DESCENT:

VOYAGES DANS LES TÉNÈBRES

SECONDE ÉDITION

GUIDE DE REFERENCE COMMUNAUTAIRE (CRRG)

Preface / Preface

Le Guide de Référence Communautaire (CRRG) regroupe l'ensemble des règles de *Descent : Voyage dans les Ténèbres*. Contrairement au livret de règles de la boîte de base, il prend en compte les situations complexes et inhabituelles qui peuvent se présenter.

Le CRRG comprend :

- Les règles du jeu de base ainsi que celles de toutes les extensions parues.
- Les règles adaptées pour *La Voie des Légendes* ainsi que *The Delve* et *Trials for Frostgate* dans des encarts spécifiques.
- Les FAQ et Errata officiels publiés par FFG (version 1.6)
- Près de 400 réponses de FFG aux questions spécifiques des joueurs réparties dans l'ensemble du guide (FAQ non-officielle).
- Des exemples illustrés pour les mouvements, les lignes de vue et les situations spéciales rencontrées lors des combats.
- Des tableaux présentant une vue d'ensemble du matériel des extensions.
- Un index avec des liens pour les numéros des pages concernées.

La **Section 1** liste les règles du jeu par ordre alphabétique. Elle devrait permettre au joueur de rapidement trouver des réponses aux questions qu'il se pose pendant la partie en se référant à l'entrée concernée. Chaque entrée comprend les règles de base et intègre les exceptions et les détails supplémentaires tirés des FAQ officielles et non-officielles. Les liens signalés sous chaque entrée dirigent le lecteur vers d'autres entrées contenant des informations additionnelles.

La Section 2 liste les règles, errata et explications supplémentaires pour des éléments de jeu spécifiques, comme les Cartes de classes, les cartes Seigneur du Mal et les descriptions des quêtes.

La Section 3 contient les tableaux et exemples illustrés de certains aspects du jeu.

Pour faciliter la lecture, seul le genre masculin est utilisé ici. Si les errata sont pertinents pour certaines langues du jeu, cette langue est indiquée entre parenthèses. Ex. "Errata (GER)" pour l'allemand.

Le CRRG est réalisé par des fans. FFG m'a généreusement autorisé à y inclure des extraits de textes, des icônes et illustrations des livrets de règles officiels et de leur site ainsi que des images scannées d'éléments du jeu. Tout ceci est protégé contre la copie par FFG.

Je tiens à remercier tout particulièrement Zaltyre et les autres membres de FFG qui m'ont beaucoup aidé durant tout le processus de création de ce guide. Le "Glossaire de Descent" de Zaltyre et le "Guide des portées et lignes de vue" m'ont été particulièrement utiles. Je prévois de mettre à jour régulièrement cet ouvrage. Ils sont disponibles gratuitement à l'adresse *http://crrg.descent-community.org*. Pour toutes questions et commentaires, utilisez les fils de discussions sur le forum officiel de FFG et BoardGameGeek.

Profitez du jeu que nous aimons tous,

Sadgit

Règles d'Or / Golden Rules

- Certaines cartes et capacités peuvent contredire les règles énoncées dans ce guide. Leurs textes sont alors prioritaires sur ce qui est écrit dans ce guide.
- Plusieurs règles de quêtes listées dans le Guide des Quêtes contredisent des cartes, capacités et règles présentes dans ce livre de règles. Ces règles doivent être prises en compte en priorité.
- Des soucis de timing peuvent survenir quand deux joueurs ou plus souhaitent utiliser des capacités se déclenchant dans les mêmes conditions. Dans ces cas, le joueur actif détermine l'ordre dans lequel les effets de ces capacités sont résolus.
- Les joueurs ne sont pas limités par le nombre de jetons de blessures, de fatigue, de conditions ou de menaces contenus dans la boîte de jeu.

Contenu / Contents

Preface 2

1. Guide de Référence des Règles 3

2. Errata et FAQ 43
- 2.1. Héros et Alliés 43
- 2.2. Cartes de Classes 46
- 2.3. Objets et Reliques 59
- 2.4. Cartes Seigneur du Mal 62
- 2.5. Cartes Intrigue 68
- 2.6. Monstres 71
- 2.7. Capacités des Monstres 72
- 2.8. Quêtes 75
- 2.9. Cartes Citoyens Corrompus 80
- 2.10. Cartes Rumeur 80
- 2.11. Cartes Fouilles 80
- 2.12. Cartes Salles Secrètes 81
- 2.13. Cartes Infectées 81
- 2.14. Cartes Voyage et Évènements de Ville 81
- 2.15. Autres Cartes 81

3. Appendices 82
- 3.1. Vue d'ensemble des extensions disponibles 82
- 3.2. Voie des Légendes Tableau des quêtes 84
- 3.3. Exemples de Mouvement 86
- 3.4. Exemple de Lignes de Vue 87
- 3.5. Situations spéciales de Combat 88

Sommaire 90

1. Guide de Reference des Regles / Rules Reference Guide

Capacites / Abilities

- Tous les textes présents sur les cartes et les fiches des Héros sont considérés comme des capacités.
- Les capacités ont habituellement une ou plusieurs conditions d'activation et des déclencheurs spécifiques associés. Si les conditions d'activations ou les déclencheurs ne sont pas présents, la capacité ne peut pas être utilisée.
- Une capacité peut être activée plusieurs fois par round. Les capacités contenant la phrase « chaque fois », précisent que la capacité peut être utilisée une fois par événement déclencheur.
- Certaines capacités ont un coût qui doit être payé avant de pouvoir les utiliser :
  - ➦ : ces capacités sont effectuées comme des actions.
  - ➶ : Une Augmentation (➶) doit être dépensée pendant une attaque pour utiliser cette capacité.
  - ➹: Le Héros doit subir le nombre de ➹ indiqué pour utiliser cette capacité.
  - **Incliner** : le joueur doit incliner la carte pour utiliser cette capacité. Sauf mention contraire, toute capacité ou effet des cartes inclinées ne peuvent pas être utilisés tant que la carte n'est pas redressée.
  - **Défausser un jeton** : le joueur doit défausser de sa Fiche Héros un jeton spécifique à sa classe (jeton Classe) pour utiliser cette capacité.
  - **Dépenser un point de mouvement** : le joueur doit dépenser un point de mouvement pour utiliser cette capacité.
- Il est à noter qu'une capacité n'utilisant pas d'action de combat et qui fait perdre des ♥ à un ou plusieurs personnages, n'est pas prise en compte dans la limite d'attaques du personnage.

Sujets liés : Tour des Héros, Incliner, Augmentations, Tour, Endurance, Mouvement, Déclencheurs

Actions / Actions

- Pendant leur activation, la plupart des personnages sont limités à deux actions. Sauf mention contraire, un personnage peut accomplir la même action plusieurs fois durant la même activation.

  Héros : Faire une action de Mouvement, Attaquer, Utiliser une compétence, Se reposer, Fouiller, Se redresser, Revigorer un Héros, Ouvrir ou Fermer une porte et Spécial.

  Monstres : Faire une action de Mouvement, Attaquer, Action de monstre, Ouvrir ou Fermer une porte et Spécial.

  Alliés : Faire une action de Mouvement, Attaquer, Action d'Allié, Revigorer un Héros, Ouvrir ou Fermer une porte et Spécial
- Les héros peuvent utiliser leurs deux actions pour attaquer, les monstres et alliés ne peuvent utiliser qu'**une action comprenant une attaque par activation**.
- Les actions de compétences et les actions spéciales sont signalées sur les éléments du jeu par l'icône ➦ ou par la mention « en tant qu'action ». Quand une de ces actions contient plusieurs attaques, ou un déplacement et une attaque, elle ne requiert toujours qu'une action pour être réalisée.
- **Familiers :** peuvent réaliser une action de déplacement et une des actions imprimées sur sa carte. En complément, un familier peut réaliser une action parmi les suivantes :
  - Une action inscrite sur une carte Condition (Hémorragie, Sonné ou Embrasé)
  - Une action pour sortir d'une case Fosse.
- Les actions autres que les déplacements ne peuvent pas être volontairement interrompues et doivent être complètement résolues avant que le personnage ne réalise son action suivante.
- Un personnage n'est pas dans l'obligation de réaliser ses 2 actions ou toute autre action.
- De nombreux effets en jeu autorisent un personnage à attaquer, interagir ou faire une action de mouvement sans réaliser d'action.

La Voie des Legendes

- La fenêtre d'activation liste les actions que peuvent réaliser les montres.

Sujets liés : Activation, Fenêtre d'activation, Tour du héros, Interruption, Mouvement, Rounds, Tour.

Actes / Acts

- Certains éléments du jeu (quêtes, cartes de monstres, cartes d'agent, cartes de lieutenant, cartes rumeur et cartes objets de la boutique) sont associés soit à l'acte I soit à l'acte II comme indiqué par le chiffre sur le journal de campagne ou au dos des cartes.
- En mode campagne, les joueurs démarrent avec les quêtes de l'acte I en utilisant les éléments de l'acte I et après l'interlude, les quêtes de l'acte II en utilisant les éléments de l'acte II.
- En session simple, les quêtes peuvent être accomplies soit avec les éléments de l'acte I soit avec les éléments de l'acte II toutefois, il est recommandé d'utiliser les éléments de l'acte II pour les quêtes d'acte II. En mode épique, il est recommandé d'utiliser les éléments de l'acte II pour s'assurer d'un équilibre de jeu.

La Voie des Legendes

- L'application indique lorsque les éléments de l'acte I sont remplacés par ceux de l'acte II.

Sujets liés : Campagne, jeu en mode épique

Activation / Activation

- Un personnage ou un jeton familier doit être activé pour réaliser la plupart de ses actions. A moins que cela soit indiqué, un personnage ou un jeton familier n'est pas activé durant les actions qui se déroulent en dehors de l'ordre normal du tour (voir « Tour des Héros » et « Tour du Seigneur du Mal » P40) comme les actions qui interrompent les actions des autres personnages ou certaines actions de quêtes spécifiques.
- Chaque personnage ne peut être activé qu'une fois par round.
  - Pour **les héros**, l'étape 3.II (Réalisez 2 actions) du tour d'un héros représente son activation (voir Tour des héros P41).
  - Pour **les monstres, alliés et personnages traités comme des héros**, le moment où chaque personnage réalise ses actions constitue son activation.
  - **Les familiers** sont activés immédiatement avant ou après l'étape 3.II des héros qui les contrôlent. Sauf mention contraire, ils ne peuvent être activés entre 2 actions des héros (voir Familiers p.17).
- Les monstres sont activés en groupes ; tous les monstres d'un même groupe doivent être activés avant de passer aux monstres d'un autre groupe. On parle d'"activation d'un groupe de monstres", même si chaque monstre d'un groupe est activé individuellement (voir Tour du Seigneur du Mal p.41).
- Le joueur qui incarne le Seigneur du Mal doit activer tous les groupes de monstres pendant son tour, même si les monstres activés ne réalisent aucune action.
- Le terme "quand il est activé" indique à n'importe quel moment pendant la période d'activation d'un personnage.
- Dans certaines quêtes, des personnages non joueurs sont activés "au début" ou "à la fin" du tour du héros, ce qui signifie que leur activation fait partie du tour du héros. Dans certaines quêtes, les

personnages sont activés "avant" ou "après" le tour d'un héros, ce qui ne fait pas partie du tour d'un des héros.

La Voie des Legendes

- Les Héros et groupes de monstres alternent leurs tours et leurs activations.
- Les détails sur l'activation des monstres sont disponibles dans la Fenêtre d'Activation (voir ci-dessous).
- Après qu'un héros ou tous les monstres d'un type particulier ont été activés, le joueur sélectionne "Fin du Tour" depuis le portrait d'un héros ou le bouton en bas de la fenêtre d'activation.

Sujets liés : Actions, Familiers, Rounds, Tour.

Fenetre d'Activation / Activation Window

- La fenêtre d'activation dans *La Voie des Légendes* est une zone de l'écran où les détails sur les activations des monstres sont affichés.

Effet spécial

- La partie supérieure de la fenêtre d'activation indique un effet qui offre un avantage ou un comportement particulier aux monstres du groupe.
- L'effet présenté est prioritaire face à toute règle qui l'empêcherait de survenir, i.e. les monstres peuvent réaliser deux attaques (même sans Ravager) et les monstres avec Lenteur peuvent faire deux actions de mouvement.

Liste des Actions

- La liste des actions affiche quel type de monstre (majeur ou mineur) est activé en premier, suivi par une liste d'actions potentielles (chacune marquée avec le symbole ➦).
- Pour chaque monstre du type affiché, les joueurs résolvent la liste des actions de haut en bas. Toutes les actions que le monstre ne peut résoudre sont ignorées (voir ci-dessous). Si les joueurs arrivent en bas de la liste, ils recommencent depuis le haut de la liste jusqu'à ce que l'activation du monstre se termine. L'activation du monstre se termine après avoir résolu 2 actions ou lorsqu'il ne peut résoudre aucune autre action dans la liste.
- Le mot clé "le plus de" inclut un montant égal à 0. Par exemple, un monstre devant engager le héros avec le plus de cartes Fouille engagera un héros avec 0 carte Fouille si aucun héros n'en possède.

Négliger une action

- La plupart des monstres ne peuvent pas attaquer plus d'une fois par activation et toute action qui comprend une attaque est négligée si le monstre dépasserait son nombre limite d'attaques en la réalisant.
- D'autres actions peuvent être négligées :
  - si une action oblige un monstre à faire une action de mouvement vers une case dans laquelle il se trouve déjà.
  - si une action demande à un monstre de cibler un héros situé à moins d'un certain nombre de cases et qu'aucun héros n'y est.
  - si une action entraîne la défaite du monstre avant qu'il ne puisse affecter le héros d'une quelconque manière.
  - si un héros a une compétence ou une capacité qui empêche une action d'avoir un effet et que cette compétence est déjà activée, le monstre néglige son action. Cependant, si un héros doit activer une telle compétence en premier, le monstre réalise tout de même son action.
- Battre en retraite n'est jamais une obligation. Si un monstre ne peut pas battre en retraite mais peut réaliser une autre partie de cette activation, cette action n'est pas négligée.

Sujets liés : Actions, Monstres, Retraite, Tour

Ajouter Ou Soustraire X / Add or Subtract X

Voir « Modifier le résultat des dés » p.23.

Adjacent / Adjacent

- Une case est adjacente aux autres cases avec lesquelles elle partage un côté ou un angle. Cependant, 2 cases partageant pour côté un bord de la carte, une porte fermée, un mur ou un mur ancien ne sont pas considérées comme adjacentes.
- Une case ne peut pas être adjacente à elle-même. Une figurine imposante n'est pas considérée comme adjacente à elle-même.
- Deux cases adjacentes sont séparées par une distance de 1.
- Une case contenant un obstacle n'est pas adjacente aux cases qui partagent un angle ou un côté.
- Deux personnages situés sur des cases adjacentes sont considérés comme étant adjacents.

Avric est adjacent aux cases marquées en rouge. Les cases séparées par un mur (1) ou une porte (2) ne sont pas adjacentes, toutefois deux cases séparées par une ligne d'élévation sont adjacentes (3).

Sujets liés : Portée, Ligne de vue, Mouvement.

Cartes Quetes Avancees / Advanced Quest Cards

Voir Cartes Rumeur p.31.

Affecte / Affected

- Un personnage ciblé par une attaque est considéré comme **affecté** par cette attaque. En outre, certaines capacités affectent des personnages sans pour autant les cibler.
- Les personnages sont considérés comme affectés par une attaque à partir de l'étape 1 (déclarer l'arme et la cible) jusqu'à sa résolution, même si l'attaque est manquée lors des étapes suivantes. Si, à cause des capacités liées aux augmentations, des personnages supplémentaires sont affectés par l'attaque, ils sont considérés comme étant affectés à partir de l'étape 4 (Dépenser des augmentations) jusqu'à la résolution de l'attaque. Voir « Étapes du Combat » p.6.
- Les personnages affectés ne sont pas automatiquement ciblés par une attaque.
- Les personnages affectés par une attaque recevront les dégâts et tous les autres effets associés à l'attaque.

- Les personnages affectés peuvent lancer leurs dés de défense pour réduire les dégâts et les effets.
- En général, aucun personnage ne peut être affecté plus d'une fois par une attaque unique.
- Voir 3.5. Situations Particulières en Combat p.87

Sujets liés : Étapes du Combat, Cible

Agents / Agents

- Certaines cartes Intrigue permettent au Seigneur du Mal d'invoquer un lieutenant comme agent au sein d'un groupe de monstres au choix.
- Les cartes Agents listent leurs caractéristiques, capacités et leurs dés d'attaque.
- Les agents sont considérés comme des monstres majeurs.
- Invoquer un agent requiert habituellement que le Seigneur du Mal remplace un monstre majeur ou mineur d'un groupe au choix après avoir préparé les éléments du jeu pour la rencontre.
- Cela réduit la **taille maximale du groupe** d'autant que le nombre de monstres mineurs/majeurs indiqué sur la carte Intrigue utilisée pour invoquer l'agent. L'agent compte comme le(s) monstre(s) qu'il remplace quand on parle de la taille maximale du groupe. À noter que les monstres remplacés ne doivent pas forcément être en jeu quand ils sont remplacés (ex : les Kobolds mineurs avec la capacité Débuts Discrets).
- Si le Seigneur du Mal ne peut pas satisfaire les conditions de remplacement à cause d'une taille de groupe maximale insuffisante, il remplace le groupe en entier.
- Pendant que l'agent est sur la carte, le Seigneur du Mal ne peut pas utiliser la figurine de monstre qu'il remplace comme renfort et ne peut pas renforcer cet agent, quoi qu'en disent les règles de la quête.
- Les agents sont considérés comme des membres du groupe au choix en toutes circonstances, y compris en ce qui concerne les traits des monstres, en dehors des exceptions suivantes :
  - Un agent ne peut pas entrer sur le plateau en tant que renfort, indépendamment des règles de la quête.
  - Quand un agent est vaincu, le Seigneur du Mal doit replacer la carte Intrigue qui a permis de l'invoquer dans son paquet de cartes Intrigue. Cette carte pourra à nouveau être achetée lors de la prochaine phase de campagne.
- Les agents ne peuvent pas manier de relique.
- Le Seigneur du Mal ne peut pas invoquer d'agent pendant l'Interlude ou le Final.
- Le Seigneur du Mal ne peut pas utiliser d'agent au cours d'une quête dans laquelle une version lieutenant de l'agent est présente. De plus, le Seigneur du Mal ne peut pas utiliser certains agents dans certaines campagnes (les détails étant précisés sur la carte Agent ou dans le descriptif de la Quête) :
  - **Baron Zachareth** – *La Rune de l'Ombre* (toute la campagne) et *Les Héritiers du Sang* après que le Seigneur du Mal ait sacrifié sa version lieutenant de Zachareth.
  - **Eliza Farrow** - *Les Héritiers du Sang* (toute la campagne).
  - **Splig -** *Les Héritiers du Sang* après que le Seigneur du Mal ait sacrifié sa version lieutenant de Splig.
  - **Belthir -** *Les Héritiers du Sang* après que le Seigneur du Mal ait sacrifié sa version lieutenant de Bethir. Queen Ariad - Labyrinth of Ruin (entire campaign)
  - **Rylan Olliven** - Shadow of Nerekhall (entire campaign)
  - **Tristayne Olliven** - Shadow of Nerekhall (entire campaign)
  - **Gargan Mirklace** - Shadow of Nerekhall (entire campaign)

Sujets liés : Lieutenants, Cartes Intrigue, Renforts

Allies / Allies

- Les alliés sont des personnages spéciaux contrôlés par les héros.
- Les Héros peuvent recevoir un allié comme récompense dans certaines quêtes.
- Les alliés sont traités comme des personnages Héros quand il s'agit des capacités des Héros, des monstres, des attaques ou des cartes du Seigneur du Mal. Les alliés ne sont pas considérés comme des Héros pour les autres effets.
- Les cartes Alliés listent les attributs des alliés, leurs capacités, caractéristiques et les dés qu'ils utilisent pour attaquer ou défendre.

Capacités des alliés

- Les Héros peuvent améliorer leurs alliés par le biais des cartes de capacité des alliés, habituellement récupérées comme récompenses de quêtes.
- Les cartes de capacité des alliés fonctionnent de la même manière que les cartes de Classe et listent les capacités spéciales et actions disponibles pour les alliés.

Contrôler les alliés

- La section Mise en Place d'une quête précise quel allié est contrôlé par les Héros. « Les Héros contrôlent leur allié » signifie que les Héros contrôlent l'allié reçu pendant la campagne. Si la quête est jouée en dehors d'une campagne, les héros peuvent choisir quel allié ils contrôlent.
- Au début de la quête, le jeton allié doit être **placé après les figurines des héros** et doit être adjacent à un héros.
- Un allié doit être activé avant ou après qu'un héros ait terminé son tour. Il ne peut pas être activé pendant le tour.
- Les alliés peuvent réaliser jusqu'à deux actions parmi ce qui suit :
  - Faire une action de mouvement
  - Attaquer
  - Action allié (signalée par un ➦ sur la carte Allié ou sur une carte de Capacité Allié)
  - Revigorer un Héros
  - Ouvrir ou fermer une porte
  - Spécial
- **Comme pour les monstres, seule une de ces actions peut inclure une attaque.**
- Les alliés peuvent prendre des dégâts et sont affectés par les conditions.
- Les alliés récupèrent toute leur santé à la fin d'une rencontre.
- Quand un allié est vaincu, il est sorti du jeu pour le reste de la rencontre.
- Si les règles d'une quête impliquent qu'un allié devient possédé (ex : dans le *Labyrinthe des Ruines*, la quête "*La Fontaine des Révélations*"), il est alors considéré comme un lieutenant avec tout ce que cela peut impliquer. Aussi longtemps qu'il est possédé, la carte Lieutenant correspondante est utilisée pour cet allié (la carte Allié et les cartes Capacité Allié ne s'appliquent plus).

Etapes Du Combat / Steps Of Combat

1. Déclarer l'arme et la cible

- Le type d'attaque et les capacités supplémentaires sont listés sur les cartes Objets, les cartes Monstres ou encore sur les cartes Familiers. L'attaquant choisit une arme équipée qu'il utilise pour cette attaque. Sinon le héros peut décider d'attaquer à mains nues ou avec une carte fouille.
- La plupart des capacités et effets d'une carte Arme sont indisponibles et ne peuvent être utilisées sans que l'attaquant ait déclaré une attaque avec cette arme. Les exceptions sont listées en appendice.
- L'attaquant désigne **une case** occupée par une cible valide. Les cases occupées par des personnages alliés ou les cases vides ne peuvent pas être ciblées. Certaines attaques peuvent cibler plusieurs cases.
- Les exigences de capacités avec des conditions de déclenchement telles que comme "lors du ciblage" ou "lors de l'attaque" sont évalués dans cette étape (par exemple : *Au dlà* et *putréfaction interne*)
- Dans certains cas, les attaques n'ont pas de cible mais affectent un certain nombre de cases qui doivent être précisées pendant cette étape.

2. Lancer les dés

- Les dés d'attaque et de défense sont lancés **en même temps**. Si une attaque affecte plusieurs personnages, chacune lance ses dés de défense séparément.
- Les capacités précisant "Avant de lancer les dés" ou "Après avoir lancé les dés" ne peuvent être activées que pendant cette étape (ex : relancer les dés). De plus, les capacités qui se déclenchent "En combat" "Lorsque vous déclarez une attaque" ou "lorsque vous effectuer une attaque" doivent être utilisées durant cette étape, après avoir lancé les dés.
- Les totaux de portée, ♥ et ✔ affichés par les dés d'attaque constituent le résultat d'attaque, ou jet d'attaque. Le total de ⛊ affiché par les dés constitue le résultat de défense, ou le jet de défense.
- Un X affiché par l'un des dés d'attaque entraîne l'échec de l'attaque et est résolu en passant les étapes suivantes du combat.

3. Vérifier la portée

- Si une attaque échoue à cause d'une portée insuffisante, l'attaquant peut utiliser une capacité (ex : dépenser ✔ pour augmenter la portée) pour augmenter la portée. Aucune autre capacité ✔ ne peut être utilisée à cette étape.
- Si une attaque échoue à cause d'une portée insuffisante, l'attaque est résolue en passant les étapes suivantes du combat.

4. Dépenser des augmentations

- L'attaquant peut utiliser un ou plusieurs ✔ pour déclencher des capacités liées à des augmentations dans l'ordre qu'il désire. Chaque ✔ affiché sur les dés peut être utilisé une fois pour déclencher une capacité liée à une augmentation.
- Chaque capacité liée à une augmentation ne peut être utilisée qu'une fois par attaque. Cependant, deux capacités distinctes qui ont un effet identique peuvent être déclenchées lors d'une même attaque s'il y a suffisamment de ✔.
- Les capacités liées à des augmentations modifient l'attaque dans son ensemble et sont appliquées à tous les personnages affectés par l'attaque.
- Les ♥ ou ⛊ additionnels obtenus par les capacités sont ajoutés respectivement au résultat de l'attaque et de la défense.
- Si, en raison d'une capacité liée à une augmentation, des cases supplémentaires non déclarées à l'étape 1 sont affectées par l'attaque, les personnages affectés lancent leurs dés de défense et utilise leurs capacités contenant les termes "avant de lancer les dés" et "après avoir lancé les dés" dans cette étape.
- Un Héros attaquant peut utiliser jusqu'à un ✔ non utilisé pour récupérer 1 ● par attaque. Le ● récupéré peut être utilisé pour activer une capacité applicable à cette même attaque.

5. Infliger les dégâts

- Chaque ⛊ du jet de défense annule un ♥ du jet d'attaque.
- Les "dégâts causés" représentent le résultat de l'attaque moins le résultat de la défense. Ne pas faire de dégâts **n'est pas considéré** comme avoir échoué.
- Si une attaque cause des dégâts à plusieurs personnages, le joueur actif décide de l'ordre dans lequel les dégâts sont causés.
- Les "dégâts subis" sont déterminés **après** que les dégâts aient été causés dans cette étape. Ils précisent le nombre de ♥ qu'un personnage doit placer près de ou sur sa carte. Les dégâts subis sont souvent identiques aux dégâts causés mais peuvent être modifiés par certaines compétences (ex : la capacité de Jain Boisjuste).
- Seuls les ♥ causés ou subis durant cette étape sont considérés comme des ♥ causés ou subis lors d'une attaque.
- l'attaque se termine après que les dégâts ont été distribués à tous les personnages affectés et que tout ou partie de ces personnages ont été vaincus. Les capacités pouvant être utilisées lorsqu'un personnage est vaincu se déclenchent lors de cette étape.

La Voie Des Legendes

Déclarer l'arme et la cible

- L'application fournit généralement des priorités pour la sélection de cibles pour les attaques de monstres (comme le héros avec la ✹ la plus élevée ou les ♥ les plus importants). S'il y a une égalité quand en sélectionnant la cible, sélectionnez la cible **la plus proche**. S'il y a toujours égaux, les joueurs sont libres de choisir à leur guise.

Dépenser les améliorations

- L'ordre des monstres qui dépensent des ✔ est affiché dans le panneau d'informations. Si le monstre possède d'autres ✔ qu'il peut dépenser, on reprend la liste des capacités liées aux augmentations à son début et on répète le processus décisionnel.
- Si la capacité liée à une augmentation peut être à la fois utile et efficace, le monstre utilise cette capacité.
- Si possible, un personnage dépensera toujours le nombre nécessaire d'augmentations pour empêcher une attaque d'être un échec ou pour vaincre le héros.
- Un personnage ne dépensera pas un ✔ s'il n'y a pas d'effet.
- Si un personnage n'a pas de liste d'ordre de dépenses ses ✔ dans son panneau d'information et est forcé de réaliser une attaque, il tente d'infliger le montant maximum de dégâts, tout en continuant de suivre les autres instructions de son panneau d'information.

Infliger des dégâts

- Pour les attaques affectant plusieurs monstres, suivre les étapes suivantes :

  - Choisir un des monstres affectés et lui infliger le montant normal de dégâts. Lors d'attaque qui ne cible pas de monstre, ex : se frayer un chemin, un monstre est choisi comme cible.

  - Appliquer la moitié des ♥ (arrondis au supérieur) du jet d'attaque à tous les autres monstres affectés, puis soustraire le jet de défense et résoudre cette étape du combat.
- Cette règle s'applique à **toutes** les attaques affectant plusieurs monstres (Explosion, Tornade, Armée des morts, les capacités héroïques de Leoric l'Érudit et Tahra la Veuve, etc).

ARCHETYPES / ARCHETYPES

Chaque héros a un archétype imprimé sur sa fiche de Héros. Cet archétype détermine les classes qui lui sont accessibles.

Guerrier

Éclaireur

Mage

Soigneur

Sujets liés : Classes, Héros

ATTAQUES / ATTACKS

Généralités

- Lorsqu'un personnage réalise une attaque, un certain nombre d'étapes spécifiques sont résolues dans un ordre donné (Voir Étapes du combat p.6).
- Infliger des dégâts ou lancer les dés d'attaque ou de défense ne constitue pas en soi une attaque.
- Si l'attaquant est vaincu alors qu'il réalise son attaque, toutes les autres étapes du combat sont ignorées et l'attaque est immédiatement résolue.
- Si un personnage gagne une attaque supplémentaire (ex : Avancer, Rage, Enchaînement) ou une action d'attaque (ex : Frénésie) grâce à un effet en jeu, seule une attaque standard peut être réalisée et non pas une attaque comme faisant partie d'une capacité.

Attaque au corps à corps

- Les attaques au corps à corps peuvent être réalisées par des personnages ou des jetons avec l'icône affichée sur les cartes Objets, Alliés, Familiers, Monstres ou dans la description de quête.
- Un héros peut aussi réaliser une attaque au corps à corps à mains nues (Voir "Attaque à Mains Nues" p.8).
- Un personnage ou un jeton effectuant une attaque au corps à corps peut uniquement cibler une **case adjacente** à moins qu'une capacité comme Allonge ou Extension permette de cibler d'autres cases.
- Les attaques au corps à corps (même celles utilisant Allonge ou Extension) ne requièrent aucune portée et ne peuvent donc normalement pas échouer à cause d'une portée insuffisante, par exemple : si la cible s'éloigne après que l'attaque au corps à corps ait été déclarée. Cependant certains effets peuvent ajouter une condition de portée à satisfaire (ex : Furtif)
- Voir 3.5. Situations Particulières en Combat p.88 pour des exemples illustrés.

Attaque à distance

- Les attaques à distance peuvent être réalisées par des personnages ou des jetons avec l'icône affichée sur les cartes Objets, Alliés, Familiers, Monstres ou dans la description de quête.
- Un personnage ou un jeton réalisant une attaque à distance peut cibler **n'importe quel personnage présent dans sa ligne de vue**, quelle que soit la distance.
- Après avoir lancé les dés, la portée totale de l'attaque est déterminée par l'addition de tous les chiffres affichés sur les dés et par l'application de tout modificateur de portée issu d'une capacité.
- La distance entre l'attaquant et la case ciblée est déterminée **en comptant les cases.** Si la portée totale obtenue n'est pas égale ou supérieure à la distance entre ces deux cases, l'attaque est considérée comme un échec. Voir Figurines Imposantes p.21 pour les règles spécifiques d'attaques à distance concernant les monstres imposants.
- Attaquer un personnage adjacent nécessite une portée d'au moins 1.
- Si un effet déplace le personnage ciblé pendant les étapes 1 à 3 d'une attaque à distance, la nouvelle portée sera respectée à l'étape 3. Si la cible est déplacée après l'étape 3, l'attaque ne peut plus manquer en raison d'une portée insuffisante.

Attaquer des objets

- Si c'est explicitement indiqué dans la description de quête, certains objets (ex : porte, jeton objectif, etc) peuvent être ciblés et/ou attaqués comme s'ils étaient des personnages ennemis. Ces objets ne peuvent pas être attaqués par des personnages traités comme des héros, sauf indication contraire.
- **Quand un objet est ciblé ou affecté par une attaque, il est traité comme un personnage ennemi jusqu'à ce que l'attaque soit résolue,** après l'étape 5 du combat (Voir Étapes du combat p.6).
- Tant qu'il est considéré comme un personnage ennemi, l'objet peut être ciblé par n'importe quel effet du jeu qui cible un personnage ennemi. Cela comprend les capacités des héros, les augmentations, les cartes Seigneur du Mal, etc.
- Les Conditions appliquées à l'objet pendant l'attaque ne sont pas automatiquement défaussées une fois l'attaque résolue.

Sujets liés : Actions, Affecté, Conditions, Compter les Cases, Dégâts, Dés, Figurines Imposantes, Ligne de Vue, Échec, Portée, Allonge et Extension, Augmentations, Cible

ATTRIBUTS / ATTRIBUTES

- Les attributs sont des caractéristiques de personnages indiquées sur les Fiches Héros, les Cartes Lieutenants et les descriptions de quêtes.
- Il existe 4 attributs : Puissance (), Connaissance (), Volonté () et Perception ().
- D'autres personnages peuvent avoir des attributs précisés dans le descriptif de la quête.
- Les personnages ou jetons sans valeurs d'attributs, la valeur correspondante n'est pas définie, elle n'est pas nulle.

Test d'attribut

- Pour faire un test d'attribut, un joueur lance **un dé de défense gris et un dé de défense noir** ensemble. Pour réussir le test, il doit obtenir un nombre de inférieur ou égal à la valeur d'attribut de son personnage.
- Un personnage sans valeur d'attribut requis passer un test d'attribut échoue automatiquement.

La Voie des Legendes

- Quand il s'agit de définir une cible, un familier ou un jeton ne possède pas l'attribut ciblé par un monstre est considéré comme ayant une valeur d'attribut de 0.

Sujets liés : Dés, Tour du Héros, Lieutenants

Loin De / Away

Voir Direction p.14

A Mains Nues / Bare Hands

- Un héros peut réaliser une attaque à mains nues en étape 1 d'une attaque (déclarer l'arme et la cible) même s'il est équipé d'une ou plusieurs armes.
- Pour une attaque à mains nues, seul le dé bleu est lancé, c'est une attaque de mêlée. Les ♥ ajoutés grâce aux capacités (ex : *Prospection*, capacité du Héros Cornes d'acier) sont ajoutés au résultat comme habituellement.

Explosion / Blast

- Une attaque avec Explosion affecte toutes les cases adjacentes à la case ciblée l. L'attaque avec Explosion affectent les personnages ennemis comme alliés.
- L'attaquant doit avoir une ligne de vue et une portée suffisante pour atteindre la case ciblée afin que tout personnage ou jeton soit affecté par Explosion.
- Pour les attaques multi-cibles, Explosion affecte chaque personnage adjacent à chaque case ciblée. Cependant, les personnages ne peuvent être affectés qu'une seule fois par attaque.
- Les figures deviennent affectées par Explosion à l'étape 1 (Déclarer l'arme et la cible) pour les attaques avec une capacité innée d'Explosion, ou l'étape 4 (Dépenser les augmentations) pour les attaques avec Explosion ajouté en tant qu'effet d' ✔. Un personnage reste ciblé ou affecté même si un effet le déplace plus tard durant l'attaque.
- Les dés d'attaque sont lancés une seule fois pour tous les personnages ciblées ou affectées par cette attaque. Chaque personnage lance ses dés de défense séparément. Sauf spécification contraire, les effets d'✔ s'appliquent à chaque personnage ciblé ou affecté par l'attaque avec Explosion.
- Les personnages affectés à l'étape 4 lancent immédiatement leurs dés de défense après l'effet d' ✔ dépensé pour Explosion. Le joueur actif peut continuer à dépenser ✔ comme d'habitude.
- Voir 3.5 Situations Particulières en Combat p.88.

La Voie des Legendes

- Si plusieurs monstres sont affectés par une attaque avec Explosion, un monstre se voit infliger le nombre normal de ♥, chaque autre personnage (alliés ou ennemis) se voit infliger la moitié (arrondie au supérieur) avant de soustraire les ⛊.

Sujets liés : Actions, Affecté, Compter les Cases, Cible

Hemorragie / Bleeding

Voir Conditions p.11

Cases Bloquees / Blocked Spaces

- Une case bloquée est une case qui bloque les lignes de vue et les déplacements pour n'importe quel personnage.
- Les personnages sont autorisés à traverser les cases bloquées occupées par des personnages alliés mais ne peuvent pas terminer leurs mouvements sur ces cases.

Sujets liés : Personnages, Obstacle, Mouvement.

Embrase / Burning

Voir Conditions p.11.

Campagnes / Campaigns

- Une campagne est une série de quêtes jouées à la suite. Elle débute généralement par une introduction, suivie de trois quêtes Acte I, d'un Interlude, de trois quêtes Acte II puis d'un Final.
- Selon la date de publication de la boîte de base, cette dernière contient soit la campagne *Les Liens du Sang* (depuis janvier 2016), soit celle de *La Rune de l'Ombre* (jusqu'à Décembre 2015). *Le Labyrinthe des Ruines* et *L'Ombre de Nerekhall* contiennent leur propre campagne. Les mini-campagnes des *Chaînes de Rouille* et des *Brumes d'Amercastel* peuvent être combinées pour former une campagne complète.
- Les mini-campagnes fournies avec d'autres boites d'extensions sont plus courtes et contiennent moins de quêtes (voir "Mini-campagne" plus bas).

Démarrer une campagne

Voir Préparation p.35.

