Malhya

Lands of Legends

Le but du jeu

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

Vous faites partie de ces héros 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 dont vous êtes les héros, vous pourrez vivre une expérience complète aussi bien en explorant des régions que des donjons, vos capacités seront testées dans de nombreux événements, vous pourrez vous infiltrer, combattre, fabriquer, négocier, résoudre des énigmes... mais surtout vivre une histoire qui se racontera selon vos propres choix.

Vous endossez le rôle d'un groupe de héros, les Eveillés, à qui des missions de haute importance sont confiées. Chaque mission s'articule sous forme de scénario. Le chemin que vous emprunterez dépendra de vos performances mais surtout de vos choix. Il sera unique à chaque partie !

SOMMAIRE

LE BUT DU JEU 02

SOMMAIRE 03

MATÉTIEL 04

PLACEMENT DES ÉLÉMENTS 06
- DÉTAILS DE PLACEMENTS 07
- RÈGLES D'OR 07

MISE EN PLACE ET PRÉSENTATION DES HÉROS 08
- MISE EN PLACE DU HÉROS 08
- LE SAC À DOS 09
  - OBJETS À USAGE UNIQUE 09

LE PLATEAU-HÉROS 10
- FOCUS : L'ENCOMBREMENT 11

DÉROULEMENT DE LA PARTIE 14

FONCTIONNEMENT DES LIVRETS DE SCENARIOS : 14
- LES TESTS DE COMPÉTENCES : 14
- FIN D'UN TEST DE COMPÉTENCES : 16
  - DÉROULEMENT D'UN TEST DE COMPÉTENCES : 16

LES PHASES DE JEU DE MALHYA 18

LA PHASE DE VOYAGE : 18

DÉTAIL DES ÉLÉMENTS DE L'ETAPE VOYAGE 18

DÉROULEMENT DE L'ETAPE VOYAGE : 20

LA PHASE D'EXPLORATION : 22

LE LIVRET D'EXPLORATION 22
- INSTALLATION D'UN LIEU 22
- INSTALLATION D'UNE SALLE 22
  - FOCUS : JETONS-INTÊRET 22

FONCTIONNEMENT D'UNE SALLE 24
- FOCUS : DÉPLACEMENT DES HÉROS ET DES ENNEMIS 25
- FOCUS : LIGNES DE VUE 26
- TABLEAU RÉCAPITULATIF 27

LE MODE INFILTRATION 28
- FOCUS : LE PLATEAU INFILTRATION 28

DÉROULEMENT DU MODE INFILTRATION 29
- PHASE PRINCIPALE DES HÉROS 29
- PHASE DES ENNEMIS 31
- PHASE SECONDAIRE DES HÉROS 34

RÈGLE DE FIN D'INFILTRATION 34

LE MODE COMBAT 36
- MISE EN PLACE 36
  - FOCUS : PRÉSENTATION DES CARTES ENNEMIS 36

LE TOUR DE JEU 36

SE DÉPLACER 37
- FOCUS : PERSONNAGE ENGAGÉ 37

ATTAQUER 38

SE DÉFENDRE 40

APPLIQUER LES BLESSURES EN COMBAT 40
- FOCUS : RÉGÉNÉRATION 41

FIN DU MODE COMBAT 41

RAPPEL DES ICÔNES 43

MATÉRIEL

CARTES

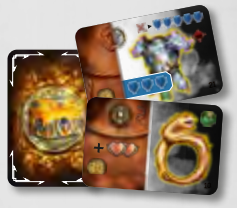
6 Cartes jour

2 Cartes nuit

4 Cartes-Évènements

8 Cartes-Talent

13 Cartes-Objets Communs



6 Cartes-Objets Rares

9 Cartes-Scénario

30 Cartes actions

x Cartes repos et auberge

7 Cartes-Armes Communes

3 Cartes-Armes rares

4 Cartes-Héros

5 Cartes-Ennemis

DÉS, CUBES,JETONS...

20 Jetons-Aura

10 Jetons-Bruit/Cadavre

10 Jetons-Intérêt/Vigilance

5 Jetons-Voyage

10 Jetons-Réussite

3 Jetons-Stop

40 cristaux Point de Vie

3 Jetons-Accès

4 Dés-Compétence

3 Dés-Difficulté

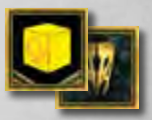
3 Dés-Menace

3 Dés-Attaque

2 Dés-Défense

1 Dé-Esquive

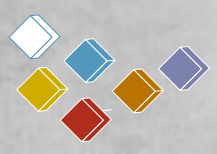
2 Dés-Puissance



16 Jetons-Amélioration

4 Cubes-Action

50 Cubes Ressources



28 Cubes-Caractéristique

4 Jetons-Repère

1 Jeton-Groupe

8 Jetons-Dégât Ennemi

Jetons Pièces d'Or

Jeton-Météo

8 jetons d'initiative

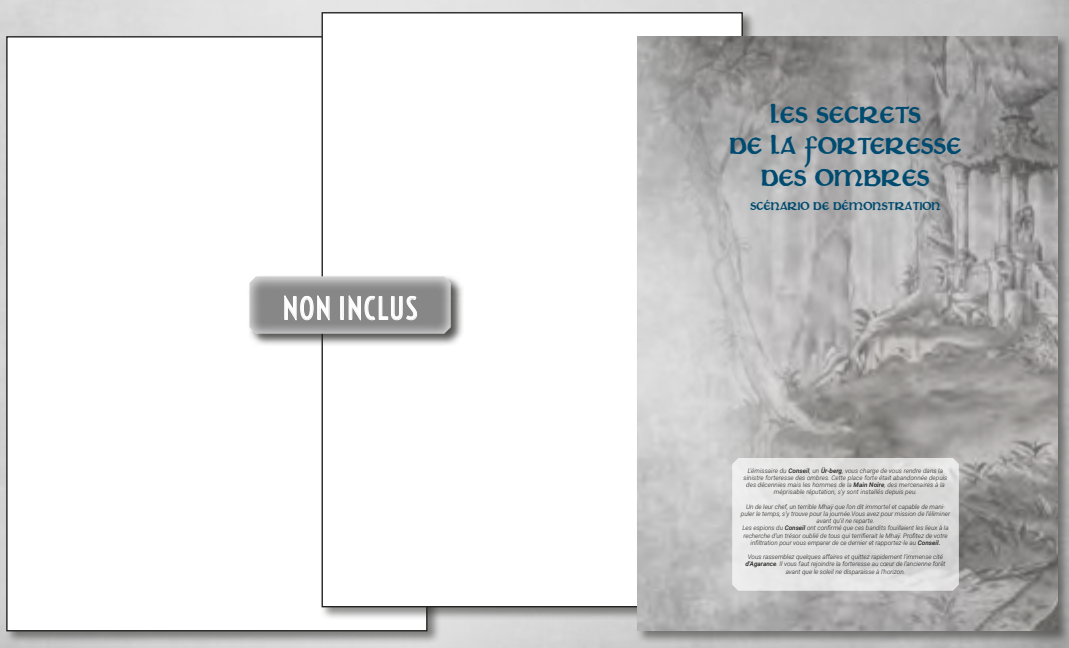
NON INCLUS

LIVRETS

NON INCLUS

Livret d'événements

Livret d'Exploration



NON INCLUS

9 Livrets de Scénario

PLATEAUX

Plateau journée

Plateau-Région

4 Plateaux Sac à dos

4 Plateaux Héros

NON INCLUS

Roue de Collecte

Plateau d'Infiltration

14 Tuiles de salle

Jauge d'Initiative

NON INCLUS

FIGURINES

1 Ur-Berg

1 Ancient

1 Sulk

1 Yoktal

1 Mhaÿ

2 archers de la Main noire

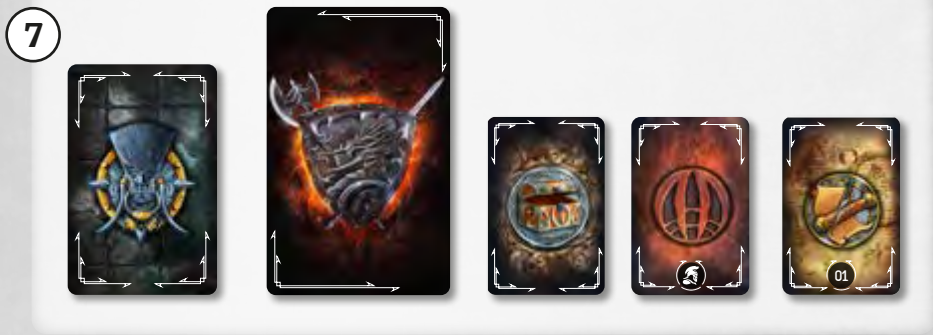
3 gardes de la Main noire

3 lanciers de la Main noire

Placement des éléments

Les placements spécifiques de jeu sont expliqués au début de chaque **Scénario** que vous jouez. Ils vous expliquent comment commencer cette aventure.

Cependant certains éléments seront présents tout au long de votre partie.

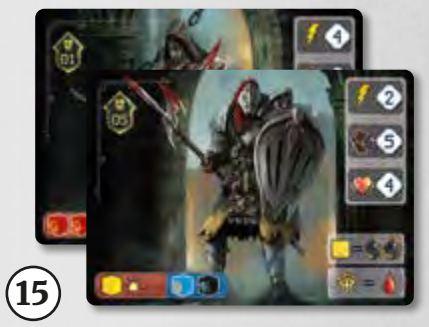


11

12

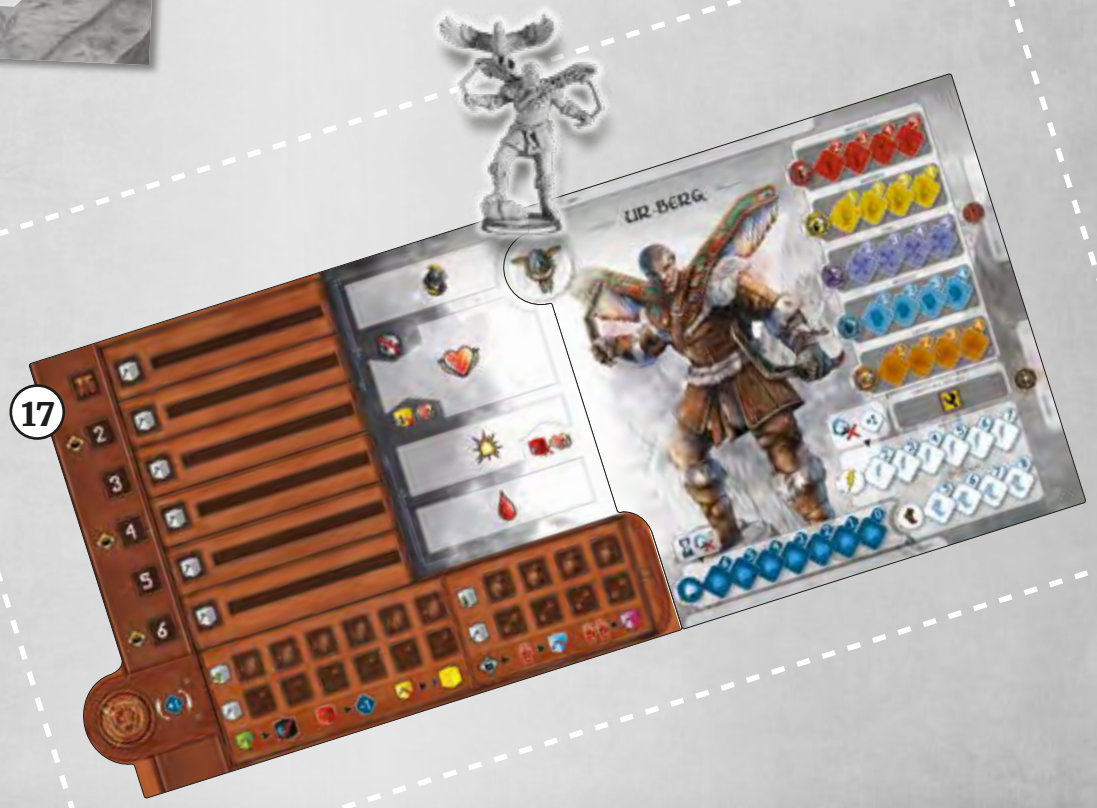
14

13



15

16



17

DÉTAILS DE PLACEMENT

Placez le **Plateau-Région** (1) proche du **Plateau-Journée** (3), équipé du **Jeton-Météo** (4). Puis placez les **Cartes-Jour**, les **Cartes-Nuit** (5), les **Cartes-Évènements** (6) dans la même zone. Placez également le **Jeton-Groupe** (2) près du Plateau-Région.

Créez une réserve de **Jetons** (8), une réserve de **dés** (9) et une réserve de **Jetons-Réussite** et **Jetons-Stops** (10).

Créez une **réserve de cartes** en différentes piles (7).

(17) **Conservez un espace** autour de votre **Plateau-Héros** et de votre **Plateau sac à dos** (mise en place expliquée à la page suivante)

Placez votre **Livret de Scénario** (14) ainsi que le **Livret d'Exploration** (12) à portée de main.

Créez une pile de **Cartes-Ennemis avec leurs figurines** (15) ainsi qu'une pile de **Jetons-Amélioration** (16).

Créez une réserve de **Tuiles** (13) pour pouvoir les sélectionner au besoin.

(11) **Conservez un espace** visible pour tous les joueurs qui constituera votre **zone de jeu**. Lorsque vous serez dans une phase ou une autre, vous serez amenés à bouger certains éléments vers cette zone.

RÈGLES D'OR

1 – Les héros ne **se séparent pas** (sauf indications contraires).

2 – Les règles des livrets de scénario **ont priorité sur les effets des cartes et la règle générale du jeu**. Les effets des cartes ont priorité sur la règle générale du jeu.

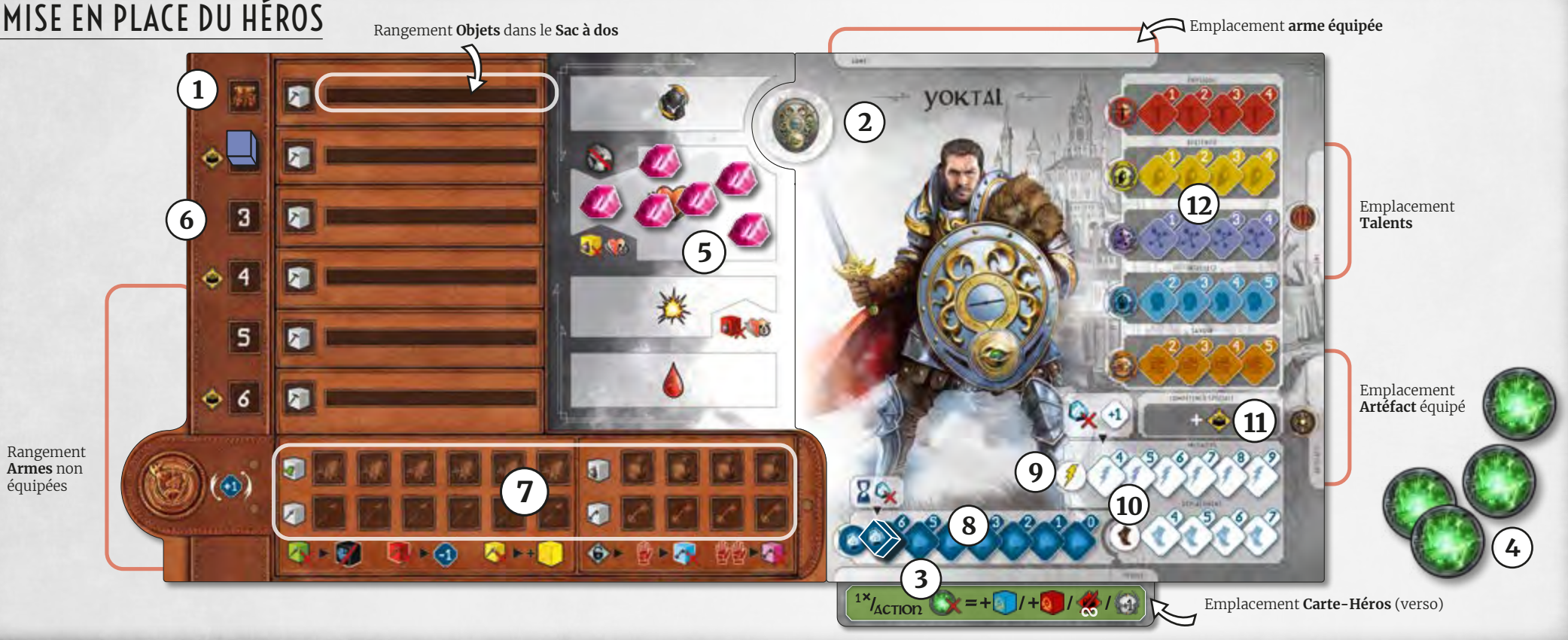
3 – Si un effet ou une règle n'est spécifiée à aucun moment, ce n'est alors **pas applicable**.

4 – Que ce soit dans une situation d'égalité ou de multiples choix (valides), les **héros ont toujours l'avantage** et donc le choix, même s'il s'agit d'une action des ennemis

MISE EN PLACE ET PRÉSENTATION DES HÉROS :

Vous incarnez un **Éveillé** et protégez les **Terres Supérieures de Malhya**.
Choisissez votre héros parmi les 4 peuples disponibles.

1. MISE EN PLACE DU HÉROS



POUR CHAQUE JOUEUR

1. Prenez un Plateau **Sac à Dos.**
2. Prenez la **Plateau-Héros** et la **figurine** du héros choisi.
3. Prenez la **Carte-Héros** correspondante et appliquez les indications au recto :

- **a** Blason du peuple
- **b** Nom du peuple
- **c** Nombre initial de **Points d'Aura**
- **4** Prenez le nombre de **Jetons-Aura** indiqué
- **d** Nombre initial de **Points de Vie**

5. Prenez le nombre de **cristaux** indiqué et mettez-les dans l'**emplacement correspondant. Ce sont les Points de Vie** du Héros.

- **e** Valeur initiale de **portage**

6. Prenez un **cube** de couleur (un Cube-Ressource différent pour chaque Héros) et mettez-le dans l'**emplacement correspondant à la valeur de portage**.

La valeur de portage détermine le nombre d'objets et de matières que peut **porter un héros dans son sac**. Tous les emplacements situés sous la valeur de portage du héros ne sont pas disponibles.

7. Les **ressources** récupérées ou fabriquées par les héros sont représentées par des **cubes de couleurs**. Chaque cube doit être placé dans la zone indiquée par le type de ressource, dans l'un des emplacements disponibles. Vous débutez sans ressource.

