d'utiliser la première et la dernière ligne d'attaque de sa carte Arme.

Deux ennemis se trouvent dans la zone en question. Le héros va lancer son attaque sur la zone. Chaque ennemi va y répondre en lançant ses dés de défense. Ils possèdent un dé de défense chacun.



Attaque de la zone du héros



Défense de chaque ennemi

L'ennemi **1** peut annuler un dégât de l'attaque du héros, il ne reçoit que 2 dégâts. L'ennemi **2** n'a aucune défense, il reçoit 3 dégâts.



LES CARTES SORTS

La magie est un élément important du monde de Malhya. Représenté par l'Aura, que les héros peuvent manier. En plus des jetons d'Aura qui leurs accordent des améliorations, les héros peuvent devenir des Mhaÿ, des sorciers capables de lancer des sorts. Les ennemis également peuvent être Mhaÿs, ou utilisent certaines des propriétés de l'Aura dans leurs attaques et leurs défenses.

L'usage des sorts n'est pas obligatoire pour vos aventures.

PRÉSENTATION

Ces cartes sont réservées aux héros possédant un talent de Mhaÿ. Il y a deux catégories de cartes Sort, les cartes Sorts d'attaque et les cartes Sorts classiques.

Les cartes sorts d'attaque ne sont utilisables que par les détenteurs de la carte Talent associée, alors que les Sorts classique ont un usage plus flexible.



Un groupe de héros ne peut comporter que 2 Mhaÿs au maximum. Au-delà de 2, aucun autre héros ne peut acquérir de Talent Mhaÿ.

Tous les Sorts sont représentés par un même symbole et 4, possèdent en plus celui-ci 4, d'entre eux ont un symbole spécifique supplémentaire qui représente les Sorts d'attaque.



Certaines consignes peuvent ne concerner que ces 4 sorts.

Lorsque vous rencontrez ces icônes (dans les livrets ou sur les Talents) prenez garde à quelle icône est représentée car cela peut ou ne peut pas concerner toutes les cartes Sorts.

LIEN AVEC LES CARTES TALENT

Il y a 9 cartes Talent de Mhaÿ :

- 4 représentent la spécialisation dans une école de sorts (C'est la première qui est prise. Un Mhaÿ ne peut en maîtriser qu'une)
- 5 une amélioration de la maîtrise de l'école choisie. Les talents de Mhaÿ de niveau 1 sont associés à une carte Sort d'attaque.



Le Niveau d'un Mhaÿ dépend du nombre de carte Talent de Mhaÿ qu'il possède.



Exemple : Un héros qui possède 1 carte école et 2 cartes amélioration est un Mhaÿ de niveau 3



Les sorts classiques sont aussi associés à ces différentes écoles de magie. Il sera plus facile pour le héros de manipuler un sort de la même école de magie que celle qu'il manie déjà. En effet, suivant le jeu, un héros peut être capable de manier plusieurs sorts classiques, en plus de son sort d'attaque.

ACQUÉRIR UNE CARTE SORT D'ÉCOLE

Lorsqu'un héros s'équipe d'une nouvelle carte Talent (en suivant la règle d'une nouvelle carte Talent), s'il choisit une carte de Mhaÿ d'école, il pioche la carte Sort d'attaque qui y est associée. La première carte Talent Mhaÿ doit être une des 4 cartes Ecole.



Posséder ces cartes veut dire trois choses :

- 1 Le héros possède désormais l'aptitude de cette école de magie. Elle peut lui être utile pendant des tests de compétences. Cela en plus de l'effet du Talent
- 2 Le héros maîtrise le sort d'attaque de cette école qu'il place à côté de son plateau.
- 3 Le héros doit piocher au hasard une carte Sort classique (en plus du sort d'attaque déjà acquis) et la placer à côté de son plateau.

ÉCHANGER ET AMÉLIORER

Il est possible d'échanger ses Sorts durant votre aventure. Ces options vous seront proposées dans les chapitres des livrets, lors de différents événements ou rencontres. Lorsque ces options se présentent et que vous pouvez les réaliser, vous ne pouvez échanger que des cartes Sorts classique. Les cartes Sort d'attaque ne peuvent ni être échangées ni être défaussées.

Si vous perdez la carte Talent correspondant à une carte Sort d'école de magie, vous perdez également le sort d'attaque.

Améliorer un Talent de Mhaÿ ne veut pas dire que le héros peut piocher un nouveau Sort. C'est juste une amélioration normale de Talent.

TALENT DE MHAÿ: AMÉLIORATION

Ces cartes s'acquiescent lorsqu'un héros obtient un nouveau Talent et qu'il choisit un Talent de Mhaÿ, à la condition pour le héros de posséder déjà un Talent d'école de Mhaÿ.

Comme les autres cartes Talent de Mhaÿ, elles permettent de piocher un sort classique à ajouter aux autres sorts déjà en main.

Ces cartes-ci n'ont pas de limites en nombre par héros.

PRÉSENTATION DES TYPES DE SORTS

PREMIER TYPE, LE SORT AVEC TEST DE COMPÉTENCE

Il y a un type de sorts qui nécessite de réaliser un test de compétence pour être lancé, notamment les Sorts d'attaque.



1 **Rappels :** carte sort, sort d'attaque, école et nom du sort.

L'usage de ces cartes est exclusif au mode Combat.

2 **Portée du sort.** Ici, ce sort a une portée de 3 cases.

3 **Conditions de lancement du sort et difficulté :** ici, le héros doit dépenser 4 points d'Action **a** pour tenter de lancer le sort (coût de base). Il obtient un dé de compétence par niveau de Mhaÿ qu'il possède **b** face à 2 dés difficulté **c**.



4 **Condition supplémentaire :** Ici, pour chaque Bouclier Auratique de l'ennemi, les faces spéciales du dé difficile se transforme en stop (effet cumulatif).



5 **Effets des Réussites :** Ici, chaque paire de Réussite permet d'attirer ou repousser l'ennemi d'une case **d**. Chaque Réussite inflige un dégât **e**.