Les quêtes dans une campagne

- Les quêtes d'une campagne sont jouées dans un ordre spécifique dont les détails sont donnés dans le Guide des Quêtes correspondant (ou dans le Livre des Règles du Livre de Jeu pour Les Liens du Sang et La Rune de l'Ombre).
- Le Guide des Quêtes inclut une Carte des Quêtes utilisée pour déterminer le type d'Événements de Voyage que les héros rencontrent lors de leur déplacement vers la quête suivante. Aucun Événement de Voyage n'a lieu avant l'Introduction.
- Les Quêtes sur la Carte des Quêtes ne comptent ni dans le nombre de quêtes requis pour terminer l'Acte en cours, ni dans le nombre de victoires des héros ou du Seigneur du Mal (voir Cartes Rumeur p.32).
- Comme la progression de L'Ombre des Runes et de Les Liens du Sang est inclue dans les différentes versions du jeu de base, leurs détails sont donnés ci-dessous. Se référer au Guide des Quêtes correspondant pour la progression des autres campagnes.

Progression dans *La Rune de l'Ombre*

- Les joueurs débutent avec la quête d'introduction "Premier Sang ".
- Après avoir terminé l'introduction, toutes les quêtes de l'Acte I deviennent disponibles. Le vainqueur d'une quête (héros ou Seigneur du Mal) peut choisir une des quêtes disponibles à jouer ensuite.
- Après avoir complété la quête d'introduction et 3 quêtes de l'Acte I a, si les héros ont remporté au moins 2 de ces quêtes, "Le caveau de l'Ombre" est joué en tant que quête d'Interlude. Sinon, "Le Seigneur du Mal démasqué" sert d'interlude.
- L'issue des quêtes de l'Acte I détermine quelles quêtes sont disponibles dans l'Acte II : les quêtes Acte II listées à gauche du Journal de Campagne sont disponibles si les héros ont gagné les quêtes correspondantes de l'Acte I. Les quêtes Acte II listées à droite du Journal de Campagne sont disponibles si le Seigneur du Mal a remporté les quêtes correspondantes de l'Acte I. Toutes les quêtes Acte I non jouées pendant la campagne sont considérées comme gagnées par le Seigneur du Mal uniquement dans l'optique des choix des quêtes de l'Acte II.
- Après avoir complété 3 quêtes de l'Acte II, si les héros ont remporté au moins 2 de ces quêtes, "Gryvorn libéré" est joué en tant que Final. Sinon, "L'Homme qui voulut être Roi" sert de Final.

Progression dans *Les Liens du Sang*

- Les joueurs débutent par la quête d'introduction "L'Acolyte de Saradyn".
- La section Récompense de chaque quête détermine quelles quêtes peuvent être jouées par la suite.
- Après avoir complété la quête d'introduction et 3 quêtes de l'Acte I, une quête Interlude est choisie par les héros s'ils ont remporté au moins 2 quêtes Acte I ou par le Seigneur du Mal s'il a remporté au moins 2 quêtes Acte I.

Phase de Campagne

Après chaque quête d'une campagne se déroule une Phase de Campagne pendant laquelle les joueurs réalisent les étapes suivantes :

1. **Recevoir l'or des cartes Fouille :** récupérer l'Or de toutes les cartes Fouille acquises par les héros. Toutes les cartes Fouilles sont ensuite mélangées dans le paquet Fouille.
2. **Repos :** les héros récupèrent tous les ♥ et ◢, toutes les cartes Condition sont défaussées, tous les jetons Classe et de héros retournent dans leurs réserves. Le Seigneur du Mal mélange sa main, sa pioche et sa défausse en un seul paquet de cartes Seigneur du Mal.
3. **Recevoir les récompenses :** les joueurs reçoivent les récompenses indiquées dans la section Récompenses du Guide des Quêtes. Si le Seigneur du Mal utilise un paquet Intrigue, il reçoit un jeton Menace s'il a perdu la quête, deux s'il l'a gagnée (Voir Cartes Intrigue p.29).
4. **Achats :** les joueurs peuvent vendre des objets et dépenser leur Or pour acheter de nouveaux objets (Voir Objets de la Boutique et Achats p.345).
5. **Dépenser des points d'expérience et acheter des cartes Intrigue :** l'XP peut être dépensé pour l'acquisition de nouvelles cartes de classe pour les héros et de nouvelles cartes Seigneur du Mal pour le Seigneur du Mal. De plus, le Seigneur du Mal peut acheter des cartes Intrigue en utilisant des jetons Menace (Voir Points d'expérience p.16 et Cartes Intrigue p.29).
6. **Choisir la prochaine quête :** les détails sur le choix de la prochaine quête sont précisés dans le Guide des Quêtes et sur la carnet de campagne inclus.
7. **Préparation de la quête suivante :** la prochaine quête est mise en place en suivant les règles habituelles (Voir Préparation p.35). Le Seigneur du Mal mélange son paquet de cartes Seigneur du Mal.
8. **Voyage :** les héros voyagent jusqu'à destination de la prochaine quête, puis la quête est lancée. (Voir Voyage p.40)

La Voie des Legendes

- Les étapes 1, 2, 3, 7 et 8 de la phase de campagne sont gérées par l'application.
- Les achats et les actions de ville prennent place dans une ville et les points d'expérience peuvent être dépensés soit sur la carte de la campagne, soit en ville.
- Les quêtes disponibles et les villes sont affichées sur la carte de campagne.

Mini-Campagnes

- Contrairement aux campagnes complètes, les mini-campagnes ne comprennent que quatre à cinq quêtes. Elles suivent les règles habituelles des campagnes complètes, avec les exceptions suivantes :
  - Les joueurs ne peuvent pas utiliser de cartes Rumeur.
  - Les héros et le Seigneur du Mal peuvent dépenser une certaine quantité d'Or et d'XP durant une phase d'achat et de dépense d'XP qui a lieu **avant de débuter la première quête**. Les joueurs peuvent économiser l'Or et l'XP restants pour les prochaines phases Campagne.
  - Dans les campagnes *L'Antre du Wyrm*, *Les Marais du Troll* et *Le Manoir aux Corbeaux*, les héros réalisent deux étapes Achat avant le Final. Une pendant l'étape "8.Passage à l'Acte II" (tous les objets de la boutique de l'Acte I sont disponibles à l'achat) et une autre phase d'achat directement après, lors de l'étape "9.Phase de Campagne" (5 cartes objets de la boutique de l'Acte II sont disponibles à l'achat).
  - **Les récompenses de quête supplémentaires** non indiquées dans la section Récompenses des quêtes des mini-campagnes sont récupérées à la fin de chaque quête : chaque joueur reçoit 1 XP. Si les héros gagnent, ils peuvent recevoir gratuitement et de manière aléatoire une carte objet de la boutique de l'Acte correspondant. Si le Seigneur du Mal gagne, il reçoit 1 XP supplémentaire.
  - Si une quête permet d'obtenir une carte Relique comme récompense et que le camp (héros ou Seigneur du Mal) qui remporte la récompense possède déjà cette relique, chaque joueur de ce camp reçoit 1 XP à la place. Si un joueur du camp opposé possède déjà cette relique, le joueur gagnant prend cette relique au camp opposé.
- Les quêtes des *Brumes d'Amercastel* et des *Chaînes de Rouille* peuvent être jouées comme des mini-campagnes séparées ou comme une campagne complète si elles sont jouées à la suite. *Les Brumes d'Amercastel* contiennent des quêtes de l'Acte I et un Final qui sert d'Interlude lors d'une campagne complète. *Les Chaînes de Rouille* contiennent des quêtes de l'Acte II et un Final. Voir les règles et Guide des Quêtes correspondants pour plus de détails. Contrairement aux autres mini-campagnes, les quêtes de ces deux extensions ne peuvent pas être intégrées à d'autres campagnes en utilisant des cartes Rumeur.

Sujets liés : Acte, Points d'expérience, Cartes Objet, Cartes Seigneur du Mal, Cartes Intrigue, Préparation, Cartes Fouilles, Objets de la Boutique et Achats, Voyage

Jetons Epreuve / Challenge Tokens

Voir Salles Secrètes p.33.

Changer le Resultat des Des / Change Results of Dice

Voir Modifier le résultat des dés p.23.

Caracteristiques / Characteristics

- Les caractéristiques décrivent certaines propriétés d'un personnage.
- Les caractéristiques sont indiquées sur les fiches Héros, cartes Alliés, cartes Familier, cartes Monstres ou dans les descriptifs de quête.
- Certains effets peuvent modifier la valeur d'une caractéristique. Les effets qui donnent une valeur spécifique à une caractéristique sont appliqués avant de prendre en compte les modificateurs de cette caractéristique (ex : d'abord la vitesse d'un personnage est établie à X, puis les bonus/malus de vitesse sont appliqués).

Vitesse

- Vitesse (👢) détermine le nombre de points de mouvement dont un personnage dispose pour réaliser une action de mouvement.

Santé

- Santé (♥) détermine le nombre total de ♥ qu'un personnage peut subir avant d'être vaincu.
- Aucun personnage ne peut avoir plus de ♥ que de Santé.
- La santé restante est définie comme la santé d'un personnage moins le montant des dommages qu'il a subis.

Endurance

- Endurance (◢) représente le montant maximal de ◢ qu'un personnage peut subir.
- Un personnage ne peut pas volontairement subir plus de ◢ que son Endurance ne le lui permet.
- Si un effet du jeu oblige le personnage à subir plus de ◢ que son Endurance, il subit des dégâts équivalents à l'excès de ◢ qu'il aurait dû recevoir.
- Les personnages qui n'ont pas de valeur d'Endurance subissent ♥ au lieu de ◢.

Défense

- La valeur de défense (⛊) détermine la réserve de dés de défense qu'un personnage lance pendant un combat.
- Cette réserve de défense peut être modifiée par plusieurs effets du jeu.

Sujets liés : Attaques, Dégâts, Mouvement, Repos

Actions de Ville / City Actions

- Les Actions de Ville sont uniquement disponibles dans le mode campagne de *La Voie des Légendes* et sont accessibles en ville.
- Chaque ville dispose d'une Action de Ville unique.

Sujets liés : Points d'expérience, Semaine

Cartes Evenement De Ville / City Event Cards

Les cartes Événement de Ville remplacent les cartes Événements de Voyage dans la campagne *L'Ombre de Nerekhall*.

- Les cartes Événements de Ville suivent les mêmes règles que les cartes Événements de Voyage.
- Lorsqu'une quête est choisie durant la campagne *L'Ombre de Nerekhall*, les cartes Événements de Voyage sont utilisées pour l'étape de voyage.
- Il ne faut pas mélanger les cartes Événements de Ville et Événements de Voyage ensemble.

Sujets liés : Campagnes, Voyage.

Classes / Classes

- Lorsqu'un joueur choisit une classe pour son héros, il récupère le jeu de cartes de cette classe (paquet Classe).
- Un joueur ne peut pas choisir une classe qui ne correspond pas à l'icône d'archétype affiché sur sa fiche héros. Cependant, les classes hybrides autorisent les héros à choisir un paquet Classe supplémentaire issu d'un archétype différent (voir ci-dessous).
- Un joueur ne peut pas choisir une classe qui a déjà été choisie par un autre joueur.
- Les classes disponibles sont :

- **Guerrier :** Berserker, Chevalier, Champion, Maître des Animaux, Briscard, Maréchal, classes hybrides : Vengeur, Pillard, Aciermancien.

- **Soigneur :** Disciple, Shaman, Prophète, Apothicaire, Barde, Faucheur d'âmes, classes hybrides : Croisé, Hérétique, Sentinelle.

- **Mage :** Maître des Runes, Nécromancien, Géomancien, Envoûteur, Illusionniste, Elémentaliste, classes hybrides : Mage de Bataille, Précepteur, Clairvoyant.

- **Éclaireur :** Pisteur, Voleur, Traqueur, Chasseur de Trésors, Marcheur des Ombres, Chasseur de Primes, classes hybrides : Moine, Destructeur, Escroc.

- Voir 3.1.Vue d'ensemble des extensions disponibles p.82 pour trouver quelle extension fournit chaque classe.

Classes Hybrides

- Les classes hybrides disposent de leur propre paquet Classe hybride mais permettent aussi au joueur de choisir dans un paquet Classe standard additionnel qui appartient à un archétype différent.
- La carte compétence de Base d'un paquet Classe hybride spécifié quel paquet Classe standard peut être choisi. Le joueur ne peut pas choisir une autre classe hybride comme paquet Classe standard.
- Après avoir choisi le paquet Classe standard, le joueur reçoit les compétences de base et l'équipement de départ de cette classe.
- Lorsqu'il dépense des points d'expérience, le joueur peut acheter des cartes de classe du paquet hybride ou standard. **Cependant, il ne peut acheter de carte issue du paquet standard coûtant 3 points d'expérience.**
- Le choix d'une classe hybride ne modifie pas l'archétype du héros comme imprimé sur la Fiche Héros.

Classe hybride	Archétype	Archétype du paquet de Classe standard
Vengeur	Guerrier	Soigneur
Mage de Bataille	Mage	Guerrier
Croisé	Soigneur	Guerrier
Hérétique	Soigneur	Mage
Précepteur	Mage	Soigneur
Moine	Eclaireur	Soigneur
Pillard	Guerrier	Eclaireur
Destructeur	Eclaireur	Guerrier
Aciermancien	Guerrier	Mage
Escroc	Eclaireur	Mage
Clairvoyant	Mage	Eclaireur
Sentinelle	Soigneur	Eclaireur

Sujets en lien : Archétypes, Cartes de Classe.

Cartes de Classe / Class Cards

- Les cartes de classe affichent l'équipement de départ et les capacités spécifiques aux différentes classes de héros. Ces capacités sont appelées "compétences".
- L'ensemble des cartes de classe d'une classe donnée constituent le paquet de cartes de classe.
- Le verso d'une carte Compétence affiche l'icône de l'archétype et le nom de la classe. Le recto affiche le nom de la compétence, l'XP qu'elle coûte, les règles et souvent un coût en ◢ pour pouvoir l'utiliser.

Utiliser des compétences

- De nombreuses compétences coûtent ◢ pour être utilisées. Les compétences sans symbole ◢ associé à un coût peuvent être utilisées sans subir de ◢.
- En plus du coût en ◢, certaines compétences peuvent nécessiter une action (signalée par ➦) ou doivent être inclinées pour être utilisées.
- Les compétences sont résolues en suivant les règles édictées sur la carte compétence associée.

Acheter une carte de Classe

- Alors que les compétences de base d'une classe sont toujours gratuites (pas d'icône Expérience), les compétences avancées peuvent être achetées avec de l'XP.
- Un joueur peut acheter n'importe quel nombre de compétences pendant la phase Campagne, tant qu'il a assez d'XP pour en payer le coût. Contrairement aux cartes du Seigneur du Mal, aucune restriction ne limite l'achat de cartes coûtant 2 ou 3 XP, en dehors de leur coût (Voir Dépenser des Points d'Expérience p.16).

Sujets en lien : Campagnes.

Jetons de Classe / Class Tokens

- Les jetons Classe sont des jetons utilisés en conjonction avec certaines compétences de classes.
- Tous les jetons Classe sont limités par la réserve. Les jetons Classe suivants sont disponibles (leur nombre et la classe à laquelle ils appartiennent sont précisés entre parenthèses) :
- Jetons **Familiers :** Pierre Mystique (3 ; Géomancien), Réanimé (1 ; Nécromancien), Âme des Ténèbres (1 ; Marcheur des Ombres), Loup (1 ; Maître des Animaux).
- Autres jetons : Elixir (8 ; Apothicaire), Envoûtement (20 ; Envoûteur), Intuition (1 ; Prophète), Reflet (4 ; Illusionniste), Chant (1 Mélodie et 1 harmonie ; Barde), Traque (1 ; Chasseur de Prime), Piège (6 ; Traqueur), Vaillance (12, Champion).

Sujets liés : jetons Elixir, Tour du Héros, jetons Intuition, jetons Reflet, jetons Chant, jeton Traque, jetons Piège, jetons de Vaillance.

Conditions / Conditions

Une condition est un statut correspondant à une carte Condition.

Les conditions peuvent être infligées :

1. Grâce à une capacité liée à une augmentation ✔, si au moins 1♥ est infligé durant l'étape 5 de l'attaque (Infliger des Dégâts) (voir Étapes du Combat p.6). Les conditions sont généralement infligées à cette étape. À noter que les personnages **affectés** (pas nécessairement **ciblés**) par une attaque peuvent recevoir des conditions, même si la capacité ✔ d'une carte monstre contient le mot clé "cible".
2. D'autres capacités et effets peuvent infliger des conditions en dehors du combat. Le déclencheur et les prérequis pour réussir à infliger une condition (ex : échec à un test d'attribut) sont précisés dans le descriptif de la compétence ou de l'effet.

- Les compétences et effets qui **infligent** des conditions entraînent généralement **l'application** d'une condition à un personnage, indiquée sur les cartes et jetons condition correspondants pour les héros ou monstres, respectivement. Si une compétence ou un effet inflige une condition à un personnage ayant déjà cette même condition, une deuxième instance de cette condition ne peut pas être appliquée et infliger cette condition n'a aucun effet.

Les conditions peuvent être retirées :

1. Lorsqu'un personnage est vaincu, toutes les conditions sont défaussées.
2. Pendant la phase de Campagne, toutes les conditions sont défaussées.
3. Des actions précisées sur les cartes Condition, des compétences (ex : Toucher Purificateur) et d'autres effets du jeu peuvent retirer les conditions. Les prérequis pour retirer une condition sont précisés dans le descriptif de la condition ou de l'effet.

- Les cartes Condition prévoient souvent des effets liés au tour d'un personnage. Pour les monstres, familiers, alliés et autres personnages qui n'ont pas leur propre tour, "Tour" doit être compris à la place comme "Activation".
- Un personnage qui, d'une manière ou d'une autre, qui dispose d'actions restreintes (ex : familiers, personnages considérés comme des héros) peuvent utiliser n'importe laquelle de ces actions pour réaliser l'action décrite sur la carte Condition. Actuellement, les actions de ce type se trouvent sur les cartes Condition Hémorragie, Embrasé et Sonné.
- Le nombre de cartes et de jetons Condition disponibles n'est pas limité par les éléments disponibles dans la boîte du jeu.

Hémorragie

Texte de la carte : ➚: défausser cette carte/ce jeton. Pour chaque autre action que vous réalisez alors que vous avez encore cette carte/ce jeton, subissez 1✔.

La Voie des Légendes

- Si un monstre atteint par "Hémorragie" ne peut réaliser d'autre action, il réalise l'action spéciale pour défausser "Hémorragie".

Embrasé

Texte de la carte : Vous ou un personnage qui vous est adjacent peut réaliser une action pour défausser cette carte/ce jeton. À la fin de votre tour, vous et tout personnage allié adjacent subit 1♥.

- Si la condition Embrasé est défaussée avant la fin du tour du personnage, il ne subit pas de dégât.

Les personnages considérés comme des héros peuvent réaliser l'action spéciale pour défausser sa propre condition Embrasé ou celle d'un héros adjacent.

La Voie des Légendes

- Si un monstre Embrasé ne peut pas réaliser une autre action, il réalise l'action spéciale pour défausser sa propre condition "Embrasé" ou celle d'un monstre adjacent.
- Si un monstre peut défausser la condition "Embrasé" de plusieurs monstres, il défausse d'abord celle du monstre ayant le moins de santé restante.

Maudit

Texte de la carte : aucune action/compétence désignée par ➚ (monstres, héros, alliés) ne peut être utilisée. Au début de votre tour, faites un test 👁, si vous réussissez, défaussez cette carte/ce jeton. Si vous échouez, gardez cette carte/ce jeton.

- Errata (GER)
- Les héros maudits peuvent toujours utiliser les exploits héroïques ou les capacités de héros qui nécessitent une action car les capacités des Héros sont différentes de celles des cartes de classe.

La Voie des Légendes

- Un monstre maudit passe toutes les actions qui lui demandent de réaliser une action spéciale sur sa carte monstre.

Malade

Texte de la carte : Au début de votre tour, faites un test ✹. Si vous réussissez, défaussez cette carte/ce jeton. Si vous échouez, subissez un ✔ et gardez cette carte/ce jeton.

Condamné

Texte de la carte : chaque fois que vous subissez 1 ou plusieurs ♥, subissez un ♥ supplémentaire. Chacune de vos attaques gagne : ✔ : Défaussez cette carte/ce jeton.

- Les conditions sont appliquées lors de l'étape 5 du combat "Infliger des Dégâts". Quand la condition "Condamné" se déclenche durant l'étape "Subir les Dégâts" (ce qui se produit après l'application des dégâts), il se déclenche pendant l'attaque au cours de laquelle il est appliqué (voir Étapes du Combat p.6).
- Condamné augmente les ♥ subis par l'attaque de 1♥. Condamné ne crée pas de nouvelle instance de dégâts.

La Voie des Légendes

- Si un monstre réalise une attaque et dispose d'1 ou plusieurs ✔ restant après avoir dépensé tous les ✔ qu'il peut (en ignorant les ✔ qui n'ont pas d'effet ou dont il n'a pas besoin), il dépense 1 ✔ pour défausser "Condamné".

Immobilisé

Texte de la carte : Vous ne pouvez pas réaliser d'action de déplacement ou subir ✔ pour gagner un point de mouvement. Défaussez cette carte/ce jeton à la fin de votre tour.

- Quand un personnage est immobilisé, tous les points de mouvement sont perdus, quelque-soit leur source.

- Toute capacité qui ne se réfère pas à la réalisation d'une action de déplacement peut être utilisée alors que le personnage est immobilisé. Cela inclut les compétences/capacités qui retirent le personnage du plateau pour le replacer sur une autre case, les capacités qui permettent à un personnage de faire une action de mouvement d'un certain nombre de cases basé sur sa Vitesse et les compétences et capacités grâce auxquelles les personnages peuvent gagner des points de mouvement.
- Errata (GER) : sans objet.

La Voie des Légendes

- Un monstre immobilisé passe toutes les actions qui lui demandent de réaliser une action déplacement.
- À la fin de chaque activation d'un monstre immobilisé, défaussez sa condition.

Empoisonné

Texte de la carte : Au début de votre tour, faites un test de , si vous réussissez, défaussez cette carte/ce jeton. Si vous échouez, subissez un ♥ et gardez cette carte/ce jeton.

Sonné

Texte de la carte : : Défaussez ce/cette jeton/carte. C'est la seule action que vous pouvez réaliser durant ce tour tant que vous avez cette carte/ce jeton.

- "Sonné" peut être retiré avec **une seule** action et le personnage est libre de réaliser une seconde action pendant son activation s'il y en a une de disponible.
- "Sonné" n'affecte pas les capacités qui ne sont pas des actions.
- Devenir "Sonné" n'interrompt ni ne termine une action de mouvement (ou tout autre action) en cours.

La Voie des Légendes

- Quand un monstre sonné démarre son activation, il utilise sa 1ère action pour défausser "Sonné" puis réalise normalement les actions de sa liste.
- Si un monstre devient sonné au milieu de son activation, il termine l'action qu'il est en train de faire puis, s'il lui reste une action, défausse "Sonné".

Terrifié

Texte de la carte : vous ne pouvez dépenser de . S'il n'y a pas de personnage ennemi dans votre ligne de vue à la fin de votre tour, défaussez ce/cette jeton/carte.

La Voie des Légendes

- Lorsqu'un monstre terrifié bat en retraite, il termine si possible son mouvement de manière à n'être dans la ligne de vue d'aucun personnage ennemi.
- Finir son mouvement de retraite hors de vue de tous les héros annule le comportement normal du monstre qui devrait s'éloigner le plus possible du héros le plus proche.

Affaibli

Texte de la carte : Retirer 1 ⛊ de chacun de vos jets de défense et 1♥ de chacun de vos jets d'attaque. Quand vous réalisez une action Repos, défaussez cette carte/ce jeton.

- Les personnages considérés comme des héros ou comme des monstres ne peuvent se reposer pour retirer "Affaibli", sauf mention contraire.

Sujets liés : Capacités, Activation, Attaques, Vaincu

Habitants Corrompus / Corrupt Citizens

- Les Habitants Corrompus sont des personnages que le Seigneur du Mal peut contrôler dans L'Ombre de Nerekhall. Les Habitants Corrompus entrent en jeu sous la forme de Changelins.

Gagner des Habitants Corrompus

- Le Seigneur du Mal reçoit des cartes Habitants Corrompus en récompenses lorsqu'il remporte certaines quêtes.

Jouer des cartes Habitants Corrompus

- Lorsqu'un Changelin majeur est placé sur le plateau (lors de la phase de préparation ou d'un renfort), le Seigneur du Mal peut jouer une carte Habitant Corrompu et le Changelin majeur gagne tous les effets listés sur la carte.
- Un seul Habitant Corrompu peut être en jeu à la fois.
- Si un Changelin majeur utilisant une carte Habitant Corrompu n'est pas vaincu, le Seigneur du Mal retourne la carte Habitant Corrompu dans sa zone de jeu.
- Si un Changelin majeur utilisant une carte Habitant Corrompu est vaincu, le Seigneur du Mal retourne la carte Habitant Corrompu dans la boîte du jeu et elle ne pourra plus être utilisée durant la campagne.
- Une carte Habitant Corrompu ne peut être jouée sur un Agent remplaçant un Changelin majeur.

Sujets liés : Vaincu

Compter les Cases / Counting Spaces

- De nombreux effets demandent aux joueurs de mesurer la distance entre deux cases. Les cases sont comptées comme suit :
  1. Choisir la case depuis laquelle le décompte démarre (case de départ). Pour les figurines imposantes, le joueur actif choisit une des cases occupée par la figurine. Démarrer le décompte à 0.
  2. Choisir la case jusqu'à laquelle on doit compter (case ciblée). Comme à l'étape 1, si la case est occupée par une figurine imposante, une seule case est choisie.
  3. Depuis la case de départ, choisir une case adjacente. Pour chaque case choisie, ajouter 1 au décompte. Répéter cela jusqu'à ce que la case ciblée soit atteinte.
  4. Vérifier que le chemin choisi soit le plus court possible. La valeur du décompte correspond à la distance entre la case de départ et la case ciblée.
- À noter que compter les cases nécessite que ces cases soient adjacentes. Ainsi, les objets et terrains qui empêchent des cases d'être adjacentes interfèrent aussi avec le décompte. C'est pourquoi les cases ne peuvent pas être comptées au travers des **portes fermées, des obstacles, des bords du plateau, des murs et des murs anciens**.

Sujets liés : Modifier le résultat des dés, Portes et objets similaires aux portes, Cartes (Map), Obstacle, Terrain.

Terrain En Ruine / Crumbling Terrain

Voir Terrain p.38.

Maudit / Cursed

Voir Condition p.11

Dégat / Damage

- Un Dégât est une unité de Santé, représentée par un jeton ♥. Les attaques, capacités et capacités peuvent infliger des dégâts aux personnages.
- Le montant total de dégâts qu'un personnage peut subir est égal à sa Santé.

- Lorsque la Santé d'un personnage est réduite et qu'il reçoit un nombre de jetons ♥ égal ou supérieur à sa Santé actuelle, ce personnage est immédiatement vaincu. Les jetons de dégâts excédant sa santé sont défaussés.

Sujets liés : Vaincu, Caractéristiques.

VAINCU / DEFEATED

- Quand un personnage a autant de jetons ♥ que de Santé sur sa fiche, il est immédiatement vaincu. De ce point de vue, subir des ♥ ou réduire la santé totale d'un personnage a le même effet.
- Quand un monstre est vaincu, il est retiré du plateau.
- Quand un héros est vaincu, il est considéré comme K.O.

Héros K.O.

- Les étapes suivantes détaillent la séquence de K.O. du héros.
  1. Le héros a autant de jetons ♥ sur sa fiche héros que sa Santé actuelle.
  2. Le héros est vaincu, en conséquence de l'étape 1 ou par un effet direct.
  3. Le héros est mis K.O :
     - Il subit ♥ et ◢ à hauteur de sa santé et de son endurance (y compris tous les bonus des capacités).
     - Sa figurine est remplacée par un de ses jetons héros. Si un héros est mis KO dans une pièce secrète, son jeton héros est placé sur la case d'entrée de la salle secrète. La case occupée par le jeton héros est considérée comme vide.
     - Il défausse toutes ses cartes Condition.
     - Son tour se termine immédiatement.
     - Le Seigneur du Mal peut piocher une carte Seigneur du Mal ou gagner un jeton Menace s'il joue avec un paquet Intrigue.
- Chaque étape comporte des conditions de déclenchement individuelles pour certains effets du jeu (comme *Drain de mort, Vaillant*, etc).
- En mettant K.O. un héros, le Seigneur du Mal ne gagne de jetons Menace qu'une fois par quête et par héros. Il **ne gagne ni jeton Menace, ni carte Seigneur du Mal** quand un personnage considéré comme un héros est vaincu.
- Si un héros K.O. récupère au moins un ♥, il remplace immédiatement son jeton héros par sa figurine et pourra normalement réaliser ses actions à son prochain tour.Si une autre figure occupe la case contenant le jeton héros, le héros place sa figurine dans l'espace vide le plus proche de son jeton de héros au choix du héros. Le joueur est autorisé à choisir un espace de l'autre côté d'une ligne d'élévation.
- Pour les effets qui se déclenchent à l'étape 2 (avec des déclencheurs tels que "lorsqu'un héros récupère ♥"), les cases sont comptées plutôt à partir du jeton héros qu'à partir de la case où la figurine du héros est placée à l'étape 3, si elle est distincte.
- D'autres personnages peuvent bénéficier des capacités passives d'un héros K.O. Ces capacités ne doivent pas requérir du héros K.O. qu'il "utilise cette carte", "incline cette carte", paye ◢ ou soit présent sur le plateau.

Un héros K.O. ne peut pas

- Utiliser de capacité ou bénéficier de capacités passives, sauf mention contraire.
- Échanger des objets avec d'autres héros.
- Recevoir des cartes Condition ; il est immunisé contre toutes les attaques.
- Subir ◢ au-delà de son endurance, ou ♥ au-delà de sa santé.
- Récupérer ◢ à moins de récupérer simultanément ♥.
- Défausser des jetons Elixir.
- Être affecté par des capacités ou effets (sauf capacités de soin, voir ci-dessous), car il n'est pas sur le plateau et on ne peut pas compter les cases jusqu'à lui.

Un héros K.O. peut

- Réaliser une action "Se relever" à son prochain tour (mais il n'est pas obligé de le faire).
- Réaliser une action gratuite "Se relever" à l'issue d'une rencontre et récupérer toute sa ◢.
- Équiper un objet.
- Activer son familier (pas durant le tour où il a été vaincu ou après s'être relevé).
- Être ciblé par des capacités ou effets dont la principale conséquence est la récupération de ♥ (ex : *Prière de Soin*). À noter que la capacité *Intuition Bienfaisante* du Prophète ne peut pas cibler un héros K.O. car son effet principal donne le jeton *Intuition* et le soin n'est qu'un résultat du gain du jeton *Intuition*.

Si un héros est affecté par un effet dont la principale conséquence est la récupération de ♥, son joueur effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Récupérer ♥ (et ◢ selon l'effet).
2. Remplacer le jeton héros par la figurine héros correspondante. Pour les effets qui se déclenchent à l'étape 1 (avec des déclencheurs tels que "lorsqu'un héros récupère ♥"), les cases sont comptées plutôt à partir du jeton héros qu'à partir de la case où la figurine du héros est placée à l'étape 2, si elle est distincte.

La Voie des Legendes

- Lorsqu'un héros est mis K.O, le joueur doit le signaler à l'application en sélectionnant le portrait du héros puis le bouton "KO".
- Un héros mis K.O. diminue le moral de 1.

Sujets liés : Dégâts, Santé, Moral, Se redresser, Cartes Souillure, Échanger des Objets

DES / DICE

Il existe trois types de dés différents dans le jeu : le dé d'attaque (bleu), le dé de pouvoir (jaune, rouge, vert) et le dé de défense (gris, noir, marron).

- Les dés sont mélangés et lancés ensemble comme une seule réserve de dés. En combat, tous les dés lancés par l'attaquant constituent la réserve d'attaque, tous les dés lancés par le défenseur constituent la réserve de défense.
- Sur certains éléments du jeu, "dés d'attaque" est utilisé à la place de « réserve d'attaque ». Dans ces cas, « dé d'attaque» (singulier) désigne le dé bleu et les «dés d'attaque» (pluriel) désignent la réserve d'attaque.
- Pour les tests d'attributs, 1 dé gris et 1 dé noir sont lancés, à moins qu'un effet en jeu change les dés lancés.

Sujets liés : Attaques, Attributs, Modifier le résultat des dés.

DIFFICULTE / DIFFICULTY

- Le réglage de la difficulté est uniquement disponible pendant la préparation d'une campagne de *La Voie des Légendes* et *The Delve* et ne peut être modifiée plus tard durant le jeu.

Normal

- En mode campagne, le péril augmente à un rythme progressif et les héros débutent avec 50 pièces d'or par héros.

- Dans *The Delve*, les héros débutent avec 1 XP, récupèrent une petite partie de leurs ♥ et défaussent leurs conditions entre deux niveaux. Ils ont une quantité de temps par défaut pour terminer chaque niveau.

Difficile

- En mode campagne, le péril augmente à un rythme plus élevé et les héros débutent sans or.
- Dans *The Delve*, les héros débutent la partie sans XP. De plus, ils ne récupèrent aucun ♥, ni ne défausse de conditions entre deux niveaux et la quantité de temps dont ils disposent pour terminer le niveau est réduite.

Sujets liés : Conditions, Périls

Direction / Direction

- Certaines capacités se réfèrent à une direction dans laquelle un personnage doit faire une action de mouvement, par rapport à un autre personnage.
- **Vers :** un personnage tente de réduire le nombre de cases entre elle et la cible. Pendant le mouvement, le personnage peut augmenter la distance si, ce faisant, cela lui permet de se rapprocher.
- **Loin de :** un personnage tente d'augmenter le nombre de cases entre elle et la cible. Pendant le déplacement, le personnage peut réduire la distance si, ce faisant, cela lui permet de s'éloigner.

Le plus éloigné : la cible qui est séparée par le plus grand nombre de cases du personnage.

Le plus près : La cible qui est séparée par le plus petit nombre de cases du personnage.

Sujets liés : Compter les Cases, Mouvement.

Défausser Un Element Du Jeu / Discarding a Game Component

- Les textes inscrits sur certains éléments du jeu demandent parfois au joueur de défausser des cartes ou des jetons. Les jetons défaussés sont remis dans leur réserve ; les cartes défaussées sont placées dans la pile de défausse correspondante.
- Les éléments défaussés peuvent à nouveau revenir en jeu plus tard. En revanche, les éléments remis dans la boîte du jeu ne seront plus utilisés pendant la quête en cours (session unique) ou pendant la campagne (en cours de campagne), sauf mention contraire.

Sujets liés : Retourner un élément du jeu.

Malade / Diseased

Voir Conditions p.11.

Condamné / Doomed

Voir Conditions p.11.

Portes et Objets Similaires aux Portes / Doors and Door-Like Objects

Les portes et objets similaires aux portes sont représentés par des jetons verticaux placés sur le plateau et indiqués dans le descriptif de quête.

Portes

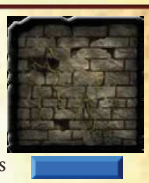
Les portes standard sont représentées en jaune sur les cartes de quêtes. Les portes verrouillées y sont représentées en rouge.

- Les personnages ne peuvent pas faire une action de mouvement, tracer une ligne de vue ou compter les cases à travers une porte. Les cases séparées par une porte ne sont pas considérées comme adjacentes.
- Quand un personnage réalise une action d'ouverture ou de fermeture de porte, elle peut ouvrir ou fermer **une** porte adjacente.
- Si une porte est ouverte, son jeton est défaussé et placé à proximité. Si, plus tard, la porte est refermée, le jeton retourne à son emplacement initial.
- Certaines portes sont verrouillées ou autrement scellées ne peuvent pas être ouvertes normalement.
- Si une figurine imposante occupe les cases des deux côtés d'une porte ouverte, cette dernière ne peut pas être fermée.
- Si, selon le descriptif de quête, un test d'attribut est requis pour ouvrir une porte verrouillée ou scellée et que cette porte est refermée par la suite, un autre test d'attribut sera nécessaire pour l'ouvrir à nouveau.
- Si, selon le descriptif de la quête, une porte est retirée de la carte ou détruite, elle ne peut plus être refermée.

La Voie des Legendes

- Les portes ne peuvent pas être fermées.

Murs anciens



- Les murs anciens sont similaires aux bords de la carte et sont représentés en bleu sur les cartes de quête.
- Les cases séparées par un mur ancien ne sont pas adjacentes et on ne peut pas compter les cases à travers un mur ancien.
- Les murs anciens bloquent les mouvements et ligne de vue.
- les murs anciens ne peuvent être ouverts.

Végétation

- La végétation est représentée en vert sur les cartes des quêtes.
- La végétation ne bloque pas le mouvement.
- Les cases séparées par la végétation sont adjacentes et les personnages peuvent compter les cases à travers la végétation.
- La végétation bloque les lignes de vue et les personnages effectuant une attaque de mêlée ne peuvent pas cibler les personnages présents de l'autre côté de la végétation. Des effets tels que par ex : *Explosion* ou *Souffle enflammée* peuvent toute de même affectés les personnages à travers la végétation.
- Les figurines imposantes ne peuvent pas occuper des cases séparées par la végétation.
- La végétation peut être retirée du plateau si un personnage réalise une action "ouvrir une porte". Une fois retirée, la végétation ne peut pas être remise sur le plateau.

Herse

- Les herses sont représentées en gris sur les cartes de quêtes.
- Les personnages ne peuvent pas faire une action de mouvement à travers une herse, mais elles peuvent réaliser une attaque, tracer une ligne de vue et compter les cases.
- un personnage peut réaliser une action "ouvrir une porte" ou "fermer une porte" pour ouvrir ou fermer une herse adjacente. L'action est considérée comme une ouverture de porte.