TYPES DE RESSOURCES

Différentes couleurs des cubes ressources

matière

clé et crochet

potion

flèche spéciale

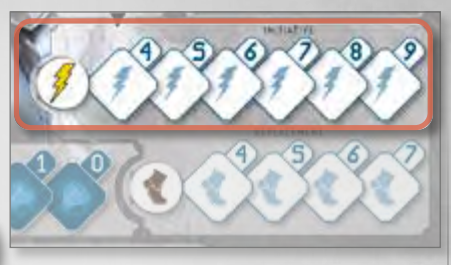
ingrédient

8. Chaque héros a **6 Points d'Action.**

Prenez le **Cube-Action** et placez le dans la 1ere case. Pour chaque **Point d'Action dépensé**, le joueur doit déplacer le **Cube-Action** d'une case vers la droite.

9 Caractéristique d'**Initiative.**

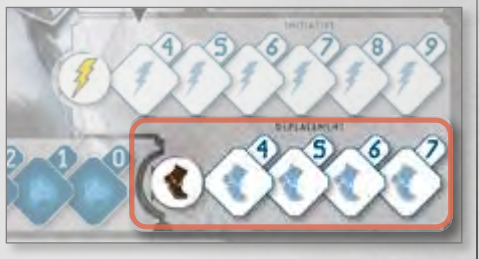
La valeur d'Initiative est utilisée en **Mode Combat**. Elle détermine l'ordre du tour des personnages.



10 Caractéristique de **Déplacement.**

La valeur correspond au **Déplacement gratuit**. Il permet à chaque tour du héros de se déplacer du nombre de cases correspondant sans dépenser de **Points d'Action.**

Lorsque le héros s'arrête sans utiliser l'intégralité de son déplacement gratuit, le reste est **perdu**.

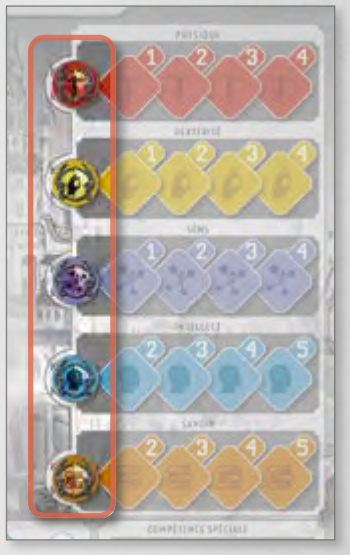


Pour **placer les cubes** correspondant à l'Initiative et au Déplacement, référez-vous à la **mise en place** dans le **Livret de Scénario** que vous jouez.

11 Compétence spéciale.

12 Caractéristiques du Héros.

Elles sont principalement utilisées lors des **tests de compétence.** (cf. Les tests de compétences p.14)



physique

sens

dextérité

intellect

connaissance

Pour connaître les **valeurs de base de votre Héros** (et ainsi placer les cubes en fonction), reportez-vous à la mise en place spécifique du scénario que vous allez jouer. **Par défaut**, placez les cubes correspondant à chaque caractéristique dans **la case la plus basse de chaque piste** (la plus à gauche). Ceci correspond à un Héros de niveau 1.

2. LE SAC À DOS

Un Héros va porter différents types d'équipements durant son aventure.

1. LES OBJETS

a Rappel du type d'objet.

b **Valeur** en pièces d'or.

c **Effet** de l'objet.

d Numéro **d'objet simple.**

OBJETS À USAGE UNIQUE

Certains objets sont à **usage unique**. Cela peut être des potions mais aussi des objets (comme le grappin). À n'importe quel moment, un Héros peut **le consommer ou l'utiliser** (sans dépenser d'actions), l'objet est alors **défaussé** et remélangé dans la pile objet.

2. 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 défausser un autre.

Exemple :
Dans cette configuration, le Héros a 3 emplacements disponibles (1) dans son sac à dos. Par conséquent il peut encore porter un objet (2).

3. LE PLATEAU-HÉROS

A ARMURE

Limitation : Une armure équipée maximum

- (a) **Valeur** en pièces d'or
- (b) **Effet de défense** activé.
- (c) **Effet spécial** et/ou **encombrement**.
- (d) Numéro **de l'armure**

Info : Un héros peut s'équiper et changer d'armure à sa guise tant qu'il n'est pas en mode Combat.

Le fonctionnement des armures sera expliqué dans la section Combat p.36.

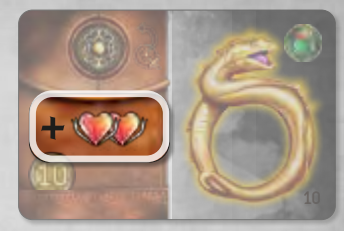
B LES ARTÉFACTS

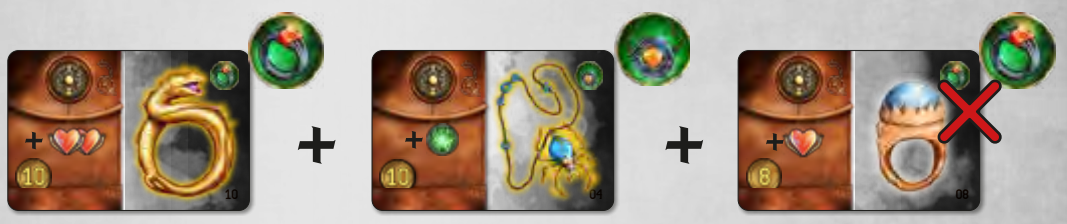
- (a) Effet artefact **équipé.**
- (b) **Valeur** en pièces d'or.
- (c) Symbole signifiant que l'artéfact **déséquipé** est **défaussé et remis sous la pile Objet de la réserve.**
- (d) **Type** d'artefact

Limitation : 1 artéfact équipé de chaque type **maximum.**

- (e) Numéro de l'artéfact.

Les artefacts peuvent être **équipés** par les Héros. À ce moment-là, leur effet est **immédiatement appliqué au Héros**. Ici, +2 Points de Vie. Leur effet **persiste 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, etc...).

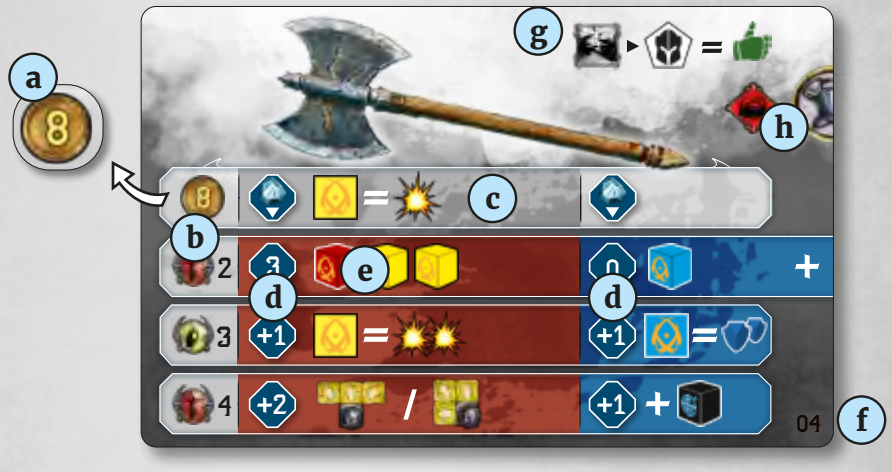




Un artefact **non équipé** lors de sa réception est **placé dans le sac à dos** comme un objet simple.

C LES ARMES

Les armes sont **l'équipement principal de votre Héros.** Un Héros sait manier la plupart des armes. Toutefois, sa capacité à bien s'en servir dépendra de ses caractéristique.

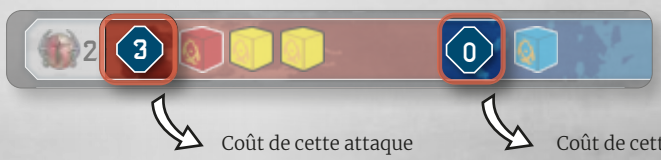


- (a) **Valeur** en pièces d'or.
- (b) Colonne de prérequis de maniement. Sans ces prérequis la ligne attaque-défense concernée n'est pas utilisable.

Le héros possède 2 en physique, mais pas 3 en dextérité. Il ne peut pas utiliser la 2e ligne de cette Carte-Arme.

- (c) **Capacité spéciale.** Capacité associée à l'arme qui est **toujours activée.**

- (d) **Coût d'une attaque/ défense.** Pour utiliser une attaque ou une défense il faut dépenser des Points d'Action.



e **Ligne de combat.** Il s'agit des effets d'une attaque ou d'une défense.

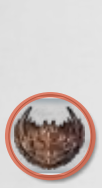
Limitation : chaque ligne de combat n'est utilisable qu'**une fois** par attaque ou défense.

Si un Héros sait manier une arme et a accès à **plusieurs lignes de combat** pour une même arme, il pourra **cumuler ces lignes** lors d'une attaque ou d'une défense (cf. Combat p.36)

f Numéro de l'arme
Une arme est glissée sous le haut du Plateau-Héros de manière à laisser apparaître les **lignes de combat** dont le Héros satisfait au prérequis.

Toutes les lignes en **dessous sont ignorées tant que le Héros ne satisfait pas aux prérequis.**
Ainsi, plus votre Héros progresse, plus il sera à même de mieux manier son arme ou de manier différentes armes.
Vous devez remplir les **prérequis dans l'ordre.** Vous ne pouvez pas bénéficier du maniement d'une ligne, si vous n'avez pas les **prérequis des lignes précédentes**.

Note : certaines armes n'ont pas de prérequis pour la première ligne. Ainsi n'importe quel Héros peut les utiliser basiquement.

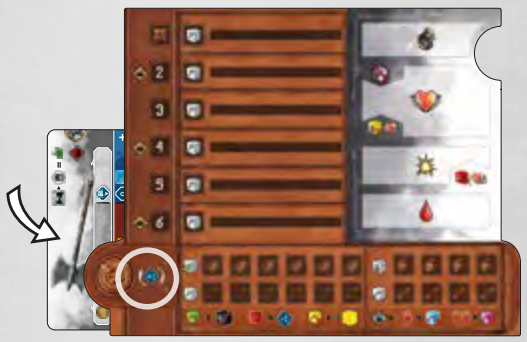


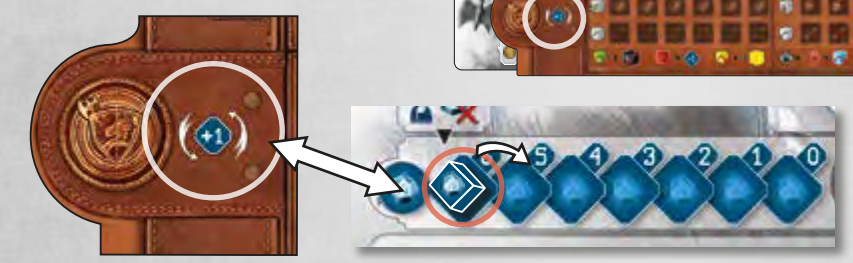
Ici un prérequis lié à l'Ancienne.

Info : certains prérequis sont liés à des peuples particuliers. Si votre Héros n'est pas de ce peuple, il ne pourra jamais bénéficier de cette ligne d'effet.

Important : Un Héros qui ne satisfait pas aux prérequis de la première ligne de combat d'une arme ne peut pas la manier.

Les armes non-utilisées peuvent être **stockées dans le sac à dos** des Héros. Chaque Héros ne peut porter qu'**une seule arme supplémentaire**.





Les Héros peuvent changer d'arme à loisir, sauf en mode combat ou Infiltration où ils devront **dépenser 1 Point d'Action** pour changer d'arme.

g Certaines armes possèdent des **effets** :

Ces effets sont utilisés principalement pendant les **tests de compétences** (cf.test de compétences p.14)

Le fonctionnement des armes en combat est expliqué dans la section combat p.42.

h FOCUS : L'ENCOMBREMENT

Il existe 2 icônes d'encombrements.

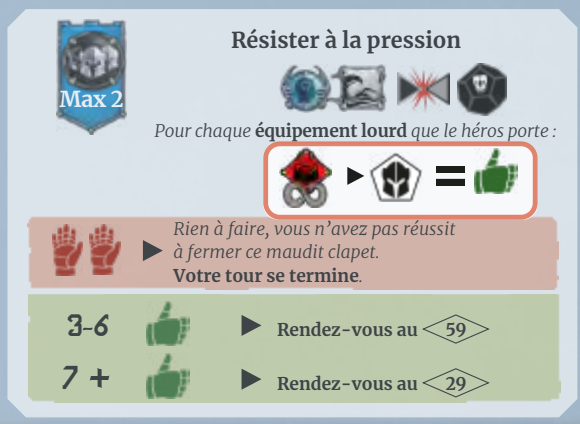
Cet icône se trouve sur le sac à dos, et parfois dans les compétences spéciales. Il représente **l'encombrement maximum qu'un personnage peut porter.**

Il **contre** cet icône qui se trouve sur les armes et les équipements. Cet icône symbolise les **équipements lourds**. Un Héros ne peut pas avoir plus d'encombrement rouge que jaune.

Exemple :
Le Yoktal a une capacité de portage de base de 2 (1), qui lui permet d'avoir une capacité d'encombrement.
En plus de ça, il a une compétence spéciale (2) qui lui en offre un de plus. Cela veut dire qu'il peut porter **2 équipements lourds**.

Ces icônes d'encombrement n'ont pas d'effets particuliers sauf si un élément de jeu y fait référence.

Exemple lors d'un test de compétence :



Dans ce cas-là, suivez simplement les instructions du livret.

Attention : Ne pas confondre capacité de portage et capacité d'encombrement. Suivant le déroulement du jeu les deux valeurs peuvent fluctuer indépendamment l'une de l'autre.

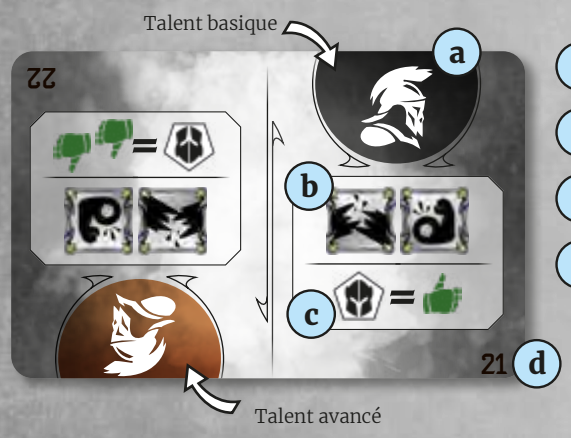
D LES TALENTS

Les cartes talents représentent les compétences acquises par votre Héros. Elles se divisent en plusieurs classes :

CLASSES DE TALENTS

Roublard — **Ranger** — **Guerrier**

Érudit — **Mhaÿ**



a **Classe.**

b **Condition d'activation.**

c Zone d'Effet.

d Numéro **du talent.**

Les Cartes-Talent ont **deux côtés**. Un côté **talent basique** et un côté **Talent avancé.** De base un Héros met toujours la carte sur **Talent basique**.

Un héros peut posséder plusieurs talents de même classe ou de plusieurs classes. À certains moments de l'aventure, il vous sera possible d'**améliorer un talent basique en talent avancé**. Pour cela, retournez la carte.
Acquérir un nouveau talent (via une montée de niveau par exemple), ne permet pas d'améliorer un talent déjà possédé.

Important : dans votre groupe, il ne peut y avoir qu'**un seul Héros possédant un ou plusieurs talents de Mhaÿ**.

E Glissez la **Carte-Héros** (verso) jusqu'à la **zone d'effets** des Points d'Aura.

Pour déclencher un des effets proposés, le héros doit épuiser un **Jeton-Aura**, celui-ci est alors retourné.

Ces différents effets pourront être utiles à nos héros à chaque moment de leur aventure. Ils peuvent être utilisés pour des tests de compétences, de l'Infiltration ou pendant les phases de combat. Ils donnent des bonus et peuvent aussi annuler certains malus.

L'effet mis en place n'est pas permanent et ne dure que le temps d'un tour. Un seul jeton-aura peut être utilisé par tour de jeu et **n'est pas réactivé** jusqu'à ce que ce soit stipulé pendant votre aventure.

Note : Chaque héros a des **capacités d'aura différente selon son personnage**, cela peut-être une raison d'en choisir un plutôt que l'autre.

EFFECTUER UNE MONTÉE DE NIVEAU.

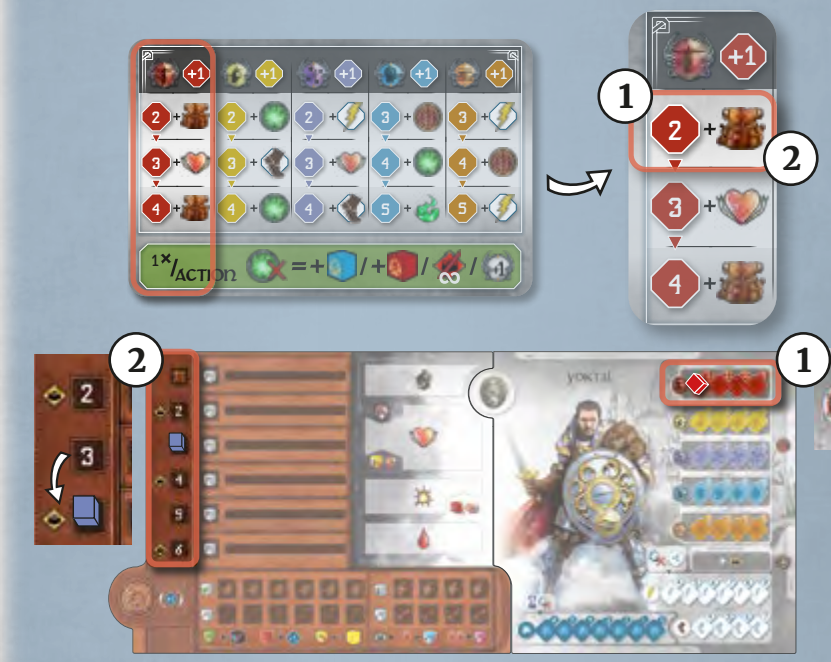
La partie haute de la Carte-Héros possède aussi le **tableau d'évolution** de votre héros. Au long de votre aventure il vous sera proposé de monter les niveaux de vos caractéristiques, ce qui consiste à les augmenter de 1 point. Un **bonus** est associé à chaque montée de niveau.

Cet icône vous indiquera lorsqu'une montée de niveau est accordée par le scénario.

BONUS POSSIBLES

- Point de Vie supplémentaire
- Niveau d'initiative supplémentaire
- Niveau de portage supplémentaire
- Point d'Aura supplémentaire
- Niveau de déplacement supplémentaire
- Carte-Talent supplémentaire

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



FONCTIONNEMENT DES LIVRETS DE SCÉNARIOS :

Chaque partie débute dans un des **Livrets de Scénario.**
Pour ce prototype, utilisez le livret de Scénario de démo *«Les secrets de la forteresse des ombres»*. Le jeu final proposera une campagne avec de multiples livrets de scénario, ainsi que des scénarios indépendants.
Dans les deux cas, la mise en place spécifique, et votre lieu de départ, ou votre situation de départ sont toujours décrites au début du livret de scénario correspondant à votre partie.