6 **Effets des Stops :** Ici, pour chaque stop, le héros doit dépenser 1 point d'action.

7 Numéro de la carte Sort.

LANCEMENT D'UN SORT DE CE TYPE

À la différence d'un test de compétence classique, le coût est, d'une part, évolutif, et d'autre part, il conditionne l'échec du lancement du sort. En effet, le coût est dépensé au fur et à mesure du test alors que le résultat n'est appliqué qu'à la fin, uniquement si le test n'a pas échoué.

- Le test échoue si le héros ne peut pas s'acquiescent d'un coût (point d'Action, jetons Aura ...).
- Le test est réussi si le héros s'acquiescent du coût demandé et qu'il met fin à son test. Dans ce cas, les Réussites accumulées lui permettent de déclencher les effets de Réussites autant de fois qu'il le souhaite (à hauteur du nombre de Réussites obtenues).

DÉROULEMENT

Étape 1 : Le héros dépense le coût de base.

Étape 2 : Le héros lance les dés.

- Si un ou plusieurs stops sont révélés, le héros doit immédiatement s'acquiescent du coût supplémentaire. S'il ne peut pas, le lancement du sort est raté. Fin du test.

Étape 3 : Le héros décide de continuer ou d'arrêter son test.

- Si le héros continue, il applique de nouveau l'étape 2.
- Si le héros s'arrête, il peut utiliser les Réussites cumulées en déclenchant les effets de Réussites du sort.

PRÉCISIONS

- Un sort nécessite une ligne de vue valide jusqu'à la ou les cibles.
- Hormis les boucliers Auratiques (icône), les ennemis n'ont aucune défense contre les sorts d'attaque (les dégâts ne sont pas défendus par les boucliers classiques).
- Les sorts peuvent être lancés sur un ennemi adjacent et/ou sur une cible engagée sans malus.
- Les sorts traversent les alliés, les ennemis et les obstacles gênants sans malus.
- N'étant pas une attaque de corps à corps, l'attaque ne bénéficie pas du bonus de surnombre.

AUTRE EXEMPLE DE SORT AVEC TEST DE COMPÉTENCE



1 Rappels et notion de mode. Carte sort classique qui ne peut se lancer qu'en mode Infiltration.



2 Portée du sort.

3 Conditions du sort : ici, le coût de base est 1 point d'Action. Chaque niveau de Mhaÿ (nombre de cartes Talent de Mhaÿ) donne 1 dé de compétence face à 1 dé difficulté.

Si le héros maîtrise l'école du corps (possible avec un sort d'école déjà maîtrisé), les faces spéciales du dé compétence octroient une Réussite.

2 Réussites permettent de déplacer un jeton Cadavre d'une case, qu'importe où il se trouve dans la portée du sort. Une Réussite permet d'augmenter la portée du sort de 1. Chaque face spéciale du dé difficulté augmente la Menace de 1. Chaque Stop fait dépenser 1 point d'action supplémentaire.

4 **Effet passif :** Si le héros possède l'Aptitude force, les faces spéciales des dés compétences octroient 1 Réussite.



Cet effet s'applique tout le temps à partir du moment où le héros possède la carte.

SECOND TYPE DE SORT

D'autres sorts ne nécessitent pas de test de compétence pour être lancés. A partir du moment où les consignes du sort sont respectées, le sort fonctionne.



1 **Rappel** du Sort et notion du Mode.



2 **Portée et coût du Sort.** Ici une portée de 3 et un coût de 2 points d'Action.

3 **Réduction.** Si le héros maîtrise cette École de magie, ce sort lui coûtera un point d'Action en moins



4 **Consigne du Sort.** Chacun est différent et a ses propres spécificités.

Pour la plupart leurs effets, s'ils sont passifs, prennent fin dès que les héros ont quitté le plateau.

LANCER UN SORT

Les sorts sont utilisables durant les modes Combat ou Infiltration. Ils auront tous des consignes spécifiques pour les utiliser, des actions à faire, et/ou des points à dépenser. Chacun est différent mais ils ont tous les mêmes spécificités.

Quel que soit le type de sort, lancer un sort en Infiltration ne compte pas comme une action du plateau Infiltration. Il ne faudra donc pas lancer de dé.

En combat vous pouvez utiliser un sort durant vos actions, à n'importe quel moment tant que vous avez les points d'Action nécessaires.

EXEMPLE D'UN LANCER DE SORTS

Le Yoktal possède le sort d'attaque «Flétrissure» qui lui vient de sa carte Talent. Il maîtrise l'École du temps. Il a en plus pioché la carte Sort «Incandescence» au hasard. Lorsque vient son tour il peut décider de lancer un sort de sa main. Pour cela les conditions doivent être réunies.



PREMIER SORT

1 En mode combat, le Yoktal lance son sort «Flétrissure» sur l'ennemi, car celui-ci est à portée d'attaque du sort a. Il dépense 3 points d'Action b.

Le Yoktal n'a pas de bonus d'adjacence grâce à l'Ancienne car cette règle ne s'applique pas avec les sorts.

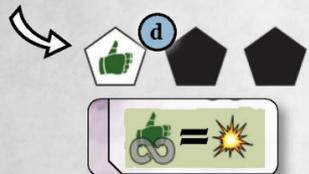


2 Il lance 1 dé Compétence (car il n'a qu'une carte Talent Mhaÿ) contre 2 dés difficulté c. Le résultat est positif pour le héros, avec plus de Réussites que de Stops d.

Il peut relancer ces dés autant de fois qu'il le souhaite, mais il préfère s'arrêter car il ne veut pas risquer de révéler un Stop. Chaque Stop lui ferait dépenser un point d'Action, et il n'aurait plus suffisamment de points pour lancer son second Sort.



Ce sort est résolu et la Réussite est transformée en dégât qui est appliqué immédiatement e.



DEUXIÈME SORT

Si le héros n'a plus assez de point d'Action pour lancer le sort, il ne peut pas le lancer.