Sujets liés : Compter les Cases, Ligne de vue, Mouvement, Ouvrir ou Fermer une Porte.

Elevation / Elevation

Voir Terrain p.38

Jetons Elixir / Elixir Tokens

L'Apothicaire possède quelques cartes de classe qui interagissent avec les jetons Élixir.

- Les jetons Élixir sont limités à 8 dans la réserve.
- Chaque fois qu'un joueur gagne un jeton Élixir, il le place sur sa Fiche Héros. Chaque fois qu'un joueur défausse un jeton Élixir de sa Fiche Héros, il le retire de sa fiche et le remet dans la réserve.
- Les jetons Élixir restent sur la Fiche Héros entre les rencontres mais sont défaussés à la fin d'une quête.
- Le nombre de jetons Élixir que le héros peut posséder sur sa Fiche Héros n'est limité que par la réserve.
- Tout héros disposant d'un jeton Élixir peut choisir de le défausser pendant son tour pour récupérer de la Santé. Pour mémoire, cette capacité est décrite sur la carte de classe *'Concoction d'Élixir'* de l'apothicaire. Quand un héros défausse un jeton Elixir, il lance un dé de pouvoir rouge et récupère de la santé pour un montant égal au nombre de ♥ affiché par le dé.
- Les jetons Élixir restent présents sur la Fiche Héros si un héros est mis K.O. Un héros K.O. ne peut cependant pas défausser un jeton Élixir.
- Les héros peuvent s'échanger des jetons Élixir en suivant les règles standards d'échange d'objets.
- Les personnages considérés comme des héros (alliés compris) peuvent gagner et défausser des jetons Élixir pour récupérer des dégâts tout comme les héros. Cependant, ils défaussent tous leurs jetons Élixir s'ils sont vaincus, quand ils sont ré-invoqués et à la fin de chaque rencontre.

Sujets liés : Alliés, jetons Classe, Familiers, Échanger des Objets.

Cases Vides / Empty Spaces

- Une case vide est une case qui ne contient aucun personnage et qui ne bloque ni les lignes de vue, ni les déplacements pour aucun personnage présent sur le plateau.
- Sauf mention contraire, les cases contenant des jetons sont toujours considérées comme vides.

Sujets liés : Cases bloquées, Ligne de Vue, Mouvement.

Rencontres / Encounters

Une rencontre est une partie d'une quête qui possède sa propre disposition de carte, ses propres règles et objectifs. Quand les joueurs passent d'une rencontre à l'autre au sein d'une même quête, ils réalisent les étapes suivantes :

- Les héros gardent tous les dégâts, les conditions, les jetons Vaillance, Élixir et Intuition qu'ils avaient à la fin de la rencontre précédente.
- Les héros récupèrent toute la fatigue subie pendant la rencontre précédente.
- Tout héros K.O. peut réaliser gratuitement une action "Se redresser" et récupère toute sa ◢.
- Les héros retournent leur fiche Héros coté recto (exploit héroïque visible).
- Les héros gardent toutes leurs cartes Fouille. Les cartes Fouille retournées restent face cachée.
- Les héros retirent tous les jetons Chant de leurs cartes de classe, le Seigneur du Mal défausse toutes les cartes de la classe *Malfaisant* dans sa zone de jeu.
- Le Seigneur du Mal conserve sa main actuelle de cartes Seigneur du Mal. Pendant la transition d'une rencontre à l'autre au sein d'une même quête, le Seigneur du Mal ne pioche pas un nombre de nouvelles cartes Seigneur du Mal égal au nombre de héros.

La Voie des Legendes

- En mode campagne, toutes les quêtes ont une seule rencontre.

Sujets liés : Quêtes, Préparation

Aller au Contact / Engage

- Engager est un terme utilisé pour décrire le déplacement d'un personnage dans *La Voie des Légendes*.
- Lorsqu'il engage, un personnage réalise une action de mouvement et se déplace vers sa cible, arrêtant son mouvement quand il y est adjacent ou qu'il n'a plus de points de mouvement. Les personnages avec Allonge ou Extension essayeront toujours de faire une action de mouvement jusqu'à une case adjacente à la cible.

La Voie des Legendes

- Si un monstre ne se déplace pas lors de l'exécution de cette action, celle-ci est ignorée.

Sujets liés : Actions, Direction, Mouvement.

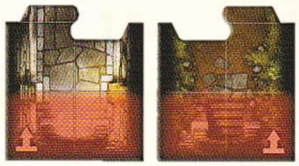
Entrer Dans Une Case / Enter a Space

Voir Mouvement p.26.

Entree et Sortie / Entrance and Exit

L'Entrée et la Sortie sont des tuiles spéciales qui permettent souvent aux personnages d'entrer ou sortir du plateau. Des règles spécifiques peuvent être données dans le descriptif de quête.

- Pour sortir du plateau, un personnage doit pénétrer sur l'une des cases du bord (ci-dessous en rouge) de l'Entrée ou de la Sortie, puis dépenser un point de mouvement ou utiliser une capacité qui permet au personnage de se déplacer d'1 case (telle que "Augmenter votre vitesse" ou "Déplacer vous de X cases")



Les cases du bord des tuiles Entrée et Sortie du jeu de base.

- Si un personnage doit être placé sur la tuile Entrée ou Sortie mais qu'il n'y a pas assez de cases vides disponibles, ce personnage est placé sur la case vide la plus proche.
    - Si possible, les monstres imposants doivent avoir tout leur socle sur la tuile désignée dans le descriptif de quête.

Sujets liés : Mouvement, Renforcer, Carte

Jeu Epique / Epic Play

- Le mode épique propose des variantes du jeu pour les joueurs qui souhaitent accéder aux cartes de haut niveau pour les cartes de classe, cartes objets de la Boutique et cartes Seigneur du Mal en dehors d'une Campagne.
- Les variantes suivantes (niveaux de puissance) sont disponibles :

Niveau de Base

- Suivre la préparation normale

Niveau Avancé

- Chaque héros reçoit 3 XP valables pour l'achat de cartes de classe et 150 Or valables pour l'achat d'objets de leur choix parmi les cartes Objets de la Boutique de l'Acte I. Les héros peuvent partager leur or.
- Les héros peuvent vendre leurs équipements de départ pour 25 Or chacun avant le début de la partie.
- Le Seigneur du Mal reçoit 4 XP valables pour l'acquisition de cartes Seigneur du Mal.

Niveau expert

- Chaque héros reçoit 6 XP valables pour l'achat de cartes de classe et 250 Or valables pour l'achat d'objets aux choix parmi les cartes d'objets de la Boutique Acte I ou Acte II. Les héros peuvent partager leur or.
- Les héros peuvent vendre leurs équipement de départ pour 25 Or chacun avant le début de la partie.
- Le Seigneur du Mal reçoit 8 XP valables pour l'acquisition de cartes Seigneur du Mal.
- Le Seigneur du mal utilise les cartes Monstres et Lieutenants de l'Acte II.

- L'XP doit être dépensée selon les règles standards.

Si une quête de l'Acte II est jouée en dehors d'une campagne, il est recommandé aux joueurs d'utiliser le mode épique au niveau Expert pour s'assurer de l'équilibre du jeu.

La Voie des Legendes

- Il n'y a pas de variante de jeu épique. Les joueurs jouent à *La Voie des Légendes* uniquement en mode campagne ou en mode aventure (*The Delve*).

Sujets liés : Actes, Campagnes, Carte de Classe, Points d'expérience, Cartes Objet, Cartes Seigneur du Mal.

Equipement / Equipment

- L'équipement comprend les cartes de classe équipement de départ, les objets des boutiques, les reliques et les cartes Fouille.
- Les cartes équipement autres que les cartes Fouille ne peuvent être utilisées que lorsque le héros s'est en équipées.
- Les icônes d'équipement présentes sur les cartes représentent certaines restrictions d'équipement :

Mains

Armure

Autre

  - La combinaison d'objets dont le héros s'équipe ne peut pas afficher plus de deux Mains au total.
  - Un héros ne peut s'équiper que d'un seul objet Armure.
  - Un héros peut s'équiper de deux objets Autre maximum.
- Les cartes qui ne contiennent pas au moins une de ces icônes peuvent être équipées sans restriction. Cependant, des restrictions basées sur les traits des objets peuvent toujours s'appliquer (Voir Cartes Objet p.21).
- Les héros peuvent s'équiper ou retirer des objets seulement durant la phase *"S'équiper d'objets"* du tour du héros (Voir Tour du héros p.41).

Sujets liés : Cartes Objet, Fouiller, Objets de la boutique et Achats, Trait, Tour.

Incliner / Exhaust

- Lorsqu'un joueur incline une carte, il la fait pivoter à 90° pour indiquer qu'il a utilisé sa capacité.
- Au cours de l'étape 1. II. du tour d'un joueur (1. Début du tour, 2. Restaurer les cartes ; Voir l'encadré p.41), ce dernier restaure toutes ses cartes inclinées en les redressant.
- Les capacités des cartes inclinées ne peuvent pas être déclenchées jusqu'à ce que la carte soit restaurée.
- À noter que dans certaines situations, des cartes Objet peuvent être inclinées plus d'une fois par round. Par exemple, un héros peut incliner *Trame de Mana* pendant une attaque lors de son tour, puis faire une action de mouvement pour donner cet objet à un autre héros. Pendant l'étape I de tour de ce héros, *Trame de Mana* sera restaurée, pourra être équipée à l'étape 2 et pourra à nouveau être inclinée durant ce tour du héros.

Sujets liés : Restaurer, Tour

Sorties / Exit

Voir Entrée et Sortie p.15.

Points d'Experience / Experience Points

- Pendant une campagne ou durant la préparation d'une partie en mode Épique, les joueurs gagnent des points d'expérience (XP) qui peuvent être utilisés pour personnaliser leur manière de jouer.
- L'XP n'est pas transférable entre joueur et les joueurs ne sont pas obligés de dépenser (tout) leur XP.

Obtenir des points d'expérience

- L'XP est généralement gagnée à la fin d'une quête, comme précisé dans la section récompense du descriptif de quête. Il est à noter que les quêtes rumeurs, quand elles sont jouées au sein d'une campagne, ne procurent pas d'XP.
- Les mini-campagnes peuvent offrir des récompenses supplémentaires non décrites dans la section récompenses du descriptif de la quête. Les détails sont donnés dans le livre de règles de l'extension contenant la mini-campagne (Voir Mini Campagnes p.9).

Dépenser des points d'expérience

- Les joueurs peuvent dépenser leur XP pendant l'étape 5 de la phase Campagne ou pendant la préparation d'une partie en mode Épique ou d'une mini-campagne.
- Les héros peuvent dépenser de l'XP pour acheter de nouvelles cartes de classe de leur paquet Classe. Le coût en XP est affiché dans l'angle supérieur droit des cartes de classe.
- Le Seigneur du Mal peut dépenser de l'XP pour acheter de nouvelles cartes Seigneur du Mal à ajouter à son paquet Seigneur du Mal. Contrairement aux héros, le Seigneur du Mal peut acheter des cartes de plusieurs classes.
- Les cartes Universelles et les cartes de Classes du Seigneur du Mal qui coûtent 1 XP (niveau 1) peuvent être achetées sans aucune autre restriction.
- Le Seigneur du Mal peut acheter des cartes d'un niveau plus élevé seulement s'il possède déjà un certain nombre de cartes **de la même classe :**
  - Pour acheter une carte de niveau 2 (2XP), le Seigneur du Mal doit d'abord posséder deux cartes de cette même classe dans son paquet.
  - Pour acheter une carte de niveau 3, le Seigneur du Mal doit d'abord posséder trois cartes de cette même classe dans son paquet.
  - Les cartes du Seigneur du Mal qui invoquent un serviteur (L'Appel des Corbeaux, Contraint par les Entraves) ne sont pas prises en compte lorsqu'il s'agit d'acheter des cartes d'un niveau supérieur.
- Si le Seigneur du Mal utilise un paquet Intrigue durant la campagne, il peut aussi dépenser autant d'XP qu'il le souhaite **pour gagner 3 jetons menace par XP.**

La Voie des Legendes

- En mode campagne ou dans *The Delve*, Les héros peuvent dépenser de l'XP pendant la phase de Campagne ou d'Amélioration sur l'écran d'entraînement. Dans *Trials of Frostgate*, les héros peuvent dépenser de l'XP dès qu'ils en reçoivent.
- Bien que la sélection des compétences puisse être activée ou désactivée librement, les héros ne peuvent pas décider de changer les cartes de classe qu'ils ont achetées à moins qu'un effet de jeu ne le permette.

Sujets liés : Campagnes, Actions de Ville, Cartes de Classe, Mode Épique, Cartes Seigneur du Mal, Cartes Intrigue, Cartes Rumeur.

Familiers / Familiars

Les familiers sont des créatures contrôlées par un héros.

Invocation

- Les familiers sont placés sur le Plateau quand un héros utilise des capacités de carte de Classe ou de sa Fiche Héros.
- Si un familier ne peut pas être placé par manque de case vide valide, il est alors placé sur la case vide la plus proche.
- Si un familier est invoqué alors qu'il se trouvait déjà sur le Plateau, il en est enlevé pour être replacé comme indiqué. Cela n'est pas considéré comme être défaussé ou être vaincu.
- Lorsqu'un familier est vaincu ou volontairement retiré du Plateau, toutes les conditions et les jetons qui s'appliquaient à lui sont défaussés.
- Les familiers ne sont pas placés sur le Plateau pendant la préparation d'une rencontre, mais doivent être (ré)invoqués, à moins qu'un mécanisme du jeu ne permette le contraire.

Activation

- Un familier est activé à l'étape 3.I ou 3.III "Réaliser une action" du tour d'un héros. Il ne peut pas s'activer entre les actions des héros à l'étape 3.II. Pour plus de détails, voir Tour du héros p.41.
- Sauf mention contraire, un familier ne peut être activé qu'une seule fois par round (même s'il est retiré du Plateau et ré-invoqué).
- Plusieurs familiers d'un même type contrôlés par un seul héros sont activés comme un groupe (ex : plusieurs Pierres Mystiques).
- Si un héros contrôle deux familiers différents (ex : Feu ardent et Réanimé), il peut les activer indépendamment l'un de l'autre.
- Les effets indiquant «Au début de votre tour» ou «à la fin de votre tour» (tels que les effets des conditions ou la perte de points de mouvement) se déclenchent au début et à la fin de l'activation de chaque familier.
- Les familiers ne sont pas automatiquement vaincus lorsque le héros qui les contrôle est vaincu.
- Les familiers peuvent effectuer une seule action de mouvement par activation.
- Certains familiers peuvent effectuer une seule action supplémentaire lors de leur activation, si c'est noté sur la carte Familier.

Types de familiers

1. Familiers (non considérés comme personnages, héros ou obstacles)

- Ne peuvent être ciblés ou affectés par des attaques ou un effet du jeu sauf mention contraire dans le texte associé à l'effet.
- Considèrent tout terrain spécial qui n'est pas un obstacle comme une case d'eau.
- Ne bloquent pas les déplacements ou la ligne de vue et peuvent interrompre et terminer leur mouvement sur des cases contenant des personnages.
- Familiers de ce type : Ciel, Pico, Âme des Ténèbres.

2. Familiers considérés comme des personnages/héros

- **sont traités comme des héros** concernant les attaques, actions de monstre, capacités et exploits héroïques des héros, objets, les reliques, cartes Fouille et cartes Seigneur du Mal.
- **Ne sont pas traités comme des héros** concernant les compétences des Alliés, règles de quêtes, cartes Intrigue, cartes Voyages, cartes Rumeurs et tout autre effet du jeu sauf mention contraire.
- Ne peuvent pas échanger d'équipement avec les héros.
- Bloquent la ligne de vue et le mouvement et sont considérés comme des personnages amis par les héros.
- Suivent les mêmes règles de mouvement que les héros en ce qui concerne les terrains.
- Peuvent être affectés par une Condition et échouent automatiquement aux tests d'attributs.
- Peuvent utiliser une de leurs actions disponibles pour réaliser l'action requise pour se défausser d'une carte Condition (ex : défausser Sonné, Hémorragie et Embrasé) ou pour sortir d'une case Fosse.
- Peuvent recevoir les jetons Intuition, Élixir, et Vaillance.
- Familiers de ce type : Feu ardent, Réanimé, Loup.

3. Familiers considérés comme des obstacles

- Ne sont pas considérés comme des héros ou des personnages.
- Peuvent être ciblés ou affectés par des attaques de monstres ou de héros.
- Peuvent être affectés par une Condition, échouent automatiquement aux tests d'attributs et peuvent utiliser une de leurs actions disponibles pour réaliser l'action requise pour se défausser d'une carte Condition (ex : défausser Sonné, Hémorragie et Embrasé).
- La case occupée par ce familier ne peut pas être décomptée **sauf dans le cas où ils sont ciblés ou affectés par une attaque.**
- Ne peuvent pas être déplacés.
- Ne peuvent pas traverser une case bloquée (ex : occupée par un **personnage** ennemi) sauf si la case est occupée par un personnage ami.
- Considèrent tout terrain spécial qui n'est pas un obstacle comme une zone d'eau, **ne sont pas** affectés par les cases danger / lave à la fin de leur activation et peuvent librement sortir d'une case fosse.
- Familiers de ce type : Pierre Mystique.

La Voie des Legendes

- Les familiers ne sont pas affectés par les périls.
- Lorsqu' un monstre reçoit l'ordre de cibler un héros, les jetons et familiers attaquables considérés comme des héros ou des obstacles sont considérés comme des cibles possibles.
- Dans l'optique du ciblage, si un familier ou un jeton attaquable ne possède pas les caractéristiques que le monstre cible, il est considéré comme ayant une valeur de 0 dans la caractéristique correspondante.
- Les Familiers sont retirés du Plateau entre deux niveaux de *The Delve*, à l'exception de Feu ardent, qui est placé adjacent à Challara quand les héros sont placés sur le Plateau d'un nouveau niveau.

Sujets liés : Activation, Mouvement, Niveaux, Cible, Terrain, Tour.

Extension / Extend

Voir Allonge et Extension p.30

Renommee / Fame

- La renommée est un concept de *La Voie des Légendes* qui détermine le niveau de notoriété que le groupe a atteint. Il est affiché en-dessous des portraits des héros sur l'écran d'accueil.
- La renommée influence les objets qui peuvent être achetés en ville.
- La renommée peut débloquer certaines options pendant les événements de voyage ou les quêtes.

Sujets liés : Objets de la boutique et Achats.

Fatigue / Fatigue

- La fatigue est une unité de mesure de l'Endurance des héros, représentée par les jetons .

Subir de la Fatigue

- Les héros disposent de nombreuses capacités qui ont un coût en . Ces capacités exigent que le héros subisse pour pouvoir les utiliser.
- Pendant son tour (lors de l'étape '3.II."Réaliser une action", voir Tour du Héros p.41), un héros peut subir pour ajouter un point de mouvement par subi à sa réserve de points de mouvement.

Il peut faire ainsi **pendant une action de mouvement** ou **avant ou après la résolution d'une autre action**.

- Un héros ne peut pas **choisir** de subir si le montant de doit dépasser son Endurance.
- Si un effet **force** un personnage à subir qui dépasse son Endurance, il subira 1 pour chaque qu'il ne peut subir.
- Si un personnage sans valeur d'Endurance (ex : Monstre ou Familier) subit , il subit un montant égal de à la place.
- Quand vous subissez 1 au lieu d'1 , les effets qui se déclenchent "Quand vous subissez " ou "Quand vous subissez " se déclenchent.
- Si une Fiche de Héros contient à un moment où à un autre plus de jetons qu'il n'a d'Endurance (ex : si l'Endurance est réduite par un effet du jeu), les jetons en excès demeure sur la Fiche jusqu'à ce qu'ils soient retirés.
- Lorsqu'un effet du jeu fait référence à un montant de qu'un héros "a subi", il fait référence au nombre total de jetons actuellement présents sur la Fiche du héros.

Récupérer de la fatigue

- Quand un personnage récupère de la fatigue, il défausse le montant indiqué de jetons de sa Fiche Héros.
- Les héros récupèrent lorsqu'ils réalisent une action Se Reposer ou pendant le combat quand, une fois par attaque, 1 peut être utilisé pour récupérer 1 . Cela peut être réalisé même si le héros ne possède aucun jeton sur sa Fiche (gaspillant le).
- récupérée grâce à un , peut être dépensée pour activer une capacité durant la **même attaque**.
- D'autres effets du jeu peuvent aussi permettre à un personnage de **récupérer** de la fatigue

Sujets liés : Santé, Repos, Endurance, Augmentations

Personnages / Figures

- Tous les héros, alliés, monstres, certains familiers et certains individus spécifiques de quêtes sont des personnages. La plupart des personnages peuvent réaliser des actions.
- Un personnage bloque la ligne de vue et le mouvement.
- Les personnages peuvent faire un action de mouvement sur les cases contenant des personnages amis, mais peuvent interrompre ou terminer leur mouvement uniquement sur une case vide.
- Les héros sont amis avec les autres héros, les familiers considérés comme des héros et certains personnages spécifiques des quêtes (ex : personnages traités comme des héros).
- Les monstres sont amis avec les autres monstres.
- Les personnages ne bloquent pas le décompte de cases.
- Sauf mention contraire, les personnages peuvent recevoir des cartes Condition et être ciblés ou affectés par les attaques de personnages ennemis.

Sujets liés : Familiers, Ligne de Vue, Mouvement.

Final / Finale

- Le Final est une quête spéciale à la fin d'une campagne.
- Il est traité comme une quête Acte II et peut consister en une ou plusieurs rencontres.
- Quiconque remporte le Final, remporte la campagne entière.
- Le Final (comme l'Interlude) peut uniquement être joué dans le cadre d'une campagne et n'est pas destiné à être joué comme une session unique.

Sujets liés : Actes, Campagnes, Interlude, Quêtes.

Chance / Fortune

Voir Cartes Intrigue p.29.

Cases Danger / Hazard Space

Voir Terrain p.38.

Sante / Health

Voir Caractéristiques p. 9.

Heros / Heroes

- Un héros est un antagoniste du Seigneur du Mal. Pendant la préparation, chaque joueur héros choisi au moins un héros qu'il contrôle.
- Voir 3.1. Vue d'ensemble des extensions disponibles p.82 pour une liste de tous les héros disponibles.

Fiche Héros

- La Fiche Héros comprend toutes les informations d'un héros donné :
  - Nom et archétype
  - Caractéristiques : Vitesse (), Santé (), Endurance () et Défense ().
  - Attributs : Puissance (), Connaissance (), Volonté (), Perception ()
  - Capacités de héros et exploit héroïque
  - Icône de l'extension.

Capacité de Héros

- Tous les héros possèdent une capacité unique affichée dans l'angle supérieur droit de leur Fiche Héros et appelées "Capacité de Héros"
- Une Capacité de Héros n'est pas considérée comme une compétence. Cependant, une confusion peut exister avec le terme "Capacités de héros" utilisé dans son sens général, qui se réfère à toutes les capacités issues des cartes de classe, Fouille, Objet d'un héros.

Exploit Héroïque

- Un Exploit Héroïque est une capacité puissante affichée dans l'angle inférieur droit de la fiche héros de chaque héros.
- Un Exploit Héroïque ne peut être utilisé qu'une fois par rencontre. Quand un héros l'utilise, il doit retourner sa Fiche Héros. Après une rencontre, la Fiche Héros est retournée en position initiale.
- Les Exploits Héroïques ne sont pas considérés comme des compétences.

La Voie des Legendes

Exploits Héroïques

- Dans le mode campagne de La Voie des Légendes, les Fiches Héros ne sont retournées dans leur position initiale qu'après la fin de chaque quête.
- Dans le mode aventure, The Delve, les Fiches Héros sont retournées dans leur position initiale que lorsque l'application demande aux joueurs de le faire.

Jeton Héros

Les jetons Héros n'ont pas d'effet sur le jeu. Ils sont utilisés pour garder une trace des informations importantes lorsque les règles ou un effet de carte le demande (ex : un jeton héros peut représenter la dernière position occupée par un héros avant qu'il ne quitte le plateau).

Tour du Héros

Voir Tour du héros p.41.

Personnages considérés comme des héros

- En plus de certains familiers, certains personnages présentés dans les descriptifs de quêtes sont "considérés comme des personnages héros" ou "considérés comme des héros" :
- Ces personnages :
  - **Peuvent être ciblés ou affectés** par les attaques, actions de monstres, capacités et exploits héroïques, compétences de héros, capacités d'objets, de reliques, de cartes Fouille ou Seigneur du Mal faisant référence à des personnages.
  - **Ne sont pas affectés** par les compétences des alliés, les règles de quête, les cartes Intrigue, les événements de voyages, les cartes Rumeur et tout autre effet de jeu qui font référence aux héros sauf mention contraire.
  - Peuvent réaliser les actions telles qu'indiquées dans le descriptif de quête.
  - Ne peuvent pas échanger des objets avec d'autres héros sauf mention contraire.
  - Sont considérés comme des personnages amis par les héros et suivent les mêmes règles de mouvement que les héros concernant le terrain.
  - Peuvent être affectés par les conditions et échouent automatiquement aux tests d'attributs.
  - Peuvent utiliser une de leurs actions disponibles pour défausser certaines conditions (ex : Sonné, Hémorragie, Embrasé) ou sortir d'une fosse.
  - Bloquent la ligne de vue et les mouvements. Les personnages amis peuvent traverser les cases occupées par des personnages traités comme des héros.
  - Peuvent recevoir les jetons Intuition, Élixir et Vaillance.
- Habituellement, des règles supplémentaires sont données dans le descriptif de quête qui les concerne.

La Voie des Legendes

- Les personnages traités comme des héros ne sont pas affectés par les périls.
- Lorsqu'un monstre est chargé de cibler un héros, les personnages traités comme des héros et les jetons attaquables sont inclus comme cibles possibles.
- **Aux fins de ciblage**, si un personnage traitée comme un héros ou jeton attaquable n'a pas la statistique que le monstre cible, elle est considéré comme ayant une valeur de 0 pour la statistique correspondante.

Sujets liés : Attributs, Rencontres, Tour.

Jetons Envoutement / Hex Tokens

- L'Envoûteur possède plusieurs cartes de Classe qui interagissent avec les jetons Envoûtement.
- Les jetons Envoûtement sont limités à 20 par la réserve.
- Lorsqu'un monstre est envoûté grâce à une carte de classe de l'Envoûteur, le héros place pour mémoire un jeton Envoûtement près de ce monstre.
- Un monstre avec au moins un jeton Envoûtement est un monstre envoûté. Chaque fois qu'un monstre gagne un jeton Envoûtement, même s'il en avait déjà un, il est considéré comme devenant envoûté.
- Un héros attaquant un monstre envoûté peut défausser un ou plusieurs jetons Envoûtement de la cible après avoir lancé les dés. Pour chaque jeton défaussé, l'attaquant inflige un ♥ supplémentaire. Défausser un jeton Envoûtement d'un monstre modifie l'attaque dans son ensemble. Pour rappel, cette capacité est décrite sur la carte *Sortilège d'affaiblissement*.

Sujets liés : Attaques, Cartes de Classe.

Jetons Reflet / Image Token

- L'Illusionniste possède plusieurs cartes de Classe qui interagissent avec les jetons Reflet. Ces jetons sont limités à 4 par la réserve.
- Les jetons Reflet sont considérés comme des personnages héros disposant des attributs de l'Illusionniste et d'un dé gris de défense. Les jetons Reflet n'ont pas de réserve d'attaque (pas même un dé d'attaque bleu).
- Si un jeton Reflet subit n'importe quel montant de ♥ ou ◢, il est défaussé et l'Illusionniste subit à la fois 1 ♥ et 1 ◢.
- Les jetons Reflet peuvent recevoir des conditions. Cependant, comme ils n'ont pas de tour, d'actions ou d'attaque, la seule condition qui les affecte est affaibli.
- Le nombre de jetons Reflet qui peuvent se retrouver simultanément sur le plateau n'est limité que par la réserve.
- Durant son tour, l'Illusionniste peut défausser n'importe quel nombre de jetons Reflet.
- Les jetons Reflet restent sur le plateau, même si l'Illusionniste est vaincu.

Sujets liés : Cartes de Classe, jetons Classe, Conditions.

Immobilise / Immobilized

Voir Conditions p.11.

Monstres Inactifs / Inactive Monsters

- Certaines quêtes précisent que des groupes de monstres sont inactifs et le Seigneur du Mal place un jeton Monstres Inactifs sur les cartes Monstres correspondantes.
- Sauf mention contraire dans le descriptif de quête, le Seigneur du Mal ne peut pas activer les Monstres Inactifs ou les affecter par le biais de cartes Seigneur du Mal ou cartes Intrigue.
- Si un groupe de monstres est inactif, tous les personnages de ce groupe sont inactifs. Les Monstres Inactifs bloquent les lignes de vue et les déplacements.
- Les Monstres Inactifs peuvent être ciblés et affectés par les attaques d'autres personnages. Le Seigneur du Mal lance les dés de défense comme d'habitude.
- Sauf mention contraire, si un Monstre Inactif subit n'importe quel montant de ♥, le Seigneur du Mal défausse immédiatement le jeton Monstres Inactifs du groupe de monstres correspondant et ce groupe n'est plus considéré comme inactif.

- À noter que le groupe libre placé sur le Bord de la Rivière dans le *Caveau de l'ombre* (campagne *La Rune de L'Ombre*) n'est pas défini comme inactif et ne suit donc pas les règles décrites ci-dessus.

Sujets liés : Conditions, Mouvement.

Jetons Infection / Infection Token

- Les jetons Infection n'ont pas d'effet sur le jeu. Cependant, la classe Le Vecteur du Seigneur du Mal dispose de plusieurs capacités qui interagissent avec ces jetons.
- Les jetons Infection sont limités à 16 par la réserve.
- Chaque fois qu'un personnage est infecté par un effet d'une carte de classe Le Vecteur du Seigneur du Mal, un jeton Infection est placé sur la Fiche Héros, la carte Familier ou proche de ce personnage.
- Un héros ayant au moins un jeton Infection sur sa Fiche Héros est infecté. Chaque fois qu'un héros gagne un jeton Infection (même s'il en a déjà un), il est considéré comme "devenant infecté".
- Le nombre de jetons Infection qu'un héros peut avoir sur sa Fiche Héros n'est limité que par la réserve.
- Les jetons Infection restent sur la Fiche Héros quand il est mis K.O. ou entre deux rencontres. Ils sont défaussés entre deux quêtes.

Sujet liés : Cartes Seigneur du Mal, Influence

Influence / Influence

- Les jetons Influence et leurs effets sont spécifiques à la campagne *L'Ombre de Nerekhall*.
- Une quête peut comporter jusqu'à 3 effets d'Influence différents. Les trois jetons Influence correspondent aux effets Influence listés dans l'encadré latérale d'Influence de chaque quête.
- L'effet d'influence actif dépend du jeton d'influence sélectionné pour cette quête.

Jetons Influence

- Pendant la préparation, sauf mention contraire, le Seigneur du Mal choisit secrètement un des effets Influence listé dans l'encadré latérale d'Influence de la quête et place le jeton correspondant dans sa zone de jeu, face cachée.

- Si une quête ne comporte que deux effets Influence, le jeton qui n'est pas représenté est mis de côté.
- Aucun héros ne doit connaître la couleur des jetons cachés ou mis de côté.

- Lorsque les règles de la quête le demandent, le Seigneur du Mal révèle son jeton Influence et résout les effets correspondants.

Sujets liés : Préparation

Jeton Intuition / Insight Token

- La classe Prophète possède plusieurs compétences qui interagissent avec le jeton Intuition.
- Il n'y a qu'un seul jeton Intuition. Il se trouve soit dans la zone de jeu du Prophète, soit sur une fiche Héros.
- Chaque fois qu'un joueur est invité à obtenir le jeton Intuition, il le retire de son emplacement actuel et le place sur sa fiche héros.
- Chaque fois que le jeton Intuition est défaussé (normalement pour déclencher un effet d'une des compétences du Prophète), il est retiré de la fiche Héros sur laquelle il se trouve pour être replacé dans la zone de jeu du Prophète.
- Le jeton Intuition reste sur la fiche Héros entre les rencontres et lorsqu'un héros est mis K.O. Il est retiré entre deux quêtes.
- Les personnages traités comme des héros peuvent récupérer le jeton Intuition. Cependant, il est défaussé s'ils sont vaincus, lorsqu'ils sont re-invoqués et à la fin de chaque rencontre.

Sujets liés : jetons Classe.

Interlude / Interlude

- L'Interlude est une quête spéciale qui marque la transition de l'Acte I à l'Acte II au cours d'une campagne. L'Interlude est traité comme une quête Acte I et peut consister en une ou plusieurs rencontres.
- La phase Campagne qui prend place à la fin de l'Interlude comprend deux étapes (3a, 3b) qui remplacent l'étape 3 d'achat habituelle.

  3a) Les héros peuvent acheter n'importe quel nombres de cartes Objets de la Boutique de l'Acte I restantes.

  3b) Les cartes Objets de la Boutique, Monstre et Lieutenant de l'Acte I sont remplacées par leurs équivalents de l'Acte II. Les cartes Acte I possédées par les héros ne sont pas concernées.
- Les cartes Objet de la Boutique Acte I vendues lors des phases d'achats suivantes sont remises dans la boîte.
- L'Interlude et le Final ne peuvent être joués que comme faisant partie d'une campagne et ne sont pas prévus pour être joués lors de parties uniques.

Sujets liés : Actes, Campagnes, Quêtes

Interruption / Interrupt

- Une interruption est un effet déclenché quand un autre effet est en cours. Les interruptions sont présentes sur de nombreux composants du jeu (tels que les cartes Seigneur du Mal, cartes de Classe, les Fiches Héros, etc).
- Malheureusement, les interruptions autres que les actions interrompant les actions de mouvement n'ont pas été clairement définies dans le corpus des règles et les réponses officielles apportées par l'éditeur FFG ont tendance à répondre aux différentes problématiques relatives aux interruptions au cas par cas. Vous trouverez ci-dessous un résumé de ce que l'on sait sur les interruptions :

Interruptions réalisées par le joueur actif

- En général, les actions de mouvement et les capacités incluant un mouvement (ex : *Dominer*) sont les seules actions qui peuvent être volontairement interrompues.
- Un personnage doit se trouver sur une case vide lorsqu'il interrompt son action de déplacement.
- De plus, d'autres actions peuvent être interrompues par des capacités lorsqu'une condition de déclenchement spécifique est remplie pendant ces actions.

  Exemples :

  - Une attaque peut être interrompue par un effet qui se déclenche avant de "lancer les dés d'attaque" ou "après avoir subi ♥" mais pas par une capacité qui se déclenche "pendant votre tour".
  - Sauf mention contraire, un exploit héroïque ne peut être interrompu pour dépenser des points de mouvement.
- Lorsqu'une action de déplacement d'une figurine imposante est interrompue par une autre action, la figurine imposante s'agrandit et est placée sur le plateau.

- Lorsque le déplacement d'un monstre imposant est interrompu pour réaliser une autre action, le Seigneur du Mal doit être en mesure de déclarer l'action d'interruption **avant** de placer la figurine du monstre sur le plateau.
- Lorsque l'effet d'interruption est résolu, l'action de déplacement peut être poursuivie, le joueur actif choisit une case à partir de laquelle une figurine imposante rétrécit et le personnage peut dépenser le reste de ses points de mouvement.

Interruptions réalisées par un autre joueur ou par un effet

- Ce type d'interruption ne peut être déclenché que si une condition spécifique de déclenchement est remplie.
- Les détails de la résolution de l'interruption sont généralement inclus dans le texte décrivant l'effet.
- Le déplacement d'une figurine imposante ne peut être interrompu (ex : *Agile, Chausse-Trappes* ou *Garder)* s'il n'y a pas de cases sur lesquelles la figurine peut s'agrandir.
- Dans les cas de conflits de timing, le joueur actif décide l'ordre dans lequel les capacités sont résolues.
- Les effets considérés comme des interruptions pour lesquels une règle explicite a été fournie par l'éditeur ont été intégrés à la section 2 de ce guide.

La Voie des Legendes

- Si un héros interrompt une activation de monstre avec une capacité ou une capacité, la priorité du monstre est réévaluée et doit être ajustée si nécessaire.

Sujets liés : Actions, Figurines Imposantes, Mouvement, Déclencher

Cartes Objet / Item Cards

- Les cartes Objet comprennent les armes, armures, reliques et autres équipements.
- Les armes sont identifiées par une icône précisant le type d'attaque (ou) sur la carte Objet. Les armes sont utilisées pour réaliser les attaques, les autres objets sont utilisés en suivant les instructions de la carte.
- Les capacités et effets sur une carte Arme sont inactifs et ne peuvent être utilisés en dehors d'une attaque réalisée avec cette arme (ex : la ligne de vue d'un héros n'est pas affectée par *Grand Arc en Orme* quand il n'attaque pas avec).
- Les cartes de Classe qui sont aussi des cartes Objet sont désignées comme Équipement de Départ.
- "Vous" sur une carte Objet désigne le héros qui détient l'objet, pas le joueur contrôlant ce héros. Ainsi, les capacités d'un objet du héros ne peuvent être utilisées pour, par exemple, relancer les dés du familier qui l'accompagne.
- Les héros peuvent échanger leurs cartes Objet (sauf l'équipement de départ) avec les autres héros.