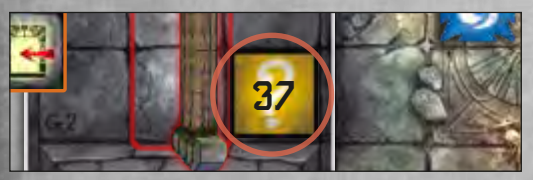
LES NUMÉROS DE CHAPITRE :

Un **livret de scénario** vous accompagnera pour mener à bien vos missions.
Il vous donnera **vos objectifs**, votre **situation de départ**, et vous **guidera** à travers le système de **« numéro »** en fonction de vos échecs et de vos réussites.

Lorsque vous croisez un numéro vous pouvez aller lire le chapitre du numéro correspondant dans le livret de scénario que vous êtes en train de jouer. Ainsi, que ce soit caché dans une image...

... en vous déplaçant sur le Plateau-Région ...

Ou bien encore en faisant un choix dans l'aventure...



· Vous restez ensemble et fouillez les lieux.
Rendez-vous au 117

· Vous vous séparez afin de couvrir un maximum de surface lors de vos recherches.
Rendez-vous au 26

Chaque fois que vous arrivez à un numéro, il suffit de trouver le **chapitre correspondant** dans le **livret de scénario** que vous jouez et de le lire. Chaque chapitre se lit en entier du début à la fin et précise ce qui arrive à votre groupe (ou à votre Héros), ainsi que la façon de poursuivre l'aventure.

Début du chapitre

20

Évitant une importante patrouille, vous vous glissez dans un étroit couloir envahi par les toiles d'araignées et la poussière.

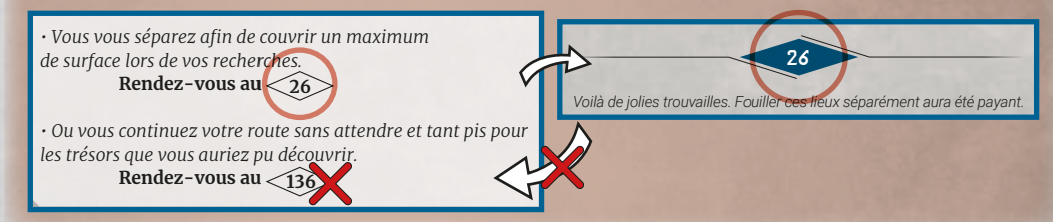
Rendez-vous au 16

Fin du chapitre et renvoi au chapitre suivant de l'aventure

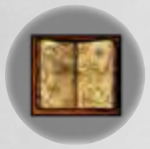
Pour utiliser le livret de scénario, l'un des joueurs lit à haute voix l'intégralité du numéro en cours, avec notamment les différentes options s'il y en a, pour permettre à tous les autres joueurs d'entendre.

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.

Ne lisez que les numeros indiqués. Il est interdit de feuilleter ou de consulter un numéro précédemment lu sauf si autorisé par le texte.



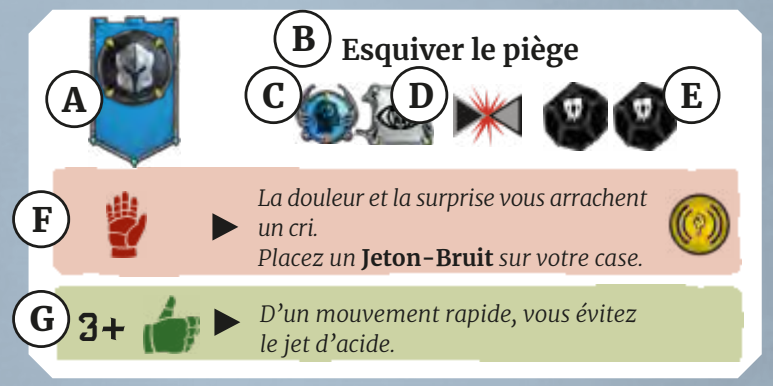
REFERMER LE LIVRET SCÉNARIO :



Lorsque l'icone refermer le livret de scénario apparait, vous refermez le livret et reprenez l'Étape de jeu (Voyage ou Exploration) où vous en étiez.

LES TESTS DE COMPÉTENCES :

Au fil de votre aventure, vos Héros feront face à des difficultés ou des choix qui se présenteront sous la forme de **test de compétences**.



(A) TYPE DE TEST :

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

PHYSIQUE | DEXTÉRITÉ | SENS | INTELLECT | CONNAISSANCE

QUI PARTICIPE AU TEST ?

L'**icone dans la bannière** indique si le test est **solo, individuel ou de groupe**. Cela simule le fait que vous puissiez tous interagir en même temps (comme pour soulever une grosse pierre), que vous deviez tous effectuer un test mais individuellement (comme escalader une falaise) ou qu'un seul Héros doive effectuer seul le test (comme éviter un tir de flèche). Certains tests sont aussi limités à un nombre précis de Héros.

CIBLE DU TEST

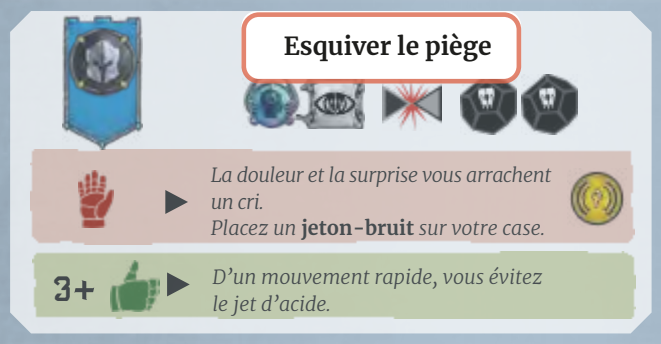
Test solo :
· Un seul héros participe.
· Le résultat est appliqué au héros qui vient de faire le test.

Test individuel :
· Chaque héros participe.
· Le résultat est appliqué indépendamment au héros qui vient de faire le test.

Test de groupe :
· Chaque héros participe.
· Le résultat prend en compte le cumul de tous les tests pour s'appliquer au groupe.

Limitation :
la mention max indique un nombre maximum de participants dans le groupe, ici, 2. Fonctionne comme un test de groupe.

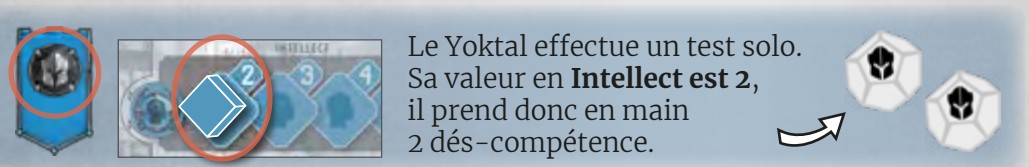
B DESCRIPTION DE L'ACTION A EFFECTUER



C RAPPEL DU TYPE DE TEST

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

Le héros doit prendre le nombre de **dés-Compétence** (D12) correspondant à la valeur de la caractéristique testée.



Le Yoktal effectue un test solo. Sa valeur en **Intellect est 2**, il prend donc en main 2 dés-compétence.

D APTITUDES

Certains tests activent des **aptitudes** de votre Héros. Si le même **symbole d'aptitude est présent chez votre héros** (sur une carte Talent, Objet, Arme...), vous pouvez utiliser les bonus de ces aptitudes. Les bonus se cumulent.

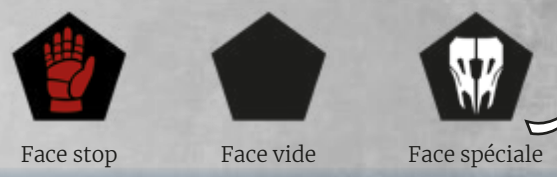
Dans cet exemple, le Yoktal possède une aptitude qui lui permet de transformer chaque **face spéciale** obtenue sur les Dés-Compétence en une **réussite** pour les **tests de Charisme et de Vigilance.**

Ce test **active une aptitude** de **Vigilance**, donc le Yoktal peut transformer ses faces spéciales en réussite durant son test.

E DIFICULTÉ DU TEST

Le héros doit prendre le nombre de **dés-Difficulté** (D12) 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.

Le héros doit prendre le nombre de **dés-Difficulté** (D12) correspondant aux dés donnés par le test.



Pour ce test, le Yoktal prend en main 2 dés-difficulté.

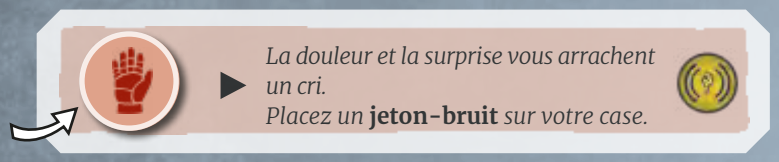
FIN D'UN TEST DE COMPÉTENCE

F CONDITION D'ECHEC DU TEST

Lorsque le nombre de Jetons-Stop est atteint, le **test s'arrête immédiatement.** Le héros actif doit alors **appliquer l'effet indiqué**. Puis tous les jetons du Héros sont défaussés, sauf mention contraire.

Note : 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-Réussites qu'il a obtenus en même temps lui permettaient de réussir le test. **L'échec prime toujours sur la réussite.**

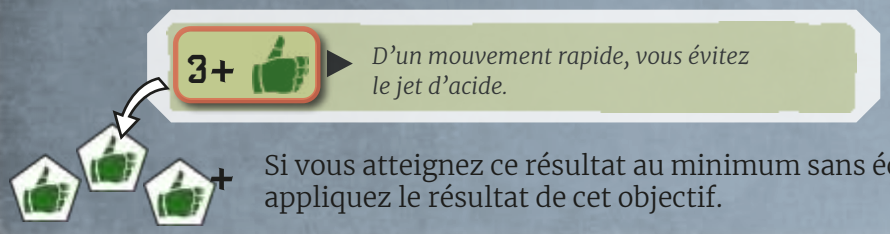
Ici, un seul Stop suffit pour arrêter le test.



G RÉUSSITE DU TEST

Lorsqu'un héros atteint le nombre de réussites indiqué par un objectif du test, **il peut mettre fin au test et appliquer son effet.** Certains objectifs requièrent un **minimum de réussites à atteindre**.

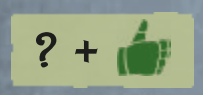
«Prenant appui, vous commencez à tirer sur la lourde chaîne qui vous permettra d'ouvrir la porte»
Ici, au moins 3 Réussites sont demandées pour réussir le test.



Si vous atteignez ce résultat au minimum sans échouer, appliquez le résultat de cet objectif.

Certains objectifs **sont cachés**. Le héros peut s'arrêter quand il veut et espérer avoir atteint le nombre de réussites requises.

«Il semble désireux de vous aider, sans doute pour vous voir rapidement partir. Néamoins il parrait méfiant. Il va vous falloir donner le change pour rester crédible et le convaincre.»



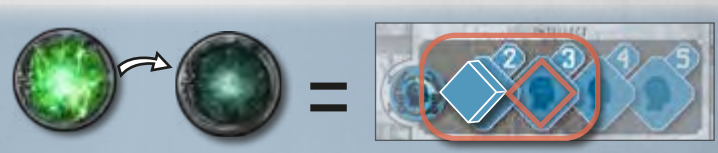
Dans ce cas-là, le héros **décide du moment où s'arrêter.** Il peut tenter d'accumuler les réussites ou de ne pas prendre trop de risques. Quand il s'arrête et s'il n'a pas rempli les conditions d'échec, il applique le résultat de cet objectif (souvent aller à un numéro qui vous donnera les résultats en fonction de vos réussites).

UTILISER UN POINT D'AURA LORS D'UN TEST

Vos Héros possèdent des **Points d'Aura** (voir p.12). À chaque test, un Héros peut utiliser 1 Point d'Aura (et un seul pour tout le test) pour **bonifier temporairement sa caractéristique et lancer un dé-compétence de plus**.

Les usages des Points d'Aura se trouvent sur la Carte-Héros des personnages. Ici, celle du Yoktal.

Pour cela, il retourne son Point d'Aura sur la face utilisée, et il ajoute un Dé-Compétence à ses dés. Le dé supplémentaire est **conservé pour tous les lancers** que le Héros effectue pour **ce test** et jusqu'à ce qu'il réussisse ou 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 par contre, à nouveau dépenser un Point d'Aura pour récupérer un dé supplémentaire.



L'utilisation d'un Point d'Aura permet au Yoktal de passer à 3 en Intellect. Il peut donc utiliser 3 dés pour son test à la place de 2.

DÉROULEMENT D'UN TEST DE COMPÉTENCE :

Avant de débuter le test, choisir de **dépenser ou non** un **Point d'Aura** pour gagner un Dé-Compétence supplémentaire (limité à 1 par héros). Ensuite procéder aux étapes suivantes :

1. Prendre les **Dés-Compétence** et les **Dés-Difficulté** en main.

2. Lancer les dés.

3. Prendre le nombre de **Jetons-Stop** correspondant aux **faces stop** obtenues et le nombre de **Jetons-Réussite** correspondant aux **faces réussite** obtenues. Penser à prendre en compte vos Aptitudes, bonus et malus.

4. Vérifier la condition d'échec du test.

Si elle est atteinte, le test de ce joueur s'arrête, tous les jetons du héros sont défaussés. **Sinon**, le test peut continuer et le héros doit alors choisir de continuer ou de s'arrêter (s'il 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.

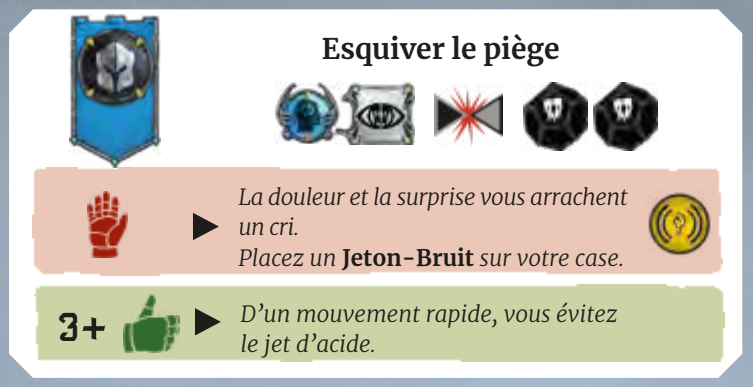
En cas de test **solo** ou **individuel**, le héros ne peut s'arrêter que s'il atteint un objectif. Dans ce cas, il applique l'effet indiqué.

En cas de test de **groupe**, chaque héros effectue l'intégralité de son test à tour de rôle. Chacun peut s'arrêter quand il veut (sauf le dernier héros à jouer qui ne peut s'arrêter que s'il atteint un objectif avec les réussites cumulées du groupe).

Lorsqu'un héros s'arrête, ses réussites obtenues sont validées pour le groupe et ne pourront plus être perdues. Les éventuels **Jetons-Stop obtenus sont défaussés** avant qu'un nouveau héros ne commence son test.

Lorsque tous les héros ont effectué le test, celui-ci se termine et **toutes les réussites validées des héros sont cumulées**. Les héros appliquent l'effet de l'objectif obtenu.

EXEMPLE :



Le Yoktal effectue ce test. Il possède 2 niveaux d'intellect et prend en main 2 dés-compétences. Il prend aussi les 2 dés-difficultés du test. Il décide de ne pas utiliser de Point d'Aura, car il se rappelle qu'il a une Aptitude de Vigilance.

Dés en main

Résultat du premier lancer

Après le premier lancer, le Yoktal n'a aucune face stop. Il obtient un premier Jeton-Réussite grâce à sa face Réussite. Sa compétence Vigilance transforme sa face Spéciale en face Réussite, lui permettant de récupérer un second jeton Réussite.. Il doit **relancer une nouvelle fois**.

Dés en main

Résultat du second lancer

Même s'il possède enfin la réussite qui lui manquait, le Yoktal se retrouve avec une face Stop. Celle-ci **met fin immédiatement au test**. Le Yoktal doit ensuite appliquer les effets de l'échec du test

Une partie peut contenir **différentes phases**. Ces étapes peuvent advenir dans **un ordre ou un autre** en fonction du scénario, de vos choix et de vos réussites... Il sera toujours explicite dans le livret de scénario à quelle étape vous êtes.

• La phase de Voyage
•La phase d'Exploration (Infiltration et Combat)

Note : nous allons vous présenter ces étapes dans un ordre mais elles ne se passeront pas nécessairement dans cet ordre-là au cours de vos parties.

LA PHASE DE VOYAGE :

DÉTAIL DES ÉLÉMENTS DE LA PHASE VOYAGE

LE PLATEAU-RÉGION

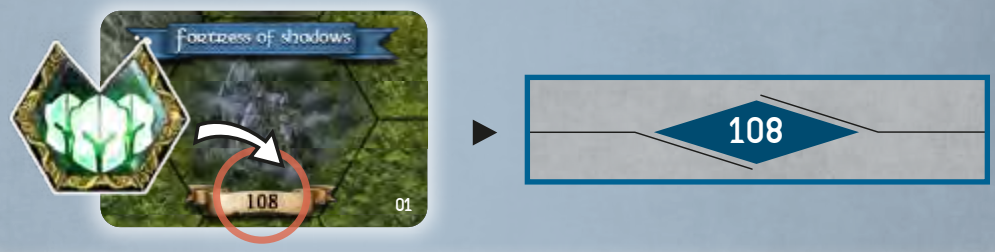
Le Plateau-Région représente la partie de la région sur laquelle le groupe de héros se trouve et peut se déplacer. Les hexagones représentent chacun un type de terrain : forêt / plaine / montagne / marais / mer / cité.

Le groupe des héros ne se séparent jamais lors de la phase de voyage (sauf si le scénario le précise). La position du groupe sur le Plateau-Région est définie par le **Jeton-Groupe**. C'est le déplacement du Jeton-Groupe qui permet de suivre l'avancée des Héros.

Lors des scénarios les **destinations** seront présentés à l'aide de Cartes-Scénario qui viendront **directement se placer sur le Plateau-Région.**

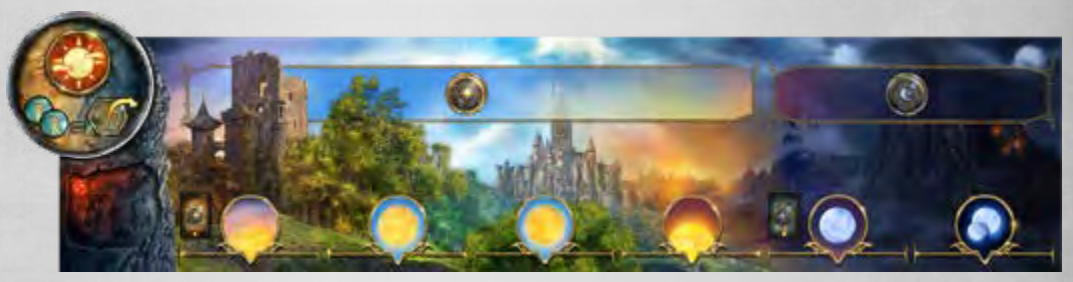
Si votre Jeton-Groupe entre dans **un hexagone lié au scénario**, un numéro vient vous indiquer à quel **chapitre** du livret de scénario en cours vous devez vous référer pour poursuivre votre aventure.