1 Le Yoktal décide par la suite d'utiliser le sort «Incandescence» sur l'Ancienne car elle est à portée e d'effet du Sort. Le Yoktal dépense ses 3 points d'Action restants 1. Il ne maîtrise pas l'École des éléments et ne bénéficie donc pas de la réduction g.



2 L'Ancienne possède désormais un bonus lors de ses attaques au corps-à-corps, et ce jusqu'à ce que le groupe sorte du plateau comme indiqué sur le Sort.

DÉFENSE AURATIQUE

CÔTÉ ENNEMI

Les boucliers auratiques des ennemis leur confèrent une protection contre les sorts des héros. Cette protection se manifeste essentiellement par l'augmentation de la difficulté pour les héros à lancer ce sort. Elle est dépendante du sort lancé et est indiquée s'il y en a une. L'effet est cumulatif suivant le nombre de boucliers auratiques.



1 Ici, chaque bouclier auratique ajoute 1 Stop lorsqu'une face spéciale de dé difficulté est révélée.

2 Chaque Stop fait dépenser 1 point d'action supplémentaire au héros. S'il ne peut pas s'en acquitter, le lancement du sort est raté.



L'ennemi contre lequel le héros lance le sort a 2 boucliers auratique dans sa défense. Après avoir lancé les dés pour le sort, le héros obtient ce résultat.

Chaque bouclier déclenche cet effet. Il y a donc 2 Stops dans le résultat (car 2 boucliers auratiques dans la défense).



Ce sort va coûter au héros 2 points d'Action supplémentaires, passant le coût de 3 à 5 points d'Action, il en a donc suffisamment. Il peut lancer le sort.

CÔTÉ HÉROS

Les ennemis peuvent avoir des attaques à distance magique, représentées par cette icône. Ces attaques se comportent comme des attaques à distance classique (demandant une ligne de vue valide, etc) la différence est qu'on y retrouve souvent une notion de portée à respecter.

Lorsqu'un héros possède un bouclier auratique (dans sa défense, par des cartes Talents, etc.) il bénéficie en plus de sa défense normale d'un dé esquisse pour chaque bouclier en leur possession (un maximum de 3).



LES CARTE SCÉNARIO PARTICULIÈRES

Certaines de ces cartes ont des effets, n'oubliez pas de les noter sur votre feuille de Sauvegarde.

I. CARTE TENUE



Les cartes possédant cette icône sont des tenues. Le groupe ne peut posséder qu'une seule carte tenue à la fois.

Si le groupe récupère une autre carte Tenue, il doit en choisir une et défausser l'autre.

Elle est placée dans la zone de jeu et s'applique à tous les héros



2. CARTES D'ÉTAT : MALADIE, EMPOISONNEMENT ET ACCIDENT AURATIQUE.

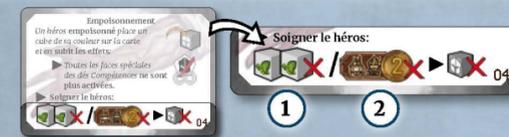


Ces cartes sont la représentation de l'état d'un héros. Suivant votre aventure, ils pourront tomber malades, être empoisonnés, etc. Ils devront appliquer l'effet de chaque carte aux héros concernés. L'effet est actif tant que le ou les héros concernés ne sont pas soignés.

Certains effets sont cumulatifs, donc l'état de votre héros peut empirer.

Sur chaque carte sont indiqués l'effet à appliquer et la façon de se soigner. Elles ont en commun le fait de pouvoir se soigner dans un village.

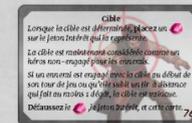
Pour se soigner sur la carte Empoisonnement, le héros doit défausser deux plantes de son choix 1 ou lorsqu'il est au village dépenser 2 pièces d'or 2.



3. CARTE DE RÈGLES : CIBLE, RESSOURCES RARES ET COMPTE-TOURS

Ces cartes ajoutent des éléments de règles supplémentaires lorsqu'elles sont en jeu.

LA CARTE CIBLE



Elle transforme un personnage en cible, lui attribuant une règle supplémentaire de combat (cf. mode combat) à prendre en compte. Souvent, c'est une personne qu'il vous faudra protéger.

LA CARTE RESSOURCES RARES



Elle permet de transformer des ressources gagnées et collectées. Elles prennent alors une valeur et peuvent être vendues au moment où les héros croisent un marché ou un revendeur qui en propose l'achat.



LES CARTES COMPTE-TOURS



Les cartes compte-tours permettent de créer un compte à rebours et de suivre les tours de jeu dans certaines situations. Les règles de mise en place seront expliquées à chaque fois que vous en aurez besoin. Vous y placerez un cristal qui se déplacera au début de chaque nouveau tour de jeu.

Dès que le cristal atteint le symbole, vérifiez si un effet associé est indiqué dans la zone de jeu (le plus souvent sur le livret d'exploration) et appliquez-le immédiatement.



Toujours placer les 2 cartes pour avoir tous les échelons.

4. CARTES À BONUS: PIERRE D'AURA ET SCARABÉE EMPEREUR

Ces cartes Scénario sont présentes en plusieurs exemplaires. Elles peuvent être achetées et/ou vendues à la discrétion des joueurs. Elles ont des effets permanents tant que les conditions sont remplies.

CARTE PIERRE D'AURA



Cette carte permet à n'importe quel héros, même n'étant pas un Mhaÿ, de lancer un sort. Lorsque vous obtenez cette carte, piocher une carte Sort classique au hasard et placez-la à côté de la carte Scénario dans votre zone de jeu, puis placez un cube dessus.



Ce sort est désormais accessible à n'importe quel héros. Le sort peut être lancé comme si le héros comme si le héros était un Mhaÿ de niveau 3 (3 cartes Talent Mhaÿ) maîtrisant l'école du sort associé à la Pierre d'Aura.

Si vous lancez le sort, assurez-vous que les conditions soient respectées (mode de jeu, ligne de vue, portée, points d'Action, etc.). Une fois lancé, que ce soit une réussite ou un échec, la carte Scénario et la carte Sort sont remêlées dans leurs piles respectives.