Traits d'objets

- Les traits d'un objet listés sur sa carte Objet précisent le type de l'objet (ex : *Potion, Rune, Ceinture, Magique*).
- Souvent, les cartes Compétence se réfèrent à des traits d'objets, permettant l'utilisation de certaines compétences en combinaison d'objets spécifiques (ex : *Connaissance Runique* se limite aux armes *Magique* ou *Rune*).
- Les héros peuvent être limités dans le nombre d'objets avec un trait particulier dont ils peuvent s'équiper (seulement un *Heaume, Ceinture, Bottes,* etc). Ces restrictions sont listées sur la carte Objet.

Sujets liés : Attaques, Campagnes, Quêtes, Reliques, Fouiller, Objets de la Boutique et achats, Échanger des Objets

Inventaire / Inventory

- L'écran d'inventaire est uniquement disponible dans *La Voie des Légendes* et est accessible en sélectionnant le bouton d'inventaire.
- Il affiche les équipements et la quantité d'or actuellement en possession des héros.
- Il peut être utilisé par les joueurs quand ils chargent une campagne sauvegardée pour récupérer les éléments physiques requis par le jeu. Les joueurs ne peuvent pas utiliser cet écran pour ajouter ou supprimer tout ou partie de leur inventaire ; il n'est utilisé qu'à titre indicatif.

Sujets liés : Equipement, Cartes Objet

K.O. / Knocked Out

Voir Vaincu p.13.

Cases Lave / Lava Spaces

Voir Terrain p.38.

Figurines Imposantes / Large Figures

Taille de la figurine

- Les petites figurines occupent une case.

  Les figurines moyennes occupent deux cases.

  Les grandes figurines occupent quatre cases.

  Les figurines immenses occupent six cases.
- Les figurines occupant plus d'une case sur le plateau sont considérées comme imposantes.

Réaliser une attaque

- Comme les autres personnages, les figurines imposantes doivent répondre aux exigences de ligne de vue (vérifiée à l'étape 1 du combat) et de portée (vérifiée à l'étape 3 du combat) **vers la même case** (voir "Étapes du combat" à la page 6).
- Une grande figurine effectuant une attaque peut mesurer la ligne de vue et la portée **à partir de cases différentes**. À noter que si la ligne de vue ne peut être tracée à travers une case bloquée, cette restriction ne concerne pas la portée. Voir 3.5 Situations Particulières du Combat p.88.

Réaliser un mouvement

- Le joueur actif choisit une des cases occupées par la figurine imposante (on considère que la figurine "rétrécit" pour tenir toute entière dans cette case) et compte les cases pour le déplacement depuis la case choisie. un personnage peut réaliser deux actions de déplacement consécutives, recevant ainsi le double de sa Vitesse en points de mouvement.
- Si une figurine imposante est déplacée par un effet du jeu qui cible une case (ex : lors d'une attaque), on considère que la figurine rétrécit à la taille de la case ciblée et le joueur **actif** réalise le mouvement.
- Lors d'un déplacement, les figurines imposantes entrent dans toutes les cases comptées.
- Lorsqu'une figurine imposante entre dans une case terrain, elle est affectée comme s'il s'agissait d'une petite figurine. À titre exceptionnel, une figurine imposante subit les effets des fosses uniquement si son déplacement est interrompu ou se termine et que l'ensemble des cases qu'elles occupent, après avoir été replacée sur le plateau, sont des cases fosses.

Interrompre et terminer un mouvement

- En terminant ou en interrompant le mouvement, le joueur actif place la figurine de manière à ce que son socle comprenne la case dans laquelle elle a terminé son déplacement (on considère qu'elle s'y "agrandit"). Cela change fréquemment l'orientation du socle de la figurine par rapport à sa position de départ. Une figurine imposante se déplaçant peut se retrouver dans ce cas de figure avant même d'avoir dépensé son premier point de mouvement.
- Lorsque le mouvement d'une figurine imposante est interrompu pour réaliser une action (ou une interruption non considérée comme une action), le joueur actif doit être en mesure de déclarer cette action avant de s'agrandir. Cela s'applique aussi lors d'un mouvement en dehors d'une action de déplacement (ex : utilisation des points de mouvement de *Vitesse étourdissante)*. Lorsque le déplacement est interrompu pour réaliser une attaque, la figurine imposante peut choisir des **cibles supplémentaires**, après s'être agrandie.
- Une figurine imposante qui s'agrandit n'est pas considérée comme entrant ou se déplaçant dans toutes ces cases.
- Si une figurine ne peut pas placer tout son socle sur le plateau au moment de s'agrandir, elle ne peut interrompre ou terminer son déplacement dans cette case. Tout effet du jeu qui interrompt le mouvement ne peut être déclenché dans cette case.
- Lorsqu'une figurine imposante s'agrandit sur des cases terrains sur lesquelles elle ne s'est pas déplacée, il faut se référer aux règles de chacun de ses terrains pour déterminer quels effets s'appliquent (s'ils s'appliquent).
- Certaines des situations décrites ci-dessus sont détaillées dans la section 3.3. Exemples de déplacements.

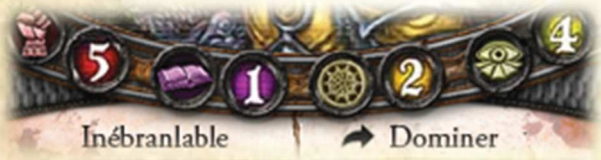
Sujets liés : Attaques, Personnages, Interruption, Mouvement, Cible, Terrain

Lieutenants / Lieutenants

- Les lieutenants sont de puissants personnages contrôlés par le Seigneur du Mal. Le descriptif de quête précise, s'il y a lieu, quel(s) lieutenant(s) utiliser et quelles règles spéciales s'y appliquent durant la quête.
- Sauf mention contraire, les lieutenants sont toujours considérés comme des monstres. Chaque lieutenant est traité comme son propre groupe de monstres. Les lieutenants ne sont ni des monstres mineurs, ni des monstres majeurs.
- Les lieutenants peuvent s'équiper de reliques coté Seigneur du Mal et c'est la seule manière dont les capacités de reliques standards peuvent être utilisées par le Seigneur du Mal.
- Chaque lieutenant ne peut porter qu'une relique (Voir jeton Pierre du Soleil p.37 pour les règles spéciales).

Cartes Lieutenant

- Les informations sur un lieutenant sont listées sur la carte Lieutenant correspondante. Il existe des cartes distinctes pour les lieutenants apparaissant durant les quêtes de l'Acte I ou de l'Acte II.
- Les cartes Lieutenant listent les attributs (voir ci-dessous) et les dés utilisés lorsque les lieutenants attaquent.



- Une zone spéciale de la carte Lieutenant liste les caractéristiques (Vitesse, Santé, Défense) qui peuvent varier en fonction du nombre de héros joués (représentés par des silhouettes grisées).

- Dans certaines quêtes, les lieutenants sont contrôlés par les héros. Dans ces cas, la carte Lieutenant de l'acte en cours est utilisée et les caractéristiques du lieutenant sont définies par le nombre de héros.

Lieutenants mis K.O.

- Sauf mention contraire, si un lieutenant est vaincu, il est retiré du plateau comme tout autre monstre.
- Certaines quêtes précisent qu'un lieutenant K.O. suit les mêmes règles que les héros. Dans ces circonstances, toutes les conditions sont défaussées et le lieutenant est retiré du plateau. Il peut réaliser une action Se redresser durant sa prochaine activation. Contrairement aux héros, l'action Se redresser ne termine pas immédiatement l'activation du lieutenant et il peut réaliser une deuxième action.
- Les autres monstres ne peuvent pas réaliser une action Revigorer sur un lieutenant mis K.O. Un lieutenant K.O. peut être ciblé par les capacités d'autres monstres ou les cartes Seigneur du Mal qui lui permettent de récupérer des dégâts.

Sujets liés : Actes, Vaincu, Pack Lieutenant, Se redresser, Reliques, Revigorer

Ligne De Vue / Line Of Sight

- Pour qu'un personnage dispose d'une ligne de vue vers une case, un joueur doit être capable de tracer une ligne **droite** imaginaire **ininterrompue** à partir d'un des angles de la case occupée par cette figurine jusqu'à un des angles de la case cible.
- Une case est toujours en ligne de vue vers elle-même et généralement vers toutes les cases adjacentes (sauf à travers la végétation).
- Une ligne de vue ne souffre d'aucune restriction de portée.
- Voir 3.4.Exemples de lignes de vue p.87 pour des exemples illustrés de détermination de lignes de vue.

La ligne de vue est valide

- si la ligne tracée **touche les angles** de cases bloquées ou les angles des bords d'une tuile.

La ligne de vue est bloquée

- Si la ligne tracée **traverse** une case bloquée, un bord de tuile, une porte, un mur ancien ou de la végétation.
- Si la ligne **longe** le bord d'une case bloquée ou le bord d'une tuile.
- La ligne de vue ne peut pas être tracée à travers les cases occupées par les personnages **à partir de laquelle ou vers laquelle la ligne est tracée.**

La ligne de vue est mutuelle

- La ligne de vue est mutuelle. Si une case A dispose d'une ligne de vue vers la case B, la case B dispose aussi d'une ligne de vue vers la case A. Cependant, certaines capacités peuvent contredire ce principe avec les détails précisés sur les composants de jeu décrivant ces capacités. Exemples : *Oeil De Lynx* (Pisteur), Désarticulé (Horreur D'Ossements) et la capacité du Héros Kel La Voyante.

Figurines imposantes

- La ligne de vue depuis et vers une figurine imposante est déterminée de la même manière que pour les petites figurines. La ligne de vue peut être tracée depuis et vers un des angles d'une des cases occupées par la figurine imposante, mais **pas à travers** une case occupée par cette figurine.

Cases de fosse

- Les personnages sur des cases fosse n'ont de ligne de vue que vers les cases adjacentes (y compris les cases fosse adjacentes).
- De même, seuls les personnages sur des cases adjacentes à une case fosse ont une ligne de vue vers un personnage dans cette case fosse.
- Les personnages sur des cases fosse ne bloquent pas la ligne de vue vers un personnage en dehors de ces cases fosse.

Sujets liés : Cases bloquées, Figurines Imposantes, Carte, Terrain

Carte / Maps

Cartes de quête

- Les cartes de quête représentent la disposition d'une quête donnée et font partie intégrante de la description des quêtes.
- Les cartes de quête consistent en une combinaison de grandes tuiles, culs de sac, extensions, transitions, jetons, portes et autres composants de jeux.
- Les tuiles sont de grandes pièces de carton découpées pouvant être assemblées qui représentent des lieux dans une quête donnée.
- Les grandes tuiles de carte sont étiquetées avec un code de tuile unique pour faciliter leur identification. Chaque code de tuile se compose d'un chiffre et d'une lettre, qui spécifient le côté de la tuile.
- Une tuile se compose de plusieurs cases carrées. Certaines cases peuvent avoir des règles spécifiques en fonction de leur contenu (voir "Terrain" sur page 38).
- Les bordures ou les bords de la carte sont représentées par des lignes noires continues le long des limites d'une tuile. Les murs sont représentés par des lignes noires pleines entre les cases d'une tuile. Les murs et les bordures bloquent le mouvement et la ligne de vue.
- Les tuiles d'entrée et de sortie ont des règles spéciales concernant les bordures de tuile (voir "Entrée et sortie" à la page 15).

Les descriptions de quête peuvent inclure des noms pour certaines tuiles afin d'indiquer des lieux d'importance particulière pour la quête (par exemple *Puit de Feu* ou *Jardin Sauvage*). Les culs de sac et les extensions **ne sont pas** considérés comme faisant partie de ces emplacements (bien que, par exemple, la traduction allemande des guides de quêtes de la *Rune de L'Ombre* et des *Liens de sang* affirment le contraire).

La Voie des Legendes

- En mode campagne, les quêtes ne démarrent pas avec la totalité de la carte révélée. Alors que les joueurs explorent la carte et ouvrent les portes, des règles de quête, des tuiles, des jetons et des monstres supplémentaires sont révélés.

Cartes de campagne

- La dernière page d'un guide de quêtes comporte généralement une carte des terres où se déroule la campagne ou la mini-campagne.
- Les lieux de quête indiqués sur la carte sont reliés par des chemins que les héros empruntent pour voyager. Chaque chemin a une icône représentant quel type d'événement de voyage pourrait se produire en utilisant ce chemin (Voir "Déplacement" à la page 40)

La Voie des Legendes

- Après avoir terminé une quête d'une campagne, les joueurs passent à la carte de campagne.
- Tout en consultant la carte de campagne, les joueurs peuvent choisir de voyager vers une nouvelle quête ou visiter une ville mais ils peuvent également dépenser de l'XP pour acheter de nouvelles cartes de Classe.

Sujets liés : Campagnes, cartes de Classe, Entrée et Sortie, Quêtes, Voyage

Attaques au Corps-a-Corps / Melee Attacks

Voir Attaques p.7.

Mini Campagnes / Mini Campaign

Voir Campagnes p.8.

Echec / Miss

- Une attaque échoue si :
  - Une X est affichée sur le dé d'attaque à l'étape 2 (Lancer les dés) de l'attaque (Voir Les Étapes du Combat p.6)
  - Le résultat de l'attaque a une portée insuffisante après l'étape 3 (Vérifier la portée).
  - Le résultat de l'attaque n'a pas assez de , en étant adjacent à un monstre avec la capacité Ombre, à l'étape 4 (Dépenser des augmentations).
- Lorsqu'une attaque échoue, elle est résolue sans réaliser les étapes suivantes.
- Ne pas infliger de dégâts à l'étape 5 d'une attaque n'est pas considéré comme un échec.

Sujets liés : Attaques, Compter les Cases, Portée

Modifier le Resultat des Des / Modify Results of Rolls

- Des capacités ou effets de jeu permettent aux joueurs de "relancer les dés", "remplacer le résultat" d'un ou plusieurs dés. En complément, certaines capacités ou effets modifient le résultat des dés en ajoutant ou soustrayant , , or
- Sauf mention contraire, le nouveau résultat est conservé.

- Les modifications de lancers de dés sont souvent limitées à des situations spécifiques (par ex : *relancer les dés de défense* ne s'applique qu'aux dés de défense lancés dans le cadre d'une attaque et ne peut être utilisé pour relancer un test d'attribut).
- Si une capacité permettant de relancer des dés/changer leurs résultats est utilisée en réponse à une autre capacité permettant de relancer des dés/changer leurs résultats : les effets s'appliquent dans l'ordre dans lequel ces capacités ont été utilisées. (le joueur actif **ne décide pas** de l'ordre dans lequel ces effets sont résolus)

Capacité de relance des dés

- Les capacités permettent de relancer les dés (par ex : *relancer 1 dé de défense* ou *relancer un test d'attribut*) sont les capacités les plus courantes permettant de modifier les lancers de dés. Ce groupe de capacités inclut *"Porte-bonheur", "Hasard douteux ", "Répétition (Barde)", "Bâton des Ombres".*
- Relancer les dés ne crée pas une nouvelle instance de test d'attributs. Un test d'attributs qui comprend plusieurs relances ou changements de résultat reste un test unique.
- Certaines capacités de relance se réfèrent au dé d'attaque plutôt qu'à la réserve d'attaque. Dans ce cas "dé d'attaque" (singulier) désigne le dé bleu et "dés d'attaque" (pluriel), l'ensemble des dés du jet d'attaque.

Changer le résultat des dés

- Les capacités de ce groupe peuvent être utilisées pour changer le résultat d'un ou plusieurs dés (par ex : *"vous pouvez changer le dé d'attaque par un résultat différent "*ou*" changer chaque X par un résultat de votre choix "*). Cela permet aux joueurs de choisir la face d'un ou plusieurs dés lancés. Les capacités de ce type sont présentes sur *"Lame ailée",* les exploits héroïques (*Lindel* et *Tatianna*), *Voeu de liberté* (Moine), *Créer sa propre chance* (Pack Lieutenant Belthir).

Capacités « ajouter/soustraire »

- Les capacités de ce groupe peuvent modifier le résultat d'un lancer de dés en ajoutant ou soustrayant ⛊, ♥, or 🗡 (par ex : « ajouter 1⛊ au résultat »). Les exemples sont : *Armure fantôme, Trame de Mana, Expert En Runes* ou *Puissance Néfaste (Pack Lieutenant Zachareth).* Ces capacités sont appliquées aux résultats du lancer indépendamment des capacités utilisées pour relancer de dés/changer le résultat. Si plusieurs capacités de ce groupe sont utilisées, elles sont appliquées dans l'ordre de lancement (par ex : *Manteau Épais* peut être utilisé après que le SDM ait lancé *Puissance Obscure*).

Remplacer le résultat des dés

- Les capacités de ce groupe peuvent remplacer le résultat d'un lancer de dés (par ex : « remplacer le résultat par autant de ⛊ que votre 👁 ». Ce groupe comprend les capacités de : *Manteau elfique*, *Robe Runique*, la capacité héroïque de Krutzbeck.
- Les capacités « *Ajouter/Soustraire* » jouées en réponse à une capacité « *remplacer le résultat* » sont appliquées de façon normale.
- Les règles de base, n'ont pas clairement définies si les capacités « *relancer un dé* » et « *changer le résultat* » peuvent être jouées en réponse à la capacité « *remplacer le résultat* » et c'est également le cas pour la capacité « *remplacer le résultat* » jouée en réponse à la capacité « *Ajouter/Soustraire* ».

Sujets liés : Capacités, Dés, Cartes Objets de la Boutique

MONSTRES / MONSTERS

- Un monstre est un personnage représentant un type de monstre spécifique (zombie, archer gobelin…) contrôlé par le Seigneur du Mal.
- Les monstres communs sont soit mineurs (figurines beiges), soit majeurs (figurines rouges).
- Les lieutenants et agents sont considérés comme des monstres, chacun représenté par un type de monstre unique. Les Agents sont des monstres majeurs ; les lieutenants ne sont ni majeurs, ni mineurs.
- Les monstres sont amis avec tous les autres monstres.

Carte Monstre

- Chaque type de monstre est associé à une carte d'Acte I ou d'Acte II.
- Pour les monstres communs, les détails sur les monstres mineurs sont affichés sur la moitié haute de la carte Monstre alors que ceux concernant les monstres majeurs sont disponibles sur la moitié basse de la carte.
- Les cartes Monstre indiquent les informations suivantes :
  - Nom du monstre (type de monstre).
  - Ses caractéristiques : Vitesse, Santé et Défense.
  - Ses compétences et leurs règles (au dos de la carte).
  - La réserve d'attaque et le type d'attaque : au corps à corps ( ) ou à distance ( ).
  - L'icône de l'acte correspondant, les icônes de traits de monstres.
  - La limite de groupe de monstres (dos de carte)
- Les cartes Monstre des lieutenants et agents indiquent leurs caractéristiques qui dépendent du nombre de héros en jeu. De plus, ces cartes affichent les attributs des lieutenants.

Traits de monstres

- Les traits de monstres sont des propriétés qui se réfèrent aux icônes affichées sur les cartes Monstre.
- Chaque monstre commun dispose de 2 traits sur les 10 disponibles (voir encadré).
- Les lieutenants et serviteurs n'ont pas de traits de monstres. Les agents invoqués au sein d'un groupe de monstres gagnent les traits de ce groupe.

Groupe de Monstres

- La taille d'un groupe de monstres (limite du groupe) dépend du nombre de héros joués et est indiqué au dos de la carte Monstre. Si un effet du jeu demande aux joueurs d'ignorer la limite du groupe, le nombre de monstres n'est limité que par le nombre de figurines disponibles pour ce type de monstre.

Limite de groupe à 2 héros | Limite de groupe à 3 héros | Limite de groupe à 4 héros

- Les membres d'un groupe de monstre doivent tous être activés les uns immédiatement après les autres.
- Chaque lieutenant est traité comme son propre groupe de monstres.
- Les descriptifs de quêtes listent généralement les types de monstres par leurs noms en tant que **groupes de monstres requis** ainsi que le nombre de **groupes de monstres aux choix**.
- Pour chaque groupe de monstres au choix, le Seigneur du Mal peut choisir tout type de monstre non utilisé qui possède au moins un des traits de monstres listés en haut de la page de description de quête.

Action de monstre

- Une action de Monstre est une capacité signalée sur une carte Monstre par ➦.
- Les attaques qui font partie d'une action de monstre comptent dans la limite d'attaques par activation du monstre (une pour la plupart des monstres, deux pour les monstres avec Dévaster).
- Si un effet du jeu fait référence à une "action d'attaque", il se réfère à une action d'attaque standard et pas à une action de monstre comportant une attaque.

La Voie des Légendes

Monstres uniques

- Les monstres uniques disposent souvent d'un bonus de Santé (affiché dans la partie inférieure gauche de son portrait) et des règles spéciales (affichées pendant le placement et dans le panneau d'information du monstre).
- Un monstre unique peut être placé en tant que membre d'un groupe. Il est activé avec le groupe mais les joueurs peuvent signaler à l'application s'il a été vaincu (même si les autres monstres du groupe sont toujours en jeu) en utilisant le bouton "Vaincre Unique" depuis son portrait.
- Utiliser le bouton "Vaincre Groupe" pour un groupe contenant un monstre unique retire l'ensemble du groupe, y compris le monstre unique.

Sujets liés : Activation, Actes, Agents, Attaques, Attributs, Lieutenants, Serviteurs

Placement des Monstres / Monster Placement

- Les monstres sont placés sur le plateau pendant la phase de préparation, en tant que renforts ou grâce à d'autres effets du jeu.
  - Les monstres uniques et groupes de monstres doivent être placés de manière à suivre autant que possible les instructions de placement des descriptions de quêtes.
  - Les monstres imposants doivent avoir leur socle situé en entier sur la tuile désignée dans le descriptif de la quête, si possible.
  - Si, par manque d'espace, les monstres ne peuvent pas être placés comme indiqué, ils sont plutôt placés dans les cases vides les plus proches. Si plusieurs monstres doivent être placés dans les cases vides les plus proches, ces monstres doivent être placés de manière à ce que tous les monstres soient aussi proches que possible de la tuile désignée dans la description de quête.
  - Sauf mention contraire, si un monstre peut être utilisé comme renfort à deux endroits, mais que l'un des deux est bloqué, le Seigneur du Mal peut toujours choisir l'endroit bloqué et placer le monstre sur la case vide la plus proche.

La Voie des Légendes

- L'application indique aux joueurs comment placer les monstres de 2 manières différentes :
  - Une ou plusieurs icônes de monstres sont affichées **sur le plateau** aux emplacements exacts où les monstres majeurs (cerclés de rouge) et mineurs doivent être placés. Si une de ces cases n'est pas vide, placez le monstre aussi près que possible de la case indiquée.
  - Une case spécifique est désignée en surbrillance par un cercle pulsatile. Les monstres sont placés à l'intérieur, puis aussi proche que possible du cercle ; les monstres majeurs sont placés en premier.
- Lorsque vous placez un monstre unique, l'application spécifie généralement s'il s'agit d'un monstre majeur ou mineur. Sinon un monstre majeur est placé si la limite du groupe le permet.
- Respectez toujours les limites de groupe à moins que l'application spécifie qu'il faut les ignorer.

Sujets liés : Entrée et Sortie, Renforts

Piste des Monstres / Monster Tracker

- La piste des monstres est un composant de *La Voie des Légendes* qui fournit des informations concernant chaque groupe de monstres actuellement sur le plateau.
- Sélectionner le portrait d'un monstre sur la piste fournit les informations suivantes :
  - **Vaincre le groupe :** dès que le dernier monstre du groupe est vaincu, les joueurs doivent le signaler à l'application. Le groupe est retiré de la piste des monstres.
  - **Activation forcée :** cette option peut être choisie quand l'application demande aux joueurs d'activer un groupe manuellement ou s'ils ont accidentellement oublié d'activer un groupe de monstres.
  - **Info :** les joueurs choisissent d'ouvrir le panneau d'informations qui fournit des clarifications sur les capacités décrites sur la carte du monstre correspondant, ainsi que toutes les informations nécessaires concernant la façon dont ce monstre dépense ses ➹ pendant une attaque.

Sujets liés : Activation, Vaincu

Moral / Morale

- Le Moral est un concept de La Voie des Légendes qui représente la volonté des héros face à la menace toujours grandissante lors d'une quête.
- Le Moral débute habituellement à une valeur égale au nombre de héros et diminue de 1 chaque fois qu'un héros est mis K.O.
- Quand un héros est mis K.O., les joueurs doivent sélectionner le bouton K.O. du portrait de ce héros. Quand le héros n'est plus K.O., les joueurs sélectionnent le bouton "*Revigorer*".

Types De Mouvement / Types Of Movement

Action de Mouvement

- Un personnage réalisant une action de mouvement ajoute un nombre de points de mouvement égal à sa Vitesse à sa réserve de mouvement.
- Une action de mouvement peut être interrompue sur une **case vide** pour réaliser une autre action. L'action de mouvement pourra être reprise après résolution de l'action qui l'a interrompue. Les actions autres que le mouvement ne peuvent pas être interrompues volontairement.
- Une action de mouvement peut être interrompue par une autre action ou un déplacement, avant même que le premier point de mouvement du déplacement original n'ait été dépensé.
- Phases d'une action de mouvement (pas encore officiellement confirmé)
  - Une **action de mouvement commence** quand le joueur déclare une action de déplacement et reçoit des points de mouvement.
  - Une **action de mouvement est interrompue** durant le temps nécessaire à la résolution de l'effet du jeu qui l'a interrompu ou jusqu'à ce qu'un personnage ait dépensé un point de mouvement issu d'une autre source.
  - après une interruption, une **action de mouvement se poursuit** dès qu'un des points de mouvement qui la compose est dépensé.
  - Une **action de mouvement se termine** quand :
    a) Un effet se produit qui interrompt l'action de mouvement alors qu'il ne reste plus de points de mouvement.
    b) Un effet du jeu entraîne explicitement sa fin du mouvement.
    c) Le tour du joueur actif se termine.
- Si un effet termine une action de mouvement (ex : une carte Seigneur du Mal), tous les points de mouvement disponibles sont immédiatement perdus.

Mouvements liés à la fatigue

- Pendant son tour (Etape 3.II."), un héros peut subir ◢ pour ajouter un point de mouvement par ◢ subi à sa réserve. Il peut le faire soit **pendant une action de mouvement**, soit **avant ou après la résolution d'une autre action**.
- En dehors de son Endurance, il n'y a pas de limite au nombre de ◢ que le héros peut subir pour gagner des points de mouvement supplémentaires.

"Se déplacer jusqu'à votre Vitesse" et "Se déplacer de X cases"

- Le personnage peut faire une action de mouvement d'un nombre de cases égal à sa vitesse ou égal à X. La nouvelle position est considérée en comptant les cases, aucun point de mouvement n'est gagné ou dépensé.
- Ce type de mouvement n'est pas considéré comme une action de mouvement. Il ne peut être volontairement interrompu.
- Comme aucun point de mouvement n'est impliqué, les terrains qui demandent un coût supplémentaire en points de mouvement n'ont aucun effet et les autres règles sans rapport avec les points de mouvement s'appliquent toujours.

"Retirer et placer" et "Placer"

- La figurine est retirée de sa case actuelle sur le plateau et placée sur une autre case. Les cases ciblées éligibles sont définies par l'effet lui-même (tel que "3 cases ou moins", ou "sur la case vide adjacente au monstre la plus proche"). La nouvelle position est déterminée en comptant les cases, aucun point de mouvement n'est gagné ou dépensé.
- Ce type de mouvement n'est pas considéré comme une action de mouvement. Cela ne fait pas entrer ou sortir le personnage dans toutes les cases traversées. Le personnage entre seulement dans la case ciblée. Ce type de mouvement ne peut être interrompu.
- Comme aucun point de mouvement n'est impliqué, les terrains qui demandent un coût supplémentaire en points de mouvement n'ont aucun effet et les autres règles sans rapport avec les points de mouvement s'appliquent toujours.

- Pendant une quête, si le Moral arrive à zéro (indiqué par un crâne sur le compteur de moral) et qu'un héros est mis K.O., les héros perdent la quête.
- En mode Campagne, le moral est reconstitué lorsque le groupe de héros se rend en ville pendant la phase de Campagne. De nombreux autres effets du jeu peuvent faire augmenter ou diminuer la valeur de moral.

Sujets liés : Campagnes, Quêtes

Mouvement / Movement

Chaque fois qu'un personnage ou un objet change de case sur le plateau, elle est considérée comme s'étant déplacé de manière générale.

- Un personnage peut faire une action de mouvement au travers des personnages alliés mais pas au travers des autres cases bloquées (tel que les personnages ennemis et les obstacles). un personnage ne peut pas terminer son déplacement sur une case bloquée
- Habituellement, le joueur actif décide des différents aspects du mouvement. Cependant, si un personnage est déplacé par une capacité, le joueur qui a utilisé cette capacité décide de tous les aspects du mouvement.
- Il existe plusieurs types de mouvements, chacun étant associé à des mots-clés spécifiques aux composants du jeu. Chaque type de mouvement suit ses propres règles (Voir l'encadré Types de déplacements p.26).
- Le déplacement d'une figurine imposante est sujet à des règles et restrictions supplémentaires (Voir Figurines imposantes p.21).
- Des exemples illustrés de mouvements sont présentés en détails dans la section 3.3.Exemples de déplacements p.86.

Entrer dans une case et Sortir d'une case

- Lorsqu'un personnage change de case sur le plateau, il est considéré comme quittant sa case actuelle et entrant dans une nouvelle case.
- Si un personnage est placé sur une case **depuis une zone en dehors du plateau**, elle **n'entre pas** dans une case. Cela inclut les héros se redressant ou étant revigorés, les renforts de monstres, l'invocation d'un familier, etc.
- Une figurine imposante qui "s'agrandit" dans une case n'entre pas dans cette case.

Se déplacer dans une case et Se déplacer en dehors d'une case

- Lorsqu'un personnage change de position à cause d'un effet qui précise explicitement le mot-clé "Déplacer", elle se déplace en dehors de sa case actuelle et dans une nouvelle case.
- Une figurine imposante qui "s'agrandit" dans une case ne se déplace pas dans cette case.

Points de mouvement

- Un personnage peut gagner des points de mouvement grâce à des effets du jeu tels que les actions de mouvement, en subissant , des compétences, objets, etc. La somme de ces points de mouvement constitue sa réserve de mouvement.
- Les héros peuvent dépenser des points de mouvement à l'étape 3.II. ("Réaliser une action) de leur tour. Les monstres peuvent dépenser des points de mouvement étape 2.II (Activer un groupe de monstres) de leur activation. Voir "Tour de héros" à la page 41.
- Si un personnage peut être déplacée ou reçoit des points de mouvement pendant le tour d'un autre joueur (en tant qu'effet d'une capacité d'interruption), le personnage peut être déplacé avant que le joueur actif ne reprenne son tour ou pas du tout.
- Faire une action de mouvement dans une case adjacente coûte habituellement un point de mouvement, qui se déduit de la réserve de mouvement. Les effets des terrains peuvent augmenter ce coût.
- Si la réserve contient des points de mouvement provenant de différentes sources, le joueur doit préciser sa source quand il dépense un point de mouvement.
- A la fin de l'activation du personnage, tous les points de mouvement restant sont perdus.

La Voie des Legendes

- Lors de la résolution des instructions de mouvement de l'application, les règles suivantes s'appliquent :
  - un personnage prend toujours l'itinéraire qui requiert le moins de points de mouvement pour atteindre la case ciblée.
  - Lorsque le déplacement d'une figurine imposante se termine, elle s'agrandit de manière à rendre le déplacement demandé le plus facile possible (que ce soit près ou loin de la case ciblée).
  - Les monstres évitent toujours les cases fosse et ne traversent pas les cases danger ou lave si elles peuvent les endommager.
  - Les monstres ne se déplacent à travers les cases eau et boue que si cela requiert moins de points de mouvement et les monstres évitent toujours de terminer leurs mouvements dans les cases boue, si possible. Les héros forcés de faire une action de mouvement de cette manière n'ont pas de telles restrictions.

Sujets liés : Actions, Activation, Fatigue, Endurance, Terrain.

Jetons Objectif / Objective Token

- Les jetons Objectif marquent des objectifs spéciaux décris dans le descriptif de quête.
- Sauf mention contraire, les règles suivantes s'appliquent :
  - Les personnages peuvent ramasser un jeton Objectif, situé sur la même case qu'eux ou sur une case adjacente, en réalisant une action spéciale.
  - Chaque quête doit préciser si plusieurs jetons peuvent être ramassés. Si ce n'est pas précisé, cela signifie généralement qu'il n'y a pas de limite.
  - Les personnages ne peuvent ni échanger, ni ramasser un jeton Objectif porté par un autre personnage.
  - Les personnages peuvent lâcher un jeton Objectif en réalisant une action spéciale. Le jeton se retrouve alors placé sur une case adjacente.
  - Si un personnage est vaincu alors qu'il porte un jeton Objectif, le jeton est placé sur la case où se trouvait la figurine du personnage.
- Les jetons Objectif sont limités par la réserve. Si un descriptif de quête demande aux joueurs d'utiliser autant de jetons Objectif qu'il y a en réserve, ou "tous les jetons Objectif", il fait référence à l'ensemble des jetons Objectif contenus dans le jeu de base ainsi qu'à ceux apportés par l'extension qui contient la quête en cours.

Voici une table reprenant le nombre d'objectifs par extension :

Extension	Bleu	Vert	Rouge	Blanc
Jeu de base	4	1	4	1
Le Labyrinthe des Ruines	1	3	0	3
L'Ombre de Nerekhall	0	3	0	3
Le Manoir des Corbeaux	0	0	0	1
Les Chaînes de Rouille	0	1	0	0

Sujets liés : Actions, Vaincu, Quêtes, Échanges d'objets

Obstacle / Obstacle

Voir Terrain p.38.

Hors de la Carte / Off the Map

- Certains effets, capacités ou règles spécifiques aux quêtes peuvent permettre aux héros d'être placé hors de la carte (par exemple, héros faisant volontairement une action de mouvement hors de la carte par la sortie, les héros vaincus ou l'Exploit héroïque de Tomble Terrier)
- Les héros hors de la carte ne peuvent utiliser aucune capacité nécessitant une décision active du joueur généralement indiquée par "utiliser cette carte "," incliner cette carte "ou ayant un coût en .
- Les autres figures peuvent bénéficier des capacités passives des héros "hors de la carte". Ces capacités ne doivent pas nécessiter que le héros "hors de la carte" doive "utiliser cette carte", "incliner cette carte", payer un coût en et ne doit pas impliquer que ce héros soit sur la carte.

Sujets liés : vaincu, entrée et sortie, cartes

Ouvrir / Fermer une Porte / Open or Close a Door

- Les personnages peuvent réaliser une action d'ouverture de porte depuis une case adjacente afin de la retirer du plateau et de la mettre de côté.
- Si un personnage réalise une action de fermeture de porte pour la refermer, celle-ci est replacée à l'identique sur le plateau.
- Les portes bloquent les déplacements et la ligne de vue.
- Les cases séparées par une porte ne sont pas adjacentes et donc les cases ne peuvent pas être comptées à travers une porte fermée.
- De plus, les actions d'ouverture de porte peuvent en plus être utilisées pour retirer les herses et végétations du plateau.

La Voie des Legendes

- Les portes ne peuvent pas être fermées.

Sujets liés : Actions, Portes et Objets similaires aux Portes, Compter les Cases, Ligne de Vue.

Groupes au Choix / Open Groups

Voir Monstres p.24

Seigneur Du Mal / Overlord

- Un joueur endosse le rôle du Seigneur du Mal, un antagoniste maléfique des héros.
- Le Seigneur du Mal contrôle tous les monstres et la majeure partie de son tour consiste à les activer.

  Il utilise les cartes Seigneur du Mal pour effectuer différentes capacités, telles qu'améliorer ses monstres ou poser des pièges. En outre, le Seigneur du Mal peut utiliser les cartes Intrigue et Rumeur pour poursuivre ses plans et terrasser les héros.

La Voie des Legendes

- L'application prend la place du Seigneur du Mal.

Sujets liés : Cartes Seigneur du Mal, Cartes Intrigue, Cartes Rumeur, Tour.

Cartes Seigneur Du Mal / Overlord Cards

- Le paquet de Cartes Seigneur du Mal se compose d'au moins 15 cartes Seigneur du Mal. Lors de la configuration d'une seule session ou au début d'une campagne, le Seigneur du Mal peut choisir le paquet Base I (inclus dans le jeu de base) ou Base II (inclus dans l'extension *Le Labyrinthe de Ruines*).
- Chaque carte Seigneur du Mal indique de haut en bas : nom, type, effet et condition de déclenchement, classe (à gauche) et coût XP (à droite).
- Le type de la carte Seigneur du Mal (Événement, Piège ou Magie) n'a aucun effet de jeu en soi, mais peut être mentionné par d'autres composants (tels que d'autres cartes Seigneur du Mal).
- En mode Épique ou lors d'une campagne, le Seigneur du Mal peut modifier son paquet de base avec des cartes améliorées (voir «Dépenser des points d'expérience» à la page 16). Le coût en XP est indiqué sur la carte Seigneur du Mal en bas à droite. Les cartes Seigneur du Mal de base ont un coût de 0 XP.
- En plus des cartes Seigneur du Mal de base, il existe trois catégories de cartes Seigneur du Mal : les cartes universelles, les cartes de Classe Seigneur du Mal, les cartes Récompense Seigneur du Mal (voir ci-dessous).