Le groupe de joueurs avait pour but d'atteindre la Forteresse des ombres. Une fois arrivés sur place, **ils ouvrent le livret de scénario au chapitre 108** (comme indiqué sur la Carte-Scénario posée sur le Plateau-Région) et lisent le chapitre à voix haute.

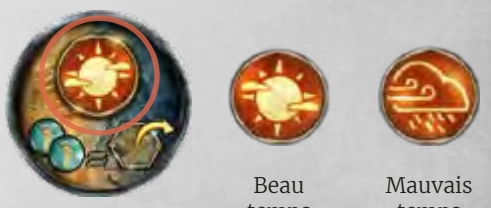


LE PLATEAU-JOURNÉE

Le Plateau-Journée représente l'avancée de la journée lors du voyage des héros.



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 sera plus ou moins difficile.



Beau temps

Mauvais temps

CARTES VOYAGE

Il existe 2 types de **Cartes-Voyage**. Les **Cartes-Jour** et les **Cartes-Nuit**. Ces cartes servent à rythmer votre voyage et à simuler les évènements qui vont arriver à votre groupe durant le voyage.

Carte-Jour

En bas de la carte, se trouve la première partie du numéro de **l'événement qui se déclenchera** si vous vous trouvez dans le **terrain requis** (cf. Possibilité B p. 20)

En haut de la carte, l'effet qui se déclenchera si vous ne vous trouvez pas dans le terrain requis. Ici si vous êtes dans une forêt et non un marais.

Carte-Nuit

CARTES ÉVÉNEMENTS

Les **Cartes-Évènements** permettent de déterminer la **seconde partie du numéro** de l'évènement en fonction du temps qu'il fait ou du mode dans lequel vous êtes.

Côté utilisé en cas de mauvais temps

Côté utilisé en cas de beau temps

Exemple : Vous êtes dans une **plaine** et il fait **beau**, vous vous rendez à l'évènement **01-01**

JETONS VOYAGE

À côté du Plateau-Région, se trouvent les **Jetons-Voyage**. Ces jetons se gagnent via les évènements ou directement via les cartes de voyage. En fonction de la météo, il faudra à votre groupe 2 (s'il fait beau temps) ou 3 (s'il fait mauvais tem ps) Jetons-Voyage pour avancer d'un Hexagone sur le Pateau-Région.

FIN DE JOURNÉE

À chaque fois que vous finissez une journée, c'est-à-dire que vous devriez repiocher une Carte-Voyage (ou repos) mais qu'il n'y a plus d'emplacement libre sur le Plateau-Journée, (c'est-à-dire que vous avez 6 Cartes-Voyages ou repos placées sur le Plateau-Journée), vous devrez rajouter immédiatement un **cristal** dans la partie dédiée du Plateau-Journée (y compris la première fois).
À un certain moment du scénario, il vous sera demandé combien de cristaux sont présents.

De plus, lorsque vous finissez une journée, prenez toutes les Cartes-Voyages et remélangez les dans leurs paquets respectifs, de même pour les Cartes-Évènements. Enfin, si vous aviez utilisé la **Carte-Repos**, posez-la à nouveau à côté du Plateau-Journée.

DÉROULEMENT DE LA PHASE VOYAGE :

Durant cette phase, vous pouvez faire les actions suivantes : **piocher une carte Voyage, se déplacer, se reposer et collecter**. Vous n'êtes pas obligé de toutes les faire. Vous pouvez l**es faire dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le voulez**. Vous pouvez refaire un type d'action, même si vous avez fait d'autres types d'action entre-temps. Faites des actions successivement jusqu'à être invité à passer en phase d'Exploration.

1. PIOCHER UNE CARTE VOYAGE

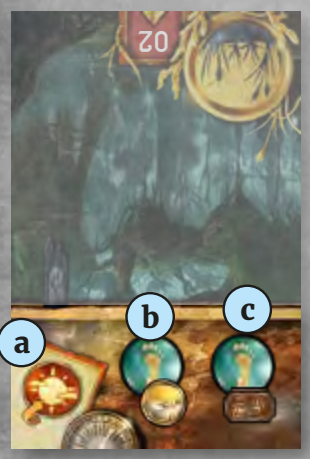
Pour voyager, les joueurs doivent piocher une **Carte-Voyage** correspondant à la période de la journée à remplir (jour (1) ou nuit (2)).
Chaque Carte-Voyage glissée sous un emplacement représente un moment de la journée distinct qui s'écoule.

Les joueurs regardent le terrain sur lequel se trouve leur **Jeton-Groupe** ainsi que la carte piochée dans **le sens de l'illustration :**

A. POSSIBILITÉ 1 :

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.

Il suffit alors aux joueurs d'**appliquer les effets de la carte de gauche à droite :**



(a) Effet **changement de météo**. Tournez le Jeton-Météo sur la face indiquée. Si le jeton est déjà sur la bonne face rien ne se passe.

(b) Effet obtenir un **Jetons-Voyage**.

Effet obtenir un **Jetons-Voyage sous condition***

(c) Effet obtenir un **Jetons-Voyage** ou entrer dans un **village** (les villages n'étant pas inclus dans cette démo, prennez un Jeton-Voyage à la place)

***Certaines cartes présentent une condition pour obtenir des Jetons-Voyage. Par exemple : être dans un terrain de montage. Dans ce cas, le groupe ne prend le jeton que s'il remplit cette condition, sinon, le gain est ignoré.

Limitation : vous ne pouvez pas récupérer plus de **3 Jetons-Voyage**. Si c'était le cas, le ou les jetons en excès seraient perdus.

Terrain plaine

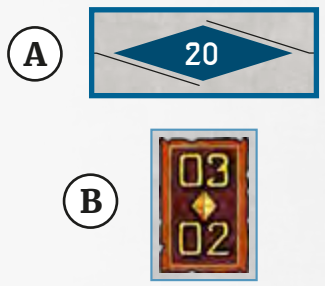
B. POSSIBILITÉ 2 :

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 (3).

Dans ce cas, **la première carte du paquet évènement est piochée** (4). 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** qui a déclenché l'événement (jusqu'à faire apparaître un numéro de chapitre du livret d'évènement).
Les joueurs doivent alors se référer au chapitre indiqué dans **le livret d'évènements.**

Référence du livret d'évènements

Note : il existe 2 types de numéros de chapitre. Ceux du **livre de scénario** (A) qui sont toujours des nombres uniques entre 01 et 999 et ceux du **livre d'évènement** (B) qui sont toujours une paire de nombres entre 01-01 et 99-99. Attention à bien vous reporter à la bonne section.



Rappel : Lors de chaque **nouvelle journée**, toutes les cartes glissées sous le Plateau-Journée sont **enlevées et remélangées dans leurs paquets respectifs.**

2. SE DÉPLACER

Lorsque le groupe veut se déplacer sur le Plateau-Région, il doit d'abord vérifier les conditions sur le Jeton-Météo.

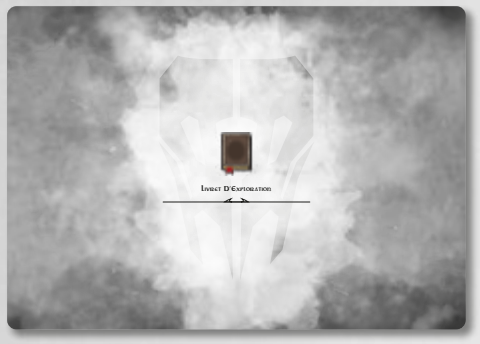
- **Face Beau Temps** : Dépensez 2 Jetons-Voyage pour se déplacer sur un hexagone adjacent

- **Face Mauvais Temps** : Dépensez 3 Jetons-Voyage pour se déplacer sur un hexagone adjacent

- 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 aux bords du Plateau-Région).

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.

LA PHASE D'EXPLORATION :



Durant votre aventure, votre Groupe devra parfois s'aventurer dans des Lieux (Donjons, salles, etc...) Ces lieux seront toujours présentés dans le **Livret d'Exploration**.

LE LIVRET D'EXPLORATION

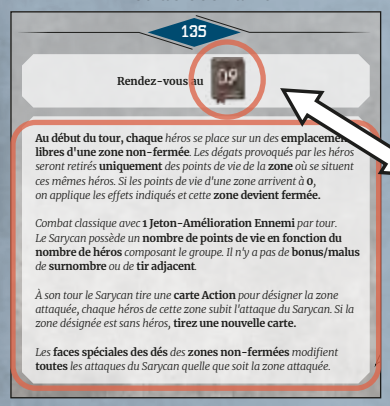
Le **livret d'exploration** permet la visualisation d'un espace de jeu comme un **lieu**, ou une **salle**. Ce sont des pièces de donjon, des jardins, des bouts de clairières... Ceci se fait soit par **l'installation de Tuiles (pour les salles) soit directement sur la page du livret (pour les lieux).**
Une exploration est toujours indiquée par le **livret de Scénario ou le livret d'Évènement** qui renvoie les héros à une page du livret d'Exploration.
Quand vous verrez un icone «Exploration» rendez-vous au numéro correspondant dans le livret d'Exploration.

Exemple : le livret de scénario indique aux joueurs d'ouvrir le livret d'exploration à la page 8.

INSTALLATION D'UN LIEU

Dans certains cas, la page du **livret d'exploration** illustre directement le lieu à «explorer». Installez la page du **livret d'exploration** sur l'aire de jeu. Il est possible que le numéro d'origine du **livret de scénario** donne des consignes spécifiques pour ce lieu. Dans ce cas, laissez le **livret de scénario** ouvert au numéro correspondant.

Livret de scénario



Information relatives au lieu exploré.

Livret d'exploration

INSTALLATION D'UNE SALLE

Le **livret de scénario** peut indiquer la mise en place d'une « salle » avec ou sans la présence d'ennemis. Dans ce cas, **suivez toutes les indications du livret de scénario avant de le refermer.**

1. ASSEMBLEZ LES TUILES SELON LE PLAN DE SALLE

Commencez par récupérer les Tuiles indiquées sur le **livret d'exploration** et construisez la salle comme présentée. Les salles sont composées de « cases ». Chaque case est **adjacente au 8 cases autour d'elle**. S'il existe un obstacle bloquant (cf. p.24) entre 2 cases, elles ne sont alors pas considérées comme adjacentes.

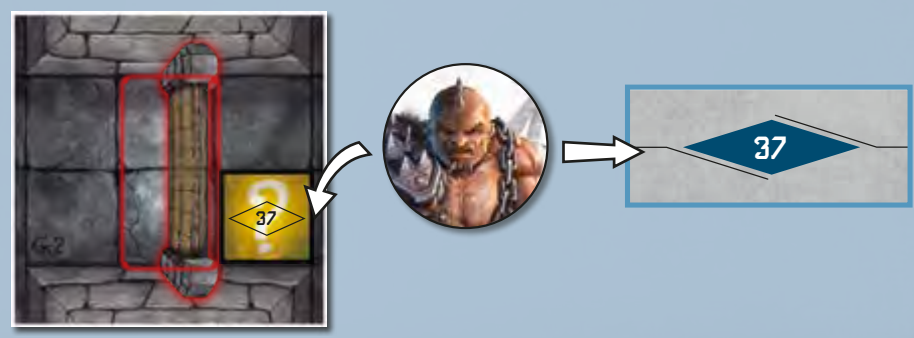
2. INSTALLEZ LES JETONS-REPÈRE ET INTÉRÊTS

Placez les différents jetons comme indiqués sur le plan.
Les Jetons- Repère serviront lors des phases d'actions des ennemis et à la Mise en place des ennemis.

FOCUS : LES JETONS-INTÉRÊT

Lors de l'installation, un **Jeton-Intérêt** doit être posé sur chaque case indiquée par le plan de la salle.
Lorsqu'un héros entre dans une case contenant un Jeton-Intérêt, il doit **immédiatement lire le numéro indiqué (sur le plan du livret d'exploration) dans le Livret de scénario.** Un **Jeton-Intérêt** n'est défaussé que lorsque c'est stipulé. Sinon il reste en place.

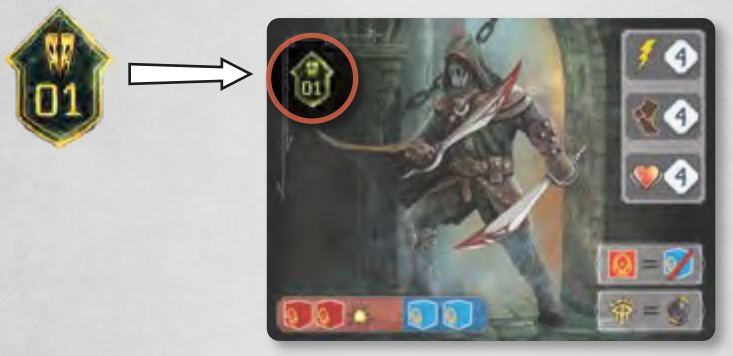
Exemple : Le Sulk avance sur le Jeton-Intérêt 37. Il lit alors le chapitre du livret de scénario correspondant.



3. PLACEZ LES ENNEMIS

Le livret de scénario présente le nombre d'ennemis présents (s'il y en a) ainsi que leur placement dans la salle via le **Tableau de déploiement.**

a **Prenez les Cartes-Ennemi indiquées** en vérifiant pour chacune leur numéro et posez-les à côté de la salle.



b **Référez-vous maintenant au tableau de déploiement.** Installez les ennemis colonne par colonne en commençant par celle la plus à gauche jusqu'à la colonne correspondant au **nombre de héros qui entrent dans la salle**.
Chaque case comprend le numéro de l'ennemi dont la figurine est installée et chaque ligne le Jeton- Repère de cet ennemi sur la salle.
Pour placer un ennemi, prenez la figurine correspondante et placez-la directement sur la case du Jeton- Repère correspondant.

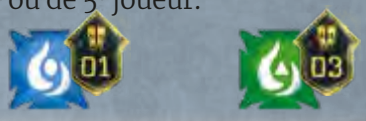
Note : Si le Jeton- Repère est déjà occupée par une figurine, la figurine ennemi doit être installée sur une **case adjacente** disponible **de votre choix.**

Exemple :
Un premier ennemi est placé sur le Jeton- Repère jaune.

Un autre ennemi devrait être placé sur le même jeton. Il sera donc placé sur une case adjacente disponible.

Exemple de lecture du tableau de déploiement :
Les joueurs commencent par placer un ennemi n°03 sur le Jeton- Repère jaune. Puis un autre ennemi n°03 sur le Jeton- Repère bleu, etc...

jusqu'à **arriver au bas de la colonne**.
Le groupe est composé de **3 joueurs**, ils vont alors installer un ennemi n°01 sur le Jeton- Repère bleu et un autre ennemi n°03 sur le Jeton- Repère vert. Ils ne vont pas placer le reste des ennemis des autres colonnes puisqu'ils n'y a pas de 4e ou de 5e joueur.



4. PLACEZ LES HÉROS

Sauf indication contraire d'un livret, placez les Héros sur la case indiquée par l'icône « Héros » :

Une fois le premier Héros de votre choix placé sur la case, les autres sont placés sur les cases disponibles les plus proches de l'icone.

Attention : les cases séparées par des obstacles bloquants (cf. obstacle bloquant, page suivante) ne sont pas adjacentes.

Le premier héros se place sur la case indiquée.

Les autres héros doivent se positionner sans franchir la ligne rouge

5. LES CONDITIONS SPÉCIFIQUES DES SALLES

Chaque page du livret d'exploration peut contenir une ou plusieurs instructions spécifiques. Celles-ci imposent des règles supplémentaires qui prévalent toujours sur les règles générales.

▶ *Votre groupe se déploie sur la case :*

Pensez à laisser la page du livret d'exploration ouverte à côté de la salle pour vous rappeler des conditions spécifiques et les Jetons-Intérêts.

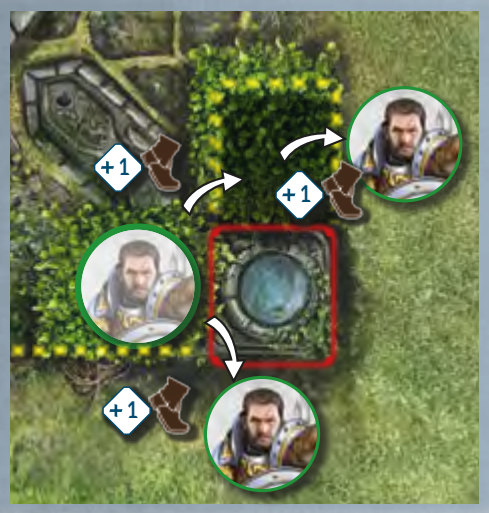
FONCTIONNEMENT DES SALLES :

OBSTACLE BLOQUANT

Les lignes rouges et les **murs** sont des obstacles bloquants. Ils ne peuvent pas être traversés par des personnages ou des projectiles. Un Héros ou un ennemi **ne voit jamais à travers un obstacle bloquant**. **Rien ne peut traverser** un obstacle bloquant. **Les lignes de vue sont coupées**.

OBSTACLE GÊNANT

Les **lignes en pointillés jaune** représentent les obstacles gênants. Un bosquet, une table, etc... sont autant d'éléments de décors qui **gênent la vision et le tir mais qui ne sont pas infranchissables. Traverser la ligne** d'un **Obstacle Gênant** coûte **un Point de Déplacement supplémentaire**.



CASE D'EAU

Les cases d'eau sont symbolisées par des **zones bleues**. Elles vont gêner le déplacement mais ni la vue, ni les projectiles. **Entrer** dans une case d'eau **coûte un Point de Déplacement supplémentaire**. Ainsi, si vous traversez 2 cases d'eau, vous devrez dépenser 4 Points de Déplacements et non 2.

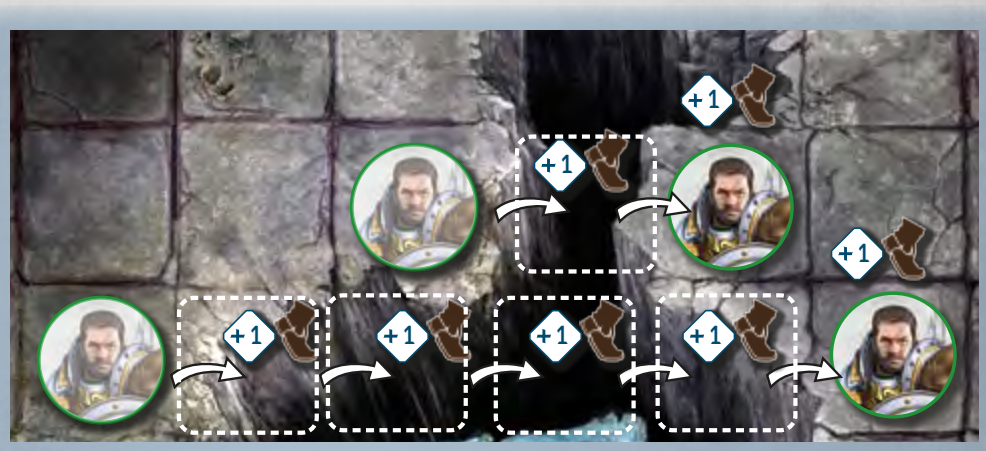
Case d'eau

CASE DE VIDE

Les **cases de vides en noir** peuvent être franchies en sautant par-dessus par les Héros et les adversaires.
Elles ne bloquent pas les lignes de vue, ni les projectiles.