Si vous décidez de revendre la carte Scénario, le Sort sera défaussé en même temps.

LA CARTE SCARABÉE EMPEREUR



La carte Scarabée empereur fonctionne comme une réserve de Points d'Aura. Lorsqu'elle est mise en jeu placez 3 jetons Aura dessus depuis la réserve. N'importe quel héros peut choisir d'utiliser ces points d'Aura au lieu d'utiliser les siens.

5. CARTE MODE DE JEU

Le jeu est concidé en «mode normal». La carte scénario 73 permet, lorsqu'elle est mise en jeu suivant le choix du groupe, de rendre le jeu plus facile ou difficile, en changeant certaines règles. Ces règles prévalent sur les autres règles générales du jeu.



recto: mode facile

On peut l'utiliser en pleine partie et le retirer de la même manière, cependant il est interdit de changer de mode pendant une action et pendant les modes Infiltration et Combat.

LES DONJONS

PRÉSENTATION

Lors de vos aventures vous serez amenés à explorer des donjons. Pour cela, vous utiliserez une tuile Donjon. Le numéro de la tuile est indiqué en bas.



Exemple : ce chapitre du livret d'Évènements nous indique de prendre la Tuile Donjon 19.

Pour explorer le donjon, la tuile doit être associée à une carte Evènement (de la même façon que la génération d'un évènement dans la Phase Voyage). Mais ici, au lieu de regarder la météo, c'est le mode dans lequel le groupe de héros entre dans la salle (Infiltration ou Combat) qui est vérifié pour orienter correctement la carte Evènement. Puis celle-ci soit glissée sous la tuile Donjon.



La tuile et la carte associée créent une entrée de chapitre, les joueurs doivent se rendre dans le livret d'Évènements pour la consulter et continuer leur aventure.



Le groupe est en mode Infiltration ①, la carte Évènement est donc associée et glissée sous la tuile Donjon ②. La référence créée est le ③. Les héros peuvent se rendre ③.

Lorsqu'une nouvelle carte Evènement est associée à la Tuile, vous devez défausser la carte précédemment glissée pour la remplacer avec la nouvelle, toujours en vérifiant le mode dans lequel les héros se trouvent à ce moment-là pour l'orienter correctement.

CONSÉQUENCES

Deux des tuiles Donjon ont une conséquence inscrite. Une fois atteinte rendez-vous immédiatement au chapitre correspondant, qu'importe le moment de votre aventure.



Une fois le nombre de cristaux atteints, rendez-vous à ce chapitre.

AUTRES ÉLÉMENTS

ECHANGES ENTRE HÉROS

RÈGLE GÉNÉRALE

Il peut se produire autant d'échanges que souhaité entre les 2 héros concernés, et sans contrainte de nature d'élément échangés (ressources, cartes, etc). La seule contrainte est la phase dans laquelle les héros se trouvent.

Attention: Un Artefact **équipé** ne peut pas être échangé, cela revient à le déséquiper, et donc le défausser.

Tout élément qui ne peut pas être rangé dans un espace qui lui est attribué sur un plateau (Sac à dos ou Héros) est défaussé.

HORS PHASE D'EXPLORATION

Les héros peuvent s'échanger ressources et équipements autant qu'ils le souhaitent, sans contrainte.

PHASE D'EXPLORATION

L'échange n'est possible qu'entre héros adjacents et permet d'échange permet dans une seule action autant d'éléments que souhaités. Dans ce cas, l'un des héros doit dépenser 1 point d'Action.

Dans tous les cas, un échange n'est pas possible lorsque l'un des héros concernés est en pleine action (attaque, déplacement, test de compétence par exemple).

LE SURPLUS

En phase d'exploration, **les équipements** (cartes Objets, etc) acquis et en trop pour être conservés par le héros sont «posés» au sol. Placez-les en pile sur le bord du plateau avec un cube dessus. Placez également un cube de la même couleur sur la case où l'équipement a été laissé. Cela ne coûte rien.

Un héros sur cette case pourra récupérer en dépensant un point d'Action autant d'équipement qu'il le souhaite, s'il a la place pour. Dès qu'il n'y a plus d'équipement ou que les héros changent de lieu (cf. quitter un lieu), défaussez les cubes et éventuels équipements restants.

FOCUS CARTE ACTION

La carte Action se divise en 2 parties:



1 PARTIE BASSE

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



Les 4 gemmes

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

Chaque héros pioche 1 carte Action et compare le résultat obtenu avec le tableau ci-dessous.

	Votre bourse d'or est tombée au cours de l'affrontement. Le groupe défausse 10 Pièces d'or.	
	Un des coups qui vous a atteint a brisé un de vos équipements. Vous défaussez un de vos Artefacts équipés.	
	Vos vêtements tombent en lambeau. Vous défaussez votre Armure équipée.	
	Votre arme s'est brisée au cours du combat et s'avère irréparable. Vous défaussez votre Arme équipée.	



Votre arme s'est brisée au cours du combat et s'avère irréparable. Vous **défaussez** votre Arme équipée.

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

Les consignes n'auront pas toutes cette forme exacte. Dépendamment des besoins, toutes les gemmes ne seront pas en jeu, ou d'autres éléments de la carte seront demandés. Quoi qu'il en soit, ce sera expliqué.

b La partie fouille permettra aux joueurs de récupérer des trésors lorsque les livret les indiqueront. Ils piocheront le nombre de cartes indiquées et récupéreront ce qui est représenté.



icône de la fouille



Les trésors possibles sont multiples: cartes Objets, Armes, ressources, pièces d'or,...

Vous fouillez les corps, piochez 2 cartes Action.

Le livret indique de piocher 2 cartes Action

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



2 PARTIE HAUTE

Cette partie sert pratiquement exclusivement au mode Infiltration. Elle permet de créer les déplacements des ennemis que les héros vont rencontrer. Cependant, certains éléments peuvent être utilisés également à d'autres moments du jeu.



a Cette icône fait référence au jeton Invocation (cf. jeton invocation p.x). Il vous sera demandé en piochant une carte Action d'indiquer quel jeton Invocation figure dessus. Suivant le cas, votre aventure prendra une toute autre tournure...



les 4 jetons d'Invocation

b Cette icône sera utilisé en Infiltration pour dire où se trouve le nord par rapport à un plan (cf. nord). Il est entouré d'une bague indiquant plusieurs directions possibles. Pendant vos parties il vous sera demandé de donner une direction aléatoire à votre groupe ou à vos ennemis sur le plateau Région (cf. plateau région).