Gagner des cartes Seigneur du Mal

- Pendant la configuration d'une quête, le Seigneur du Mal constitue sa main en piochant un nombre de cartes Seigneur du Mal égal au nombre de héros. Les cartes Seigneur du Mal sont cachées aux héros.
- Au début de chacun de ses tours, le Seigneur du Mal pioche une carte Seigneur du Mal supplémentaire.
- Chaque fois qu'un héros est vaincu, le Seigneur du Mal peut piocher une carte Seigneur du Mal supplémentaire. Vaincre des personnages traités comme des héros tels que les familiers ne fait pas piocher de cartes Seigneur du Mal supplémentaires.

Jouer aux cartes Seigneur du Mal

- Il n'y a aucun coût pour jouer une carte Seigneur du Mal ni aucune limite au nombre de cartes que le joueur Seigneur du Mal peut jouer depuis sa main à chaque tour.
- Chaque carte spécifie quand elle peut être jouée, généralement en listant des conditions de déclenchement explicites.
- Deux cartes Seigneur du Mal du même nom
  - qui n'ont pas de cible claire et définie ne peuvent pas être jouées en réponse à la même condition de déclenchement (par exemple, "jouez cette carte au début de votre tour").
  - qui ont une cible définie (héros, monstre, groupe de monstres, etc.) ne peuvent pas être joués sur la **même cible en réponse à la même condition de déclenchement**. Chaque case dans laquelle unpersonnage entre et chaque attaque qu'un personnage effectue est considérée comme une condition de déclenchement individuelle.
- Après avoir résolu les effets d'une carte Seigneur du Mal, placez-la face visible sur la pile de défausse.
- Le Seigneur du Mal n'a pas de limite de main pour les cartes Seigneur du Mal. Lorsque le Seigneur du Mal pioche la dernière carte de son paquet de cartes Seigneur du Mal, il mélange la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.
- Si le paquet entier est dans la main du Seigneur du Mal, il ne peut pas piocher de nouvelles cartes Seigneur du Mal. La première carte que le Seigneur du Mal joue dans cette situation constitue immédiatement le nouveau paquet Seigneur du Mal. Il est donc possible de jouer par ex. deux *Sombre Sortilège* (sur différentes cibles) au début d'un seul tour du Seigneur du Mal.

Cartes universelles

- Les cartes universelles représentent les cartes Seigneur du Mal améliorées qui peuvent être achetées sans aucune restriction autre que le coût de l'XP (voir "Points d'expérience" à la page 16).

  Cartes universelles actuellement disponibles :

  - Jeu de base: 2x*Préparer à l'Avance*, 1x*Manigances*, 1x*Sombre Resilience*
  - *Labyrinthe des Ruines* : 2 x *Sombre Remède*
  - *L'Ombre de Nerekhall* : 1 x *Placebo*, 1 x *Solidarité*, 1 x *Amélioration*, 1 x *Restauration*, 1 x *Défense Variée*

Cartes de classe Seigneur du Mal

- Les cartes Classe Seigneur du Mal sont des cartes Seigneur du Mal améliorées qui composent un paquet de cartes Classe Seigneur du Mal.
- Les cartes de Classe Seigneur du Mal de niveau 1 (1 XP) peuvent être achetées sans restriction autre que le coût en XP.
- Les cartes de classe Seigneur du Mal de niveau supérieur ne peuvent être achetées que si le Seigneur du Mal possède déjà un certain nombre de cartes Seigneur du Mal **de la même classe :**
  - Pour acheter une carte de niveau 2 (2 XP), le Seigneur du Mal doit actuellement posséder au moins deux cartes de cette classe.
  - Pour acheter une carte de niveau 3, le Seigneur du Mal doit actuellement posséder au moins trois cartes de cette classe.
- Contrairement aux héros, le Seigneur du Mal peut acheter des cartes de plusieurs classes.

Paquets de Classes Seigneur du Mal actuellement disponibles :

- Seigneur de Guerre (jeu de base)
- Saboteur (jeu de base)
- Mage (jeu de base)
- Exécuteur (*L'Antre du Wyrm*)
- Le Vecteur (*Le Marais du Troll*)
- Ténébromancien (*L'Ombre de Nerekhall*)
- Enchanteur (*Manoir Aux corbeaux*)
- Malfaisant (*Manoir Aux corbeaux*)
- Maître des Âmes (*Les Chaînes de Rouille*)

Cartes de récompense Overlord

- Les cartes récompense Seigneur du Mal sont attribuées en remportant des quêtes spécifiques.
- Les cartes récompense Seigneur du Mal peuvent être intégrées dans le paquet Seigneur du Mal comme d'habitude.

Sujets liés : Campagnes, Points d'Expérience, Déclencher, Tour

Perils / Perils

Les Périls n'existent que dans *La Voie des Légendes*.

- Les effets de Péril apparaissent au terme d'un nombre variable de rounds, après que les héros aient passé un certain temps sur la quête ou le niveau.
- Les effets de Péril peuvent faire apparaître des monstres, infliger des dégâts ou, plus généralement, faire du mal aux héros.

- Les effets de Péril n'affectent que les héros et non pas les personnages traités comme des héros (comme les familiers et les jetons).
- Les effets de Péril peuvent faire apparaître des groupes de monstres déjà présents sur le plateau. Si cela se produit, n'enlevez aucun monstre du plateau mais placez autant de monstres que possible aux endroits indiqués tout en respectant les limites de groupes.

Sujets liés : Familiers, Placement des Monstres

Transpercer / Pierce

- Lors d'un combat, Transpercer permet à l'attaquant d'ignorer un certain nombre de ⛊ du jet de défense. Par exemple, "Transpercer 2" autorise l'attaquant à ignorer jusqu'à 2 ⛊.
- Si la valeur de Transpercer est supérieure au nombre de ⛊, l'excédent n'a pas d'effet.
- Si plusieurs capacités Transpercer sont utilisées pendant une attaque, leurs valeurs s'additionnent.

Sujets liés : Attaques

Fosse / Pit

Voir Terrain p.38.

Cartes Intrigue / Plot Cards

- En début de campagne, le seigneur du mal peut choisir un paquet de cartes Intrigue. Il utilisera ce paquet de cartes durant toute la campagne. En dehors des campagnes, les paquets de cartes intrigues ne peuvent pas être utilisés.
- Après que le seigneur du mal ait choisi les cartes Intrigue, il prend les cartes de bases du paquet de cartes Intrigue (celles sans coût) et les place face visible dans sa zone de jeu.
- Les cartes Intrigues restantes sont des améliorations que le Seigneur du Mal peut acheter durant toute la campagne.
- Il est à noter que les cartes Intrigue sont différentes des cartes Seigneur du mal ; le seigneur du mal n'ajoute pas ces cartes Intrigues à son paquet de cartes Seigneur du mal et le seigneur du mal les achète d'une manière différente.
- Voir 3.1.Vue d'ensemble des extensions disponibles p.82 pour une liste de tous les paquets de cartes Intrigue disponibles.

Menace

- Au cours d'une campagne, le seigneur du mal gagne de la Menace représentée par les jetons Menace.
- Si un héros est mis KO, le Seigneur du Mal peut choisir de gagner un jeton Menace **plutôt que** piocher une carte Seigneur du Mal. Il ne peut gagner des jetons de menace de cette manière **qu'une fois par héros et par quête**.
- A la fin de chaque quête, le seigneur du mal gagne un jeton Menace et un jeton supplémentaire s'il la gagne.
- Au cours de l'étape 5 (Dépenser des points d'expérience) de la phase de campagne, le Seigneur du Mal peut dépenser n'importe quel nombre de points d'expérience pour gagner 3 jetons Menace par point d'expérience.
- Chaque fois que le Seigneur du Mal joue une carte de quête Rumeur, il gagne un jeton Menace.
- Les jetons Menace ne sont pas limités par la réserve de jetons.

Acheter des cartes Intrigue

- Durant l'étape 5 (Dépenser des points d'expérience) de la phase de campagne, le seigneur du mal peut acheter n'importe quelle carte Intrigue de son paquet de Cartes Intrigue pour le nombre de jetons Menace indiqué en haut à droite de la carte.
- Les cartes ainsi achetées sont placées face visible dans la zone de jeu du seigneur du mal et peuvent être utilisées pendant les prochaines quêtes.
- Les cartes Intrigue remises dans la boîte de jeu ne peuvent être achetées à nouveau (par ex : *Duperie du Scribe* - paquet Rylan Olliven*)*

Activation des cartes Intrigue

- Chaque fois que le Seigneur du Mal déclenche une capacité d'une carte Intrigue face visible, qui nécessite soit "engager cette carte" soit "utiliser cette carte", il doit dépenser un nombre de jetons Menace équivalent au chiffre indiqué en bas à droite de la carte.
- Chaque fois que le Seigneur du Mal dépense un jeton Menace comme indiqué ci-dessus, il retourne le jeton Menace côté Fortune (côté Héros) et le place sur la fiche du Héros qui en possède le moins. En cas d'égalité, les héros choisissent qui reçoit ce jeton. Si le Seigneur du Mal dépense plus d'un jeton Menace, il répète ce processus autant de fois que nécessaire.
- Les cartes Intrigue ne peuvent pas cibler les alliés, familiers et personnages traités comme des héros.

Fortune

- Les héros peuvent dépenser des jetons Fortune pour activer n'importe quelle capacité suivante :
  - 1 jeton Fortune : durant son tour, le héros récupère 1◢.
  - 1 jeton Fortune : après avoir lancer ses dés, un héros peut relancer l'un d'entre eux. Notamment, un héros peut utiliser le jeton Fortune qu'il vient de recevoir suite à l'activation d'une carte Intrigue par le seigneur du mal, pour relancer un test manqué relatif à cette même carte Intrigue.
  - 2 jetons Fortune : après avoir effectué ces 2 actions, un héros peut en réaliser une supplémentaire. Limité à une fois par round et par héros.
  - 2 jetons Fortune : durant l'étape 4 de la phase de campagne (Achats de la boutique), les héros peuvent dépenser collectivement leurs jetons Fortune pour piocher 1 carte supplémentaire du paquet objets de la boutique.
- Lorsqu'un héros dépense un jeton Fortune, il est immédiatement placé dans la réserve des jetons Menace/Fortune.
- Un héros ne peut pas échanger de jetons Fortune avec d'autres héros.
- Après l'étape 4 de la phase de campagne (Achats de la boutique), les héros retournent tous les jetons Fortune présents sur leurs fiches Héros dans la réserve des jetons Menace/Fortune.

Sujets liés : Campagnes, Cartes Seigneur du Mal

Poison / Poisoned

Voir Conditions p.11.

Portails / Portals

- Les Portails représentés par les jetons Objectif blancs sont rencontrés uniquement dans le mode de jeu *The Delve* de *La Voie des Légendes*.
- Chaque niveau contient un Portail que les héros peuvent utiliser pour quitter le niveau actuel et entrer dans le suivant.
- Les Portails peuvent être ouverts (face blanche visible) ou fermés (face point d'interrogation visible).
- Afin que les héros quittent le niveau, les Portails fermés doivent être ouverts. Ceci est généralement réalisé en sécurisant un objectif. Les joueurs peuvent toujours consulter le journal de bord pour retrouver leur objectif actuel.

- À la fin de chaque round, quand le portail est ouvert, l'application peut afficher un message demandant si tous les héros sont sur ou adjacents au portail et s'ils souhaitent quitter le niveau.
- Après que les héros aient utilisé le portail pour quitter le niveau, le plateau de jeu est démonté et tous les héros, familiers, monstres, tuiles et jetons sont retirés. Les jetons Vaillance, Intuition et Élixir restent sur les Fiches Héros, les cartes Fouille ne sont pas remélangées dans le paquet Fouille. En tant qu'exception, Feu Ardent est positionné à côté de Challara lorsque les héros sont placés sur la carte d'un nouveau niveau.
- Si ce n'est pas explicitement précisé par l'application, les héros ne récupèrent pas ♥ et ◢ et ne retirent pas leurs conditions entre deux niveaux. Les cartes de compétences ne sont pas redressées et les Fiches Héros déjà retournées ne sont pas automatiquement remises face Exploit Héroïque visible.

Sujets liés : Familier, jetons Objectif, Rounds, Niveaux

Quetes / Quests

- Une quête est jeu de combat tactique présentant des règles et objectifs uniques et joué sur un plateau modulaire.
- Les descriptifs de quêtes contiennent les informations sur l'installation, dont une carte de la quête, ses règles spéciales et ses objectifs.
- Les quêtes sont composées d'une ou plusieurs parties, nommées Rencontres. Le camp (Héros ou Seigneur du Mal) qui remplit les conditions de victoire de la dernière rencontre de la quête remporte toute la quête.
- En mode Campagne, plusieurs quêtes sont reliées pour former un récit épique.

Guide des Quêtes

- Un Guide des Quêtes est un livret décrivant un certain nombre de quêtes qui peuvent être jouées séparément (en dehors du Final et de l'Interlude) ou enchaînées pour former une campagne ou une mini-campagne.
- Certaines quêtes peuvent être intégrées dans une autre campagne sous la forme de quêtes Rumeur (Voir Mini-campagnes p.9 et Cartes Quêtes p.32).

Préparation d'une quête

Voir Préparation p.35.

La Voie des Legendes

Quêtes d'histoire

- Les quêtes d'histoire font progresser la campagne et sont affichées avec une bannière stipulant "Commence dans X semaines".

Quêtes secondaires

- Les quêtes secondaires ne rapportent pas d'XP mais fournissent revenu et renommée aux héros.
- Tenter une quête secondaire avance la campagne d'une semaine.

- Les quêtes secondaires disponibles sont déterminées aléatoirement par l'application et dépendent de la collection d'extensions physiques et du contenu virtuel possédés par le joueur.

Sujets liés : Campagnes, Rencontres, Cartes Rumeur, Préparation

Portee / Range

- La portée est définie comme le nombre minimum de cases (adjacentes entre elles) qui séparent deux objets. Elle est déterminée en **comptant les cases.**
- Pendant le combat, la portée totale de l'attaquant est déterminée en ajoutant tous les chiffres affichés par les dés du jet d'attaque auxquels on peut appliquer tous les modificateurs de portée fournis par les capacités.
- Voir 3.5 Situations Particulières en Combat p.88.

Mots-clés associés à la Portée

- "À X cases ou moins" ou "Jusqu'à X cases de distance" signifie une portée inférieure ou égale à X.
- "X ou plus de cases de distance" signifie une portée supérieure ou égale à X.

Sujets liés : Attaques, Compter les Cases, Ligne de Vue, Échec

Attaques a Distance / Ranged Attacks

Voir Attaques p.7.

Allonge et Extension / Reach and Extend

- Les capacités Allonge et Extension modifient les attaques au corps à corps.
- Alors que les attaques au corps à corps standards permettent aux personnages de cibler uniquement les cases adjacentes, Allonge et Extension permettent à un personnage d'attaquer une des cibles situées respectivement jusqu'à 2 et 3 cases de distance. La case ciblée doit se trouver dans la ligne de vue.
- L'attaquant doit être en mesure de satisfaire à la fois les exigences de distance et de ligne de vue vers la case ciblée.
- Comme les attaques au corps à corps standards, les attaques avec Allonge et Extension ne nécessitent pas de portée et ne peuvent donc échouer sur un jet de d'attaque ne fournissant pas une portée suffisante. Si la cible est éloignée après qu'une attaque au corps à corps valide ait été déclarée, l'attaque frappe quand même. Cependant, certains effets peuvent ajouter une exigence de portée aux attaques (ex : *Furtif*).
- Dans le cas des personnages imposants, la distance et la ligne de vue peuvent être mesurées **depuis des cases séparées**, tant qu'elles sont toutes deux mesurées vers **la même case ciblée** (voir 3.5 Situations Particulières du Combat p.88).

La Voie des Legendes

- Lorsqu'un monstre avec Allonge et Extension est chargé d'engager un héros, il tente de faire une action de mouvement jusqu'à une case adjacente à ce héros.

Sujets liés: Attaques, Compter les Cases, Ligne de Vue, Portée

Restaurer / Refresh

- Quand une carte inclinée est restaurée, elle est revient à sa position verticale de son fonctionnement normal.
- Les cartes sont restaurées à l'étape 1.II ("Restaurer les cartes", voir Vue d'Ensemble du Tour de Jeu") du **tour du joueur actif** ou par d'autres effets de jeu.
- Les cartes retournées (ex : cartes Fouille, Fiche Héros) ne sont pas restaurées.

Sujets liés : Incliner, Tour

Renfort / Reinforce

- Les renforts sont des monstres supplémentaires que le Seigneur du Mal peut recevoir lors d'une quête. Les règles pour les renforts sont données dans le descriptif de quête.
- Le Seigneur du Mal peut choisir de renforcer les monstres majeurs ou mineurs.

- Sauf indication contraire, le Seigneur du Mal doit respecter les limites du groupe lorsqu'il renforce des monstres. Si un effet de jeu demande aux joueurs d'ignorer la limite de groupe, le nombre de monstres est limité par le nombre de figurines en plastique disponibles pour ce type de monstre (qui est égal à la limite de groupe pour une partie à 4 héros).
- Pour des règles supplémentaires sur le placement des monstres, voir "Placement des monstres" à la page 25.

Sujets liés : Entrée et Sortie, Figurines Imposantes, Cartes, Monstres, Placement des Monstres, Quêtes, Préparation.

Reliques / Relics

- Les Reliques sont des objets spéciaux et puissants que les joueurs peuvent obtenir.
- Les Reliques sont souvent reçues en récompenses de quêtes et ne peuvent pas être achetées ou vendues.

Reliques Standards

- Les cartes Reliques Standards sont recto-verso et dispose d'une version héros d'un côté et d'une version Seigneur du Mal de l'autre.
- La version héros d'une relique standard fonctionne comme n'importe quelle autre carte objet (sauf qu'elle ne peut être vendue).
- La version Seigneur du Mal d'une relique standard ne peut être portée que par un lieutenant et ne peut être utilisée autrement.
- Pendant la phase de préparation d'une rencontre, le Seigneur du Mal peut choisir quel lieutenant portera quelle relique (le cas échéant). Cependant, les lieutenants ne peuvent pas changer de relique entre les rencontres d'une même quête. Sauf mention contraire, chaque lieutenant ne peut porter qu'une relique (la relique Fureur du Soleil est une exception).
- Le Seigneur du Mal peut assigner une relique à un lieutenant si la carte lieutenant de ce dernier est présente dans la rencontre (comme indiqué dans le descriptif de quête), même si le lieutenant n'est pas placé sur le plateau pendant la préparation ou ne doit pas du tout y être placé (ex : Eliza Farrow dans "Sang et Trahison", rencontre 2B Campagne Liens du Sang).
- Si un lieutenant portant une relique est vaincu, les capacités de cette relique sont ignorées pour le reste de la quête (même si le lieutenant réapparaît par le biais des renforts décrits dans les règles de cette quête ou durant une autre rencontre de cette même quête). Cependant, le Seigneur du Mal garde la carte Relique dans sa zone de jeu. Ce lieutenant ne peut pas porter d'autre relique durant cette quête. Si les règles de la quête indiquent explicitement qu'un lieutenant n'est pas vaincu quand il subit des ♥ équivalent à sa Santé, la relique reste disponible.
- Une relique qui n'est pas portée par un lieutenant est conservée dans la zone de jeu du Seigneur du Mal mais est ignorée pendant la rencontre.

Reliques de Monstres

- Les reliques de monstres sont des reliques spéciales disposant d'une icône spécifique dans l'angle inférieur gauche de la carte relique.
- Les reliques de monstres sont portées par les groupes de monstres au lieu des lieutenants. Chaque groupe de monstres ne peut porter qu'une seule relique de monstres. Les reliques de Monstres n'ont aucun effet si elles ne sont pas portées par un groupe de monstres.
- Pendant la préparation de chaque rencontre, le Seigneur du Mal choisit quelle relique de monstres chacun des groupes de monstres portera (si possible).
- La relique de monstres est en jeu jusqu'à la fin de la rencontre, même si tous les monstres de ce groupe sont vaincus.

Reliques Universelles

- Les reliques universelles sont des reliques spéciales disposant d'une icône spécifique dans l'angle inférieur gauche de la carte relique.
- Les reliques universelles ne sont pas portées. Au lieu de cela, chaque fois que le Seigneur du Mal acquiert une relique universelle, il la place dans sa zone de jeu, où elle demeure jusqu'à la fin de la campagne.
- Le Seigneur du Mal peut utiliser les reliques universelles en suivant les instructions sur la carte Relique.

Sujets liés : Cartes Objet, Lieutenants, Préparation.

Remplacer le Resultat des Des /Replace Results of Dice

Voir "modifier les résultats de dés" p.23.

Relancer Les Des / Reroll Dice

Voir "modifier les résultats de dés" p.23.

Se Reposer / Rest

- Pendant une quête, un héros peut réaliser une action pour se reposer.
- Après qu'un héros effectue une action de repos, tous les ◢ sont défaussés de sa Fiche Héros à l'étape 5 (fin du tour) du tour de ce héros (voir Tour du Héros p.41). Le héros ne récupère pas automatiquement de ♥ quand il se repose.

Sujets liés : Actions, Fatigue, Endurance

Retraite / Retreat

- La Retraite est un terme utilisé pour décrire le déplacement des personnages dans La Voie des Légendes.
- Quand il bat en retraite, un personnage dépense tous les points de mouvement qu'il lui reste pour s'éloigner le plus possible de l'ennemi le plus proche.
- Si un personnage n'a pas de points de déplacement, il ne bat pas en retraite. Battre en retraite ne permet pas au personnage de réaliser une action de mouvement pour gagner des points de mouvement ainsi.
- Pendant le déplacement, le personnage peut réduire la distance qui le sépare de l'ennemi le plus proche si cela lui permet de terminer son déplacement le plus loin possible.

Sujets liés : Loin de, Engager, Mouvement, Détecter, Direction

Ranger Un Element Du Jeu / Returning a Game Component

- Les éléments du jeu contiennent parfois un texte demandant de retourner une carte ou un jeton à un endroit précis.
- Les éléments **retournés à leur réserve ou paquet** pourront plus tard revenir en jeu, durant la partie en cours. En revanche, les éléments **retournés dans la boîte du jeu** ne pourront plus être utilisés pendant la quête (lors d'une session de jeu unique) ou durant la campagne (en mode campagne).

Sujets liés : Défausser un Élément du jeu

Revigorer / Revive

- Les héros peuvent effectuer une action "Revigorer un héros" sur un héros KO **adjacent** (représenté par un jeton de héros). Notamment, une action "Revigorer un héros" ne peut pas être effectuée tout en étant dans la **même case** que le jeton de héros.
- Si un héros est revigoré, son joueur effectue les étapes suivantes dans l'ordre :
  1. Lancez deux dés de pouvoir rouges et récupérez des dégâts égaux au ♥ lancés, récupérez ◢ égal au ◢ lancés.

2. Remplacez le jeton héros par la figurine du héros correspondante. Si un autre personnage occupe la case contenant le jeton de héros, le héros place sa figurine dans la case vide la plus proche de son jeton de héros choisi par le joueur de ce héros. Le joueur est autorisé à choisir une case de l'autre côté d'une ligne d'élévation.

- Pour les effets qui se déclenchent à l'étape 1 (avec des déclencheurs tels que "lorsqu'un héros récupère ♥"), les cases sont comptées jusqu'au jeton du héros (plutôt que comptées jusqu'à la case dans laquelle la figurine du héros est placée à l'étape 2).
- Les héros récupérant ♥ par des moyens (potion de guérison, prière de soins, etc.) autrement que par une action "Revigorer un héros" ne sont pas considérés comme étant revigorés.
- Les monstres ne peuvent pas effectuer d'actions "Revigorer" (par exemple sur des lieutenants mis KO).

Sujets liés : Actions, Dégâts, Élévation, Fatigue, Cartes Souillure

Rounds / Rounds

- Un round comprend le tour de chaque joueur en commençant par un des héros et le tour du Seigneur du mal. Chaque joueur achève entièrement son tour avant qu'un autre joueur démarre le sien.
- A chaque round, les héros décident collectivement dans quel ordre ils souhaitent réaliser leur tour. Cet ordre peut changer durant le round et peut être différent à chaque round.
- Après que tous les héros aient terminé leur tour, le Seigneur du Mal démarre le sien.
- Après que le Seigneur du Mal ait fini son tour, le round se termine et un nouveau commence avec le premier héros qui choisit de commencer.

La Voie des Legendes

- Les tours de héros et les activations de groupes de monstres sont réalisés de manière alternée.
- Après qu'un des héros ait achèvé son tour, l'application sélectionne de manière aléatoire un groupe de monstres à activer et affiche sa fenêtre d'activation.
- Lorsque tous les héros ont fini leur tour et que tous les groupes de monstres ont été activés, le round suivant commence.

Sujets liés : Activation, Héros, Tour

Cartes Rumeur / Rumor Cards

- **En mode campagne**, les cartes Rumeur fournissent des capacités spéciales au Seigneur du Mal et sont aussi le moyen d'introduire des quêtes additionnelles au sein d'une campagne complète.

Paquet Rumeur

- Le paquet Rumeur combine toutes les cartes Rumeur des extensions auxquelles les joueurs ont accès. Notez que les cartes de Quêtes Avancées ne font pas partie du paquet Rumeur.
- Au début d'une campagne, le Seigneur du Mal mélange le paquet de cartes Rumeur et pioche trois cartes Rumeur.
- Si le Seigneur du Mal doit piocher une carte Rumeur et qu'il n'y en a plus dans le paquet, il ne peut pas piocher de carte Rumeur. Si le Seigneur du Mal doit piocher une carte Rumeur et qu'il n'y en a plus dans le paquet Rumeur, il ne pioche pas de cartes Rumeur. Si le paquet Rumeur arrive à court, le Seigneur du Mal **ne doit pas mélanger** les cartes défaussées pour créer un nouveau paquet Rumeur.

Jouer les cartes Rumeur

- Chaque carte Rumeur indique quand elle peut être jouée en ainsi que ses effets. Certaines cartes Rumeur sont limitées à un acte particulier d'une campagne (cf. l'icône Acte dans l'angle supérieur gauche).
- **Une seule** carte Rumeur peut être jouée durant chaque phase de campagne.
- Habituellement, les Héros doivent immédiatement résoudre l'effet d'une carte Rumeur jouée mais les cartes Rumeur peuvent également comporter des quêtes devenant disponibles lorsqu'elles sont jouées.
- Au début de l'Acte II, toutes les cartes Rumeur limitées à l'Acte I sont défaussées **de la zone de jeu ou de la main du Seigneur du Mal (y compris les cartes Quêtes).** Les cartes défaussées ne sont pas remplacées ou remises dans le paquet Rumeur. Les cartes Rumeur peuvent contenir des quêtes qui deviennent disponibles lorsqu'elles sont jouées.

Les cartes Quête

- Les cartes Quête incluent les cartes Quête Rumeur et les cartes Quête Avancée (voir plus bas).
- Les cartes Quête peuvent être limitées à un acte particulier d'une campagne (cf l'icône Acte dans l'angle supérieur gauche).
- Si le Seigneur du Mal joue une carte Quête, elle est placée sur la zone de jeu et il gagne un jeton Menace.
- Chaque fois qu'un joueur choisit une quête pendant l'étape 6 (Choisir la Prochaine Quête) de la phase campagne (voir Campagne p.8), il peut choisir une quête disponible sur une carte Quête de la zone de jeu ou depuis la feuille de campagne.
- Pendant l'étape de Voyage, les joueurs se réfèrent aux icônes de voyage en haut d'une carte Quête et résolvent ces icônes de gauche à droite.
- Les cartes Quête restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient terminées ou défaussées par un effet du jeu.
- **Errata :** les héros **ne sont pas dans l'obligation de** tenter une quête issue d'une carte Quête en jeu avant de passer à l'interlude. Les règles correspondantes incluses dans les extensions *L'Antre du Wyrm* et *Le Marais du Troll* ont été révoquées.

Compléter les cartes Quête

- Un descriptif de quête correspondant à une carte Quête répertorie toutes les récompenses en cas de victoire.
- La section "Récompenses de quête supplémentaires" des guides de quêtes ne s'applique qu'aux mini-campagnes et non pas aux quêtes jouées depuis les cartes Quête.
- Les quêtes des cartes Quête ne comptent pas dans le nombre total de quêtes requis pour terminer l'acte en cours. Les joueurs ignorent toutes les quêtes issues des cartes Quête lorsqu'ils calculent combien de quêtes ont été gagnées par le Seigneur du Mal ou par les Héros durant un acte précis.

Cartes de Quête Avancée

- Les cartes de Quête Avancée sont des cartes de Quête spéciales dédiées à l'Acte II. Elles entrent en jeu lorsqu'un effet du jeu le demande, habituellement par le biais de la section récompense d'une quête Rumeur de l'Acte I.
- Les cartes de Quête Avancée peuvent être jouées pendant la phase de Campagne après avoir complété l'Interlude ou toute quête de l'Acte II.
- Les cartes Quête Avancée sont recto-verso et les deux faces sont connues de tous les joueurs et peuvent être consultées à tout moment.
- Le verso d'une carte Quête Avancée répertorie les récompenses spéciales que les héros et le Seigneur du Mal peuvent remporter en gagnant la quête ainsi que la manière dont les joueurs peuvent utiliser cette récompense.
- Les joueurs reçoivent la récompense au moment précisé dans la section récompense du descriptif de quête correspondant.

Sujets liés : Actes, Campagnes, Quêtes

Sauvegarder et Charger / Saving and Loading

- Dans La Voie des Légendes, l'application sauvegarde automatiquement le jeu à certains moments clés de la partie:
  - au début de chaque quête
  - au début de chaque round d'une quête
  - à la fin de chaque quête
  - chaque fois que vous quittez la ville
- L'application ne sauvegarde pas l'état des composants physiques du jeu. Si les joueurs décident d'arrêter la partie au milieu d'une quête, ils doivent enregistrer ces informations par leurs propres moyens.

Sujets liés : Quêtes, Rounds

Fouiller / Search

- Les héros utilisent l'action Fouiller pour dévoiler les jetons Fouille, les jetons Épreuve ou déclencher d'autres effets du jeu précisés dans le descriptif de la quête.

Jetons Fouille

- Les jetons Fouille signalent des cases sur la carte de quête où les héros peuvent rechercher des objets, potions ou tout objectif spécifique de quête.
- Si le jeton de Fouille Unique (cf. illustration) est utilisé dans une quête, et sauf mention contraire, le **Seigneur du Mal** le place secrètement face cachée sur l'une des positions marquée par un "*" sur la carte de la quête.
- Un jeton Fouille est retourné et défaussé suite à une action de Fouille réussie. Si le jeton n'est pas unique, le joueur pioche la première carte du paquet de cartes Fouille.
- Si le héros révèle le jeton Fouille Unique, il **ne pioche pas** de carte Fouille mais suit les instructions spécifiées dans le descriptif de la quête.
- À noter que les jetons Épreuve (voir Salles Secrètes p.33) ne sont pas considérés comme des jetons Fouille.

Action Fouiller

- Un héros peut réaliser une action Fouiller s'il est adjacent ou sur la même case qu'un objet qui peut être fouillé.
- Si un héros est mis K.O. alors qu'il fouille, l'action de Fouille est toujours menée à terme et le héros reçoit la carte Fouille après avoir été vaincu.
- Les effets de compétences qui permettent à un héros de "Fouiller" sont considérés comme des actions Fouiller même si l'effet peut être déclenché sans effectuer d'action (ex : *Piste de Richesses*, la capacité du héros Thaiden Montbrume).

Cartes Fouille

- Le paquet de cartes Fouille est assemblé **pendant la préparation de la quête**. Si les Salles Secrètes sont incluses dans la partie, la carte "Rien" est remplacée par **une copie** de la carte Fouille "Passage Secret".
- Le paquet de cartes Fouille **n'est pas remélangé** entre les rencontres d'une quête ou quand il est épuisé.
- Les cartes Fouille affichant des objets **ne peuvent être utilisées qu'une seule fois,** mais suivent les règles des autres objets. Ces cartes Fouille peuvent être utilisées comme indiqué sur la carte, puis le joueur la retourne face cachée et la garde dans sa zone de jeu.
- Les cartes Fouille ne nécessitent pas d'être équipées pour être utilisées.
- En mode Campagne, les héros seront récompensés par un montant d'or équivalent à la valeur marquée dans l'angle inférieur droit de la carte Fouille (que la carte soit face visible ou face cachée). Voir Objets de la boutique et Achats p.35.

La Voie des Legendes

- Pendant la préparation, les cartes "Rien", "Coffre au Trésor" et "Passage Secret" sont retirées du paquet de cartes Fouille.
- L'application informe les joueurs du résultat de l'action Fouiller.

Sujets liés : Actions, Campagnes, Jetons Epreuves, Rencontres, Cartes Objet, Quêtes, Salles Secrètes

Salles Secretes / Secret Rooms

- Les Salles Secrètes sont incluses dans les extensions *L'Antre du Wyrm* et *Les Marais du Troll* et permettent aux héros d'explorer des salles inconnues contenant de précieuses récompenses.
- Si les Salles Secrètes sont incluses dans le jeu, la carte Fouille "Rien" est remplacée par une copie de la carte Fouille "Passage Secret".

Préparation

- Lorsqu'un héros pioche une carte Fouille "Passage Secret", le jeton Entrée d'une Salle Secrète est placée **sur la case occupée par ce héros.** Le héros peut immédiatement explorer la salle secrète **sans dépenser point de mouvement**.
- Si la carte "Passage Secret" est piochée lorsque le héros n'est pas sur le plateau (ex: pendant l'étape de Voyage de la phase Campagne), les joueurs piochent une autre carte Fouille, replacent le "Passage Secret" dans le paquet de cartes Fouille et mélangent ce paquet.
- Si le héros qui a pioché le "Passage secret" n'a pas immédiatement explorer la pièce secrète, tout héros dans la même case que le jeton d'entrée de la salle secrète peut dépenser 1 point de mouvement pour explorer cette salle.
- Lorsqu'un héros explore une Salle Secrète, les étapes suivantes sont résolues:
  1. Le héros pioche une carte Salle Secrète et résout les règles spéciales décrites sur la carte.
  2. Si vous y êtes invité, placez une tuile Salle Secrète près du plateau. Pour les effets du jeu, la Salle Secrète est considérée comme faisant partie du plateau et les héros qui s'y trouvent sont considérés comme étant sur le plateau.

3. La figurine du héros est placée sur la case d'entrée de la tuile Salle Secrète.
4. Le Seigneur du Mal pioche un nombre de jetons Épreuve égal au nombre de héros et les place face cachée sur la tuile Salle Secrète, comme indiqué dans le livret de règles correspondant. Ni les héros, ni le Seigneur du Mal ne connaissent la face cachée des jetons Épreuve.

- Un héros ne peut explorer une Salle Secrète s'il y a déjà une carte Salle Secrète en jeu.

Entrer et Sortir d'une Salle Secrète

- Si une figurine du héros se trouve **sur la case d'entrée d'une Salle Secrète**, il peut dépenser un point de mouvement pour se placer sur n'importe quelle autre case Entrée d'une Salle Secrète. Ces cases ne sont pas adjacentes.
- Si un joueur déplace sa figurine depuis la case entrée d'une Salle Secrète vers une autre case déjà occupée, la figurine est placée sur la case vide disponible la plus proche, au choix du joueur.
- Les monstres ne peuvent pas utiliser les entrées des Salles Secrètes.

Jetons Épreuve

- Une figurine de héros adjacente ou sur la même case qu'un jeton Épreuve non révélé peut réaliser une action Fouille pour retourner le jeton Épreuve et révéler l'icône d'un monstre ou d'un attribut.

- Si une **icône monstre** est révélée, le jeton Épreuve est placé sur la case la plus proche possible de celle où il a été révélé. Il est traité comme un monstre mineur du type de celui qui a été révélé et utilise la carte monstre correspondant à l'acte en cours. Il n'est pas pris en compte dans la limite de groupe de son type de monstre. Si ce groupe de monstres est déjà sur le plateau, le jeton fait partie de ce groupe et est activé avec ce groupe. Concernant tous les effets du jeu, y compris les règles de quête et cartes intrigue, ce jeton est considéré comme un monstre.

- Si une **icône attribut** est révélée, le héros doit immédiatement faire un test de cet attribut et défausser le jeton Épreuve. S'il réussit le test, il pioche une carte Fouille.
- Les jetons Épreuve ne sont pas considérés comme des jetons Fouille.
- Si une carte Salle Secrète demande au héros d' "Effectuer une action de fouille d'un jeton Épreuve", (comme dans *La Salle de la Paix* ou *Quartier des Brigands*), le héros n'a pas besoin d'être adjacent ou sur la même case que le jeton Épreuve.
- Au début de chaque tour du Seigneur du Mal durant lequel un héros ou un allié se trouve sur une tuile Salle Secrète, le Seigneur du Mal peut choisir de défausser un jeton Épreuve ou une figurine de monstre de la tuile Salle Secrète. Ce choix doit être fait avant que le Seigneur du Mal ne pioche sa carte Seigneur du Mal. Le jeton défaussé n'est pas révélé.

Compléter une Salle Secrète

- Dès qu'une Salle Secrète ne contient ni monstre, ni jeton Épreuve, les étapes suivantes sont résolues:
  1. Le joueur actif suspend son tour.
  2. Les effets de récompense listés sur la carte Salle Secrète sont résolus par le héros dont la figurine se trouve dans la Salle Secrète. Si plusieurs figurines de héros se trouvent dans la Salle Secrète, les héros choisissent lequel d'entre eux résout l'ensemble des effets.
  3. Les héros retirent toutes les figurines héros de la Salle Secrète et les placent sur le jeton Entrée de la Salle Secrète et les cases vides les plus proches. S'il y plusieurs possibilités, le héros choisit pour résoudre les effets détermine où sont placés les figurines et dans quel ordre.
  4. La tuile Salle Secrète et le jeton Entrée de la salle Secrète sont défaussés.
  5. Le joueur actif reprend son tour.