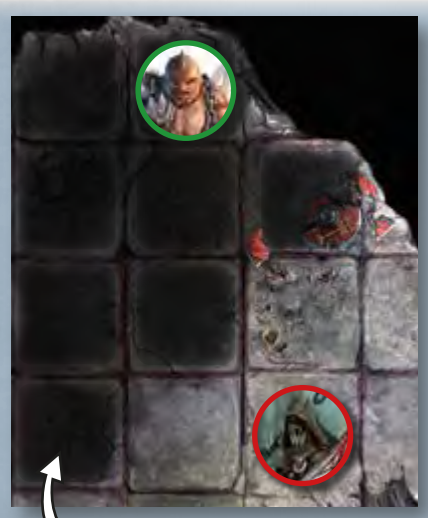
Case de vide

Franchir une case de vide coûte un Point de Déplacement supplémentaire par case de vide franchie (comme pour l'eau). Il n'y a **pas de limite à la distance** qu'un Héros ou un ennemi peut sauter de case de vide. **Il est impossible de s'arrêter sur une case de vide.**

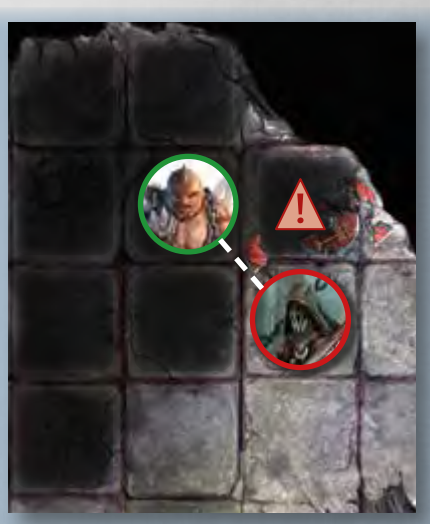


ZONES D'OMBRES

Ces zones ne sont prises en compte qu'**en mode infiltration.** Un **Héros** ou un **Jeton-Cadavre** dans une zone d'ombre ne rentre dans **le champ de vision ennemi** que **si celui-ci est adjacent** (cf. Infiltration p28). Elles ne bloquent pas les lignes de vue.



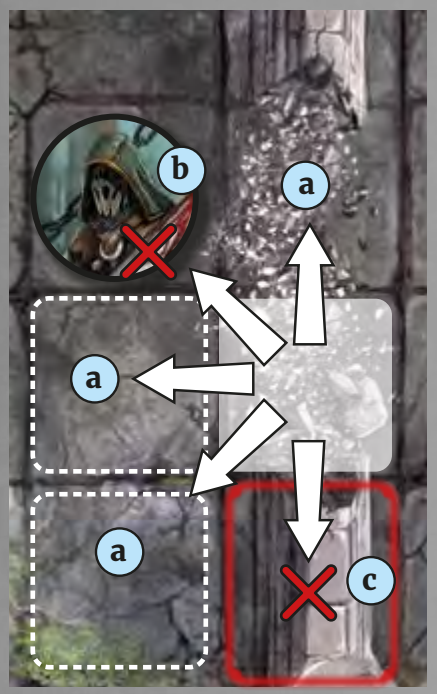
Zone d'ombre



FOCUS : DÉPLACEMENTS DES HÉROS ET DES ENNEMIS :

Les Héros et les ennemis se déplacent **de case adjacente en case adjacente.**

Un déplacement peut s'effectuer **horizontalement, verticalement et diagonalement.**



Une case est adjacente à une autre case si **elle partage au moins un coin de case.**
Un déplacement se fait **toujours sur une case adjacente disponible** (a).

Une case **disponible** est une case sur laquelle **aucune figurine** (b), aucun **objet bloquant** (c) ou aucune **case de vide n'est présent.**

Il est **interdit de se déplacer sur ou à travers une case** occupée par un adversaire (d).

Il est possible de **traverser une case occupée par un allié** (e) ou **une case de vide**, mais **pas de s'y arrêter** (f).

Toutes **les autres cases adjacentes** sont considérées comme **disponibles** pour y **terminer son déplacement**.

Case de vide

DÉPLACEMENT DU HÉROS

Un Héros possède un déplacement gratuit par tour. Ce déplacement correspond à sa **valeur de déplacement sur son Plateau-Héros**.

Ce déplacement est **non-sécable**, il peut ne pas être fait en entier, mais les Points de Déplacement non utilisés, **seront alors perdus pour ce tour**.

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

Ensuite, un Héros peut, lors d'un même tour ou d'un tour suivant, **dépenser des Points d'Actions pour se déplacer** de une ou plusieurs cases en payant **X Points d'Action** pour **X cases,** comme explicité sur son **Plateau-Héros**.

Exemple : Le Yoktal a utilisé ses 4 déplacements d'un coup (1). Il souhaite se déplacer une nouvelle fois. Il dépense donc un Point d'Action (2) et se déplace d'une case (3).

DÉPLACEMENT DES ENNEMIS

Les ennemis, possèdent un nombre de **Points de Déplacement** indiqué par leur Carte-Ennemi. Ce nombre peut être modifié par les **Jetons-Améliorations** ennemis (Cf. Phase d'Amélioration des Ennemis, p.37)

Exemple : Cet ennemi possède un **Déplacement de 4**. Avec un jeton d'amélioration de **3** déplacements, **il passe à 7**.

Jeton-Amélioration

Le **déplacement des ennemis** n'est valable qu'en phase de combat (cf.Combat p. 36). En Infiltration, il sera géré via les Cartes-Action (cf.Infiltration p.28)

LEVITATION :

Un personnage qui lévite n'est pas affecté par les cases d'Eau ou de Vide (pas de coût supplémentaire de déplacement). Il ne peut pas finir son déplacement sur une case de vide. Il s'arrête avant ou la traverse complètement.

FOCUS : LES LIGNES DE VUES

Les lignes de vue servent aux ennemis pour **repérer** les Héros en **Infiltration** (cf. Infiltration-Phase des ennemis, p.31), ainsi qu'**aux armes à distance**.
Un personnage (Héros ou ennemi) doit avoir une ligne de vue pour **tirer sur un autre personnage.**

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

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

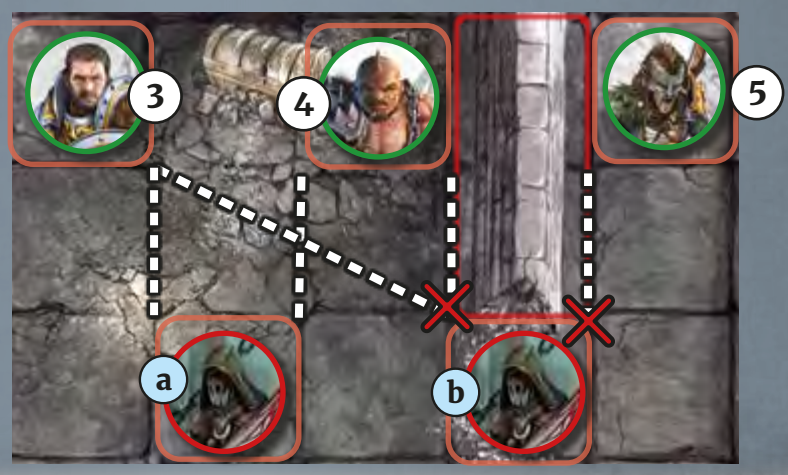
Une ligne de vue qui **frôle, chevauche ou coupe** un **Obstacle bloquant** (ligne rouge) est considérée comme **non-valide**.

Exemple :

3. Ce Héros est dans la ligne de vue de l'ennemi (a) mais pas de l'ennemi (b). Le coin de sa case la plus plus proche **frôle un Obstacle Bloquant**.

4. Ce Héros est dans la ligne de vue de l'ennemi (a) mais pas de l'ennemi (b). Le coin de sa case la plus plus proche **longe un Obstacle Bloquant** (comme si le personnage était collé au mur !).

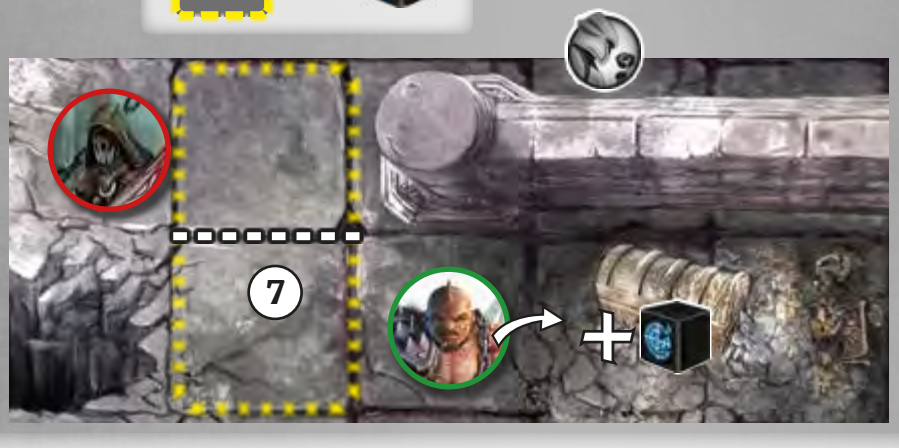
5. Ce Héros n'est pas dans la ligne de vue de l'ennemi (b). Le coin de sa case la plus plus proche frole un Obstacle Bloquant. Il n'est **visible par aucun autre personnage ou ennemis** car **caché derrière le mur**.



Une ligne de vue qui **frôle, chevauche ou coupe** un **Obstacle Gênant** (ligne pointillée jaune) :

6 En **mode Infiltration**, la ligne de vue est considérée comme **non-valide**.

7 En **mode combat**, si la ligne de vue **traverse** au moins **1 décor gênant**, **le défenseur lancera un dé Esquive supplémentaire**. Qu'importe combien d'obstacle gênant la ligne de vue traverse,ça ne restequ'un dé noir.



À SAVOIR : un **personnage allié** (les Héros entre eux ou les Ennemis entre eux) n'est pas considéré comme un obstacle, il ne **coupe donc pas la ligne de vue**. En revanche, **un personnage du camps opposé devient un obstacle gênant** si un adversaire veut tirer à travers.

Exemple :

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

9 Le Héros (d) **est un obstacle gênant** pour l'ennemi (a) si 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)

TABLEAU RÉCAPITULATIF

	Déplacement	S'y arrêter (dans son déplacement)	Ligne de vue	Attaque à distance
	✗	✗	✗	✗
	✓ / ✓ +1	✓	✗ / ✓ +	✓
Case de Vide	✓ / ✓ +1	✗	✓	✓
	✓ / ✓ +1	✓	✓	✓
	✓	✓	✗	✓

RÈGLES D'OR

Dans l'ombre, un héros ou un cadavre ne sont **jamais** repérés sauf s'il sont sur une case adjacente à un ennemi.

Les obstacles bloquants annulent les lignes de vues, même à une case adjacente.

1. LE MODE INFILTRATION

Il est toujours indiqué dans le livret de scénario lorsque les joueurs entrent en **mode Infiltration**. Il existe 2 niveaux d'Infiltration : NORMAL et DIFFICILE.

Vous passez en mode **infiltration normale**

MISE EN PLACE

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

A Posez la **Plateau-Infiltration** du côté du niveau indiqué (normal ou difficile) sur l'aire de jeu.

B Placez un Cube-Ressource de votre choix dans le premier emplacement de l**a piste de Menace.**

C Prenez les **Jetons-Bruit** et **Jetons-Cadavre** et mettez-les à proximité.

D Prenez toutes les **Cartes-Action** et mélangez-les pour créer un paquet. Installez-le en laissant une place pour créer la défausse.

Piste de menace

Jetons-Bruit et cadavre

Important : Remélanger la défausse avec la pioche pour re-créer une nouvelle pioche de cartes Action à chaque fois que le groupe entre en Infiltration et que vous apercevez cet icone :

FOCUS : LE PLATEAU-INFILTRATION

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.

1 **Le niveau d'infiltration** (normal ou difficile)

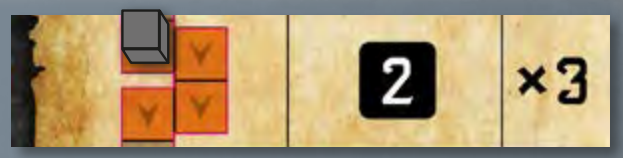
2 **La piste de Menace** Plus la menace est avancée sur la piste plus les **ennemis s'activent** et plus leur **distance de vision augmente**. Le cube va avancer en fonction **des actions des Héros.**

3 **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 ils sont en alerte, plus ils regardent au loin.

Exemple : Quand le cube arrive dans la zone orange, l'ennemi voit désormais à 2 cases de lui.

4 **Nombre de Carte-Action des ennemis**
En fonction de la position du cube sur la piste de Menace, les ennemis vont effectuer plus ou moins d'action à la phase ennemis (cf.phase ennemis p.31)

L'ennemi utilisera désormais 3 Cartes-Actions.



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

5 **Déclenchement d'une alerte**
Si le cube atteint **le bout de la piste de Menace**, qu'un Héros est **repéré**, qu'un **cadavre est trouvé** ou que le **paquet de Cartes-Action est vide**, cela déclenche une alerte des ennemis (cf. Déclencher l'alerte, p.34)
Dans ce cas, **le groupe rentre en mode Combat** et commencera ce tour de combat avec **0 initiative** (Cf. Mode Combat, p.36)

6 Rappel du passage en mode combat.

7 **Action des Héros en phase d'infiltration** (Cf. Déroulement du mode Infiltration, page suivante)

DÉROULEMENT DU MODE INFILTRATION

Vous jouez des cycles. Chaque cycle est composé de 3 phases :
1. Phase principale des Héros
2. Phase des ennemis
3. Phase secondaire des Héros
Enchaînez les cycles, jusqu'à être invité à sortir du mode Infiltration. Fréquemment, vous sortirez du mode Infiltration à cause d'un déclenchement d'alerte.

1. 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 leur tour, ils récupèrent leurs **6 Points d'Action**.

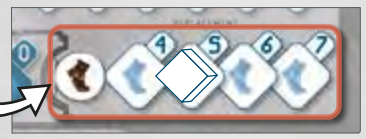
Pendant son **tour**, un héros peut effectuer les actions spécifiques d'Infiltration de son choix. Tous les types d'action sont représentés dans le tableau ci-contre, et sont réalisables **autant de fois que ses Points d'Action le permettent**. Il peut également effectuer des actions supplémentaires lorsqu'elles sont proposées dans le **livret de scénario.**

En mode Infiltration, un héros peut se retrouver inconscient. Un Héros qui n'est pas inconscient peut **dépenser 6 Points d'Action** pour effectuer un soin sur cet héros s'il est adjacent. Cette action ne coûte pas de Points d'Action.

(1) SE DÉPLACER.

Une fois par **tour** (et seulement s'il ne s'est pas encore mis en attente — voir plus loin), chaque héros peut utiliser son **déplacement gratuit**. Lorsqu'il le fait, il peut choisir de se déplacer sur une distance moins grande que son déplacement gratuit le permet ; **cependant, le reliquat sera perdu**. Autrement dit, on ne peut utiliser qu'un déplacement gratuit par tour, d'un distance égale ou inférieure à sa caractéristique de déplacement.

Déplacement gratuit (ici 5)



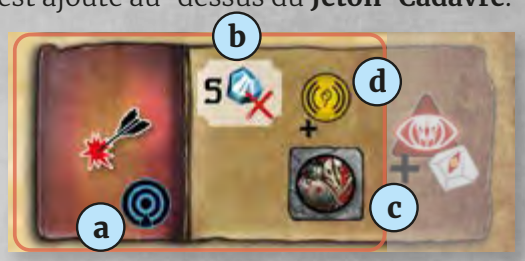
S'il souhaite effectuer plusieurs déplacements (ou faire un déplacement plus long), **un héros peut faire des déplacements payants.** Il dépense le nombre de points d'action indiqué sur son Plateau-Héros et se déplace d'une case par paiement. Il peut **répéter l'opération** autant de fois que souhaité, et que ses **Points d'Action restants lui permettent**.

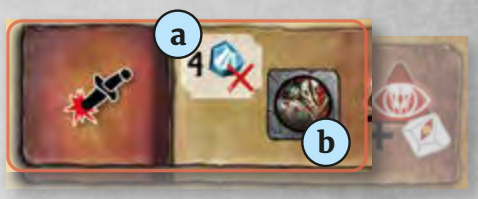
Point d'Actions à dépenser pour plus de déplacements.

L'action de déplacement est **la seule dont le coût n'est pas représentée sur le Plateau-Infiltration**, car celui-ci est déjà inscrit sur votre Plateau-Héros. À part ce point, c'est une action similaire aux autres

(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 (cf. ligne de vue, p.26). Le héros dépense **5 Points d'Action** (b) **pour éliminer la cible**. La figurine ennemie est retirée du plateau et remplacée par **1 Jeton-Cadavre** (c).
Un **Jeton-Bruit** (d) est ajouté au-dessus du **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).

(4) DÉPLACER UN CADAVRE.

Tous les héros peuvent prendre **1 Jeton-Cadavre** se trouvant sur **leur case ou une case adjacente** (b) et le poser sur leur case ou une case adjacente en dépensant **1 Point d'Action** (a)
Un Jeton-Cadavre **posé sur une case de vide** est défaussé **défaussé** (c).

FINIR SON TOUR OU SE METTRE EN ATTENTE

Lorsqu'un joueur ne peut plus ou ne souhaite plus faire d'actions, il peut mettre fin à son tour ou se mettre en attente. S'il **met fin à son tour**, les éventuels Points d'Action qui lui restaient sont **perdus**, et il ne peut plus jouer durant ce cycle.
S'il se met en attente, il paie le nombre de Point d'Action indiqué sur son plateau Héros et retourne son cube sur sa face Attente. Même s'il ne l'avait pas utilisé avant, le joueur perd la possibilité de faire un déplacement gratuit après s'être mis en attente.

Face action

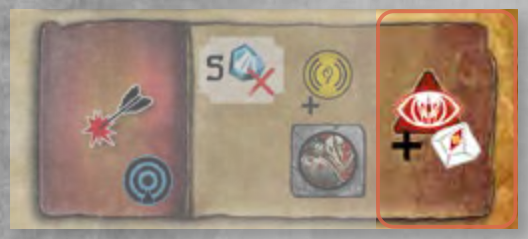
Face attente

Se mettre en attente permet de pouvoir **reprendre la main** à **n'importe quel moment du cycle** (notamment en phase secondaire des héros)

Note : pour la plupart des Héros, se mettre en attente coûte un Point d'Action.