GLOSSAIRE DES ICÔNES

Les icônes sont ici rangées par catégorie, celles dans lesquelles ils sont le plus représentés. Cependant il est possible de les retrouver dans l'entièreté du jeu.

ORGANISATION

Livret d'Aventure	Élément de la version HEROIC	Chapitre du livret d'Aventure en cours	Chapitre du Livret d'Évènements	Entrée du Livret d'Évènements	Suite du chapitre juste après
Numéro caché trouvé	Consigne générales de jeu / tests de compétence	Consigne indiquant le début ou la reprise du voyage	Consigne associée au mode Infiltration	Consigne d'échec de test / mode Infiltration difficile / Mode Combat	Consigne de Réussite de test / mode Infiltration normale
Consigne associée au marché					

GÉNÉRAUX

POINTS DE VIE, AURA, DÉGÂTS, GEMMES

Point de Vie	Perdre un Point de Vie / tous ses Points de vie	Récupérer un Point de Vie (un soin) / tous ses points de Vie	jeton Aura	Perdre 1 jeton Aura / tous ses jetons aura	Réactiver 1 jeton Aura / tous ses jetons Aura
Un Dégât	Tous les Dégâts	Une Blessure	Toutes les Blessures	Un Choc	Tous les Chocs
Transformer tous les Chocs en Points de Vie	Annule l'effet d'un Choc	Défense auratique	Toutes les défenses auratiques	Annule la défense auratique	Gemmes présentes sur les cartes Action. Utilisées en permanence pour plusieurs rôles

POINTS D'ACTION, INITIATIVE, DÉPLACEMENT

Point d'Action, « valeur » de l'Action demandée / proposée.	Défausser des points d'Action / tous ses points d'Action	Récupérer un point d'Action	«Augmentation» ou «Réduction» du nombre de points d'Action à utiliser	Déplacement et déplacement léger	Déplacement perdu
Initiative	Initiative à 0	Initiative perdue	Déplacement sacrifié		

HÉROS ET ÉLÉMENTS D'AMÉLIORATION

Blasons des héros	Blasons des héros HEROIC	Ajouter, momentanément, une valeur supplémentaire à une caractéristique	Gagner un niveau
Carte Talent / améliorer un Talent			

CARACTÉRISTIQUE, APTITUDE, TALENT, ÉCOLES DE MAGIE

N'importe quelle caractéristique ou celle demandée par la consigne.	Physique	Dextérité	Sens	Intelligence	Connaissance	Drapeau rappel de caractéristique en test de compétence.				
Vigilance	Démolition	Équilibre	Escalade	Alchimie	Camouflage	Charisme	Mécanique	Natation	Connaissance & légendes	N'importe quelle caractéristique.
Fabrication	Force	Familiier	Familiier volant	Roublard	Érudit	Ranger	Mhaïj	Guerrier	Pour tous les talents de cette classe asspliquer la consigne.	
École du Temps		École du Corps		École des Éléments		École de l'Esprit				

DÉS ET FACES DE DÉS

Dé Infiltration blanc et noir	Faces du dé Infiltration noir	Faces du dé Infiltration blanc	Dé compétence	Dé Difficulté	Relancer le dé
Annule de lancer d'un dé Difficulté	Faces spéciales des dés Difficulté et Compétence	Dé attaque	Dé puissance	Dé esquive	Dé Défense
Faces spéciales des dés 6		face esquive	Annule de lancer d'un dé / de tous les dés d'un même type	Annule la faces spéciale d'un dé (après lancer)	

TESTS DE COMPÉTENCE

 Type de test, solo, individuel ou de groupe.	 Réussite	 Stop	 Jeton Réussite	 Défausser un jeton Réussite	 Jeton Stop
 Annuler un Stop	 Relancer un dé montrant une face réussite	 Relancer un dé avec une face vide	 Pour «X» Réussites appliquer la conséquence.	 Pour «X» Stops appliquer la conséquence.	 Changement potentiel de la difficulté du test suivant une condition.
 Conditions possible de changement de difficulté d'un test (ici, le niveau du héros dans une caractéristique).	 Pour chaque gemme ou paire de gemme, etc, appliquer la conséquence.	 Pour chaque gemme ou paire de gemme, etc, appliquer la conséquence.	 Crochetage. Nécessite une clé ou un crochet	 Défausser le cube clé ou crochet utilisé pour le crochetage, dans tous les cas	 Pour un équipement, pour chaque équipement lourd / paire/ tous, etc, appliquer la conséquence

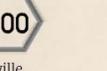
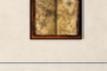
MODES DE JEU, PLATEAU INFILTRATION

 Mode Infiltration (général) / sortie d'Infiltration	 Mode Infiltration normale et difficile	 Mode Combat	 Alerte	 Échelle de menace	 Icône de menace
 Sortie d'Infiltration déclenchant l'alerte	 Diminution de la menace	 Augmentation de la menace	 Carte action / défausser la carte Action	 Pioche de cartes Action épuisée	 Attaque au corps-à-corps en Infiltration
 Attaque à distance en Infiltration	 Vision ennemi	 Résultat des icônes de menace, qu'importe le dé qui les a donné (blanc ou noir)			

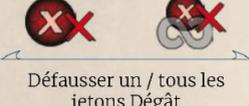
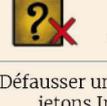
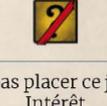
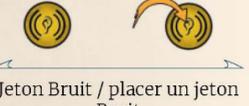
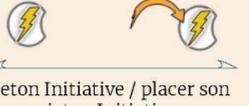
CUBES