- Dans la Salle Secrète, le Seigneur du Mal peut utiliser les effets du jeu qui placent des monstres supplémentaires (ex : *La Faveur de la Reine Wyrm*). La récompense n'est pas donnée tant que tous les monstres et jetons Épreuve n'ont pas été retirés de la salle.
- Sauf mention contraire, les héros peuvent garder les récompenses récupérées dans la Salle Secrète.
- A la fin de chaque rencontre, toutes les cartes Salle Secrète en jeu qui n'ont pas été réclamées comme récompenses sont défaussées.
- A la fin de chaque quête, les cartes Salle Secrète défaussées sont mélangées dans le paquet Salle Secrète.

Héros mis KO dans une pièce secrète

- Si un héros est mis KO dans une pièce secrète, toutes les règles normales pour être mis KO sont suivies à une exception près : le joueur héros place son jeton héros sur la case contenant le jeton d'entrée de la salle secrète, même si cette case n'est pas vide.

Alliés et Salles Secrètes

- Concernant les Salles Secrètes, les alliés sont traités comme des héros et peuvent entrer, sortir, réaliser des tests d'attributs tel qu'indiqué sur les cartes Salle Secrète.
- S'il y a un allié sans aucun héros sur une tuile Salle Secrète lorsqu'elle est complétée, l'allié est placé sur le jeton d'Entrée de la Salle Secrète et la récompense de la Salle Secrète est transférée au héros le plus proche.

Sujets liés : Alliés, Mouvement, Fouiller, Voyager

SERVITEURS / SERVANTS

- Les Serviteurs sont des monstres spéciaux que le Seigneur du Mal peut placer sur le plateau à l'aide des cartes d'invocation correspondantes.

Cartes d'Invocation

- Les cartes d'Invocation font partie des paquets de cartes Seigneur du Mal et peuvent être achetées normalement à l'étape 5 de ("dépenser des points d'expérience") de la phase Campagne (voir Phase Campagne p.9).
- Contrairement aux autres cartes Seigneur du Mal, les cartes Invocation sont placées dans la zone de jeu du Seigneur du Mal.
- Les cartes Invocation ne sont pas comptabilisées dans la taille du paquet de cartes Seigneur du Mal et ne sont pas prises en compte pour l'achat de cartes de niveau supérieur.
- Si une carte Invocation est utilisée, un jeton Serviteur est placé sur le plateau conformément aux instructions données par la carte Invocation. Chaque fois qu'une carte Invocation est utilisée, un nouveau Serviteur est placé (tous les ♥ et conditions sont défaussés).
- Si le jeton serviteur est déjà sur le plateau, il est retiré et un nouveau serviteur est placé sur la case ciblée. L'ancien Serviteur n'est pas considéré comme vaincu. Cela affecte les cartes Seigneur du Mal telles que *Mauvais présage*, *Festin*, etc.)
- Le jeton Serviteur est considéré comme un monstre mineur et constitue un groupe à part entière qui suit les mêmes règles que les autres monstres.

La Nuée de Corbeaux

- La Nuée de Corbeaux est invoquée à l'aide de la carte Invocation *L'Appel des Corbeaux*.
- *L'Appel des Corbeaux* ne peut cibler une Nuée de Corbeaux déjà présente sur le plateau.
- *L'Appel des Corbeaux* peut cibler des monstres qui ne peuvent subir de ♥.

Le Fléau

- Le Fléau est invoqué à l'aide de la carte *Contraint par les Entraves*.

Preparation / Setup

Préparation Générale

1. **Choisir une quête :** les joueurs choisissent une quête disponible dans un livre de quêtes ou une fiche de quête (quête Rumeur).
2. **Assembler le plateau :** les joueurs assemblent le plateau de la rencontre 1 de la quête choisie en suivant le descriptif de quête.
3. **Choisir les rôles des joueurs** : un joueur prend le rôle du Seigneur du Mal, tous les autres prennent les rôles d'un (ou plusieurs) héros chacun.
4. **Préparer les jetons** : trier les jetons ♥ et ◢, héros et conditions par piles du même type.
5. **Assembler le paquet de cartes Fouille et les cartes Condition** : mélanger les 12 cartes du jeu de base. Si les salles secrètes sont incluses dans la partie, remplacer la carte Fouille "Rien" par une carte "Passage Secret". Disposer toutes les cartes Conditions disponibles en piles séparées par type.
6. **Chaque héros prend une carte Référence et les jetons Héros y correspondant**.
7. **Choisir les héros** : chaque joueur héros choisit un (ou plusieurs) héros.
8. **Choisir les classes** : chaque joueur héros choisit un paquet de cartes de classe dont l'icône correspond à celui de l'archétype de son héros.
9. **Choisir les compétences** : en mode Épique, les héros bénéficient de points d'expérience qui peuvent être utilisés pour acheter des capacités supplémentaires à ce stade.
10. **Placer les héros** : chaque joueur place sa figurine de héros sur le plateau, tel qu'indiqué dans le descriptif de quête. Les héros sont placés avant les alliés.
11. **Choisir un paquet de cartes Seigneur du Mal** : le Seigneur du Mal peut choisir le paquet Basique I ou Basique II. Le Seigneur du Mal ne peut pas mélanger les cartes des deux paquets.
12. **Choisir les monstres** : le descriptif de quête liste les groupes de monstres et lieutenants disponibles pour la quête choisie. On choisit les faces Acte I des cartes Monstre pour les modes de jeu basique et épique (Niveau Avancé) et les faces Acte II pour le mode épique (Niveau Expert).
13. **Réaliser la préparation de la quête** : le Seigneur du mal se réfère à la section "Préparation" de la quête choisie et en suit les instructions.
14. **Créer un paquet de cartes Seigneur du Mal :** le Seigneur du Mal mélange au moins 15 des cartes Seigneur du Mal disponibles pour créer son paquet de carte. Il fait cela en secret, de façon à ce que les joueurs héros n'aient pas connaissance des cartes enlevées du paquet.
15. **Piocher les cartes Seigneur du Mal :** le Seigneur du Mal pioche un nombre de cartes Seigneur du Mal égal au nombre de héros en jeu.

Préparation pour le mode Campagne

La préparation pour le jeu en mode campagne est identique à la préparation générale décrite ci-dessus, avec les exceptions suivantes :

- Les rôles des joueurs, héros et classes de héros sont permanents pour toute la durée de la campagne.
- Les nouvelles campagnes commencent toujours au niveau de base.
- Le Seigneur du Mal peut choisir un paquet de cartes Intrigue à utiliser pendant la campagne.
- Les paquets de cartes Événement de Voyage ; Objets de la Boutique et Rumeur incluent les cartes de l'ensemble des extensions disponibles.
- Les cartes Monstre, Lieutenant et Objets de la Boutique sont séparées en piles pour l'Acte I et l'Acte II.

La Voie des Legendes

1. **Préparer les composants :** dés, cartes Condition et Fouille, jetons ♥, ◢ et Condition. Retirer les cartes "Rien", "Coffre au Trésor" et "Salle Secrète" du paquet de cartes Fouille.
2. **Préparer les composants réservés :** figurines des monstres, lieutenants et agents (s'il y en a) ; jetons lieutenant, villageois, objectif et fouille ; cartes lieutenant, monstre, objets de la boutique et relique ; tuiles du plateau ; portes.
3. **Démarrer l'application et choisir le mode de jeu.**
4. **Préparer les éléments de jeu des héros :** choisir les héros et classes (voir les étapes 7 & 8 de la préparation générale).

Sujets liés : Actes, Campagnes, Cartes de Classe, Conditions, Rencontres, Héros, Cartes Seigneur du Mal, Cartes Intrigue, Quêtes, Fouiller, Cartes Rumeur, Objets de la Boutique et Achats, Voyager.

Objets de la Boutique et Achats / Shop Items and Shopping

Objets de la boutique

- Les objets de la boutique peuvent être obtenus par les héros soit à l'étape 4 (Achats) d'une phase de campagne, soit lors de la configuration en mode épique ou via d'autres effets de jeu. Les objets de la boutique sont répartis en deux paquets de cartes spécifiques à chaque acte:
  - Le paquet de cartes Objets de la boutique Acte I est utilisé pendant les phases de campagne après l'introduction, toutes les quêtes de l'acte I et l'interlude.

- Le paquet de cartes Objets de la boutique Acte II est utilisé pendant les phases de campagne après toutes les quêtes de l'Acte II. Les cartes Objets de la boutique Acte II ne peuvent pas être achetées tant qu'au moins une quête de l'Acte II n'est pas terminée.

Étape d'achat

- Les héros gagnent de l'or grâce aux cartes Fouille, aux récompenses de quêtes ou en vendant des objets. Tout l'or est placé dans une réserve collective avec laquelle de nouveaux équipements peuvent être achetés.
- **Cinq cartes du paquet Objets de la boutique de l'acte en cours sont aléatoirement révélées**. Lorsqu'un paquet de cartes Intrigue est utilisée, les héros peuvent dépenser collectivement 2 jetons Fortune pour piocher 1 carte Objets de la Boutique supplémentaire. Alors, les héros peuvent acheter autant de cartes que possible.
- Les objets de la boutique précédemment obtenus peuvent être revendus pour la moitié de la valeur individuelle de chaque carte de la boutique, arrondie au multiple de 25 pièces d'or inférieur. Les équipements de départ peuvent être vendus pour 25 pièces d'or chacun. Les reliques ne peuvent pas être vendues.
- Les héros peuvent conserver toute quantité d'or restante et peuvent la dépenser durant les phases de campagne ultérieures.
- Les cartes Objets de la Boutique non achetées sont remélangées dans le paquet Objets de la Boutique.

La Voie des Legendes

- En mode campagne, l'étape d'achat s'effectue en ville.
- Les joueurs peuvent acheter des objets de la boutique à partir de la sélection et vendre des objets de leur inventaire pour les prix affichés. Les coûts d'achats en or indiqués sur les cartes physiques peuvent être différents de ceux affichés à l'écran.
- Les objets disponibles sont affichés de manière aléatoire à chaque fois que les joueurs visitent une ville, en fonction de certains facteurs tels que la ville visitée, la renommée et leur progression dans la campagne.
- Les objets de la boutique de l'Acte I et II peuvent être disponibles, souvent en même temps.
- Contrairement au jeu principal, les joueurs peuvent vendre des objets à leur pleine valeur. Cependant, les cartes Fouilles ne peuvent pas être vendues et sont défaussées à la fin de chaque quête.

Sujets liés : Actes, Campagnes, Cartes Objet

Competence / Skill

Voir Cartes de Classe p.10.

Cases Boue / Sludge Space

Voir Terrain p.38.

Jetons Chant / Song Tokens

- La classe Barde dispose de plusieurs compétences qui interagissent avec les jetons Chant. Il y a deux jetons Chant : un jeton Mélodie et un jeton Harmonie.
- Certaines capacités permettent au Barde de placer un jeton Chant sur ses cartes de classe. Pour se faire, le Barde subit normalement des .
- Uniquement lorsqu'un jeton Chant se trouve sur une carte de classe présentant un symbole Chant correspondant, l'effet lié à ce symbole se déclenche tel que décrit sur la carte. Il n'y a pas de coût supplémentaire à payer.
- Les jetons Chant restent sur les cartes de classe si le Barde est mis K.O, mais les jetons et les effets correspondants des cartes ne sont pas actifs.

Jeton Harmonie

Jeton Mélodie

- Au terme de la rencontre, le Barde retourne tous les jetons Chant à la réserve.

Sujets liés : Cartes de Classe, jetons Classe

Detecter / Spot

- Détecter est un terme employé pour décrire le déplacement des personnages dans *La Voie des Légendes*.
- Quand elle détecte, un personnage effectue une action de mouvement et se déplace vers la case la plus proche de sa cible, qui doit avoir une ligne de vue vers sa cible et se trouver **à 3 cases ou moins** de cette dernière. Le personnage arrête son déplacement lorsqu'elle arrive sur cette case ou si elle n'a plus de points de mouvement.
- Si un monstre n'a pas assez de points de mouvement pour arriver à moins de 3 cases et en ligne de vue vers sa cible, il s'arrête sur la case qui est la plus proche de sa cible, tout en possédant une ligne de vue vers elle (si possible).

Sujets liés : Engager, Ligne de Vue, Mouvement, Direction.

Niveaux / Stages

- *The Delve* est constitué d'une série de niveaux variés. Chaque niveau correspond à un petit nombre de tuiles de terrain associées à des monstres, des règles spéciales et des objectifs.
- Après que les héros aient utilisé le portail pour quitter un niveau, le plateau de jeu est démonté et tous les héros, familiers, monstres, tuiles et jetons sont retirés. Les jetons Vaillance, Intuition et Élixir restent sur les Fiches Héros, les cartes Fouille ne sont pas mélangées dans le paquet Fouille.
- Si l'application ne le précise pas explicitement, les héros ne récupèrent pas ♥ et et ne retirent pas leurs conditions entre deux niveaux. Les cartes Capacité ne sont pas redressées et les Fiches Héros déjà retournées ne sont pas automatiquement remises face Exploit Héroïque visible.
- Après chaque niveau, il y a une phase de mise à niveau. Après que les héros aient résolu le troisième niveau, ils passent à l'Acte II.
- Si les héros remportent six de ces niveaux, ils gagnent *The Delve*.

Phase de mise à niveau

- Les héros reçoivent de l'XP qu'ils peuvent immédiatement dépenser ou conserver.
- Les héros tirent un certain nombre de cartes d'objets de la boutique et conservent une partie de ces cartes.
- Le nombre réel de cartes révélées dépend de la performance des héros lors du niveau précédent :
  - En tirage de base, les héros reçoivent 7 cartes.
  - Les héros piochent 1 carte de moins pour chaque tour passé jusqu'à la fin du niveau, après le tour 1.
  - Les héros piochent 1 carte supplémentaire pour chaque jeton fouille coché.
  - Les héros conservent 1 carte supplémentaire si la piste des monstres est vide, une fois le niveau terminé.
- Les héros peuvent également s'échanger librement de l'équipement (autre que l'équipement de départ).
- Dépenser de l'XP et choisir les objets de la boutique à conserver peut être fait dans n'importe quel ordre.

Transition vers l'acte II

- Les héros remplacent le paquet d'objets de la boutique de l'Acte I, les cartes Monstre et les cartes Lieutenant par celles de l'Acte II.
- Les cartes Fouille, face cachée, sont mélangées au paquet par les héros.
- Les héros retournent leurs fiches Héros face Exploit Héroïque visible.
- Les héros gagnent 1 point de Moral.

Sujets liés : Acte, Equipement, Points d'Expérience, Lieutenants, Moral, Portails, Fouiller, Objets de la Boutique et Achats

Endurance / Stamina

Voir Caractéristiques à la page 9.

Se Redresser / Stand Up

- Lorsqu'un héros est mis K.O., la seule action qu'il peut effectuer est Se redresser. Cette action ne peut être réalisée que par le héros qui est mis K.O.
- Pour Se redresser, le joueur lance deux dés de pouvoir rouges, récupère ♥ égaux aux ♥ affichés par les dés, récupère ◢ égaux aux ◢ affichés, remplace son jeton héros sur le plateau par la figurine de son héros puis **termine immédiatement son tour**.
- Si un autre personnage occupe l'espace sur lequel se trouve son jeton héros, le héros qui se redresse est placé sur la case vide la plus proche de son jeton héros (au choix du joueur héros). Le joueur peut choisir un espace situé de l'autre côté d'une ligne d'élévation.
- Un héros mis K.O. (représenté par son jeton de héros) est considéré comme étant sur le plateau dès qu'il effectue une action Se redresser. Pour les capacités ou les effets qui se déclenchent quand un personnage récupère ♥ ou ◢, les cases sont comptée jusqu'au jeton héros, avant que sa figurine correspondante soit placée sur le plateau.
- Entre les rencontres d'une même quête, un héros K.O. peut Se redresser gratuitement et en plus récupérer tous les ◢.

Sujets liés : Actions, Vaincu, Revigorer

Sonné / Stunned

Voir Conditions p.11.

Jeton Pierre du Soleil / Sun Stone Token

- Le jeton Pierre du Soleil est une puissante relique exclusive à l'extension *le Labyrinthe des Ruines*. Comme sur sa carte Relique, la Pierre du Soleil est représenté sur le plateau par un jeton Pierre du Soleil.
- Si un héros équipé de la Pierre du Soleil est vaincu, il doit placer le jeton Pierre du Soleil sur la case qu'il occupait et mettre de côté la carte Pierre du Soleil.
- Pour une action, un héros ou un monstre, **situé dans la même case ou sur une case adjacente** à la Pierre du Soleil, peut la ramasser.
  - Si c'est un héros, il place le jeton sur sa fiche Héros et gagne la carte Relique Pierre du Soleil.
  - Si c'est un monstre, il place le jeton à la base de la figurine. Si le monstre transportant la Pierre du Soleil est vaincu, le jeton est placé sur la case qu'il occupait.
- Si un monstre transporte le jeton Pierre du Soleil à la fin d'une rencontre, le jeton retourne dans la boîte du jeu et le Seigneur du Mal reçoit la carte Relique Fureur du Soleil.
- Si le jeton Pierre du Soleil est lâché et que la rencontre se termine sans que ni les héros, ni les monstres ne l'aient récupérée, les héros récupèrent la relique.
- Un lieutenant peut porter la relique Fureur du Soleil **en plus** de toute autre relique qu'il porte. Ceci est une exception à la règle normale des reliques qui empêche les lieutenants d'en porter plus d'une à la fois.
- Lorsqu'un lieutenant portant la relique Fureur du Soleil est vaincu, il ne lâche pas le jeton Pierre de Soleil.

Sujets liés : Vaincu, Lieutenants, Reliques

Augmentations / Surges

- Les Augmentations sont des résultats représentés par les icônes ◢. Elles sont gagnées pendant une attaque et peuvent être dépensées pour déclencher certaines capacités.
- Toute capacité coûtant au moins 1 ◢ est une "capacité ◢".
- Les capacités ◢ peuvent être utilisées lors de l'étape 4 (Dépenser les augmentations) d'une attaque ; seules les capacités ◢ qui augmentent la portée peuvent être utilisées à l'étape 3 (Vérifier la portée) d'une attaque (Voir Les Étapes du Combat p.6).
- Le joueur actif peut dépenser ces ◢ dans l'ordre de son choix.
- Chaque capacité ◢ ne peut être déclenchée qu'une seule fois par attaque.
- Les capacités ◢ qui disposent de plusieurs effets ajoutent tous leurs effets à l'attaque.
- Tout ◢ non dépensé pendant une attaque est perdu. Tout ◢ affiché par les dés lors d'une attaque qui échoue est perdu.
- Une fois par attaque, un héros réalisant une attaque peut dépenser 1 ◢ pour récupérer 1 ◢. Il peut le faire même s'il n'a pas subi de ◢ (il gaspille alors l'Augmentation). Quand ◢ est récupéré pendant l'étape 4 (Dépenser les augmentations), le héros peut utiliser le ◢ récupéré pour déclencher d'autres capacités **au sein de la même attaque** (voir Les Étapes du Combat p.6).

La Voie des Legendes

- Voir Les Étapes du Combat p.6 pour des détails sur la manière dont les monstres dépensent les ◢ durant une attaque.

Sujets liés : Capacités, Attaques, Fatigue, Portée, Déclencher

Cartes Souillure / Tainted Cards

- Les cartes Souillure sont un type de carte unique spécifique aux quêtes des extensions *Les Brumes d'Amercastel* et *Les Chaînes de Rouille*.
- Pendant la préparation d'une quête, le Seigneur du Mal mélange toutes les cartes Souillure et en distribue une, face cachée, à chaque héros. Aucun joueur ne doit savoir quelle carte a été distribuée à quel héros.
- Un héros avec une carte Souillure dans sa zone de jeu gagne +2 Santé.
- Lorsqu'un héros, dont la carte Souillure est encore face cachée, est vaincu, il retourne sa carte et devient souillé. Le héros est affecté par les effets de la carte jusqu'à la fin de la quête.
- Toutes les cartes Souillure incluent l'effet générique : "Vous êtes souillé. Lorsque vous êtes K.O. vous ne pouvez récupérer ♥ que grâce aux héros non souillés ou aux exploits héroïques." Cela empêche un héros souillé :
  - De réaliser une action Se redresser.
  - De réaliser une action Revigorer sur un héros souillé.
  - D'utiliser une capacité qui pourrait permettre à un héros souillé K.O. de récupérer ♥. Cela inclut l'utilisation de potions de soin.

Sujets liés : Vaincu, Quêtes, Revigorer

Cible / Target

- Une cible désigne une case, un personnage ou un objet qui peut être affecté par une attaque ou un effet.

Cibles d'une attaque

- Une attaque cible toujours ou affecte une ou plusieurs **cases individuelles** qui contiennent des personnages ennemis. Si la cible est une figurine imposante, une seule case est ciblée ou affectée.
- Un personnage ciblé par une attaque est considéré comme **affecté** par cette attaque. Cependant, les personnages affectés par une attaque ne sont pas automatiquement ciblés.

- En général, lors d'une attaque affectant plusieurs personnages, **aucun personnage ne peut être affecté plus d'une fois**. La seule exception à cette règle se produit lorsqu'un personnage redirige sur lui-même une attaque à plusieurs cibles, alors qu'il était déjà l'une des cibles de cette attaque. Dans ces rares cas, le personnage doit se défendre contre le jet d'attaque pour chaque instance qui l'affecte. Les capacités menant à de telles situations sont *Défendre* et Protection.
- Un effet qui entraîne le déplacement de l'attaquant ou de sa cible pendant l'attaque peut influencer le résultat de l'attaque :
  - Les attaques au corps à corps (y compris celles avec Allonge et Extension) ne peuvent pas échouer à cause de l'augmentation de la distance entre l'attaquant et sa cible après qu'une cible valide ait été déclarée à l'étape 1 du combat.
  - Les attaques à distance peuvent échouer si la distance entre l'attaquant et la case ciblée est modifiée durant les étapes 1 à 3, car la condition de portée prenant en compte la nouvelle distance a besoin d'être remplie à l'étape 3 du combat. Si la cible ou l'attaquant s'est déplacé après l'étape 3, la distance modifiée n'a pas d'effet et l'attaque ne peut pas échouer à cause d'une portée insuffisante.
- Voir 3.5.Situations Particulières du Combat p.88 pour des exemples illustrés.

Cibles d'un effet

- Le choix des cibles pour les effets non liés aux attaques est moins restreint.
- Comme pour les attaques, les effets ciblent généralement un ou plusieurs cases individuelles. Cependant, les effets référençant uniquement «cible» se réfèrent à un personnage dans son ensemble et en tant que telle à tous les espaces que la figure occupe (par exemple, le deuxième effet sur le *Nuage Pestiféré* ou l'effet sur les *Flèches incendiaires*). À cet égard, les termes «monstre cible» ou «figure cible» sont plus explicites.
- Les règles spécifiques et les détails associés à ces effets sont répertoriés sur les éléments de jeu correspondants.

Objets ciblés

- Dans certaines quêtes, des portes ou d'autres objets peuvent être ciblés par des attaques comme s'il s'agissait de monstres. Voir "Attaques" à la page 7 pour plus d'informations.

La Voie des Legendes

- L'application fournit généralement des priorités pour la sélection de cibles pour les attaques et les effets (comme le héros avec le plus haut ✪ ou ayant subi le plus de ♥). S'il y a égalité lors de la sélection de la cible, sélectionnez la cible **la plus proche**. S'il y a encore égalité, les joueurs sont libres de choisir à leur guise.

Sujets liés : Attaques, Capacités, Affecté, Figurines Imposantes

Terrain / Terrain

- Certaines cases des tuiles du plateau ont un type de terrain spécifié par le code couleur de la ligne qui les entoure. De plus, certains jetons disposés sur le plateau peuvent définir certains types de terrains.
- Les effets des cases de terrain sur le jeu sont listés ci-dessous.

Terrain en ruine

- Une case contenant un terrain en ruine perd tous les autres types de terrain (même ceux appliqués par certains monstres) en dehors des obstacles.
- Un héros pénétrant dans une case qui contient un terrain en ruine peut choisir de faire un test de 👟 ou 👁. S'il échoue ou choisit de ne pas réaliser de test, il retire le jeton terrain en ruine du plateau et subit les effets normaux du terrain situé en dessous de ce jeton.
- Si le terrain révélé requiert 1 point de mouvement supplémentaire pour y pénétrer, le héros subit 1 ◢ à la place.
- Les monstres ne sont pas affectés par le terrain en ruine.
- Les personnages ne peuvent pas pénétrer dans les cases terrain en ruine occupées par d'autres personnages.

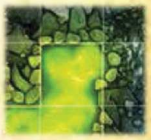
Élévation

- L'élévation est représentée par une ligne pointillée rouge bordant certaines cases.
- L'élévation bloque les déplacements mais pas la ligne de vue.
- Les cases adjacentes séparées par une ligne d'élévation sont toujours considérées comme adjacentes. Seule exception : quand un personnage sort d'une fosse, il ne peut pas être placée de l'autre côté d'une ligne d'élévation.
- Un personnage ne peut faire une action de mouvement en diagonale via un angle de case partagé par une ligne d'élévation et un mur ou un bord de carte.
- L'élévation bloque le mouvement des figurines imposantes. Cependant, lorsqu'elle termine ou interrompt un déplacement, une figurine imposante peut être placée sur des cases séparées par une ligne d'élévation.
- Un personnage disposant de la capacité Vol peut faire une action de mouvement au travers des lignes d'élévation.
- Quand un personnage déclare une attaque au corps à corps ciblant une case située de l'autre côté d'une ligne d'élévation, le personnage qui se défend **ajoute un dé noir supplémentaire** à sa réserve de défense. Si l'attaquant possède le mot-clé Allonge ou Extension, la cible ne bénéficie pas du dé de défense noire supplémentaire.
- Si un personnage effectue une attaque au corps à corps (sans le mot-clé Allonge ou Extension) ciblant un espace qui partage un angle avec deux lignes d'élévation ou une ligne d'élévation et un bord de carte ou un mur, le personnage qui se défend ajoute un dé noir supplémentaire à sa réserve de défense. Si la case ciblée partage un angle avec une seule ligne élévation, le personnage qui se défend n'obtient aucun avantage.

La Voie des Legendes

- Les monstres combattant au corps à corps attaquent les héros au travers des lignes d'élévation, même si cela les désavantage.
- Un monstre allant au contact d'une cible située de l'autre côté d'une ligne d'élévation ne cherche pas à faire une action de mouvement vers une autre case adjacente sans ligne d'élévation. Il arrête normalement son déplacement comme d'habitude après s'être déplacé sur une case adjacente à sa cible.

Danger



- Les cases danger sont entourées par une ligne jaune.
- Ces cases suivent les mêmes règles que les cases de lave.

Lave

- Les cases lave sont entourées par une ligne jaune.
- Un personnage pénétrant une case lave subit immédiatement un ♥.
- Tout personnage terminant son tour ou son activation sur une case lave est immédiatement vaincu. Les héros qui sont vaincus de cette manière placent leur jeton héros sur la case vide sans lave la plus proche de la case où ils ont été vaincus.

- Un monstre imposant ne sera immédiatement vaincu que si l'ensemble de son socle occupe des cases lave et son tour se termine.

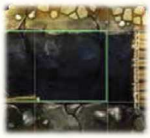
La Voie des Legendes

- Un monstre évite toujours les cases lave et danger, à moins qu'il ne subisse pas de dégât en y pénétrant.
- Si un monstre possède encore des points de mouvement mais ne peut pas se rapprocher de sa cible sans traverser une case lave ou danger, le monstre ne se déplace pas.

Obstacle

- Les cases obstacle sont entourées par une ligne rouge.
- Les obstacles sont considérés comme des cases bloquées. Ils bloquent les déplacements et les lignes de vue.
- Les personnages ne peuvent pas compter les cases Obstacle.
- Les personnages volants peuvent ignorer les obstacles lorsqu'ils comptent les cases pour les mouvements.

Fosse

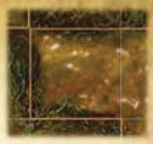


- Les cases fosse sont entourées par une ligne verte.
- Un personnage pénétrant dans une case fosse subit 2 ♥.
- Un personnage se trouvant dans une fosse ne peut pas dépenser de points de mouvement. D'autres effets du jeu qui déplacent un personnage d'un certain nombre de cases ou le placent sur une autre case sans dépenser de points de mouvement peuvent être utilisés pour sortir d'une fosse.
- Un personnage dans une fosse ne dispose d'une ligne de vue que vers les personnages adjacents et seuls les personnages adjacents ont une ligne de vue vers le personnage dans une fosse.
- Un personnage dans une fosse ne bloque pas les lignes de vue des personnages en dehors de la fosse. Voir 3.4.Exemples de ligne de vue p.87 pour des obtenir des exemples illustrés de ligne de vue et de fosse.
- Un personnage dans une fosse peut réaliser l'action spéciale *"sortir d'une fosse"*:
  - Le personnage quitte le plateau puis est placé sur une case vide adjacente à la fosse. S'il n'y a aucune case vide, le personnage ne peut pas réaliser cette action.
  - Un personnage qui sort d'une fosse ne peut pas être placé de l'autre côté d'une ligne d'élévation.
  - Les personnages considérés comme des héros peuvent réaliser toute action disponible pour sortir d'une fosse.
- Un monstre imposant n'est affectée par des cases Fosse que si son mouvement **se termine ou est interrompu** et que toute sa base occupe des cases Fosse après avoir été placée sur le plateau.
- Les familiers considérés comme des obstacles considèrent les cases fosse comme des cases eau et peuvent sortir librement des cases fosse.

La Voie des Legendes

- Les monstres évitent toujours de faire une action de mouvement dans une case fosse. Un monstre imposant fait une action de mouvement dans ou à travers une case fosse s'il ne termine pas son mouvement d'une manière où il serait affecté par les cases fosse.
- Si les héros réussissent à déplacer un monstre dans une case fosse, ce dernier utilisera sa prochaine action pour sortir de la fosse en se plaçant sur la case vide la plus proche (autre qu'une fosse).

Boue

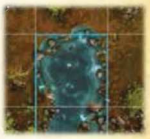


- Les cases de Boue sont entourées par une ligne orange.
- Un personnage se déplaçant dans une case de Boue doit dépenser un point de mouvement supplémentaire pour pénétrer sur cette case.
- Quand un personnage débute son tour ou son activation alors que chaque case qu'il occupe est une case Boue, sa Vitesse est réduite à 1 et ne peut être augmentée au-dessus de 1 avant la fin de son tour ou de son activation.

La Voie des Legendes

- Les monstres ne se déplacent au travers des cases de Boue que si cela nécessite moins de points de mouvement que tout autre chemin.
- Un monstre évite les cases de Boue autant que c'est possible, mais mettra fin à son mouvement dans une case de Boue si c'est nécessaire.

Eau



- Les cases eau sont entourées par une ligne bleue.
- Un personnage se déplaçant dans une case eau doit dépenser un point de mouvement supplémentaire pour entrer dans cette case.

La Voie des Legendes

- Les monstres ne se déplacent au travers des cases eau que si cela nécessite moins de points de mouvement que tout autre chemin.

Sujets liés : Attaques, Attributs, Conditions, Figurines Imposantes, Ligne de Vue, Mouvement, Allonge et Extension

Terrifie / Terrified

Voir Conditions p.11.

Menace / Threat

Voir Cartes Intrigue p.29.

Tuiles / Tiles

Voir Carte p.23.

En Direction De / Toward

Voir Direction p.14.

Jeton De Traque / Tracking Token

- La classe Chasseur de Primes dispose de plusieurs compétences qui interagissent avec le jeton de Traque. Il est limité à 1 par la réserve.
- Chaque fois que le Chasseur de Primes traque un monstre, il récupère le jeton de Traque à l'endroit où il se trouve actuellement et le place à la base de la figurine traquée.
- Chaque fois qu'un monstre traqué est vaincu, le jeton de Traque est replacé dans la zone de jeu du Chasseur de Primes.
- Le jeton de Traque reste sur le monstre traqué, même si le Chasseur de Primes est vaincu.

Sujets liés : jetons Classe, Vaincu

Echanges / Trading

Les héros peuvent donner, recevoir ou échanger entre eux n'importe quel nombre de cartes Objet de la Boutique, Relique et Fouille en respectant les règles suivantes :

- A tout moment pendant la phase Campagne avant l'étape Voyage, les héros peuvent librement échanger toute carte éligible.
- Un héros peut échanger de l'équipement avec un héros adjacent à n'importe quel moment d'une action de mouvement. L'échange ne requiert pas d'action ou de point de mouvement supplémentaire.
- Les héros ne peuvent échanger leur équipement de départ.
- Les héros peuvent échanger les cartes inclinées et les cartes Fouille retournées.
- Un héros doit cependant attendre jusqu'à l'étape 2 (Équiper les objets) de son prochain tour pour s'équiper des cartes qu'il a reçues.

Sujets liés : Campagnes, Cartes Objet, Mouvement, Reliques, Fouiller, Objets de la Boutique et Achats

Entrainement / Training

- L'entraînement est exclusif à *La Voie des Légendes* et remplace l'étape 4 "Dépenser les points d'expérience" de la phase de campagne du jeu standard.
- À tout moment pendant la phase Campagne, les joueurs peuvent choisir l'icône Entraînement pour ouvrir l'écran d'entraînement et dépenser leur XP pour acheter de nouvelles cartes de classe.
- Pour dépenser leur XP, un héros choisit une (ou plus) des cartes de classe affichées, récupère la carte correspondante dans son paquet et la choisit à l'écran. Cela déduit automatiquement la valeur de la carte de son total d'XP.
- L'écran d'entraînement peut aussi être utilisé par les joueurs pour retrouver les fiches Héros et les cartes de classes nécessaires lors du chargement d'une partie sauvegardée.
- Les héros ne peuvent pas décider de changer les cartes de classe qu'ils ont achetées à moins qu'un effet du jeu ne les y autorise.

Sujets liés : Campagnes, Cartes de Classe, Points d'Expérience

Trait / Trait

Voir Monstres p.24 et Cartes Objet p.21 pour les détails sur les traits de monstres et les traits des objets.

Jetons Piege / Trap Tokens

- La classe Traqueur dispose de compétences qui interagissent avec des jetons Piège. Les jetons Piège sont limités à 6 par la réserve.
- Chaque fois qu'un Traqueur utilise une capacité qui place un jeton Piège, il prend un jeton Piège de la réserve et le place sur le plateau comme indiqué.
- Les jetons Piège ne bloquent pas les déplacements ou la ligne de vue et une case ne peut être occupée que par un seul jeton Piège.

Sujets liés : jetons Classe

Voyage / Travel

- En mode Campagne, les héros doivent se déplacer vers de nouveaux endroits pour accomplir des quêtes. Un voyage se réalise en se référant à la carte de la Campagne incluse dans le guide de quêtes ou au bord supérieur de la carte Quête.
- Bien que cela ne soit pas intuitif, l'étape de voyage est réalisée **après celle de préparation de la quête**, alors que les héros sont déjà présents sur le plateau.
- Il n'y a pas d'étape de voyage avant l'introduction ou entre les rencontres d'une même quête.
- Les héros débutent toujours leur voyage depuis le même point de départ (ex : *Arhynn* dans *La Rune de l'Ombre, Les Ruines de Kethiri* dans *Les Liens du Sang*) et suivent un chemin continu jusqu'à l'endroit où se déroule la prochaine quête, marqué sur la carte de Campagne. Les icônes de voyage sur les cartes Quête sont résolues de gauche à droite.
- Pour chaque icône de voyage, le Seigneur du Mal doit piocher une carte Événement de Voyage (ou Événement de Ville dans *L'Ombre de Nerekhall*). Il cherche l'icône correspondante sur la carte et résout l'événement.
- En plus des cartes de la boîte de base, le paquet de cartes Événements de Voyage regroupe toutes les cartes Événements de Voyage de toutes les extensions dont le joueur dispose. Le paquet de cartes Événements de Ville regroupe toutes les cartes Événements de Ville de toutes les extensions dont le joueur dispose (actuellement, *L'Ombre de Nerekhall* seulement).
- Tout ♥, ◢ ou condition que les héros subissent pendant le voyage persiste au lancement de la quête.
- Sauf mention contraire, les cartes d'Événements de Voyage ou de Ville sont mélangées dans leurs paquets respectifs à la fin de chaque phase de Campagne.

La Voie des Legendes

- Les voyages et les événements de voyage en mode campagne sont gérés par l'application.

Sujets liés : Campagnes, Rencontres, Cartes Seigneur du Mal, Quêtes, Cartes(map), Préparation

Declencheur / Trigger

- Un déclencheur ou une condition de déclenchement spécifie un prérequis à l'activation ou à l'utilisation d'une capacité.
- Si une capacité n'a pas de déclencheur explicite, la condition de déclenchement implicite est toujours "**pendant votre tour**".
- Les déclencheurs incluent mais ne sont pas limités à :
  - La phase de tour d'un joueur actif, ex : "au début de votre tour"
  - Résoudre une autre capacité ou action
  - Subir un certain montant de ♥ ou de ◢
  - Se voir infliger une condition ou un autre statut en relation avec un objet.
- Certains effets déclenchant d'autres effets peuvent créer des boucles infinies. Dans ces situations, chaque effet ne peut être déclenché qu'une seule fois par l'autre effet par séquence de jeu, ex : une règle de quête causant 1♥ pour 1 (ou plusieurs) ◢ subi, ne peut déclencher *Mot de Malheur* qu'une seule fois.