AUGMENTER LA MENACE

À la fin de son tour et à chaque fois qu'il se met en attente, le Héros actif doit lancer **les dés de Menace**. Il lance 1 dé de Menace par type d'action effectuée dans son tour. S'il doit lancer 3 dés ou plus, il lance à la place le **Dé-Menace noi**r.



Dé de menace à tirer à chaque action

Attention : 3 dés-niveau blancs(D10) se transforment en 1 dé-niveau noir (D10).

Rappel : Se mettre en attente **met bien fin à votre tour**. N'oubliez pas de **lancer les Dés de Menace correspondant aux types d'action** que vous avez effectués **à chaque fois que vous vous mettez en attente.**

REPRENDRE LA MAIN

Un joueur en **attente** peut choisir de **reprendre la main à n'importe quel moment**. Il peut interrompre gratuitement n'importe quelle action en cours (celle d'un allié ou d'un ennemi), pour continuer son propre tour en faisant une ou plusieurs actions en **utilisant ses Points d'Action restants**. Il ne peut cependant **plus utiliser son déplacement gratuit**. Il peut ensuite choisir de terminer son tour, ou de se **remettre une nouvelle fois en attente** (en payant en Points d'Action, à nouveau). **L'action qui avait été interrompue reprend normalement**.

Exemple de reprise de main :

Le héros (a) souhaite se rendre sur la case blanche. Il a déjà utilisé son déplacement gratuit durant ce tour et n'a pas assez de Points d'Action pour assasiner l'ennemi et reprendre son déplacement.

Le héros (b) décide de **reprendre la main** pour assassiner l'ennemi. Il le fait gratuitement.

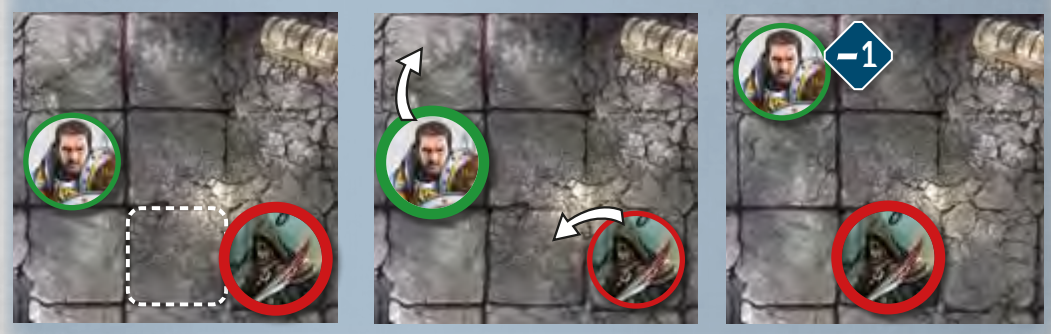
Rappel : Le héros (b) n'a pas a dépenser de Point d'Action pour sortir d'attente.

Le héros (b) dépense **5 point d'action pour assassiner à distance** (il possède une arme à distance). Un jeton cadavre est posé à la place de l'ennemi (plus un Jeton-Bruit) et il tire ensuite un dé-Menace (c).

Le héros (b) n'a plus de Point d'action et termine sont tour. Le héros (a) reprend son tour normalement et se déplacer vers la case blanche en dépensant 2 points d'actions (d). Il tire ensuite un dé-Menace (c) car il n'a fait que se déplacer ce tour-ci (un déplacement gratuit avant l'interruption et 2 déplacements payant 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 que toute une Carte-Action soit effectuée en entier.

Exemple :
Cet ennemi va se déplacer d'une case vers la gauche. À la fin de son déplacement il verra le héros. Ce dernier **sort d'attente**, puis **se déplace**, avant la fin du mouvement de l'ennemi. Il dépense un Point d'Action pour se remettre en attente s'il le souhaite et n'oublie pas de tirer un dé-Menace.



Exemple :
le Yoktal a fait son déplacement gratuit (1), puis a assassiné un adversaire (2), a déplacé son cadavre puis (3), enfin s'est redéplacé d'une case (4).
Il doit donc lancer le dé de Menace lié à ces **deux déplacements** (a), un **dé lié à l'assassinat au corps à corps** (a) et enfin un dé pour avoir **déplacé un cadavre** (a). Il doit donc lancer 3 dés de Menace (1 par type d'action), il les remplace par un dé noir.

Note : Lorsqu'une salle ne contient aucun ennemi, ou que le dernier ennemi vient d'être éliminé, plus aucun dé-Menace n'est lancé à la fin d'un tour de joueur (les autres effets ou actions augmentant directement la menace ou imposant un lancer de dé-Menace sont toujours actifs).

FIN DE LA PHASE PRINCIPALE DES HÉROS

Cette phase se termine lorsque tous les héros sont en attente et/ou ont fini leur tour.

2. PHASE DES ENNEMIS

Piochez le nombre de **Cartes-Action** indiqué par le **Plateau-Infiltration** puis appliquez les effets de chaque carte dans l'ordre. Après avoir appliqué les effets d'une Carte-Action, celle-ci est défaussée.

Toutes les cartes sont **piochées une par une** en début de phase, et sont **résolues dans l'ordre**. Si la valeur de Menace venait à changer au cours de cette phase, ne piochez pas de Cartes-Action supplémentaires.

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.**

Autres types de Carte-Action que le joueur peut rencontrer.

Note : Toutes les Cartes-Actions n'ont pas la même structure. Leurs effets et sont donc différents.

PARTIE HAUTE

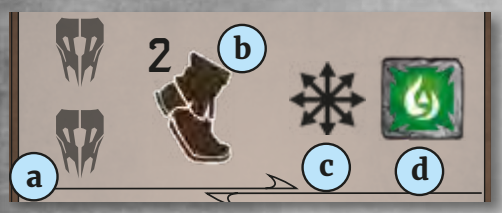
La partie haute est divisée en 2 étapes qui sont réalisées dans l'ordre

PARTIE BASSE

Note : La partie basse est utilisée à d'autres moments du jeu. Cet usage peut changer selon le besoin. Généralement, les spécificités vous seront expliquées à chaque occurrence dans le livret de scénario.

LECTURE D'UNE CARTE-ACTION

1 ÉTAPE 1



a Nombre d'ennemis concernés (ici 2).

b Déplacement de ces ennemis (ici 2 cases).

c Désigne la direction du mouvement(ici n'importe quelle direction).

d Désigne à la fois le point de référence pour savoir quel(s) ennemi(s) se déplacent et à la fois vers où. Dans cet exemple :**«Les deux ennemis les plus proches du Jeton- Repère vert se déplacent de 2 vers ce jeton.»**

Note : Quand il est demandé de déplacer les ennemis les plus proches d'un Jeton- Repère, **ignorez tous les ennemis qui s'y trouvent déjà**, ou qui **ne peuvent plus s'en approcher davantage**. Prenez en compte tous les autres ennemis, qui pourraient donc se rapprocher du point d'au moins une case.

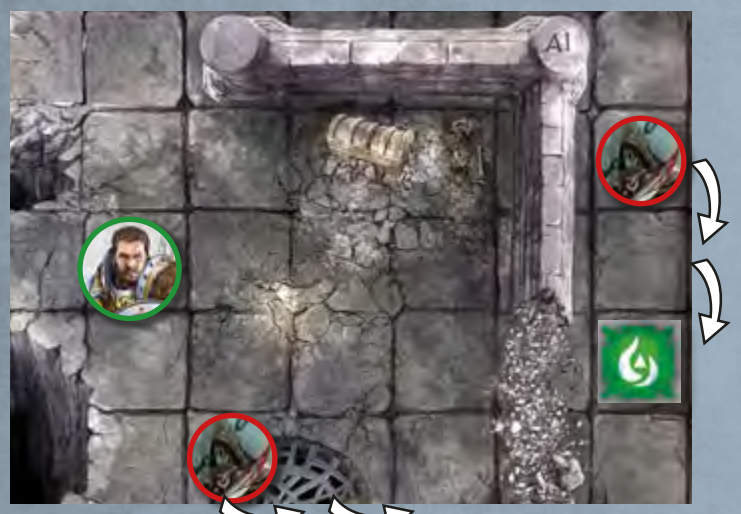
FOCUS : DÉPLACER LES ENNEMIS EN INFILTRATION

En mode Infiltration, les ennemis ne **prennent pas en compte leur Point de Déplacement des Cartes-Ennemis**. 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 au **plus court, il ne traverse jamais un Obstacle Gênant**. En revanche, il peut rentrer dans **une case d'eau** ou **franchir une case de vide**, si c'est le chemin le plus court vers le de référence que la carte désigne en prennant en compte les malus de déplacement de ces cases.

Note importante : si plusieurs chemins sont possibles, ou s'il vous est demandé de déplacer un ennemi mais qu'il y en a deux à équidistance, c'est toujours au choix des joueurs, à leur avantage (ou ce qu'ils jugent comme tel), de trancher les « égalités ».

Exemple de lecture de **l'Étape 1**



Les deux ennemis les pluis proches du Jeton- Repère vert se déplacent de 3 cases vers celui-ci.

Passez ensuite à l'étape 2 de la carte

2 ÉTAPE 2

a Condition d'activation de cette étape (Ici si un ennemi se trouve sur le Jeton- Repère vert.)

b Déplacement de l'ennemi. (ici 4 cases)

c Direction de déplacement prise par l'ennemi. (ici en diagonale)

d Référence pour la direction du nord (voir le Livret d'exploration)

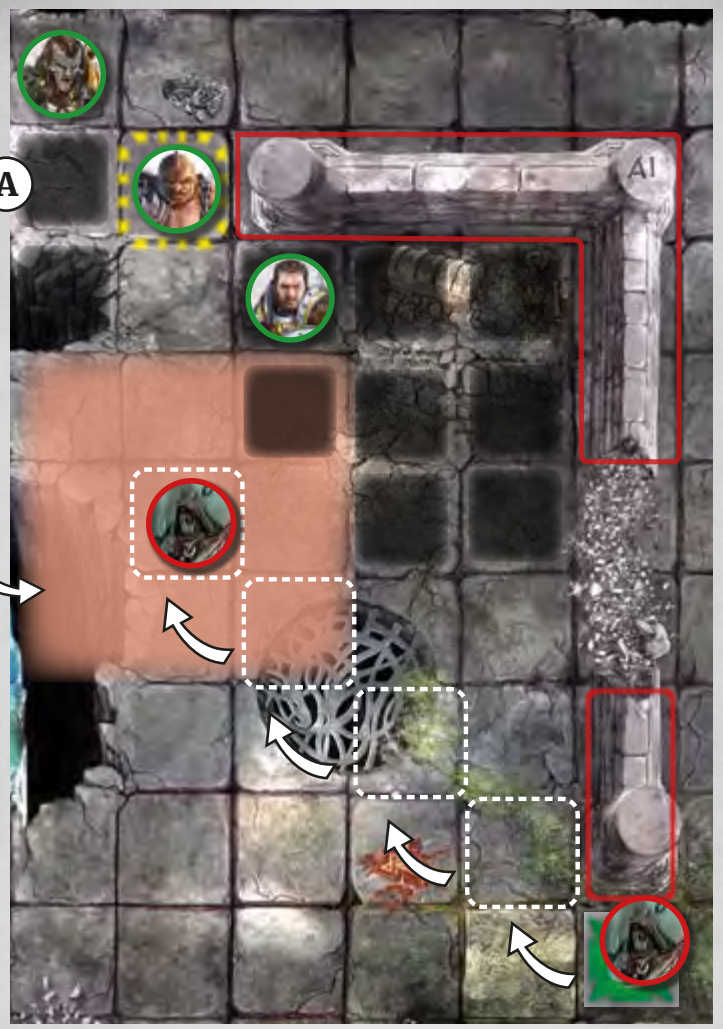
e **Jeton-Vigilance** à placer sur une case **devant la figurine** ennemie après son déplacement. (le positionner dans la même direction que sur la Carte-Action)

On ne place ce jeton que **sur une case disponible et sans obstacle**, pas en dehors de la Tuile ou là où il y a un autre ennemi.

f **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 gênant**. Il ne voit plus les cases derrière et devant lui. Les **zones d'ombres** ne bloquent **pas la ligne de vue**, mais tout ce qui est sur une case d'ombre reste **invisible**.

La deuxième étape de la Carte-Action est active à une condition. Souvent la présence d'une **figurine ennemie sur un Jeton- Repère ou un autre**.
Dans cet exemple, l'étape 2 ne se déclenche que si une **figurine est présente sur le Jeton vert**. S'il n'y en a pas, ignorez toute l'étape. Sinon, appliquez les effets de la carte :

A La figurine présente sur le Jeton- Repère vert se déplace de 4 cases dans la direction donnée. La direction est déterminée par le nord (qui est rappelé sur le livret d'exploration) Pour l'instant l'ennemi ne voit pas les héros. Que ce soit avant ou après son déplacement.



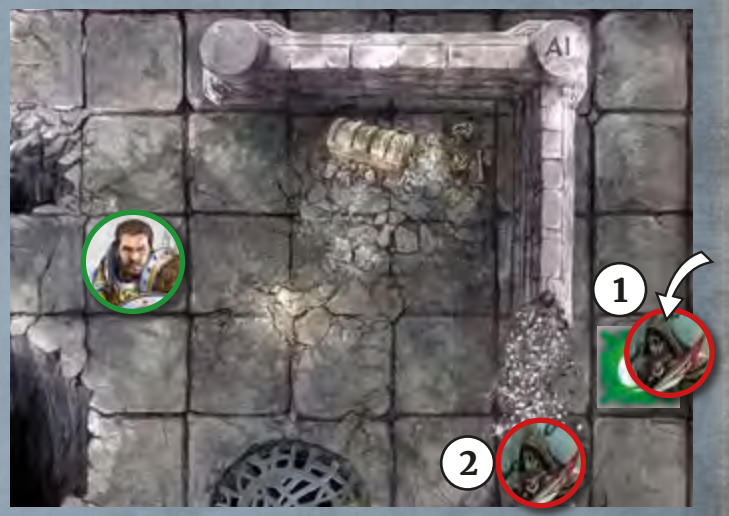
Au premier niveau de menace, l'ennemi ne voit qu'à une case de lui.

Il ne voit que dans les cases d'ombres qui lui sont adjacentes.

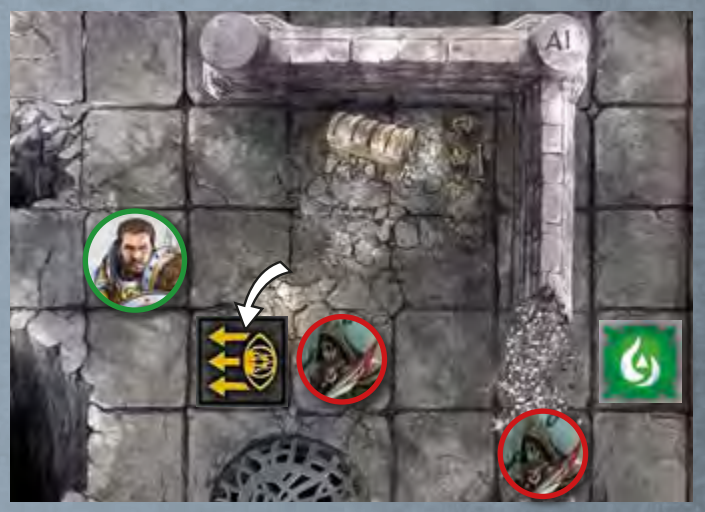
B Quand cet ennemi a terminé son déplacement, **il lève les yeux pour regarder devant lui**. Placez un jeton « vision » devant la figurine dans le **sens indiqué sur la carte** (a). Il voit alors tout ce qui est dans sa ligne de vue.

Le Héros (b) est devenu visible car le champs de vision de l'ennemi voit de l'autre côté de l'ombre. Le Héros (c) n'est pas visible car il est «dans» une zone d'objet gênant. Le Héros (d) est dans une case d'ombre et reste invisible.

Exemple de lecture de **l'Étape 2**



À la fin de son déplacement (suite de l'étape 1), l'ennemi (1) rempli la condition de la Carte-Action pour la deuxième partie. Il se déplace de 3 cases vers la gauche. L'ennemi (2) ne bouge pas.



À la fin de son déplacement, un Jeton-Vigilance est placé devant l'ennemi, dans le même sens qu'indiqué sur la carte.

L'ennemi a **changé son champ de vision**. Le Héros est désormais visible.

3. PHASE SECONDAIRE DES HÉROS

Une fois que toutes les Cartes-Action des ennemis ont été jouées, et si l'alerte n'a pas été déclenchée (cf. Déclencher l'alerte, ci-dessous), les Héros peuvent jouer **dans leur phase secondaire**.
Seuls les Héros qui étaient **en attente** et à qui il reste **suffisamment de Points d'Action pour jouer** peuvent jouer 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. Puis les Héros passent à un nouveau cycle et recommencent par une phase principale des Héros.

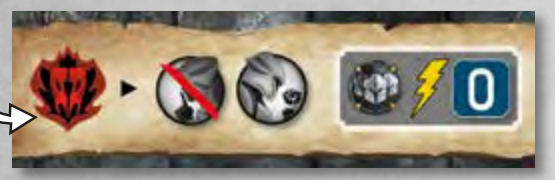
RÈGLES DE FIN D'INFILTRATION

DÉCLENCHER L'ALERTE

Un ennemi qui **aperçoit un Héros** ou un **Cadavre s'apprête à déclencher l'alerte.** Si un héros peut i**mmédiatement éliminer l'ennemi** (avec l'action Assassiner au corps-à-corps, par exemple), il est autorisé à le faire pour **annuler le déclenchement d'alerte. Reprendre la main n'est pas considéré comme une action ; ainsi, si un héros est aperçu, un allié peut interrompre l'action et éliminer l'ennemi à temps** (avec l'action Assassiner à distance, par exemple). **Sinon (ou si plus d'un ennemi s'appretaient à déclencher l'alerte),** l'ennemi déclenche l'alerte, l'Infiltration prend fin. Le tour prend fin immédiatement et les Héros passent en mode Combat (cf. combat).

Attention : Dans le cas où un ennemi donne l'alerte, les **Héros démarreront le combat avec 0 d'initiative**.