 N'importe quel cube de ce type, qu'importe la couleur (ici potion)	 Défausser n'importe quel cube / tous les cubes de ce type (ici Potion)	 N'importe quel cube de n'importe quelle couleur.	 Défausser n'importe quel cube / tous les cubes	 Un cube de la couleur du héros.	 Défausser un cube de ce héros / tous les cubes du ou des héros
 Cube d'un type (plante) et d'une couleur (violet)	 Défausser un cube de ce type (ici une plante rouge)	 Défausser tous ou plusieurs cubes de ce type et cette couleur (suivant la consigne)	 Cubes Matière auratique, métal (rouge), bois (vert), cuir (jaune)		

PLATEAU VOYAGE, CARTE VOYAGE, ROUE D'EXPLORATION

 2 montagne	 200 ville	 43 marais	 fôret	 plaine					
 04 forêt	 21 plaine	 marais	 montagne	Hexagones correspondant au plateau Région.		Type de terrains.	Moments de la journée et de la nuit correspondant au plateau Voyage.	Retourner le jeton Météo sur sa face mauvais temps / beau temps / son autre face.	Cartes Jour et Nuit
 Côté village de la roue d'Exploration	 Espace taverne de la Roue d'Exploration	 Espace marché de la Roue d'Exploration	 Jeton voyage	 Défausser un / tous vos jetons Voyage	 Carte Voyage: Obtention du jeton Voyage suivant une condition (terrain ou moment de la journée)				
 Carte Voyage: Soit prendre le jeton Voyage, soit se rendre au village.	 Côté Récolte de la roue d'Exploration	 Carte Fabrication	 Carte Repos côté auberge et feu de camp	 Déplacement du groupe sur un hexagone adjacent	 Déplacement aléatoire du groupe sur un hexagone adjacent				
 Jeton groupe	 Placer, déplacer le jeton groupe	 Jeton Titan	 Déplacer le jeton Titan	 Carte Scénario: «Attraction Titan»	 Fermer le livret en cours et/ou commencez une nouvelle entrée.				

SPÉCIFIQUE AUX JETONS

 Jetons Scénario	 N'importe quel jeton Scénario	 Défausser tous les jetons Scénario	 Défausser ce jeton Scénario (ici le 4)	 Jetons Dégât (qu'importe sa valeur)	 Jetons Dégât de valeur 1 et 3 (respecter la valeur)
 Défausser un / tous les jetons Dégât	 Cristal	 Défausser un / tous les cristaux	 Jeton Intérêt	 Défausser un / tous les jetons Intérêt	 Ne pas placer ce jeton Intérêt
 Jeton Bruit / placer un jeton Bruit	 Jeton Initiative / placer son jeton Initiative	 Jeton Cadavre	 Placer un jeton porte Ouverte / Brisée		

SPÉCIFIQUE AUX CARTES

SCÉNARIO

Carte Scénario	Carte tenue (1 max. pour le groupe)	Défausser la carte tenue	Annuler les effets de la carte tenue	Icônes de cartes Scénario (unique pour chaque carte Scénario qui en est pourvue)
Défausser la carte Scénario possédant cette icône (ici le «h»)	Prendre, appliquer les éventuels effets d'une carte Scénario	Défausser cette carte Scénario	Défausser les cartes Scénario	Ne pas utiliser cette carte Scénario (suivant une consigne spécifique)
		Défausser 5 pièce d'or en passant au village (usage roue d'Exploration, action supplémentaire)	Utiliser la carte repos coté Auberge ou dépenser 5 Pièces d'or au village (usage roue d'Exploration, action supplémentaire)	Défausser une plante de son choix pendant un feu de camp (usage carte Repos)

ACTION

Si un ennemi est placé sur le jeton Invocation	Déplacement du / des ennemis (ici 2)	Déplacement autorisé dans tous les sens	Placer un jeton vigilance	Sens de déplacement d'un ennemi vigilant	Sens de vigilance de l'ennemi
Trésor et Fouille	Position du nord (référence du lieu) ET sens du déplacement aléatoire sur le plateau Région	Chaque cadavre présent fait augmenter la menace de 1		Gemmes	

PEUPLE

Lors de la montée de niveau, ajouter une valeur à sa caractéristique (ici le Physique)	Ajouter, momentanément, une valeur supplémentaire à une caractéristique	Ajoute un dé à l'attaque et un dégât supplémentaire	Ajoute un dé à l'attaque, hors attaque à distance.	Ajoute un dé à la défense et 2 boucliers automatiques	Annule le lancer de tous les dés (éventuel noir également) Infiltration pour un tour du joueur en Infiltration
Tous les déplacements se changent en déplacement léger	Annule l'effet de tous les équipements lourds du héros	Ajouter une valeur dans son Déplacement ou Initiative léger	Copier le Talent d'un autre héros (hors Sorts et Écoles de magie)	Au marché tous les achats valent moins 2 pièces (1 pièce d'Or minimum)	En phase de collecte, pour le groupe, piochez 3 cartes Actions supplémentaires.

OBJET ET ARME

Un Objet, commun et rare	Une Arme, basique, commune et rare	Un Objet / une Arme, de n'importe quel type (rare et commun)	Défausser une Arme / toutes les Armes (de n'importe quel type, rare et commun)	Défausser un Objet / tous les Objets (de n'importe quel type, rare et commun)	Défausser une Arme / toutes les Armes de ce type (ici basique)
Défausser un Objet de ce type / tous les Objets de ce type (ici commun)	Notion de qualité	Arme à distance	Valeur supplémentaire de point d'Action à ajouter.	Annule un bouclier / tous les boucliers	Face spéciale activée si l'attaque est au corps-à-corps et non distance.
Attaque possible même en présence d'obstacle bloquants (seulement froler, pas traverser)	1 déplacement d'une case	Repousser d'une case	Attaque au corps-à-corps à 2 cases possible (une seule case visée)	Zone touchée en une seule attaque	Permet de créer un angle dans son attaque (plus d'explication dans le QRcode des armes)
Contre-attaque sur l'ennemi qui subit 1 ou 2 dégâts automatiques	Un Artéfact	Défausser un Artéfact ou tous les/ses Artéfacts.	Types d'Artéfacts (bague et amulette)	Une Armure	Armure lourde (armure dotée d'un icône équipement lourd)
Annuler les effets de l'Armure	Défausser une Armure	Objet défaussé: la Récolte aura 4 cartes Actions supplémentaires	Pouvoir d'Armure: relancer un dé Infiltration blanc en mode Infiltration	Consigne d'Armure: Si le héros est inconscient l'Armure est défaussée (sans bonus appliqué)	Défenses possible d'Armure: utiliser un dé OU défausser l'Armure pour faire une face esquive automatique