Sujets liés : Capacités

Tour / Turn

- Un tour est une période de temps pendant laquelle le joueur actif réalise la plupart de ses mouvements de jeu.
- Un tour comprend l'ensemble des étapes listées sur la carte Activation : Résumé du Tour du Héros ou sur le Résumé du Tour du Seigneur du Mal.
- Un joueur ne peut pas sauter volontairement son tour.
- "Avant un tour" ou "Après un tour" ne fait partie d'aucun tour (ex : l'activation d'un allié ne fait partie d'aucun tour de héros).
- Voir l'encadré p.41 pour le détail des étapes des tours des héros et du Seigneur du Mal.
  - Dans cet encadré, le terme "Déclencher" signifie qu'une condition de déclenchement est remplie et qu'un effet est résolu par le joueur (automatiquement ou au choix d'un joueur, selon la description de l'effet).

Tour Du Heros / Hero Turn

1. Début du tour

I. Capacités de début de tour

- Tout effet affectant le héros actif qui dure "**jusqu'au début de votre prochain tour**" se termine.
- Les effets comportant l'intitulé "**au début de votre tour**" peuvent être déclenchés.

II. Redresser les cartes

- Le joueur actif doit redresser ses cartes inclinées

2. S'équiper d'objets

- Le héros peut s'équiper ou retirer n'importe quel nombre d'objets. Les objets non équipés sont retournés face cachée.

3. Effectuer des actions

I. Activer le(s) familier(s) (optionnel)

- Chaque familier peut être activé (les familiers d'un même type s'activent en tant que groupe)
- Chaque familier peut effectuer une action de mouvement et une des actions listées sur sa carte (s'il y en a ; pour les détails, voir Familiers p.17).
- Les actions autres que les mouvements ne peuvent pas être interrompues volontairement par des capacités sans déclencheur spécifique.
- Les effets des **conditions appliquées aux familiers** comportant l'intitulé "**Au début de votre tour**" et "**À la fin de votre tour**" se déclenchent au début et à la fin de chaque activation individuelle des familiers.

II. Effectuer les actions du héros

- Le héros peut effectuer jusqu'à deux actions.
- Les effets comportant l'intitulé "**Pendant votre tour**" et les capacités **sans timing précisé** peuvent se déclencher.
- Les actions autres que les mouvements ne peuvent pas être volontairement interrompues par des capacités sans déclencheur spécifique.

III. Activer le(s) familier(s) (optionnel)

- Voir 3.I mais seulement pour les familiers qui n'ont pas été activés pendant ce tour (à l'étape 3.I).

4. Fin du tour

- Les effets comportant l'intitulé "**À la fin du tour**" peuvent être déclenchés.
- Le héros retourne sa carte Activation.

La Voie des Legendes

- À la fin de leur tour, les joueurs appuient sur le bouton "Fin du tour" au lieu de retourner leur carte Activation.

Tour Du Seigneur Du Mal / Overlord Turn

1. Début du tour

I. Piochez une carte Seigneur du Mal et capacités de début de tour

- Le Seigneur du Mal pioche une carte du paquet Seigneur du Mal.
- Les effets comportant l'intitulé "**Au début de votre tour**" peuvent se déclencher.

II. Redresser les cartes

- Le Seigneur du Mal doit redresser ses cartes inclinées.

2. Activer les monstres

I. Choisissez un groupe de monstres.

II. Activez les monstres d'un groupe.

- Chaque monstre est activé et peut réaliser jusqu'à deux actions. Les monstres sont généralement limités à une seule attaque par activation.
- Les actions autres que les mouvements ne peuvent pas être interrompues volontairement par des capacités sans déclencheur spécifique.
- Les effets comportant l'intitulé "**Quand un groupe de monstre est activé**" se déclenchent.
- Les effets comportant l'intitulé "**Pendant votre tour**" et "**Quand un monstre est activé**" peuvent se déclencher avant ou après une action ou pendant une action de mouvement d'un monstre.
- Les effets comportant l'intitulé "**Au début de votre tour**" et "**À la fin de votre tour**" se déclenchent au début et à la fin de chaque activation d'un monstre.
- Les effets des **conditions appliquées aux monstres** comportant l'intitulé "**Au début de votre tour**" et "**À la fin de votre tour**" se déclenchent au début et à la fin de chaque activation individuelle des monstres.

III. Répétez les étapes I et II pour chaque groupe de monstres restant.

3. Fin du round

- Les effets comportant l'intitulé "**À la fin du tour**" et "**À la fin du round**" peuvent se déclencher.
- Le Seigneur du Mal retourne sa carte Activation.

La Voie des Legendes

- Dans *La Voie des Légendes*, les activations des monstres remplacent le tour du Seigneur du Mal.

Activations des monstres

I. Activer un groupe de monstres

- L'application détermine quel monstre est activé.
- Les monstres peuvent réaliser jusqu'à deux actions parmi celles indiquées dans la liste d'actions. La plupart des monstres sont limités à une seule action qui comprend une attaque, par activation.
- Les effets des **conditions appliquées aux monstres** comportant l'intitulé "**Au début de votre tour**" et "**À la fin de votre tour**" se déclenchent au début et à la fin de chaque activation individuelle des monstres.
- Les effets comportant l'intitulé "**Une fois par tour**" **ne peuvent pas** se déclencher car une activation de monstre n'est pas un tour du Seigneur du Mal.

II. Répéter l'étape I pour chaque monstre restant de ce groupe.

III. Appuyer sur le bouton en bas de la fenêtre d'activation.

- À noter que les étapes du tour du héros 3.I. 3.II. et 3.III ne sont pas incluses dans les règles officielles et ont été introduites pour clarifier le timing d'activation des familiers.

Sujets liés : Rounds

Jeu à Deux Joueurs / Two-Player-Game

- Lors d'une partie à deux joueurs, les héros reçoivent un avantage supplémentaire :
  - Pendant l'étape "3. Réaliser les Actions" du tour du héros (voir "Tour du héros" p.41), chaque héros peut réaliser une attaque gratuite qui ne requiert pas d'action.
  - Cette attaque doit correspondre à une action d'attaque standard et non pas à une action spéciale incluant une attaque.
  - Elle peut être réalisée avant ou après l'une des actions du héros.
  - À la fin du tour de chaque héros, s'il n'a pas pu ou pas voulu réaliser son attaque gratuite, il peut récupérer 2 ♥ à la place.

Phase de Mise a Niveau / Upgrade Phase

Voir Niveaux p.36.

Jetons Vaillance / Valor Tokens

- La classe Champion dispose de compétences qui interagissent avec les jetons Vaillance. Ces jetons sont limités à 12 par la réserve.
- Chaque fois qu'un joueur est invité à gagner un jeton Vaillance, il en prend un dans la réserve et le place sur sa Fiche Héros.
- Chaque fois qu'un joueur dépense un jeton Vaillance (habituellement pour déclencher l'effet d'une des cartes de classe du Champion), il le défausse de sa fiche héros et le remet dans la réserve.
- Les jetons Vaillance restent sur la Fiche Héros si celui-ci est vaincu ou entre les rencontres, mais ils sont défaussés à la fin d'une quête.
- Les personnages traités comme des héros (y compris les alliés) peuvent, comme les héros, gagner et défausser des jetons Vaillance pour déclencher les effets des cartes de classe du Champion. Cependant, ils défaussent tous les jetons Vaillances lorsqu'ils sont vaincus, s'ils sont volontairement retirés du plateau et à la fin de chaque rencontre.
- Un jeton Reflet peut gagner et défausser un jeton Vaillance. Défausser un jeton Vaillance peut activer une capacité du Champion, ex : *Gloire du Combat* (pour ajouter 1⛊ lorsqu'il se défend) ou *Sans Pitié* (pour réaliser une attaque). Cependant, comme un jeton Reflet n'a pas de réserve d'attaque, le résultat de l'attaque sera 0 si aucun ♥ ou dé n'est ajouté par un autre effet.

Sujets liés : jetons Classe, Vaincu

Jetons Villageois / Villager Tokens

- Les jetons Villageois représentent différents personnages que les héros peuvent rencontrer durant leurs quêtes, comme des villageois, des gardes, ou tout autre personnage impliqué dans une quête spécifique.
- Le descriptif de quête liste toutes les règles spéciales qui s'appliquent à ces jetons.

Cases Eau / Water Space

Sujets liés : Terrain p.38.

Affaibli / Weakened

Sujets liés : Conditions p.11.

Semaine / Week

- Lors d'une campagne de *La Voie des Légendes*, certaines activités font progresser la campagne d'une ou plusieurs semaines. Quand les joueurs réalisent ces activités, ils diminuent le nombre de semaines restantes avant qu'une nouvelle quête d'histoire ne doive être lancée.
- Quand il ne reste plus de semaines avant une quête d'histoire, les joueurs doivent résoudre cette quête en priorité. Ils ne peuvent rien faire d'autre nécessitant une ou plusieurs semaines.

Sujets liés : Quêtes

2. Errata et FAQ / Errata and FAQ

2.1. Heros Et Allies / Heroes And Allies

Andira Main Runique / Andira Runehand

- La capacité de héros d'Andira Main Runique se déclenche seulement en cas de ♥ subi à l'étape 5 (Infliger les dégâts) d'une attaque (Voir Etapes du Combat p.6).
- Si la capacité de héros d'Andira Main Runique se déclenche lors d'une attaque affectant plusieurs cibles, le joueur actif décide de l'ordre dans lequel les personnages affectés subissent des ♥. Puis, le monstre attaquant subit 1♥ pour chaque héros qui a subi au moins 1♥ de cette attaque. Lorsque le monstre attaquant est vaincu par ce moyen, l'attaque est immédiatement résolue et les héros restants non affectés encore par l'attaque ne subissent pas de dégâts de cette attaque.
- Si Andira subit des ♥ égal à sa santé à l'étape 5 de l'attaque, le joueur actif décide si la capacité de héros d'Andira est résolue avant qu'elle ne soit vaincue.
- L'exploit héroïque d'Andira ne peut soigner un héros de plus du double de la santé restante du monstre attaqué car un personnage peut subir des ♥ que jusqu'à hauteur de sa santé restante.

Astarra / Astarra

- Quand Astarra utilise sa capacité de héros et qu'il n'y a aucune case vide adjacente au héros ciblé, Astarra est placé dans la case vide la plus proche.
- Astarra peut utiliser sa capacité de héros pendant le tour d'un autre joueur s'il lui reste des points de mouvement à dépenser (ex : grâce à l'exploit héroïque de Syndrael).
- Les personnages déplacés par l'exploit héroïque d'Astarra ne peuvent pas échanger leur position avec un autre personnage car le premier doit terminer son mouvement avant que le second ne soit déplacé.
- Astarra doit déplacer tous les personnages éligibles quand elle utilise son exploit héroïque. Elle ne peut volontairement en passer certains.

Augur Grimson / Augur Grisom

- Comme chaque case dispose d'une ligne de vue vers elle-même, l'exploit héroïque d'Augur Grisom peut aussi s'appliquer à lui.
- L'exploit héroïque d'Augur Grisom affecte aussi les héros K.O.

Aurim / Aurim (Conversion Kit)

- Les héros adjacent à Aurim ne gagnent pas de bénéfice supplémentaire s'il utilise une *Potion de Pouvoir.*

Mok Le Spirite / Elder Mok

- Mok Le Spirite peut utiliser sa capacité de héros une fois pendant le tour de chaque joueur. Lorsqu'un autre héros situé à 3 cases ou moins de Mok le Spirite récupère 1 ou plus ♥ ou ◢, Mok le Spirite peut utiliser sa capacité de héros pour récupérer au choix 1♥ ou 1◢.
- Il ne récupère que 1♥ ou 1◢, même si plusieurs autres héros situés à 3 cases ou moins de Mok le Spirite auraient pu déclencher la capacité en même temps.
- Cette capacité se déclenche également si un héros K.O. se redresse, est revigoré ou récupère de la Santé d'une autre manière. Les cases sont comptées jusqu'au jeton héros du héros mis K.O.

La Voie des Legendes

- L'exploit héroïque de Mok le Spirite n'a pas d'effet.

Ker Le Gris / Grey Ker

- Quand Ker Le Gris suspend son tour en utilisant sa capacité de héros, la structure générale de son tour reste intacte. Ainsi, les points de mouvement inutilisés restent dans sa réserve de points de mouvement et peuvent être utilisés lorsque Ker Le Gris reprend son tour.

La Voie des Legendes

- Après avoir suspendu le tour de Ker le Gris, un autre héros débute immédiatement son tour. Ne pas sélectionner le bouton "Fin du Tour" de Ker le Gris.

- Ker le Gris reprend son tour après la fin du tour d'un autre héros. Sélectionner "Fin de Tour" (de cet autre héros) et résoudre les activations des monstres s'il y en a. Ensuite, Ker le Gris complète le reste de son tour puis Sélectionner "Fin du Tour" de Grey Ker comme d'habitude.

Grisban l'Assoiffe / Grisban The Thirsty

- **Errata :** L'exploit héroïque de Grisban devrait se lire : « Chaque fois que vous réalisez une action Se reposer, vous pouvez immédiatement vous défausser d'une carte condition.
- Grisban l'assoiffé peut utiliser son exploit héroïque quand il est sonné car cela ne nécessite pas de réaliser une action

Haut Mage Quellen / Highmage Quellen

- Quand Le Haut Mage Quellen utilise sa capacité de héros et choisit un héros qui a subi autant de ◢ que sa valeur d'Endurance, il récupère 2◢ (au lieu de 2+1◢).

Hugo Le Glorieux / Hugo The Glorious

(Conversion Kit)

- L'exploit héroïque d'Hugo le Glorieux double les ♥ affichés par les dés d'attaques avant qu'un autre effet ne modifie le résultat de l'attaque.

Ispher / Ispher

- La capacité de héros d'Ispher ne se déclenche pas quand il est K.O car les héros KO ne peuvent pas utiliser des capacités ou bénéficier de capacités passives sauf autorisation explicite.

Jain Boisjuste / Jain Fairwood

- La capacité de héros de Jain Boisjuste ne peut pas être utilisée pour empêcher l'application de conditions. Les conditions sont appliquées lors de l'étape 5 du combat "Infliger les dégâts" (si la somme de tous les ♥ est supérieure à la somme de tous les ⛊). La capacité de héros de Jain Boisjuste se déclenche lors de l'étape '' Subir les dégâts" (à un moment où la condition est donc déjà appliquée).

Krutzbeck / Kruyzbeck

- La capacité de héros de Krutzbeck peut être utilisée en combinaison avec son exploit héroïque. Si Krutzbeck a subi au moins 6♥ après avoir lancé les 3 dés rouges pour son exploit héroïque, les ♥ affichés par les 3 dés rouges et 2♥ de sa capacité de héros constitueront le résultat de son attaque.

Buldar le Rigolard / Laughin Buldar (CK)

- Comme l'exploit héroïque de Buldar ne requiert pas d'action, Buldar obtient les 3 attaques même s'il est sonné.
- Une arme de corps à corps à 2 mains dont Buldar le Rigolard est équipé, est considérée comme une arme à une main uniquement pour les interactions avec les capacités de cartes (ex : *Coup Double*).

Laurel de Boisanglant / Laurel of the Bloodwood

- La capacité de héros de Laurel de Boisanglant n'augmente pas le minimum de dégâts infligés par *"Flèche Noire"* de 3♥ à 4♥.

Leoric l'Erudit / Leoric of the Book

- L'effet de la capacité de héros de Leoric l'Érudit est appliqué après l'étape 2 (lancer les dés) de l'attaque (Voir Tour du Héros p.41) avant que toute modification soit appliquée au résultat de l'attaque.
- La capacité de héros de Leoric l'Érudit persiste même s'il est charmé (ex : *Sombre Sortilège, Ombres Perfides*, etc.) et peut réduire les ♥ qu'il inflige s'il est forcé de s'attaquer.

Lindel / Lindel

- L'exploit héroïque de Lindel vous permet de modifier la face affichée par le dé d'attaque (dé bleu) au profit d'une face de votre choix.

Logan Lashley / Logan Lashley

- Logan Lashley peut utiliser sa capacité de héros même si l'attaque qui la déclenche est un échec.

Seigneur Aubepyne / Lord Hawthorne

- Si Lord Hawthorne en tant que Chevalier vainc un monstre avec son exploit héroïque et utilise ensuite *Avancer*, il ne peut se déplacer que dans la limite de sa valeur de Vitesse. Les déplacements permis par son exploit héroïque et *Avancer* ne sont pas cumulables.

Carthos le Fou / Mad Carthos (CK)

- La capacité de héros de Carthos le Fou peut être déclenchée durant le tour d'un autre joueur tant que la carte Capacité ciblée peut être utilisée.

Okaluk et Rakash / Olkaluk et Rakash

- L'exploit héroïque d'Okaluk et Rakash soigne Okaluk et Rakash qu'ils soient K.O. ou non.
- L'exploit héroïque soigne les autres héros K.O. et n'a pas d'effet sur les héros non K.O.

Durik l'Eclaireur / Pathfinder Durik

- Son exploit héroïque permet à Durik l'Eclaireur d'attaquer un monstre depuis une case vide immédiatement après avoir quitté la case de ce monstre.

Raythen / Raythen (Alli)

- La capacité *Enquêter* de Raythen peut être utilisée pour déclencher la capacité *Ruée vers l'Or* du Chasseur de Trésors si ce dernier est le héros le plus proche.
- Quand Raythen utilise *Enquêter* et révèle une carte "Salle Secrète", l'entrée de la salle secrète est placée dans la case occupée par le héros le plus proche.
- Raythen ne peut pas utiliser *Enquêter* sur un jeton Épreuve.

Roganna l'Ombre / Roganna the Shade

La Voie des Legendes

- Quand un monstre se voit ordonner de détecter un héros protégé par l'exploit héroïque de *Roganna l'Ombre*, il engage ce héros à la place.

Ronan le Sauvage / Ronan of the Wild

- L'exploit héroïque de Ronan ne peut être utilisé pour échanger des objets ayant la restriction "Cette carte ne peut être échangée entre les héros" (ex : Elixir d'Immunité).

Sahla / Sahla

- Shahla peut utiliser sa capacité de héros une seule fois par tour
- La dernière partie de la capacité de héros est obligatoire : *"Puis choisissez un personnage à 3 case ou moins de vous"*. Si Sahla choisit un personnage déjà affecté par la même condition, aucune nouvelle instance d'application de la condition n'est réalisée.
- La capacité de héros de Sahla ne lui permet pas d'utiliser une carte de capacité déjà engagée d'un autre héros.
- Utiliser la capacité de héros de Sahla permet d'invoquer un familier en utilisant une carte de classe d'un autre héros. Cela n'affecte pas les autres familiers invoqués par cette même carte de classe en aucune manière. Le familier invoqué par Sahla est une entité distincte appartenant à Sahla. Une fois que le tour de Sahla est terminé, il permet l'accès à la carte de classe et le familier est défaussé. De la même façon qu'un familier appartient à un seul héros, les cartes de classes se référant à « *votre* » familier (telles que *Sang Vampirique* ou *Puissance du Mort-Vivant* du Nécromancien, *Echange de Peaux* du Maitre des Animaux) n'ont pas d'effet sur les familiers des autres héros.
- En utilisant les cartes de classe du Traqueur, Sahla peut invoquer des jetons Pièges avec sa capacité de héros. Les jetons Pièges restent sur les tuiles du plateau après le tour de Sahla. Tant que Sahla et le Traqueur ont accès aux cartes de classe du Traqueur, ils peuvent utiliser le bonus de dégâts lorsqu'ils sont adjacents à n'importe quel jeton piège disposé sur les tuiles du plateau.

Kel la Voyante / Seer Kel

La Voie des Legendes

- L'exploit héroïque de Prophète Kel n'a pas d'effet.

Serena / Serena (Allie)

- La capacité de Serena *Esprit Apaisant* n'affecte pas les familiers ni Séréna car ils ne sont pas considérés comme des héros pour l'utilisation des capacités de cartes des Alliés.

Syndrael / Syndrael

- Syndrael peut utiliser sa capacité de héros pour récupérer 2◢ après s'être relevée.
- Syndrael est considéré comme ayant effectué un mouvement et ne peut donc pas utiliser sa capacité de héros si elle est sortie de la case sur laquelle elle a commencé son tour.

Tetherys / Tetherys

- Tetherys peut utiliser sa capacité de héros pour lancer sa réserve d'attaque avant de déclarer sa cible en étape 1 de la phase d'attaque (voir étapes de la phase de combat). Puis, le défenseur lance sa réserve de défense en étape 2. Les phases *"Avant de lancer les dés"* et *"après avoir lancé les dés"* de Tetherys et du défenseur peuvent être réalisés en étape 2 comme d'habitude.

Thaiden Montbrume / Thaiden Mistspeak

- La capacité de héros de Thaiden Montbrume devrait se lire : *« Chaque fois que vous lancez une attaque, après avoir lancé les dés, vous pouvez annuler l'attaque et immédiatement effectuer une action de fouille dans un rayon de 3 cases ou moins de vous ».*
- Thaiden Montbrume peut utiliser sa capacité de héros quand son attaque est manquée.
- La capacité de héros de Thaiden Montbrume est considérée comme une action de fouille.

Tomble Terrier / Tomble Burrowell

- Si Tomble Terrier utilise son exploit héroïque lorsqu'il transporte un jeton Objectif, ce jeton sort du plateau avec lui et revient par la suite avec lui.

Tahra La Veuve / Widow Tahra

- Si Thara La Veuve attaque avec son exploit héroïque, la portée (et la distance pour les attaques de mélée) est comptée de manière habituelle. Si la portée pour une des 2 cibles n'est pas suffisante, la totalité de l'attaque est manquée.
- L'exploit héroïque de Thara La Veuve peut être combiné à une attaque avec *explosion* et en tant que telle, l'attaque affecte les 2 cibles choisies et les personnages adjacents à ces cibles.

Vyrah le Fauconnier / Vyrah the Falconer

- La portée additionnelle apportée par le familier Ciel est ajoutée à l'étape 3 (Vérifier la portée) de la phase d'attaque.
- Le familier Ciel peut être défaussé après avoir lancé les dés à l'étape 2 (lancer les dés) de la phase d'attaque pour ajouter 1♥.
- Si le familier Skye est adjacent à un monstre à l'étape 4 (Dépenser des augmentations) d'une attaque à distance, l'attaque gagne *Portée +2*.

Zyla / Zyla

- La capacité de héros de Zyla lui permet de se déplacer librement à travers les personnages, obstacles, lignes d'élévation. Elle ignore tous les effets de terrains qui se déclenchent lorsque les personnages entrent dans une case terrain spécifique (par ex : lave, fosse, eau, boue, terrains en ruines).
- Les effets de terrain qui se déclenchent affectent Zyla quand elle occupe la case. Par exemple, lorsqu'elle finit son tour sur les cases terrain spécifique qui la vaincrait (lave, danger), réduirait sa vitesse à 1 (boue) ou la forcerait à utiliser l'action *"sortir d'une fosse"*.

2.2. Cartes de Classes / Class Cards

Apothicaire / Apothecary

Remède de Cheval / Potent Remedies

- **Errata :** Cette carte devrait se lire : "Quand un héros défausse un jeton Élixir de sa Fiche Héros, il peut lancer 1 dé de pouvoir vert supplémentaire et regagner un nombre de ♥ égal au nombre de ✦ obtenus, en plus des ♥ regagnés (même si cette carte est inclinée). Vous pouvez incliner cette carte pour revigorer un héros adjacent sans dépenser d'action.

Tonique de Protection / Protective Tonic

- Les jetons Héros restent sur la carte *Tonique de Protection* entre les rencontres mais sont défaussés à la fin d'une quête.

Barde / Bard

Concentration / Concentration

- Le premier effet de *Concentration* peut être utilisé même lorsque la carte est inclinée.
- Les ♥ supplémentaires récupérés avec le deuxième effet de *Concentration* sont ajoutés à l'effet d'origine. *Concentration* ne crée pas une deuxième instance de récupération ♥.

Dissonance / Dissonance

- L'effet d'harmonie : se déclenche pour chaque monstre individuellement, pas lorsqu'un groupe de monstres est activé.

Doublure / Understudy

- Les ♥ ou ✦ supplémentaires récupérés avec *Doublure* sont ajoutés à l'effet d'origine.
- Quand *Doublure* et d'autres effets (tel que Soif de Vie) se déclenchent simultanément lorsqu'un héros récupère ♥ ou ✦, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces effets se résolvent

Mage de Bataille / Battle Mage

Drain de Mort / Death Siphon

- Comme *Drain de mort* se déclenche avant que le Mage de Bataille ne soit vaincu, tout effet qui entraîne la récupération de ♥ pendant l'attaque empêche le Mage de Bataille d'être vaincu.
- Tant que *Drain de mort* est incliné, l'effet inscrit de la première phrase est inactif et ne peut être utilisé.

Maître des Animaux
/ Beastmaster

Échange de Peaux / Changing Skins

- *Échange de Peaux* peut être incliné sans aucune cible à portée du loup pour gagner les avantages de la carte inclinée
- Un Maître des Animaux réalisant une attaque avec *Échange de Peaux* peut ajouter un dé vert grâce à *Sauvagerie* si sa cible est adjacente à son Loup.
- Un Maître des Animaux charmé gagne quand même les avantages d'*Échange de Peaux* lorsque celle-ci est inclinée.

Frénésie Bestiale / Feral Frenzy

- Le Loup est considéré comme un personnage héros et lance 1 dé vert supplémentaire quand il attaque un monstre adjacent à lui-même (qu'il y ait un autre héros adjacent au monstre ou non) si *Frénésie Bestiale* est inclinée.

Sauvagerie / Savagery

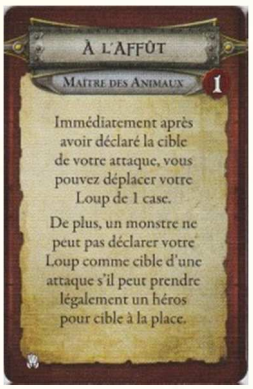
- Comme le Loup est considéré comme un personnage héros, il lance 1 dé vert supplémentaire quand il attaque un monstre adjacent à lui-même (qu'il y ait un autre héros adjacent au monstre ou non).

Chasseur des Ombres / Shadow Hunter

- *Chasseur des Ombres* ne peut être utilisé qu'immédiatement avant d'activer le Loup dans l'étape 3.I ou immédiatement avant l'étape 3.III (voir Tour du Héros p.41). Il ne peut pas être utilisé après que le Loup ait été activé dans le même tour.
- Pendant un tour, le Loup peut être invoqué normalement après que *Chasseur des Ombres* a été utilisé et peut être activé normalement après que le Maître des Animaux a terminé l'étape 3.II.
- L'attaque *Chasseur des Ombres* gagne les bonus issus de *Sauvagerie* et/ou *Échange de Peaux* lorsque cette dernière est inclinée.

A l'Affût / Stalker

- Si une attaque ciblant plusieurs monstres a un nombre spécifique de cibles (ex : *Fouetter*) et que ce nombre peut être atteint en ciblant les héros au lieu du Loup, alors l'attaque doit cibler les héros.
- Si l'attaque "manque" de héros pour cibler et peut encore cibler d'autres personnages, alors le loup peut être ciblé également.
- Si une attaque vise autant de cibles que possible (par ex. Feu ou Explosion maudite) le loup est également visé.



Prédateur / Predator

- **Errata (GER)** : sans objet.

Berserker
/ Berserker

Expert en Armes/ Weapon mastery

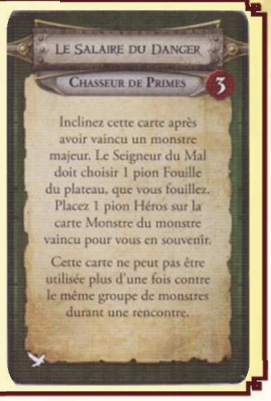
- *Expert en armes* peut être utilisée après avoir lancé les dés à l'étape 2 (lancer les dés) d'une attaque (voir "Etapes de combat" à la page 6).

Chasseur de Primes
/ Bounty Hunter

La Voie des Legendes

Le Salaire du Danger / Payday

- Au lieu de laisser le Seigneur du Mal choisir le jeton Fouille, le joueur prend le jeton Fouille le plus proche du personnage du Chasseur de Primes.



Champion
/ Champion

Gloire du Combat / Glory of Battle

- Les héros peuvent défausser un jeton Vaillance pour gagner 1 ⛊ même lorsque le Champion est mis KO.

Vaillant Assaut / Valorous Strike

- Les jetons de dégâts de *Vaillant Assaut* restent sur la carte entre les rencontres, mais sont défaussés à la fin d'une quête.

La Vaillance des Héros / Valor of Heroes

- Les héros peuvent défausser un jeton Vaillance pour gagner 1 ♥ même lorsque le Champion est mis KO

Illusionniste
/ Conjurer

Sentier Illusoire / Illusory Path

- La pénalité de mouvement de *Sentier Illusoire* n'est pas cumulable : un monstre entrant dans une case adjacente à deux (ou plus) jetons Reflet doit toujours dépenser 1 seul point de mouvement supplémentaire.
- Cependant, elle est cumulable avec les pénalités de mouvement d'autres capacités, ex : un monstre entrant dans une case adjacente à un jeton Reflet et à Shiver doit dépenser 2 points de mouvement supplémentaires.

Reflet Magique / Mirror Image

- **Errata :** La carte devrait se lire : "Utilisez cette carte durant votre tour et subissez autant de ◢ qu'il y a de jetons Reflet sur le plateau."
- Un jeton Reflet n'est pas immunisé aux conditions. Cependant, la seule condition qui l'affecte vraiment est Affaibli.
- Les jetons Reflet n'ont pas de tour, d'actions ou d'attaques.

DISCIPLE
/ DISCIPLE

LA VOIE DES LEGENDES

Prière de Paix / Prayer of Peace

- Quand *Prière de Paix* est inclinée, les monstres engagent seulement les cases non-adjacentes au Disciple. En d'autres termes, si possible, les monstres choisissent leurs cibles et se déplacent de manière à ne pas être affectés par *Prière de Paix.*

ELEMENTALISTE
/ ELEMENTALIST

Fureur de la Nature / Nature's Fury

- **Errata de la communauté :** le deuxième paragraphe devrait se lire: "Après avoir utilisé *Incendie*, lancez 1 dé de pouvoir jaune et ajoutez les résultats à votre résultat d'attaque.

Mer et Soleil / Sun and Sea

- **Errata (ENG) :** Sans objet
- *Mer et Soleil* peuvent être utilisés "après avoir lancé les dés" à l'étape 2 après avoir utilisé *Mer et Soleil* (voir Étapes du combat "à la page 6).
- **Errata de la communauté :** cette carte peut être utilisée "après avoir lancé les dés" à l'étape 2 pour relancer le dé de puissance jaune ajouté par *Fureur de la Nature.*

Raz-de -Marée / Tide

- **Errata :** Cette carte devrait se lire, "Inclinez cette carte lorsque vous effectuez une attaque, après que les dés soient lancés. [...]"

GEOMANCIEN
/ GEOMANCER

Pic de Gravité / Gravity Spike

- Le Géomancien doit déplacer le monstre de manière **à ne pas augmenter** le nombre de cases entre le monstre et la Pierre Mystique.
- Les monstres affectés peuvent être déplacés vers différentes Pierres Mystiques. Les monstres adjacents à une Pierre Mystique peuvent être déplacés vers une autre Pierre Mystique.

Imprécation Sismique / Quaking Word

- **Errata :** La carte devrait se lire "➦ : effectuez une attaque au moyen d'une arme de type Magie. Celle-ci gagne l'effet suivant : ➹: chaque monstre à 2 cases ou moins d'une Pierre Mystique effectue un test de 👁. Tous ceux qui ratent sont Sonnés."

La Voie des Legendes

Pierre Mystique / Summoned Stone

- Bien que les Pierres Mystiques ne soient pas considérées comme des héros, elles sont ciblées par les actions des monstres comme si elles en étaient.

Appel Tellurique / Terracall

- Le Géomancien peut incliner *Appel Tellurique* pour attaquer avec une Pierre Mystique sans placer une autre Pierre Mystique sur le plateau.

Envouteur
Hexer

Sortilège d'Affaiblissement/Enfeebling Hex

- *Sortilège d'affaiblissement* ne requiert pas que des dégâts soient infligés à la cible.
- L'Envoûteur peut envoûter la cible de l'attaque elle-même.
- Quand il est utilisé en combinaison avec une attaque ciblant plusieurs personnages, un jeton Envoûtement peut être placé sur un monstre à 3 cases ou moins de l'une de ces cibles.
- Le fait de défausser un jeton Envoûtement d'un monstre ciblé lors d'une attaque ciblant plusieurs personnages augmente les dégâts infligés à chacune des cibles.

Nuage Pestiféré / Plague Cloud

- *Nuage Pestiféré* cible les monstres de manière récursive avant que les dés ne soient lancés, comme suit :
  1) Les monstres envoûtés dans la ligne de vue sont ciblés. **2)** Les monstres adjacents aux cibles sont envoûtés (s'ils ne le sont pas déjà). **3)** Répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce qu'aucun nouveau monstre ne soit envoûté.
- *Sortilège d'Affaiblissement* peut être utilisé pour défausser les jetons Envoûtement de n'importe quelle cible.
- Combiné à Explosion, tous les monstres adjacents aux cibles sont affectés par Explosion.
- *Nuage Pestiféré* déclenche l'effet de *Putréfaction Interne*.
- Voir 3.5.Situations Particulières du Combat p.88

Chevalier
/ Knight

Avancer / Advance

- Le chevalier se déplace d'abord, puis effectue une attaque standard.
- Le Chevalier peut négliger le déplacement ou l'attaque quand il utilise *Avancer.*
- *Avancer* est considéré comme une interruption.
- Le mouvement ne peut être interrompu par une action sans un déclencheur spécifique car ce n'est pas une action de mouvement.
- Voir 3.5. Situations Particulières du Combat p.88.

Défier / Challenge

- *Défier* peut être incliné uniquement pendant le tour du Chevalier.
- Le Chevalier ne peut pas utiliser *Défier* pour mettre des jetons Héros sur plusieurs monstres.
- Si un monstre a un jeton héros en raison de *Défier* et que le chevalier utilise *Défier* sur un autre monstre, il prend le jeton héros du premier monstre et le place sur le deuxième monstre.
-

Défendre / Defend

- Lorsque le Chevalier utilise *Défendre* contre une attaque qui cible plusieurs héros adjacents, il peut choisir **une** cible et s'y substituer en tant que nouvelle cible de l'attaque.
- Si le Chevalier utilise *Défendre* et était lui-même ciblé dans le cadre d'une attaque sur plusieurs cibles, l'attaque l'affecte deux fois et il lance les dés de défense à chaque fois.

Entraînement Défensif / Défense Training

- Le Chevalier peut incliner *Entraînement Défensif* puis son Bouclier pendant la même attaque.

Serment sur l'Honneur / Oath of Honor

- Réaliser les étapes suivantes :
  1. Sélectionner le héros à 3 cases ou moins de distance qui est adjacent à un monstre. Choisir un des monstres adjacents à ce héros.
  2. Placer le Chevalier sur la case vide la plus proche de **sa position actuelle** qui est aussi adjacente au monstre choisi. S'il n'y a aucune case vide, placer le Chevalier sur la case vide, la plus proche de **sa position actuelle** dans un rayon de 2 cases autour de ce monstre.
  3. Si possible, réaliser une attaque contre le monstre choisi.
- Voir 3.5. Situations Particulières du Combat p.88.

Garder / Guard

- **Errata :** cette carte devrait se lire "Quand un monstre entre dans une case **vide** adjacente à vous, inclinez cette carte pour interrompre l'activation de ce monstre et effectuer une attaque avec une arme de corps à corps. Une fois cette attaque résolue, si le monstre n'est pas vaincu, il peut poursuivre son activation."

Vaillant / Stalwart

- *Vaillant* peut être interrompu par *Avancer* avant que le Chevalier ne soit vaincu par *Vaillant*.

Coup de Bouclier / Shield Slam

- La capacité de *Coup de Bouclier* ne requiert pas que le Chevalier inflige des dégâts au monstre choisi. Le monstre choisi est sonné à l'étape 4 (Dépenser les augmentations) de l'attaque (voir "Étapes du combat" à la page 6)

Précepteur / Lorekeeper

Omniscient / All-Knowing

- **Errata :** cette carte devrait se lire "Choisissez n'importe quel nombre de vos autres cartes de compétence et [...]"
- **Errata de la communauté :** cette carte devrait se lire «Appliquez +1 à votre (jusqu'à un maximum de 6), même lorsque cette carte est épuisée. Inclinez cette carte pour choisir n'importe quel nombre de vos autres cartes de compétence et testez . [...] Si vous réussissez, restaurez [...]

Maréchal / Marshall

La Voie des Légendes

La Lettre et la Loi / By the Book

- Cette carte n'a pas d'effet.

La Voie des Légendes

Récompense Légitime / Just Reward

- Cette carte n'a pas d'effet.

La Loi C'est Moi / I Am The Law

- Le Maréchal peut utiliser La Loi C'est Moi même lorsqu'il a déjà subi ◆ jusqu'à hauteur de son endurance et subir 1♥ à la place.
- Incliner la carte est le coût d'utilisation de la capacité, le fait de subir 1◆ est une conséquence et ne fait pas partie du coût.

Baroud d'Honneur / Last Stand

- Si la case avec le jeton héros du héros mis K.O. n'est pas vide, le Maréchal est placé dans l'espace vide le plus proche et peut effectuer l'attaque. Cependant, il ne peut revigorer un héros à l'aide de Baroud d'Honneur que s'il se trouve dans la même case que le héros K.O. lorsque Baroud d'Honneur se restaure.