Rappel sur la Plaque-Infiltration



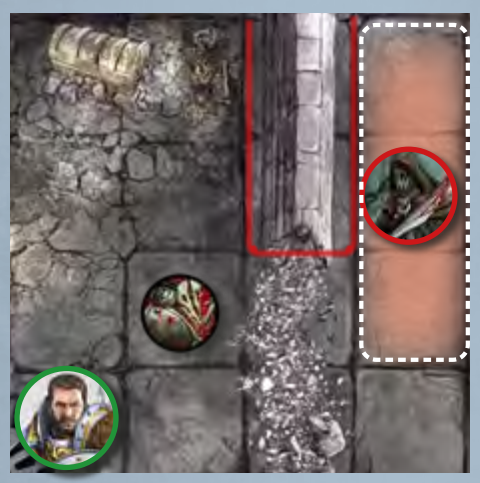
Un ennemi **donne l'alerte** dès qu'un **Héros ou un cadavre entre dans sa distance de vision**. En mode Infiltration, les ennemis voient à **un certain nombre de cases autour d'eux** (y compris derrière eux) en fonction de la **position du cube** sur la **piste de Menace**.

Rappel important : En **Infiltration**, les ennemis ne voient pas dans les cases d'ombre, ni à travers les obstacles gênants à moins d'être adjacent à ceux-ci et ce quel que soit leur **distance de vision**; y compris s'ils lèvent les yeux par le biais d'une Carte-Action. Les ennemis ne voient jamais à travers les Obstacles bloquants, et voient toujours à travers leurs alliés.

Dans le cas où un ennemi peut déclencher l'alerte, cela se produit uniquement **si aucun Héros ne peut l'empêcher de le faire en reprenant la main, et l'éliminer immédiatement.**.

Exemple :
Lors de son prochain déplacement, l'ennemi pourra voir le Héros.
Ce dernier, s'il le peut, **reprend la main et assassine l'ennemi** car il sera adjacent. L'alarme ne sera pas déclenchée.

Exemple :
Dans cette configuration, l'ennemi pourra **voir le Cadavre lors de son prochain déplacement**. Le Héros, même s'il peut reprendre la main, ne pourra pas assassiner l'ennemis car cela reviendrait à faire **deux actions : un déplacement ET un assassinat**. Hors, **seul l'assassinat est autorisé**.



Note : Il peut aussi reprendre la main pour **déplacer le cadavre** avant que l'ennemi ne le voit. Tout est une question de stratégie.

Déclencher l'alerte **démarre automatiquement le mode combat**.

FIN VOLONTAIRE D'INFILTRATION

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

Important : Si les Héros décident d'une fin volontaire d'Infiltration, ils conservent leur initiative pour le mode combat.

AUTRES FACTEURS DÉCLENCHANT L'ALARME

L'alarme est également **déclenchée** si :

A la menace avance sur la **dernière case de la piste de Menace.**

B Si le paquet de **Carte-Action est vide**.

C Si la **face-spéciale** d'un dé-Menace noir est révélée.

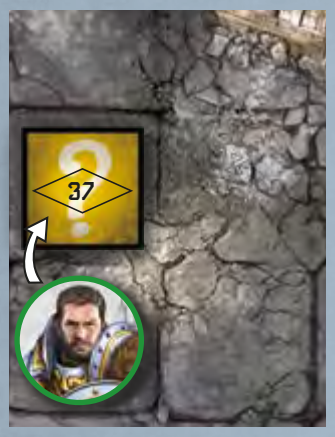
Lors de la fin du mode Infiltration, si au moins 1 ennemi est présent, **le mode combat est activé.**

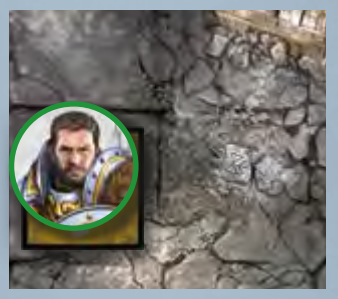
SORTIR D'UNE SALLE

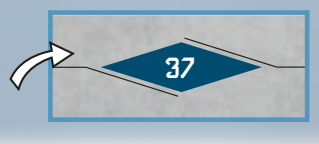
En Infiltration, les Héros peuvent quitter une salle **sans éliminer tous les ennemis**. Pour cela, il faut que tous les Héros en jeu sortent par la **même sortie**.

Vous ne **pouvez pas quitter le lieu** avant d'avoir soigné un Héros inconscient.
Il existe toujours une ou plusieurs sorties à une salle; soit via un des **Jetons-Accès** (1), soit via un des **Jeton-Intérêts** (2) qui peuvent représenter une **sortie cachée**. Pour sortir, un Héros doit se déplacer sur le jeton et lire le numéro du livret de scénario qui correspond.

Si ce dernier explique que le Héros peut sortir, alors ce dernier peut faire le choix de sortir (il n'y est pas obligé). 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 cycle de revenir sur l'aire de jeu en posant sa figurine sur le jeton par lequel il était sorti. Seuls les héros peuvent sortir d'une salle.







Quand **tous les Héros sont sortis par la même sortie**, ils peuvent continuer l'aventure en suivant les instructions du **livret de scénario**.

Attention : Les héros peuvent **sortir uniquement en mode Infiltration**.
En mode combat, il faut éliminer tous les ennemis avant de pouvoir quitter une salle.

LE MODE COMBAT :

Sauf contrindication du scénario, quand les Héros entrent en mode combat, ils commencent le **tour de Combat** avec **tous leurs Points d'Action.**

Rappel : Toutes les règles d'infiltrations ne s'appliquent plus.

MISE EN PLACE :

Prenez la **jauge d'initiative** et les **Jetons-Personnages** et placez-les à côté de la zone de jeu.

FOCUS : PRÉSENTATION DES CARTES ENNEMIS

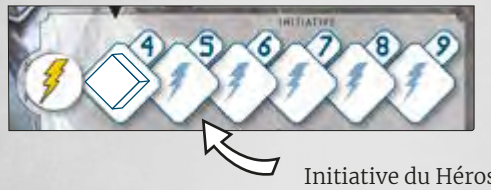
1. Numéro de l'ennemi. Il s'agit de la référence du **Livret de Scénario**.
2. Ligne d'attaque de l'ennemi.
3. Ligne de défense de l'ennemi.
4. Tableau de combat de l'ennemi :
   - a. Niveau de **Points d'Initiative**
   - b. Nombre de **Points de Déplacement**
   - c. Nombre de **Points de Vie**
5. Les cas échéant, certains ennemis possèdent des capacités spéciales.

LE TOUR DE JEU EN MODE COMBAT :

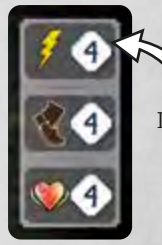
1. **Phase d'initiative**
2. **Phase d'amélioration des ennemis**
3. **Phase d'actions des Personnages**

1. PHASE D'INITIATIVE

Chaque Héros et ennemi dispose d'un **niveau d'initiative**. Ce niveau défini **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 Héros qui agissent en premier**.



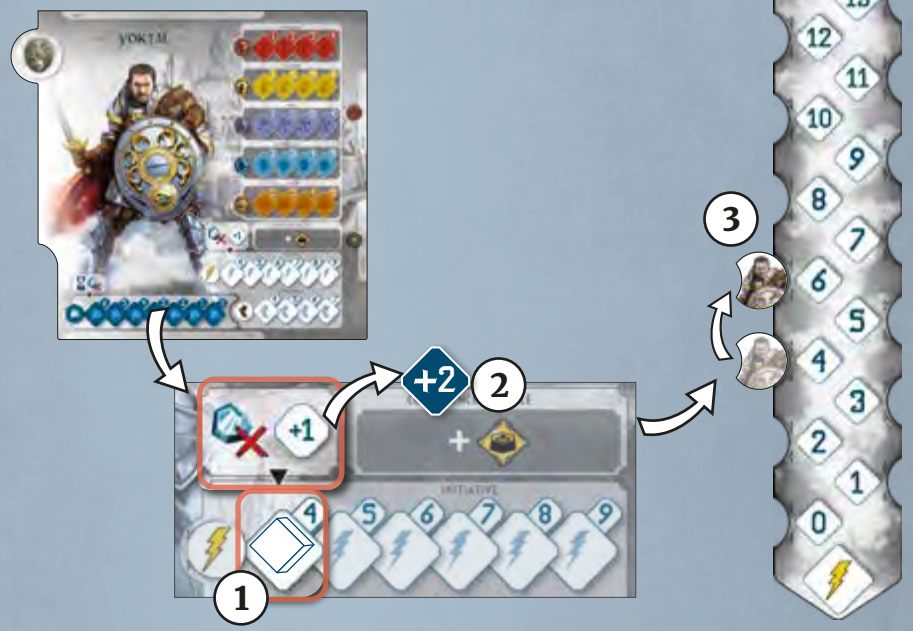
Initiative du Héros (ici 4)



Initiative de l'ennemi (ici 4)

Avant chaque tour de jeu de Combat, les Héros vont choisir (s'ils le souhaitent) combien de **Points d'Action** ils dépensent pour **augmenter leur initiative** pour ce tour. Une fois ce choix fait, ils **dépensent la quantité de Points d'Action choisie** et ajustent leur initiative en combat sur la Jauge d'Initiative en positionnant leur jeton sur la valeur d'initiative ajustée.

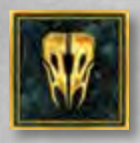
Exemple : Le yoktal avait 4 en initiative (1), il décide de dépenser 2 Points d'Action (2) pour passer à 6 . Il ne change pas son initiative sur son Plateau-Héros, il met simplement son Jeton-Personnage sous le 6 de la jauge d'initiative (3).



Note : la jauge d'initiative est réinitialisée à chaque tour de jeu de Combat. Quand chaque Héros a fait ce choix, on passe à la phase suivante.

Rappel : Si vous venez d'**entrer en mode Combat** suite à un **déclenchement d'alerte**, l'initiative initiale de chaque héros est de 0.

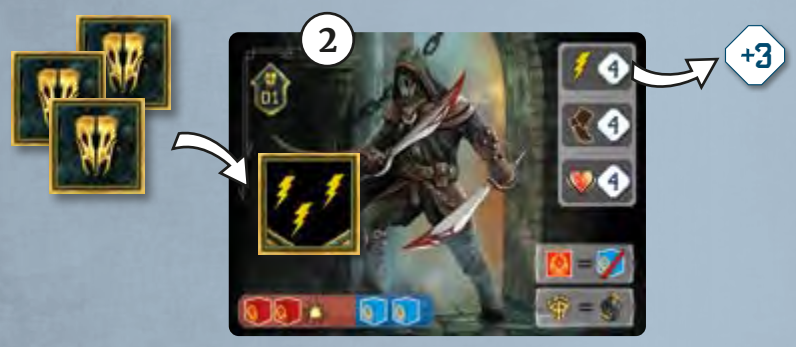
2. PHASE D'AMÉLIORATION DES ENNEMIS



Pour chaque type d'ennemis présents, piochez un **Jeton-Amélioration** au hasard dans le sac et placez le face visible sur la carte ennemi. Ces jetons vont **améliorer pour le tour de jeu** de Combat **tous les ennemis de ce type sur la zone de jeu.**

Exemple : Les archers de la main noir (1) vont avoir +2 en initiative et +1 en déplacement pour ce tour de jeu de Combat grâce au **Jeton-Amélioration**.

Les épéistes de la main noir (2) vont avoir +3 en initiative pour ce tour de jeu de Combat grâce au **Jeton-Amélioration**.



Placez ensuite chaque type de **Jeton-Ennemi**, en fonction de son niveau d'initiative, sur la jauge d'initiative.

Quand chaque ennemi a un jeton sur sa Carte-Ennemi, on **passe à la phase suivante.**

3. PHASE D'ACTIONS DES PERSONNAGES

Dans l'ordre d'initiative, les personnages vont effectuer toutes leurs actions de Combat. En cas d'**égalité d'initiative**, c'est toujours **les joueurs qui décident**, à leur avantage. Quand un type d'ennemi doit agir, **tous les ennemis de ce type agissent les uns après les autres**. Ce sont les **joueurs qui choisissent quel ennemi au sein de ce groupe commence.**

Exemple : Dans cette configuration, c'est l'ennemi (1) qui commence ses actions car il a la **plus haute initiative**. Une fois qu'il a terminé, c'est au tour du Héros (2).

Les prochains à pouvoir jouer dans l'ordre d'initiative sont le Héros (3) et l'ennemi (4). **Ils sont à égalité**. Les joueurs **décident** que le Héros jouera en premier.

SE DÉPLACER :

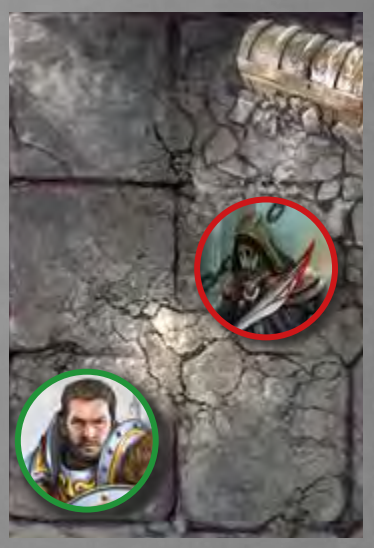
1.POUR LES ENNEMIS :

Les ennemis vont attaquer immédiatement s'ils le peuvent. Si ce n'est pas possible, ils vont se déplacer au préalable. Il ne vont jamais se déplacer après avoir attaqué.

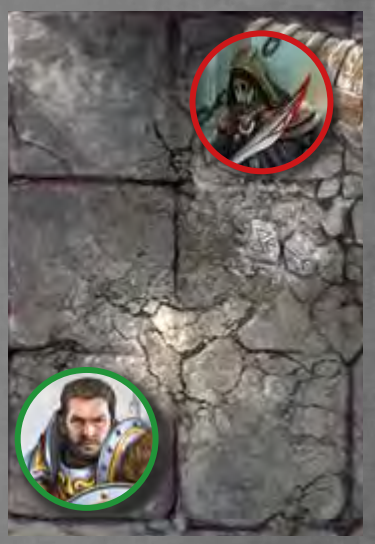
Les ennemis se déplacent de la même manière que les Héros, selon les règles de déplacement déjà expliquées (cf. p25). L'ennemi se déplace toujours en prenant le chemin le plus court. Il agit toujours de manière à optimiser ses capacités.

FOCUS : PERSONNAGE ENGAGÉ

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

2.ENNEMI ATTAQUANT AU CORPS À CORPS :

S'il est non-engagé au combat : il se déplace vers le Héros non-engagé le plus proche. À défaut, vers le Héros engagé le plus proche.

S'il est engagé au combat, il ne se déplace pas et perd son déplacement.

Exemple : l'épéiste de la Main noire (1) se déplace vers le Yoktal puisque c'est le Héros non-engagé le plus proche (même si le Sulk déjà engagé était plus proche). L'épéiste de la Main noire (2), est engagé par le Sulk, il ne se déplace pas.

3.ENNEMI ATTAQUANT À DISTANCE :

S'il est non-engagé : il se déplace, si nécessaire, autant que possible pour avoir une ligne de vue (cf. Ligne de vue p.26) valide et **sans malus sur la cible la plus proche** (distance en case) **tout en s'éloignant le plus possible de sa cible**.
S'il commence son tour avec une cible valide sans malus (même s'il pouvait s'écarter plus), **il ne se déplace pas**.

Exemple : L'archer de la main noir n'a pas de cible valide et n'est pas engagé, sa cible la plus proche est le **Yoktal**. Il se décale en arrière pour s'écarter de sa cible au maximum en trouvant une ligne de vue. Pour cela, il préfère aller à la position 1 (4 cases de distance) qu'à la position 2 (seulement 2 cases).

S'il est engagé : il ne peut pas se déplacer. Il perd son déplacement.

Important : Si le déplacement d'un ennemi attaquant à distance ne lui permet pas d'attaquer, alors l'ennemi va, au contraire, utiliser son déplacement pour se rapprocher au maximum du héros non-engagé (ou, à défaut, engagé) le plus proche.

4.POUR LES HÉROS :

Un Héros **Engagé** (soit au début de son tour, soit au cours de son déplacement) **perd tout ce qu'il reste de son déplacement gratuit** (cela peut être l'intégralité). En revanche, il peut toujours utiliser des **Points d'Action** pour se **déplacer** et se **désengager de son ennemi** en s'écartant de lui.

Un Héros **non-engagé** bénéficie d'un déplacement gratuit équivalent à sa valeur de déplacement sur son Plateau-Héros. **Ce déplacement est non-sécable, et perdu dès que le héros se met en attente**. De plus, il peut **dépenser X Point d'Action**, pour **ajouter X cases à ce déplacement**.

ATTAQUER

Lorsqu'ils attaquent, les personnages lancent des dés ou infligent des dégâts automatiques.

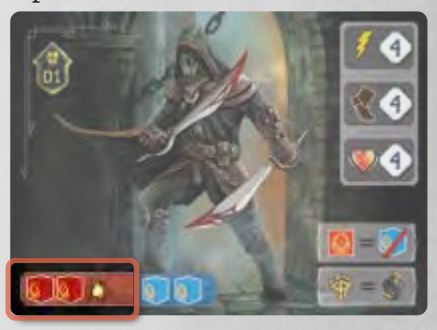
: fait un dégât

: fait 2 dégâts

: ne fait rien sauf capacité spéciale.

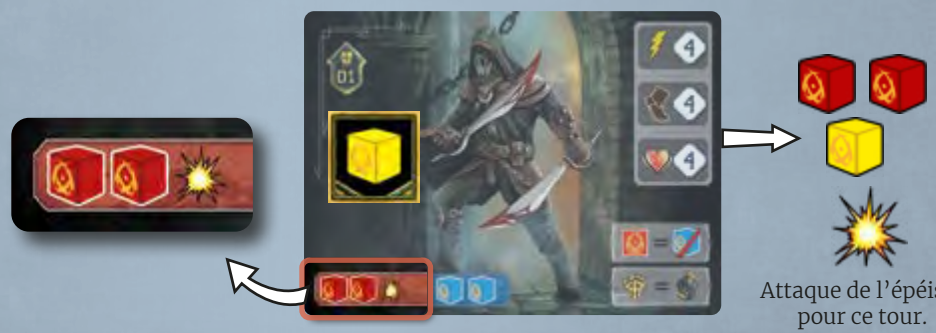
1.POUR LES ENNEMIS :

Dès qu'il le peut, un **ennemi va attaquer sa cible**. Pour connaitre l'attaque des ennemis, référez-vous à la carte ennemie correspondante.



L'ennemi va lancer les dés d'attaque ou de puissance correspondant à sa ligne d'attaque + les éventuels gains du Jeton-Amélioration qui lui est associé.

Exemple : ici l'épéiste attaquera avec 2 dés d'attaque (rouge) et son Jeton-Amélioration lui donne un dé de puissance (jaune) supplémentaire. Il inflige aussi 1 dégât automatique à sa cible.



Attaque de l'épéiste pour ce tour.

Il bénéficie également d'une **capacité spéciale** qui fait que chaque face **spéciale de ses dés d'attaque** annule **un lancer de dé de défense** de sa cible.

Certains ennemis et ou Héros possèdent des **capacités spéciales** à appliquer. Toutes les capacités spéciales sont **détaillées dans la section icone** à la fin de la règle.