ENNEMI

En Infiltration cet ennemi n'est pas attaquant à distance.	En Infiltration cet ennemi n'est pas attaquant à distance et au corps-à-corps.	En Infiltration cet ennemi se déplace d'une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur la carte Action.	En Infiltration cet ennemi peut voir à une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur le plateau Infiltration.	En Infiltration cet ennemi peut voir à une case supplémentaire par rapport à l'indication du plateau Infiltration et peut se déplacer d'un déplacement supplémentaire par à l'indiction de la carte Action.
En Infiltration cet ennemi n'est pas attaquant à distance et une attaque au corps-à-corps coûte 2 points d'Action supplémentaire.	En Infiltration dès que cet ennemi se trouve en situation de Vigilance, placer 2 jetons vigilance (le second en miroir du premier indiqué par la carte Action).	Attribuer un jeton Amélioration en plus.	Annule les effets d'attirer et repousser	
Attirer au maximum (jusqu'à rendre la cible adjacente à l'attaquant)	Icône de personnage engagé	Lors de son déplacement l'ennemi cible en priorité le héros engagé le plus proche.	Zone touchée en une seule attaque	L'attaque touche toutes les cases adjacentes au héros ciblé
Perte de l'Initiative pour le prochain tour	Perte du déplacement pour le prochain tour	Tous les héros	Le héros concerné par l'attaque ou la défense	Tous les ennemis
				Blasons ennemis

TALENT

Ce héros ne perd pas son déplacement gratuit si adjacent à un ennemi.	En Infiltration, ce héros peut envoyer les jetons Cadavre à 2 cases au lieu de une.	Sacrifier tout son déplacement gratuit permet d'accéder au bonus associé.	Défaussez 3 ressources d'un même type (qu'importe la couleur) pour en obtenir une du même type (ici des Plantes)	La valeur d'un crochet pour le crochetage change (ici un crochet bleu équivaut à 3 Stops)	Pour 6 points d'Action annulez un signe de menace d'un dé Infiltration
Effet indisponible sur une attaque à distance, seulement possible au corps-à-corps	Annule l'effet d'un équipement lourd dans les tests de compétences et les effets du plateau Infiltration (n'équivaut pas à une valeur de portage)	Déplacer un jeton Cadavre	Faites un déplacement d'au moins 3 cases vers un ennemi en ligne droite pour avoir accès au bonus associé	Piocher 2 cartes Action supplémentaire pour les Récoltes du groupe	Obtenir des emplacements supplémentaires de Potions (défini suivant l'amélioration du Talent)
En Infiltration, pour 1 point d'Action supplémentaire, vous pouvez froler/traverser les Obstacles gênants pour vos attaques à distance	Diminution du coup des Actions d'attaque en Infiltration	Les faces spéciales des dés compétences sont activées et donnent 1 ou 2 réussites (suivant une éventuelle aptitude liée).	Au corps-à-corps si un autre héros est adjacent au même ennemi, le détenteur du Talent obtient les bonus associés	Défausser 2 jetons Voyage et utilisez un jeton Aura pour vous déplacer en cas de mauvais temps, au lieu de 3 jetons Voyages	En fabrication, obtenir une ressource supplémentaire du même type pour une ressource créée (ici des Flèches)
Le héros est considéré comme maîtrisant toutes les écoles de magie pour l'usage de ses Sorts (Compte dans les tests de compétence)	Lors de l'acquisition de cette carte Talent, acquérez également la carte Sort d'attaque associée	En utilisant un jeton Aura, récupérez 2 points d'Action. (une fois par tour)	Ce sort d'attaque possède désormais une portée de 3 supplémentaire.	Piocher au hasard une carte Sort à l'acquisition de ce Talent de Mhaj	Le coût en point d'Action pour réaliser ce sort d'attaque est diminué de 1.
Dès que le groupe sort de Combat, le héros réactive un jeton d'Aura	Pour chaque paire de Dégats infligés par ce Sort, le héros gagne un soin.	Le sort concerné n'a pas besoin de ligne de vue pour fonctionner (ne prend pas en compte les obstacles, murs compris. Ces derniers ne comptent pas comme des cases)	Ajout possible d'une seconde carte Arme non-équipée	La valeur des éléments vendu au Marché par le groupe augmente de 1 pièce d'Or.	Les attaques à distance en Combat ne sont plus sujette au malus lorsque la ligne de vue traverse un objet gênant.

ÉVÈNEMENT, SORT

Icônes cartes événements	À utiliser seulement si au moins 1 de ces triangle est coché	Carte Sort	Carte Sort d'attaque (associée à une carte Talent et une École de magie)	Portée du Sort (ici, une case)	Déplacement d'un jeton Bruit
		Jeton Amélioration vide (effet du sort «Perturbation»)			