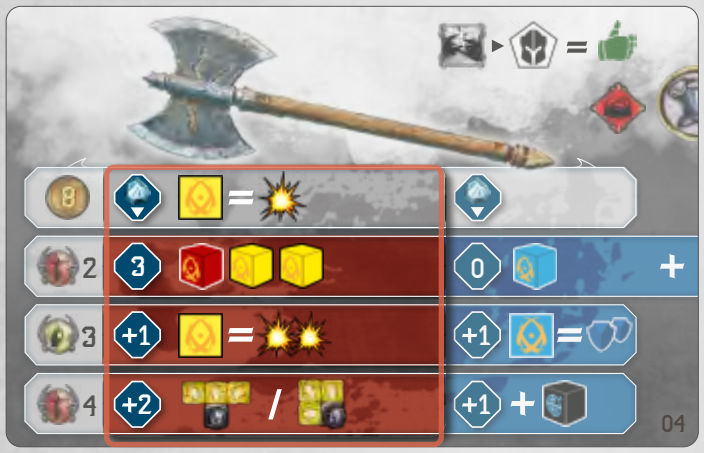
2. POUR LES HÉROS :

Pour attaquer, un Héros va utiliser son **arme équipée**. Il existe deux catégories d'arme : **Corps à Corps** ou **à Distance.**

UTILISER SON ARME :

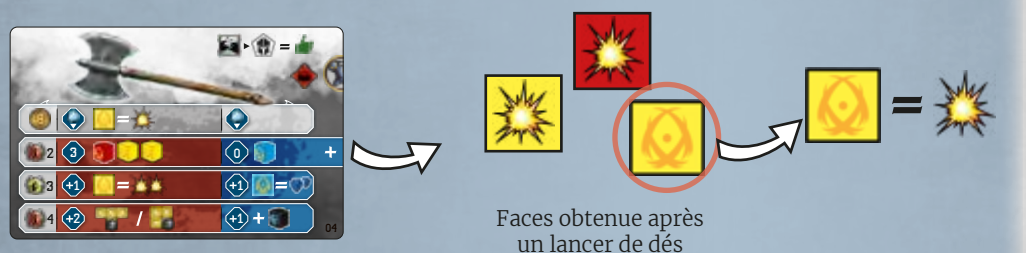
Le Héros va utiliser les différentes **Lignes de Combat** de son arme. Pour cela, il va devoir **dépenser des Points d'Action** pour attaquer ses adversaires.

ARME AU CORPS À CORPS :



La plupart des armes possèdent une **« Capacité spéciale »** (première ligne grise).

Exemple : De base, systématiquement, la Hache à deux mains, transformera toutes les faces spéciales des Dés de puissance du Héros (jaune) en 1 dégât.



Faces obtenue après un lancer de dés

La première ligne (rouge) de chaque arme représente l'**attaque de base** de cette arme. Il faut **dépenser le nombre de Point** d'Action demandé pour **bénéficier de l'attaque**.

Exemple : en dépensant 3 Points d'Action, le Héros pourra lancer 1 dé d'attaque (rouge) et 2 dés de puissance (jaune).

Attaque du Héros

Les lignes suivantes, si le Héros en bénéficie **grâce à sa maitrise de l'arme,** peuvent **bonifier cette attaque**. Les effets bonifiant une face ou un dé, se cumulent systématiquement.

Exemple : en payant un Point d'Action supplémentaire (3 +1 = 4 Points d'actions), le Héros peut faire en sorte que les faces spéciales de ses Dés de puissance infligent 2 dégâts supplémentaires. Ces faces faisaient déjà 1 dégâts grâce à la Capacité spéciale de l'arme, elles font maintenant 3 Dégâts.

Si le Héros dispose d'un maniement suffisant pour accéder à toutes les lignes de son arme, il peut cumuler les effets, ou choisir l'un ou l'autre.

Exemple : En payant 3 +1 +2 =6 points d'action, le Héros peut, en plus des effets déjà expliqués, faire une frappe sur plusieurs cases autour de lui. Il peut également, en payant 3 +2 ne pas faire la 2e lignes mais cumuler l'attaque de base et la dernière ligne de maniement.

ARME À DISTANCE :

Le fonctionnement est le même, excepté que le Héros doit **bénéficier d'une ligne de vue sur sa cible**.

Lorsqu'un personnage attaque, il va lancer des dés d'attaque et/ou de puissance. En face, le personnage visé par l'attaque va lancer des dés de défense et/ou d'esquive. (cf. Défense, page suivante)

SE DÉFENDRE

Lorsqu'il est attaqué, un personnage va chercher à se défendre. Il peut avoir une **défense passive** et/ou une **défense activable**. Il va lancer des dés de défense ou d'esquive et y ajouter ses bonus passifs ou capacités spéciales.

: annule un dégât

: annule 2 dégats

: annule toute l'attaque intégralement

: ne fait rien sauf capacité spéciale.

1. POUR LES ENNEMIS :

Les ennemis se défendent toujours au **maximum de leurs possibilités**.

Prenez les dés de défense ou d'esquive donnés par la carte ennemie et ajoutez-y les bonus liés aux **Jetons-Amélioration**, à l'emplacement ou aux **capacités spéciales** de l'ennemi.

Exemple : l'épéiste est attaqué, il va lancer 2 dés de défense .

Défense de l'épéiste.

2. POUR LES HÉROS :

Les Héros possèdent une **défense activable** (1). Pour bénéficier de **cette défense, ils doivent dépenser des points d'actions**, s'il leur en reste à la fin de leurs attaques. Une **défense passive** (2) peut aussi leur donner des **boucliers automatiquement**, elle se trouve généralement sur les **armures équipées**.

Exemple : Ici, pour 0 points d'action (donc à chaque attaque subie) le Héros pourra lancer 1 dé de défense . Il pourra aussi pour 1 point d'action supplémentaire transformer toutes ses faces spéciales en 2 boucliers. Par ailleurs, son armure, lui donne droit à un bouclier passif également.

Enfin, il peut détruire son armure intégralement (et la perdre) pour gagner une seule fois, pour une seule défense, 3 boucliers.

Un Héros décide d'activer sa défense après avoir vu le résultat d'attaque de son adversaire. Il peut choisir s'il dépense plus ou moins (comme activer une seconde ligne de défense etc...) après avoir pris connaissance du résultat de son adversaire.

Important : parfois ne pas dépenser tous ses Points d'Action en attaque, permet de pouvoir se défendre plus efficacement. C'est un choix stratégique à faire !

Une fois l'attaque et la défense faite, les joueurs **comparent les deux**. Chaque dégâts qui n'est pas annulé par un bouclier, fait perdre un point de vie à la cible.

APPLIQUER LES BLESSURES EN COMBAT :

Quand un personnage subi des blessures d'une attaque il va perdre des points de vie.

1. POUR LES ENNEMIS

Les ennemis ont un nombre de point de vie défini par leur Carte-Ennemie.

Quand une figurine ennemie subit un ou plusieurs dégâts, si elle perd son dernier point de vie, retirez-là de la zone de jeu. Elle est considérée comme vaincue.

Sinon, utilisez les **Jetons-Dégats** et placez-les **près de la figurine** comme rappel.

2.POUR LES HÉROS :

Les Héros dispose d'un certain nombre de point de vie.

Dégâts de choc

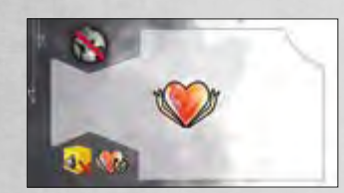
Point de vie

Dégâts

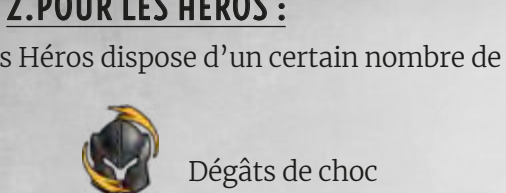
Blessures grave

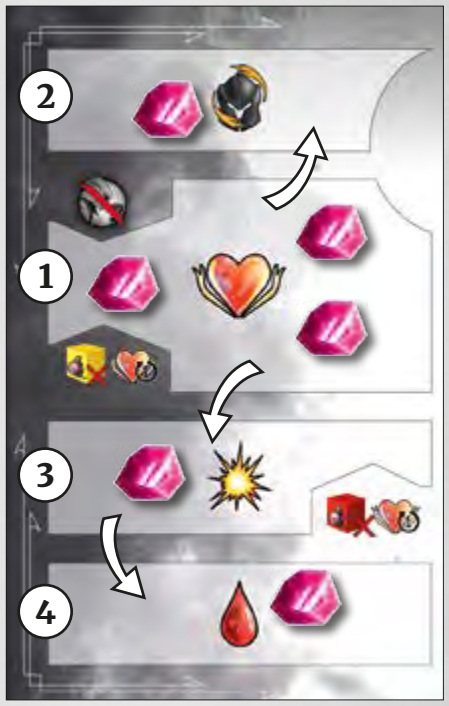
Chaque fois d'un Héros subi un **Dégât**, il déplace un point de vie de sa **zone de Point de vie** vers sa **zone de Dégâts**.
Il en va de même, quand il subit un **Dégât de choc** ou une **Blessure Grave.**

1 Un Héros qui, à quelque moment que ce soit, **n'a plus de point de vie** dans la **zone « point de vie »** devient **inconscient.**



2 À la fin d'un combat, les Héros **récupèrent tous les points de vie** qui étaient dans les **Dégâts de choc.**





3 Pour soigner un **dégât**, un Héros peut **prendre une potion jaune** à n'importe quel moment.
Pour soigner une **Blessure grave**,

4 un Héros peut prendre **une potion rouge** à n'importe quel moment, cela devient alors **un dégât**.

3.LES HÉROS INCONSCIENTS

Lorsqu'un héros n'a **plus de cristaux** dans sa **zone de point de vie**, il est inconscient. Remplacez alors la figurine du héros par un Cube-Ressource de la couleur du Héros (la couleur du cube utilisé pour définir sa capacité de portage).

La case est **considérée comme vide** et n'importe quelle figurine peut s'y **arrêter**. Le héros peut réapparaître ici, s'il est soigné (ou sur la case disponible la plus proche si cette dernière n'est plus libre).

Un héros peut également utiliser **une potion** sur un **héros adjacent** et lui appliquer son effet.

À la fin d'un combat, tous les Héros inconscient(s) regagnent un point de vie automatiquement.

FOCUS : EFFETS DE RÉGÉNÉRATION

Au Début de chaque tour de Combat, avant la Phase d'initiative, **un héros inconscient peut récupérer 1 point de vie** (il déplace un cristal de n'importe quelle zone de dommage vers sa zone de point de vie), pour se faire, tous **les héros encore conscients subissent 1 dommage correspondant à celui soigné par le héros inconscient.** Cet effet est **impossible** si tous les héros conscients n'ont **qu'un point de vie restant**.

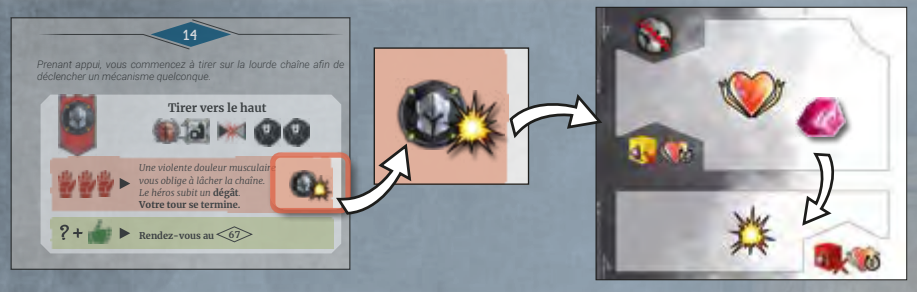
FIN DU MODE COMBAT

Le mode combat prend fin quand **tous les ennemis ont été vaincus**, souvent cela déclenche un numéro dans le livret de scénario.

Si tous les Héros sont inconscients, alors cela déclenchesystématiquement un numéro dans le livret de scénario.

Note : une défaite, n'est **jamais définitive**. Dans Malhya, vous avancez toujours votre aventure. Une défaite vous fera seulement emprunter un autre chemin et continuer votre aventure autrement. Vous n'aurez jamais à recommencer plusieurs fois le même combat ou autre.

Important : un dégât subi en dehors du Mode Combat, via un numéro de scénario par exemple, ne peut pas être défendu avec des boucliers ou autre.



ACTIVER UN NUMÉRO PENDANT LE COMBAT

Comme pour le Mode Infiltration, un Héros qui se déplace sur un numéro, peut aller le lire dans le livret de scénario.

RAPPEL DES ICONES

DÉS

Dé-Compétence

Faces du Dé-Compétence

Dé-Difficulté

Faces du Dé-Difficulté

Dé-Menace Blanc

Faces du Dé-Menace Blanc

Dé-Menace Noir

Faces du Dé-Menace Noir

Dé-Puissance

Dé-Attaque

Dé-Défense

Dé-Esquive

Face spéciale du Dé-Puissance

Face spéciale du Dé-Attaque

Face spéciale du Dé-Défense

Faces spéciales du Dé-Esquive

Dégât simple

Double dégât

Annule un dégât

Annule 2 dégât

PLATEAU-HÉROS

Physique

Intellect

Sens

Connaissance

Dextérité

Initiative

Déplacement

Rapport à l'Initiative ou au Déplacement.

Coût

Réduction

Points d'Action

Rapport aux Points d'Action

Coût d'une action

Réduction d'un coût d'action

Utiliser un Point d'Action

Cube-Action face Action

Cube-Action face Attente

POINTS DE VIE / DÉGÂTS

Dégât de choc

Points de Vie

Dégât

Blessure grave

Dégât de choc annulé

Récupérer un Point de Vie

SAC À DOS

Cube-Ressource d'une couleur demandée

Cube-Ressource de n'importe quelle couleur

Niveau d'encombrement possible

Dépenser un point d'action pour changer d'Arme (en mode Combat)

Dépenser une flèche verte pour annuler un dé-noir

Dépenser une flèche rouge pour que l'attaque à distance soit réduite d'un Point d'Action.

Dépenser une flèche jaune pour utiliser un dé-Puissance supplémentaire

Référence de crochetage

En action de crochetage, utiliser un crochet violet fait arrêter le test à 2 stops

En action de crochetage, utiliser un crochet bleu fait arrêter le test à 1 stops

TALENTS / APTITUDES

Roublard

Érudit

Ranger

Mhaÿ

Guerrier

Vigilance

Démolition

Équilibre

Escalade

Natation

Force

Alchimie

Camouflage

Charisme

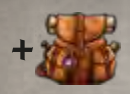
Mécanique

Fabrication

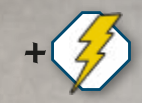
Connaissance & légendes

CARTE-HÉROS

Point de Vie supplémentaire

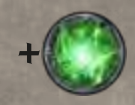


Niveau de portage supplémentaire

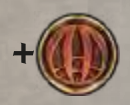


Niveau d'initiative supplémentaire

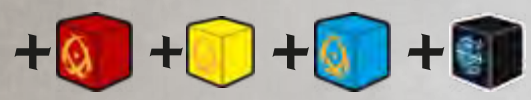
Niveau de déplacement supplémentaire



Point d'Aura supplémentaire



Carte-Talent supplémentaire



Rouler un Dé supplémentaire pour cette action.

Utiliser un Point d'Aura

Annuler un Dé-Menace

Récupérer un Point de Vie

Gagner un Jeton-Voyage

Annuler les effets des encombrements lourds

Augmenter une caractéristique temporairement.

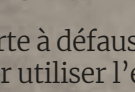
OBJETS / ARMES / ARMURES / ARTÉFACT

Carte à défausser pour utiliser l'effet

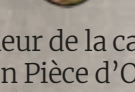
Valeur de la carte en Pièce d'Or à l'achat.

Artéfact bague (une seule portée à la fois)

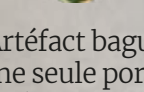
Artéfact Amulette (une seule portée à la fois)



Augmenter son Initiative (tant que l'objet est équipé)



Augmenter un Point d'Aura (tant que l'objet est équipé)



Augmenter un Point de Vie (tant que l'objet est équipé)

Encombrement lourd

Gagner des potions

Portée d'une attaque (3 cases devant soi)

Portée d'une attaque (3 cases en arc-de-cercle)

Pousser un adversaire (du nombre de cases indiquées)

Annuler le lancer d'un Dé-Défense

Annuler le lancer d'un Dé-Esquive

Annuler le coût d'une flèche

Ennemi

Peut attaquer avec un angle. Permet de contourner un obstacle gênant

Arme à distance

LES ENNEMIS (CARTES ET JETONS)

Signe de l'ennemi (activé que lorsq'un Jeton-Amelioration est dévoilé)

Numéro de l'ennemi

Attaque les héros engagés en priorité

Lévitation

3 Déplacements supplémentaires

2 niveaux d'Initiative et 1 Déplacement supplémentaires

3 niveau d'Initiative supplémentaires

2 Déplacements et 1 niveaux d'Initiative supplémentaires

1 Dé-Attaque supplémentaire

1 Dé-Puissance supplémentaire

1 Dé-Défense supplémentaire

1 Dé-Esquive supplémentaire

Signe de l'ennemi (active des effets)

CARTES-ACTION

Gemme blanche

Gemme noire

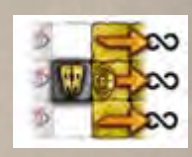
Gemme bleue

Gemme rouge

Tous les Jetons-Cadavres

Augmenter le niveau de Menace

Pose du Jeton-Vigilance



Rappel de la vision grâce au Jeton-Vigilance

Case avec un Jeton-Bruit

Case avec un Jeton- Repère

Case avec un Jeton-Accès

Sens du Déplacement

TEST DE COMPÉTENCE ET ÉLÉMENTS DES LIVRETS DE SCÉNARIO

Test Héros seul

Test individuel

Test groupe

Rencontre entre les Dés

Réussites

Stops

Défausser autant de ressources que l'on souhaite

Défausser tous les éléments de son sac à dos

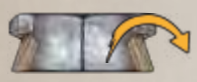
Tous les Encombrements lourds

Montée de niveau

Régénérer un Point d'Aura

Régénérer un Point de Vie

Poser un Jeton-Bruit


Poser une porte ouverte

Régénérer tous ses Point d'Aura

Régénérer tous ses Point de Vie

Référence à une Carte-Scénario (associé à un numéro)

Signes de Cartes-Scénario

Gagner un Jeton-Voyage

Points d'entrée dans une salle

Défausser un jeton intérêt

Marché

Section Achat du marché

Section Vente du marché

Chapitre obtenu grâce à un indice

Page du Livret d'Exploration correspondante

Niveau de Menace

Symbole du niveau de Menace

INFILTRATION

Mode Infiltration

Infiltration difficile

Infiltration normale

Sortie d'Infiltration

Poser un Jeton-Cadavre

Rouler un Dé-Menace blanc

Alarme

Assassiner à distance

Assassiner au corps à corps

Arme à distance

Mettre un Jeton-Cadavre à la place de la figurine

Poser un Jeton-Bruit