LIVRET D'EXPLORATION ET TABLEAU DE DÉPLOIEMENT

Chapitre du livret D'exploration	Indication du Nord du lieu exploré	Jeton Intérêt à placer, associé à un numéro de chapitre.	Noms des tuiles à utiliser pour former le plan du lieu exploré.	Tous les héros sont inconscients.	Tous les ennemis sont éliminés.
Tous ces ennemis sont éliminés.	Cet ennemi en particulier est éliminé.	Icône des cartes Scénario compte-tours	Points de déploiements des héros sur les lieux à explorer	Jetons Invocation	N'importe quel jeton Invocation / défaussez n'importe quel jeton Invocation
Défausser ce jeton Invocation / Ne pas placer ce jeton Invocation	Placer plusieurs jetons Invocation identiques, le numéro indique lequel est concerné par la consigne.	Jetons Accès	Ne placez pas ce jeton Accès	Placer plusieurs jetons Accès identiques, le numéro indique lequel est concerné par la consigne.	Point de Départ et point d'Arrivée
Un jeton porte Brisée et / ou porte Ouverte est à ajouter lors de la mise en place du lieu exploré.	Pas de jeton Amélioration ou annulation de l'effet du jeton.	Annulation / interdiction d'attaques à distance ou d'usage de Sorts.	Face spéciale jeton Amélioration.	Points de Vie de la zone/ennemi par membres du groupe	Quand il n'y a plus de points de Vie dans la zone / pour cette ennemi / cette créature, appliquer la consigne.
			Autant de héros que souhaité dans cette zone		

PIÈCE D'OR ET MARCHÉ

Pièce d'or	Prix, le «X» étant une valeur	Défausser le nombre de pièces d'Or de la valeur indiquée	Défausser une ou toutes les pièces d'Or	Pour chaque dépense de cette valeur défaussés, appliquer les conséquences.	Diminution ou augmentation du prix par rapport à la donnée indiquée
		Moitié du prix par rapport à la valeur indiquée		Icône du marché	Achat et vente

REMERCIEMENTS

Malhya est un projet pharaonique ayant nécessité plus de 7 années de développement et la collaboration de nombreuses personnes. Nous tenions à leur témoigner notre reconnaissance et leur dire à quel point leur présence, leur travail et leurs encouragements sans faille nous ont porté dans nos périodes de doute. Il y a un peu de chacun d'entre eux dans Malhya.
Un immense merci à :

Alan Reynaud, Sacha Perrin, Lucas Taillefer et Vincent Boyer pour leur talent d'illustrateurs. Robin « Hellspawn » Albaracine, Alex « Nakata » Bergeron, Stéphane « Mathsmaster » Rocchiccioli et Bréaguenn « Ghost Alpha » Rivoal, nos incomparables testeurs et soutiens de Ludovic pour l'écriture de la campagne.

Nicolas Delage et Angélique Viedma pour l'élaboration de la charte graphique originelle. Axel Fisher, Arnaud Rauzy et Valentin Duc pour la création des vidéos d'animation imaginées par Nicolas.
Emmanuel Carat et Barry Doublet pour nous avoir offert « leurs voix » sur ces vidéos.

Benoit « Vvedge » Franchomme pour la création du TTS. Nicolas Bigeard pour avoir si bien « 3D isé » les illustrations de Cyril. Matthew Fear pour la création du Malhya Fan group sur FB. Romain « Ceylus » Ravella pour la création du discord

Merci à la communauté Cwowd pour leurs nombreuses propositions, leur imagination et leurs jeux de mots Malhyesques. Mention spéciale à Dorian Moffroid, mais aussi Casiodorius-Rex, Efosyn, Gougou, Masterzao, MrChicken, Sir.C, Wize, Zekk et ceux que nous oublions sans doute (qu'ils nous pardonnent).

Merci à Guy Roger Duvert pour la création de la sublime bande originale et à Cédric « Junior » Camus et François Puissant d'avoir été de formidables ambassadeurs lors de plusieurs salons du jeu.

Merci à Emmanuel « Pote à moi » Contal pour son esprit fertile apporté à la création de l'univers de François.

Merci encore à Benoit Bannier d'avoir cru en nous et porté ce projet titanesque avec l'aide de Jeanne et de toute l'équipe de LBDJ.

Et parce que nous n'aurions jamais pu réaliser notre rêve sans elles, nous souhaitons remercier nos familles ainsi que Christelle, Delphine, Marie et Monica, nos épouses, pour leur patience et leur compréhension.

Cyril, François, Ludovic et Nicolas

CRÉDITS

ÉQUIPE DE 4 UNIVERS

Cyril Terpent, François Denis, Ludovic Rivoal et Nicolas Fuchs.

Illustrateurs xxxxxx

ÉQUIPE DE LA BOITE DE JEU:

Violaine Vadot, Jeanne Hervé-Maley, Grégory Oliver, Benoit Bannier, Benjamin CARAYON, Benjamin Colomb, Thibaut Chaize.

LISTE DES TESTEURS :

Alex NAKATA Gerberon, Arneodo Damien, Artémisia / Les.Ludinettes, Augustin Boisvert, Benjamin Yzeux, Bruno Michel, Céline Heng, Denis Sauzedde, Efosyn, Emmanuel Paire, Bréaguenn Rivoal, Félix Coulon, fernerd arnaud, Guillaume Pelous, Hohyss, Iziah Thomas, Julien Sestier, Maatt64, Magma, Mathieu Guarino, Morgan Bailly-Salins, Nolim, Oilvier Moret Warshade, Rocchiccioli Stéphane Mathsmaster, Özgür CELIK, Albaracine Robin - Hellspawn, Romain Ravella, Sony, Stéphane Auduc, Maitre Feu, Vincent Quiqs, Wize.

AIDE SPÉCIALE POUR LA RÉALISATION DES LIVRETS D'AVENTURES :

Livret « Pour la gloire » : Bréaguenn Rivoal
Livret « Le tueur portait un masque » : Alex NAKATA Gerberon

RELECTEURS :

Équipes de traduction

PERSONNES AYANT PARTICIPÉ AU KS :

ZONES DE TERRAIN DU PLATEAU RÉGION



TABLEAU RÉCAPITULATIF DÉPLACEMENT ET LIGNE DE VUE EN PHASE D'EXPLORATION

	obstacle bloquant 	obstacle gênant 	case de faille 	case d'eau 	case d'ombre
 Déplacement Traverser		 	 arrêt impossible	 	
 Déplacement froler, longer					
Validité de la ligne de vue 		 Non valide sauf adjacent 			 Non valide sauf adjacent
Attaque à distance 		 impossible possible+malus pour la figurine attaquante 			

WIP