Récompense Légitime/Retribution

- **Errata (GER) :** sans objet.

LA VOIE DES LEGENDES

Brasier du Dévot / Zealous Fire

- Cette carte n'a pas d'effet.

NECROMANCIEN
/ NECROMANCER

Ordre de Mort / Dying Command

- Cette carte devrait se lire : "Incliner cette carte après que vous ou votre Réanimé ayez **résolu une attaque**. Choisissez un monstre vaincu **par cette attaque** et testez . Si vous échouez, vous récupérez 1◆. Si vous réussissez, **réalisez dans l'ordre suivant** : remettez ce monstre sur le plateau, déplacez-le jusqu'à sa valeur de Vitesse, réalisez une attaque avec, puis retirez-le du plateau.
- Après une attaque ciblant plusieurs personnages, un monstre est choisi pour être affecté par *Ordre de Mort*.

Réanimer Les Morts / Raise Dead

- **Errata :** Cette carte devrait se lire : "Placez votre jeton familier Réanimé dans une case **vide** adjacente à vous."
- Si le Nécromancien n'a pas de case vide adjacente, le Réanimé est placé sur la case vide la plus proche.

Sang Vampirique / Vampiric Blood

- Si le Nécromancien ou son Réanimé bat plusieurs monstres en une seule attaque, il récupère 1◆ pour chaque monstre vaincu.
- Le Réanimé ajoute le dé jaune supplémentaire à sa réserve d'attaque même si le Nécromancien est K.O.

Prophète
/ Prophet

Conscience Absolue / All-Seeing

- En utilisant Conscience Absolue, le Prophète place le jeton Intuition sur n'importe quel héros de son choix, à l'exception du héros qui l'a défaussé.

Révélations Précises / Focused Insights

- Un héros K.O. récupère 1 ◢ en même temps qu'1 ♥ s'il est adjacent à un héros qui reçoit le jeton Intuition.

La Voie des Legendes

Sort Funeste / Grim Fate

- Cette carte n'a pas d'effet.

Intuition Bienfaisante / Soothing Insight

- *Intuition Bienfaisante* peut être utilisé pour donner le jeton Intuition à un héros qui l'a déjà en sa possession.
- *Intuition Bienfaisante* peut être utilisé par et sur un héros qui n'a pas subi de ♥.
- Le jeton Intuition ne peut pas être placé sur un héros K.O. car l'effet de la carte **n'est pas principalement le soin mais le fait de placer un jeton.** Les héros K.O. ne peuvent être affectés que par des capacités qui leur permettent de récupérer principalement des ♥
-

Présage de Victoire / Victory Foretold

- Si un héros peut cibler ou affecter plusieurs monstres avec son attaque, il choisit, avant de lancer les dés, un de ces monstres qui sera affecté par Présage de Victoire.

Maitre des Runes
/ Runemaster

Briser la Rune / Break the Rune

- **Errata :** cette carte devrait se lire "effectuez une attaque avec une arme rune. Cette attaque ignore la portée et **cible chaque personnage** à 3 cases ou moins de vous, dans votre ligne de vue. Chaque personnage lance ses dés de défense séparément."
- La dernière phrase de la carte d'origine ayant été supprimée dans l'errata, *Briser la Rune* peut maintenant être combiné avec Explosion.
-

Armure Fantôme / Ghost Armor

- *Armure Fantôme* peut être utilisé plusieurs fois au cours de l'étape "2.Lancer les dés" d'une attaque (voir Étapes du Combat p.6).

Graver Des Runes / Inscribe Rune

- Si un héros s'équipe d'un objet qui interdit les runes, *Graver Des Runes* l'empêcherait de s'équiper de n'importe quelle arme.

Incantation Rapide / Quick Casting

- En utilisant *Incantation Rapide,* le Maître des Runes peut effectuer une attaque standard supplémentaire et cela ne permet pas d'utiliser une capacité qui inclut une attaque.
- *Incantation Rapide* peut être utilisé même si la première attaque a été ratée.

Expert en Runes / Rune Mastery

- *Expert en Runes* peut être utilisé après avoir lancé les dés à l'étape 2 (Lancer les dés) d'une attaque (voir Étapes du Combat p.6).

Savoir Runique / Runic Knowledge

- Le Maître des Runes peut utiliser *Savoir Runique* même lorsqu'il a déjà subi jusqu'à hauteur de son endurance et subir 1 à la place. Dans ce cas précis, le est le coût d'utilisation de la capacité, et le fait de subir 1 est un **résultat involontaire** et non une part du prix à payer.

Sorcellerie Runique / Runic Sorcery

- La condition choisie via *Sorcellerie Runique* est appliquée à la cible de l'attaque uniquement. Contrairement aux conditions de capacités de , les conditions de *Sorcellerie Runique* ne se propagent pas à des personnages supplémentaires affectées par l'attaque (par exemple par Explosion).

Marcheur Des Ombres
/ Shadow Walker

Ami Fidèle / Faithful Friend

- Si l'Âme des Ténèbres est déjà sur le plateau, elle est retirée de sa position actuelle et placée à 3 cases ou moins du Marcheur des Ombres.

Âme des Ténèbres / Shadow Soul

- Errata (GER) : sans objet.
- L'Âme des Ténèbres augmente de 1 , les dégâts subis par l'attaque à l'étape 5. Cela ne crée pas de nouvelle instance de dégâts.

Lien Spirituel / Soul Bound

- Si l'Âme des Ténèbres est déjà sur le plateau, elle est retirée de sa position actuelle et placée sur une case adjacente au monstre ciblé.
- L'Âme des Ténèbres affecte l'attaque utilisée pour la placer. Elle est placée sur le plateau après la résolution de toutes les étapes de combat qui auraient pu causer l'échec de l'attaque.

Faucheur d'Ames
/ Soul Reaper

Purgation de Fléau / Blight Extraction

- **Errata de la communauté :** cette carte doit se lire : "Chaque fois que vous utilisez *Torrent De Vie*, le héros choisi peut également défausser 1 condition. Si un autre héros se défausse d'une condition via cet effet, vous pouvez gagner cette condition et placer 2 jetons de dégâts sur *Moisson De Quintessence*."

Lien Impie / Unholy Bound

- **Errata de la communauté :** cette carte devrait se lire : "Chaque fois qu'un monstre dans 3 cases effectue une attaque, vous pouvez dépenser 1 quintessence pour forcer le monstre à relancer 1 dé d'attaque ou de pouvoir.

Briscard
/ Skirmisher

Se Frayer un Chemin / Carve a Path

- *Se Frayer un Chemin* ne cible aucun monstre. Il affecte uniquement les monstres situés sur les cases au travers desquelles le Briscard s'est déplacé.
- L'attaque incluse dans *Se Frayer un Chemin* se réalise depuis la case où le Briscard termine son mouvement.
- Si le Briscard est vaincu avant que l'attaque ne soit réalisée, *Se Frayer un Chemin* se termine immédiatement (sans jet d'attaque).
- Errata (GER) : sans objet.

Blessures Profondes / Deep Wounds

- Si une attaque cible ou affecte plusieurs monstres, *Blessures Profondes* n'affecte qu'un seul de ces monstres choisi par le héros.

Coup Double / Dual Strike

- Le Briscard ne peut pas utiliser "Coup Double" lorsqu'il effectue une attaque à distance s'il est équipé de deux armes de Corps à corps dotées d'un symbole 1 main (ex : "Flasque de Feu" du paquet Fouille).

Acharné / Unrelenting

- Le monstre ciblé avec *Acharné* doit avoir été la cible de l'attaque utilisée pour déclencher *Acharné*.

Shaman
/ Spiritspeaker

Esprits des Ancêtres / Ancestor Spirits

- La carte devrait se lire "Inclinez cette carte quand **un ou plusieurs monstres** subissent 1♥ grâce à une de vos compétences de classe. **Chacun de ces monstres** est empoisonné. Inclinez cette carte quand **un ou plusieurs héros** récupère ♥ ou 🗡 grâce à une de vos compétences de classe. **Chacun de ces héros** récupère 1♥ et 1🗡 supplémentaire."

La Voie des Légendes

Nuage de Brume / Cloud of Mist

- Pendant que *Nuage de Brume* est incliné, un monstre qui attaque un héros à 3 cases ou moins du Shaman dépense son premier 🗲 pour éviter un échec.

Peau de Pierre / Stoneskin

- Le dé gris est ajouté une seule fois pendant une attaque unique.
- Le héros qui reçoit le dé gris supplémentaire doit être la cible d'une attaque pendant l'étape 1 (Déclarer l'arme et la cible) d'une attaque (voir "Étapes du combat" à la page 6).

Traqueur
/ Stalker

Embuscade / Ambush

- Si un monstre se déplace sur une case adjacente à un piège quand *Embuscade* est utilisée, le piège et *Embuscade* se déclenchent simultanément.

Exploit / Exploit

- Comme Affaibli peut être infligé sans qu'aucun dégât ne soit infligé, il est appliqué à l'étape 4 (Dépenser les Augmentations) des étapes du combat (voir Étapes du combat p.6) et réduit de 1♥ le résultat du jet de défense lancé contre l'attaque d'*Exploit*.

Marque du Chasseur / Hunter's Mark

- Le jeton héros est retiré de la base du monstre après qu'un héros ait effectué une attaque affectant le monstre marqué.

Piège Improvisé / Makeshift Trap

- *Piège Improvisé* peut aussi être déclenché par *Connaissance du Terrain* ou la Capacité de Héros de Thaiden.

Pose de Pièges / Set Trap

- Les pièges offrent le bonus +1♥ et peuvent être défaussés même lorsque *Pose de Pièges* est épuisée. Les attaques d'un Traqueur adjacent à plusieurs jetons piège ne gagnent toujours que +1♥.
- Le piège ne se déclenche pas si un monstre pénètre dans l'espace avec un piège.
- Le déclenchement d'une interruption n'est pas considéré comme une interruption. Les monstres imposants ne s'agrandissent pas lorsqu'ils subissent des dégâts de *Pose de Pièges*.

Voleur
/ Thief

Évaluation / Appraisal

- Le voleur peut utiliser *Évaluation* lorsqu'une carte Intrigue (telle que *Plan méticuleux* ou *Encore Déjoué*) demande de piocher une nouvelle carte Fouille.

La Voie des Légendes

Dissimulé / Unseen

- Tant que *Dissimulé* est incliné, un monstre attaquant le Voleur doit dépenser son premier ➶ pour éviter un échec.

Sournois / Sneaky

- *Sournois* peut être utilisé à l'étape 3.II. (Effectuer des actions de héros) du tour du héros seulement.
- *Sournois* peut être utilisé pour ouvrir des portes avec des règles spéciales liées à une quête si ces portes exigent du héros qu'il dépense une action. En utilisant *Sournois*, le Voleur peut ouvrir une porte sans dépenser d'action mais doit toujours répondre aux autres exigences des règles de la quête (ex : réussir un test d'attribut, etc.).

Chasseur de Trésors
/ Treasure Hunter

Prospection / Delver

- Les Familiers considérés comme des personnages qui sont adjacents au Chasseur de Trésors l'empêche de profiter du bonus de +1♥ de *Prospection*.

Passe-Passe / Sleight of Hand

- Transpercer 2 est appliqué à **toutes les attaques** tant qu'une arme *Exotique* ou un *Arc* est équipé même si l'attaque est réalisée avec une autre arme.

Piste de Richesses / Trail of Riches

- *Piste de Richesses* est considéré comme une action Fouiller.

Sentinelle / Watchman

Récupération Rapide / Quick Recovery

- La première phrase devrait se lire: *"Utiliser cette carte chaque fois qu'un héros dans votre ligne de vue débute son tour."*

Pisteur / Wildlander

Flèche Noire / Black Arrow

- *Flèche Noire* est résolu à l'étape 5 (Infliger des dégâts) de l'attaque. Elle prend en compte les résultats d'attaque et de défense actuels, y compris les capacités ➹.

La Voie des Légendes

Sens du Danger / Danger Sense

- Cette carte n'a aucun effet.

Première Frappe / First Strike

- *Première Frappe* peut être utilisé en combinaison avec *Tir en Mouvement* (voir ci-dessous).

Agile / Nimble

- *Agile* ne peut être utilisé que si un monstre se déplace dans une case **vide** adjacente au Pisteur. Il est considéré comme une interruption.
- *Agile* ne peut être utilisé qu'une fois par condition de déclenchement.
- Un monstre imposant se déplaçant sur une case vide adjacente au Pisteur doit s'agrandir avant que le Pisteur ne se déplace d'une case. *Agile* ne peut pas être utilisé contre un monstre imposant à moins qu'il ait d'abord la place de s'agrandir.

Tir en Mouvement / Running Shot

- Cette carte devrait se lire : "Chaque fois que vous effectuez une attaque avec un Arc, **vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 cases avant de déclarer une cible ou après la résolution de l'attaque**. Si vous êtes équipé d'une Armure Lourde, vous ne pouvez **vous déplacer que d'1 case**."
- *Tir en Mouvement* peut être utilisé en combinaison avec *Première Frappe*. Le Pisteur doit dépenser les points de mouvement de *Tir en Mouvement* avant que le Seigneur du Mal ne reprenne son tour.

2.3. Cartes Objets De La Boutique et Reliques / Item and Relic Cards

Dague Sanglante / Bloody Dagger

- Un héros ne peut pas utiliser la capacité de la *Dague Sanglante* pour subir la condition Hémorragie durant une attaque.

Cottes de Mailles / Chainmail

- Errata GER : sans objet

Arc des Ossements / Boneborn Bow

- La première capacité de l'**Arc des Ossements** peut être utilisée en dehors du combat, bien que les capacités des cartes Arme soient généralement inactives en dehors d'une attaque déclarée avec cette arme.
- Les figurines imposantes sont déplacées selon leurs règles de mouvement.
- Le monstre est déplacé même si aucun dégât n'est infligé lors de l'attaque.

Arbalete / Crossbow

- En utilisant la "capacité" *: +1 et déplacez la cible d'une case*, le héros doit déplacer le monstre à moins que cela ne soit pas possible. Seulement si le monstre est impossible à déplacer ou que toutes les cases adjacentes sont occupées, la composante dommage peut être utilisée sans déplacer le monstre.

Baguette en Os / Bone Wand

- La première capacité de **Baguette en Os** peut être utilisée en dehors du combat, bien que les capacités des cartes Arme soient généralement inactives en dehors d'une attaque déclarée avec cette arme.

Bouclier Deflecteur / Deflecting shield

- Un personnage adjacent subit des en raison du bouclier déflecteur durant l'étape 2 (lancer les dés) d'une phase d'attaque. Elle n'est pas ciblée ou affectée par l'attaque initiale.

Vouge / Glaive

- L'attaque doit **cibler** au moins un personnage non adjacent pour ajouter le dé de pouvoir rouge supplémentaire à la réserve d'attaque.

Rune de Cuiracier / Ironbound Rune

- *La Rune de Cuiracier* peut être inclinée à l'étape 2 (lancer les dés) d'une attaque (voir Étapes du Combat p.6) bien que les capacités des armes soient habituellement inactives en dehors d'une attaque déclarée avec cette arme.

Porte-bonheur / Lucky Charm

- Le porte-bonheur peut être utilisé durant la phase de voyage. Dans ce cas, le joueur restaurera cette carte durant l'étape 1.II (Restaurer les cartes) du tour du héros lors de la prochaine rencontre.

Bouclier de Cuiracier / Ironbound Shield

- Errata GER : sans objet

Cherche-Coeur / Heart Seeker

- Comme *Cherche-Cœur* ne requiert pas de ligne de vue et que la portée est déterminée en comptant les cases, il peut viser **au travers** d'autres personnages. Il ne peut cibler de monstres au travers de cases ou d'objets qui bloquent le décompte des cases (ex : obstacles, portes, murs anciens).

Lampe du Djinn / Jinn's Lamp

- Un héros peut utiliser la Lampe du Djinn durant l'Acte II bien que le paquet de cartes de la Boutique Acte I soit retourné dans la boîte de base. Le texte de cette carte a préséance sur le texte du livre des règles.

Fleches incendiaires / Incendiary Arrows

- Les personnages adjacents à n'importe quel personnage ciblé (non pas case ciblée) subissent 1. Dans le cas d'attaque à cibles multiples, les personnages ciblés adjacents à d'autres personnages ciblés subissent 1. Chaque personnage ne peut être affecté qu'une seule fois par les *Flèches Incendiaires*.
- Les dommages causés par *Flèches Incendiaires* sont subis dès que l'attaque n'est pas manquée, généralement à l'étape 3 (Vérifier la portée) d'une attaque à distance (voir Étapes du Combat p.6).
- Les dommages subis par *Flèches Incendiaires* ne sont pas considérés comme étant des dommages d'attaque et ne considèrent pas les monstres comme étant ciblés ou affectés par l'attaque.
- Voir 3.5 Situations Particulières de Combat p.88.

Baton Magique / Magic Staff

- La capacité devrait se lire comme suit : *"Un autre monstre à 3 cases ou moins de la cible* ***subit 1***".
- Les dommages causés par la capacité du *Bâton de lumière* sont subis à l'étape 4 (Dépenser les augmentations) de l'attaque (voir Étapes du Combat p.6).
- Les dommages subis par *Bâton de lumière* ne sont pas considérés comme étant des dommages d'attaque et ne considèrent pas les monstres comme étant ciblés ou affectés par l'attaque.

Armure de Plate / Platemail

- Errata GER : sans objet

Fureur du Soleil (face SDM) / Sun's Fury

- A titre d'exception, un lieutenant peut s'équiper de *La Fureur du Soleil* **en plus** d'une autre relique.

Bouclier de Lumiere / Shield of Light

- Un héros peut incliner le *Bouclier de Lumière* pour récupérer 1♥ lors d'une attaque qui échoue car le bouclier possède le déclencheur "Après avoir lancé les dés de défense" et il peut donc être utilisé avant que l'attaque ne soit résolue en raison d'un échec.

Dague-Serpent / Serpent Dagger

- La capacité : "Si la cible est Empoisonné, cette attaque gagne +2♥" est appliqué à l'étape 1 (Déclarer l'arme et la cible) d'une attaque (voir Étapes du Combat p.6). Si la cible n'est pas empoisonnée à cette étape, le bonus de dégâts n'est pas ajouté aux résultats de l'attaque.

Bouclier du Dieu Sombre (face Heros) / Shield of the Dark God

- Tous les ⛊ affichés par les dés sont additionnés à l'étape 2 (lancer les dés) pour déterminer si le résultat du nouveau lancé est meilleur que le résultat d'origine.

Armure de Pierre / Stone Armor

- Errata GER : sans objet

Epee Hantee / Soulbound Sword

- Un héros équipé de l'*Epée Hantée* doit tester ✲ au début de son tour, bien que les capacités des cartes Arme soient généralement inactives en dehors d'une attaque déclarée avec cette arme.

La Rune de l'Ombre (face Heros) / The Shadow Rune

- Le héros récupère 1◢ pour chaque monstre vaincu avec cette arme.
- Seul le Baron Zachareth peut s'équiper de la version lieutenant de la *Rune des Ombres*. Le texte "Chacune de vos attaques" devrait être remplacé par "Chacune des attaques de ce Lieutenant".

Crane Eternel / Undying Skull

- *Crâne Éternel* empêche les héros d'utiliser la capacité générale de récupérer 1 pour 1 une fois par attaque. Cela n'affecte pas d'autres capacités telles que *Vigueur.*

Lame Ailee / Winged Blade

- *Lame Ailée* permet à un héros de changer le résultat d'**1 unique dé par attaque** même si plusieurs monstres sont ciblés et/ou affectés et qu'ils lancent leurs dés de défense séparément.

2.4. Cartes Seigneur du Mal / Overlord Cards

Contagion Adaptative / Adaptive Contagion

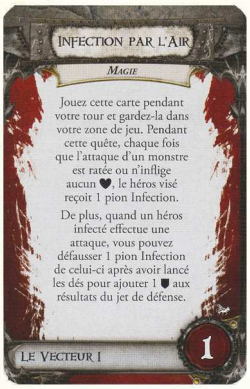
- *Contagion Adaptative* peut être utilisée pour placer un jeton infection sur un personnage qui est déjà empoisonnée ou malade ou sur un personnage qui est immunisée contre la condition infligée.

Vitesse Etourdissante / Blinding Speed

- Lorsqu'un guerrier échoue aux deux attributs tests, le monstre gagne 6 mouvements points.

Infection par l'air / Airborne

- *Infection par l'air* peut être jouée sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur la carte.
- Les jetons Infection ne peuvent être placés que sur les héros ciblés par une attaque.
- Si *Infection par l'air* est utilisé pour défausser un jeton d'infection d'un héros qui effectue une attaque ciblant ou affectant plusieurs personnages, chaque personnage affectée gagne 1.



Soif de Sang / Bloodlust

- **Errata :** La carte devrait se lire "Jouez cette carte quand un héros est mis K.O. Piochez **2 cartes Seigneur du Mal**. Ceci vient en supplément de la carte Seigneur du Mal normalement piochée pour avoir vaincu un héros."
- *Soif de Sang* ne peut pas être jouée après qu'un personnage traitée comme un héros soit vaincu car ces personnages ne sont pas mis K.O.
- Si le Seigneur du Mal pioche *Soif de Sang* parce qu'un héros a été mis K.O., il peut immédiatement jouer *Soif de Sang* sur ce héros afin de piocher deux cartes Seigneur du Mal.

Embrouille / Befuddle

- Le 1 est ajouté à toutes les relances de ce test d'attribut.

Rage de Sang / Blood Rage

- Le Seigneur du Mal peut jouer *Rage de Sang* sur un monstre après qu'il soit arrivé en renfort à la fin du tour Seigneur du Mal.
- Le Seigneur du Mal peut jouer *Rage de Sang* sur un monstre avant qu'un monstre du même groupe de monstres arrive en renfort à la fin du tour de Seigneur du Mal.
- Les deux attaques génèrent des conditions de déclenchement distinctes (par exemple, *Coup Bas* peut être joué deux fois, une à chaque attaque).
- *Enchaînement* peut être utilisé après n'importe quelle attaque accordée par *Rage de Sang* avant que le monstre ne soit vaincu.

Sombre Sortilège, Porteur Malsain, Touché par les Ténèbres, L'Un des Nôtres, Ombres Perfides, Possessif et Asservir

- *Sombre Sortilège, Porteur Malsain, Touché par les Ténèbres, Ombres Perfides* et la capacité Asservir de Kyndrithul (Lieutenant et Agent) partagent des mécanismes similaires. Les héros sous l'effet de l'une de ces cartes seront désignés ci-après comme étant charmés.
- Seuls les héros actuellement sur le plateau peuvent être charmés. Sauf indication contraire, l'effet de la carte utilisée pour charmer le héros doit être résolu immédiatement. Pour *Porteur Malsain*, l'effet est résolu à l'étape 2 ("Activer les monstres") du tour du Seigneur du Mal.
- Pendant la durée de l'effet, le héros est considéré comme un monstre et non plus comme un héros. Pour *Porteur Malsain*, le héros est considéré comme un monstre uniquement pendant l'action de déplacement et d'attaque. Pour *L'Un des Nôtres* et *Possessif*, le héros est considéré comme un monstre que pendant l'attaque. Exécuter une action avec un héros charmé n'est pas considéré comme une activation.

Joueur Seigneur du Mal

Cartes Seigneur du Mal

- Les cartes Seigneur du Mal et Intrigue qui ciblent un héros ne peuvent pas être jouées sur un héros charmé car il est considéré comme un monstre lorsqu'il est charmé.
- Les cartes Overlord et Plot qui se réfèrent à l'activation d'un monstre ne peuvent pas être utilisées.

Mouvement

- Un héros charmé suit les mêmes règles de mouvement que les monstres, il ne peut donc pas faire une action de mouvement dans les cases contenant des héros mais peut le faire dans les cases contenant des monstres.

Combat

- Le Seigneur du Mal ne peut pas forcer un héros charmé à dépenser de la , incliner des cartes, équiper/déséquiper des objets ou utiliser des cartes Fouille.
- Si le Seigneur du Mal oblige un héros charmé à attaquer, il peut déclarer une arme équipée pour l'attaque. Le Seigneur du Mal peut utiliser n'importe quelle capacité de cette arme dont le coût ne comprend pas de ou demande d'incliner la carte.
- Le Seigneur du Mal peut utiliser n'importe quelle capacité du héros charmé.
- Le Seigneur du Mal ne peut pas forcer un héros charmé à utiliser des compétences, des capacités de héros ou des exploits héroïques qui incluent un élément de choix (indiqué par «peut», «utiliser cette carte», etc.). Les effets passifs de ces capacités qui n'incluent pas d'élément de choix sont toujours actifs.

Cas particuliers

- *Savoir Runique* peut toujours être utilisé lors d'une attaque avec un héros charmé car le Seigneur du Mal n'oblige pas le héros à souffrir des . Au lieu de cela, il dépense un sur une capacité qui fait subir 1 au héros.
- Hémorragie a pour conséquence qu'un héros charmé subit 1 pour chaque action qu'il exécute. Un héros charmé et étourdi peut toujours effectuer des actions au tour d'un autre joueur (par exemple Le Seigneur du Mal).
- Un familier charmé ne bénéficie pas des cartes de classe des héros qui font référence à "votre" familier (comme *Sang Vampirique*) car il est l'un des monstres du Seigneur du Mal lorsqu'il est charmé.

Joueurs Héros

Combat

- Un héros charmé contraint de s'attaquer lui-même peut utiliser des effets qui déclenchent «avant» ou «après avoir lancé les dés» à
- l'étape 2 (Lancer les dés) de l'attaque, par ex. relancer ses dés d'attaque pour modifier le résultat de l'attaque.
- Un héros charmé peut utiliser des objets, des capacités, des exploits héroïques et des compétences qui modifient les résultats de la défense (par exemple en accordant des dés de défense supplémentaires ou en ajoutant aux résultats de la défense) tant que ceux-ci ne précisent pas qu'ils ne peuvent être utilisés que par un "héros" (par exemple *Gloire du Combat*).

Cas particuliers

- La capacité de héros d'un Léoric charmé est toujours active, réduisant les dégâts de sa propre attaque d'un .
- Lorsqu'un héros charmé se bat, les effets qui se déclenchent lorsqu'un monstre est vaincu (par exemple *Faux Vampirique*). Le joueur actif décide ce qui se passe en premier : la résolution de l'attaque ou de l'effet.

Appel des Corbeaux / Call of the Ravens

- Lorsque que le Seigneur du Mal incline *l'Appel des Corbeaux*, il ne peut pas choisir que la Nuée de Corbeaux présente sur le plateau subisse les ♥, pour la placer ensuite sur une case adjacente à celle où elle se trouvait.
- La Nuée de Corbeaux peut être invoqué à partir d'un monstre qui ne souffrirait pas les ♥ durant le processus.
- Voir "Serviteurs" à la page 34.

Pendentif en Os de Dragon / Dragonbone Pendant

- *Pendentif en Os de Dragon* peut être joué sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur le plateau.

Contamine / Contaminated

- Lorsque *Contaminé* est utilisé pour défausser un jeton Infection d'un héros lors d'une attaque ciblant plusieurs personnages, l'attaque entière gagne +1 ♥.
- Comme l'attaque est la condition de déclenchement, un seul jeton Infection peut être défaussé par attaque, même si l'attaque cible plusieurs héros infectés.

Elixir de Pierre / Elixir of Stone

- *Elixir de Pierre* peut être joué sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur le plateau.

Ruée / Dash

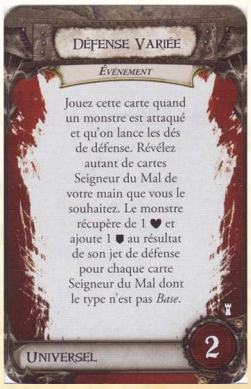
- *Ruée* peut être joué sur des monstres qui ne peuvent effectuer qu'**une seule action de mouvement par activation**, tels que les monstres avec Lenteur.
- *Ruée* n'accorde pas d'action de déplacement supplémentaire aux monstres qui ne peuvent effectuer qu'**une seule action par activation**.

Runes Explosives / Explosive Runes

- Les personnages sans valeurs d'attribut, comme les familiers, ne subissent aucun dégât de *Runes Explosives*, car aucun test d'attribut n'est lancé.

Defense Variee / Diverse Means

- **Errata :** La carte devrait se lire "Jouez cette carte quand un monstre est attaqué, après que les dés aient été lancés." Révélez n'importe quel nombre de cartes Seigneur du Mal de votre main. Ce monstre récupère 1♥ et ajoute 1⛊ à ses résultats de défense pour chaque carte Seigneur du Mal de type non-base que vous révélez.»



Sorcellerie Oubliee / Forgotten Sorcery

(Récompense Seigneur du Mal)

- Les capacités de sorcellerie s'ajoutent lorsque *Sorcellerie Oubliée* affecte des monstres avec cette capacité.
- Si un monstre avec une attaque de type corps à corps (par exemple un agent) fait partie du groupe de monstres choisi, il gagne également Sorcellerie 2.

Enchainement / Flurry

- *Enchaînement* accorde une **action d'attaque** supplémentaire et ne peut pas être utilisé pour effectuer une action spéciale de monstre qui comprend une attaque (par exemple, Escarmouche ou Balayage).
- L'action d'attaque supplémentaire ne compte pas dans la limite du nombre d'attaques par activation de ce monstre.
- *Enchaînement* n'a aucun effet sur les monstres qui ne peuvent effectuer qu'**une seule action par activation**.

Mimic / Mimic

- *Mimic* ne peut être joué que lorsqu'un héros cherche à révéler un **jeton fouille**, pas lorsqu'il révèle un jeton épreuve, etc.

Frenesie / Frenzy

- *Frénésie* octroie une action d'attaque supplémentaire et ne peut pas être utilisé pour effectuer une action spéciale de monstre qui comprend une attaque (par exemple, Escarmouche ou Balayage).
- L'action d'attaque supplémentaire ne compte pas dans la limite du nombre d'attaques par activation de ce monstre.
- *Frénésie* n'a aucun effet sur les monstres qui ne peuvent effectuer qu'**une seule action par activation**.

Defiance / Mistrust

- Un héros entrant dans une case adjacente à plus d'un héros subit toujours 1, car la condition de déclenchement de *Défiance* n'est remplie qu'une seule fois.

Piege a Graisse / Grease Trap

- *Piège à Graisse* peut être utilisé pour déplacer un héros à travers des personnages alliés tant que le mouvement se termine dans un espace vide.
- Si le héros met fin à son mouvement dans une case occupée par un allié, il ne peut pas se déplacer dans cette case et subit à la place 1 ou 1.
- *Piège à Graisse* est considéré comme une interruption et l'action ou la capacité interrompue se poursuit (si possible) après que *Piège à Graisse* ait été résolu.

Pas de Repos pour les Braves / No Rest for the Wicked

- Jouez cette carte lorsqu'un héros subit 1 pour gagner un point de mouvement supplémentaire et choisissez 1 monstre. Une fois que le héros a dépensé ce point de mouvement, déplacez immédiatement le monstre choisi d'1 case. Jusqu'au début de votre tour, le Seigneur du Mal peut choisir un monstre et le déplacer d'1 case à chaque fois qu'un héros dépense un point de mouvement gagné en subissant .
- En combinaison avec *Preste*, le Seigneur du Mal ne déplace toujours qu'un seul monstre d'une case par dépensé. Le Seigneur du Mal peut déplacer le monstre après que le héros a dépensé le premier point de mouvement, ou le deuxième point de mouvement que le héros a reçu de *Preste*.

Erreur Mentale / Mental Error

- Lorsque *Erreur Mentale* est joué dans une attaque ciblant ou affectant plusieurs héros, chaque héros doit effectuer le test de et l'attaque entière gagne +2 pour chaque héros qui a échoué. L'attaque gagne également 1 pour chaque guerrier qui échoue au test de .

Sceau Reflecteur / Reflective Ward

- Si le héros attaquant ne subit pas 2 *Sceau Réflecteur* se résout comme suit :
  1. Le héros additionne tous les de ses résultats d'attaque après l'étape 4 (Dépenser des augmentations).
  2. Le héros lance sa réserve de défense, et annule 1 pour chaque résultat et subit le reste des .
- Aucun autre effet de l'attaque, tel qu'une condition, ne s'appliquera à ce héros.
- Si l'attaque est manquée, *Sceau Réflecteur* n'a aucun effet.

Renforcer / Reinforce

- **Errata :** La carte devrait se lire "Jouez cette carte **à la fin** de votre tour et choisissez **1 monstre majeur sur le plateau**. Placez les monstres mineurs du groupe de ce monstre sur des cases vides qui lui sont adjacentes, jusqu'à la limite de groupe. Ces monstres ne peuvent pas être placés à moins de 3 cases de n'importe quel héros, mais peuvent sinon être placés dans n'importe quelle case vide."

Signe de l'Ultime Zénith / Sign of the Last Zenith

- *Signe de l'Ultime Zénith* peut être joué sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur le plateau.
- Même si le dernier monstre du groupe de monstres choisi a été vaincu, l'effet de *Signe de l'Ultime Zénith* continue d'attirer d'autres cartes Enchanteur vers ce groupe et permet au Seigneur du Mal de piocher une carte à chaque fois que cela se produit.

Anneaux de Zhol'alam / Rings of Zhol'alam

- *Anneaux de Zhol'alam* peut être joué sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur le plateau.

Signe de Faiblesse / Sign of Weakness

- Errata (GER): sans objet.

Se Relever / Rise Again

- Un monstre imposant doit être placé de telle manière que le plus de cases occupés possible se trouve à 5 cases ou moins de celle où il a été vaincu.

Solidarité / Solidarity

- *Solidarité* demande au héros d'utiliser la valeur sur la fiche Héros choisie, et non une valeur modifiée causée par d'autres effets de jeu. En tant que tel, par exemple Hideux Ricanement (Changelin) n'a aucun effet sur les tests d'attributs lorsque *Solidarité* est actif.

Rune du Phénix / Rune of the Phoenix

- *Rune du Phénix* peut être jouée sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur le plateau.
- Si la quantité de ♥ infligée à un personnage est égale ou supérieure à sa Santé, le personnage subit des ♥ égale à sa santé. L'excédent de ♥ subi est ignoré. *Rune du Phénix* peut être défaussée, si un monstre possède des jetons de ♥ égal à sa Santé, pour récupérer 5 ♥.

La revanche de Splig / Splig's Revenge

(Récompense Seigneur du Mal)

- Lorsque Splig est placé sur le plateau sans jeton ni condition reportés du monstre qu'il a remplacé.

Échange de Douleur / Trading Pains

- *Échange de Douleur* peut être joué sur un héros K.O. récupérant des ♥.
- Si *Échange de Douleur* se déclenche lorsqu'un héros mis K.O. récupère des ♥, les cases sont comptés depuis le jeton héros, avant que la figurine de héros correspondante ne soit placée sur le plateau.

Puissance incontrolable / Uncontrolled Power

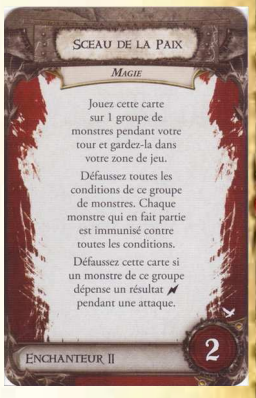
- Le Seigneur du Mal décide quelles capacités ✗ sont utilisées et l'ordre dans lequel elles sont résolues. Cependant, il **doit** utiliser en premier lieu, les capacités ✗ pour éviter un échec (par exemple sur la capacité Ombre d'un monstre ou pour augmenter la portée).
- Dépenser 1 ✗ pour récupérer 1 ● est considéré comme une capacité intrinsèque à cet égard. Il peut être utilisé même si le héros n'a pas de jetons ● sur sa feuille de héros.

Fosse Piegee / Tripwire

- Si *Fosse Piégée* est joué et que le héros ciblé échoue à son test, son action de mouvement se termine. Tous les points de mouvement dans sa réserve (indépendamment de la source) sont perdus.

Sceau de la paix / Ward of Peace

- *Sceau de la paix* peut être joué sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur le plateau.



Ames Jumelles / Twin Souls

(Récompense Seigneur du Mal)

- Sir Alric Farrow est placé sur le plateau sans jeton ni condition reportés de Lord Merick Farrow.

Rire Cruel / Wicked Laughter

- L'attribut du héros est traité comme s'il était inférieur de 1 pour toutes les relances ultérieures de ce test d'attribut enclenchée par de *Porte-bonheur*, *Répetition*, *Embrouillé* etc.
- L'effet de *Rire Cruel* n'est pas considéré comme une relance, mais crée une nouvelle instance du test d'attribut.

Rituel Impie / Unholy Ritual

- **Errata :** cette carte devrait se lire : «Jouez cette carte au début de votre tour. Choisissez l'un de vos groupes de monstres et piochez des cartes Seigneur du Mal égales au nombre de personnages de ce groupe sur le plateau. Choisissez et gardez 2 cartes puis défaussez le reste. Chaque monstre de ce groupe effectue 1 action de moins pendant ce tour. »

Mot de Malheur / Word of Misery

- *Mot de Malheur* a pour conséquence qu'un héros subit 1● chaque fois qu'il subit un montant quelconque de dégâts.
- *Mot de Malheur* ne se déclenche pas à nouveau si un héros subit ♥ issu de la perte de ● via l'effet de *Mot de Malheur*.
- *Mot de Malheur* est défaussé à l'étape 3 (Fin du tour) du tour de Seigneur du Mal (voir "Tour du Seigneur du Mal" à la page 41)

Bracelet du vent / Wristlet of Wind

- *Bracelet du vent* peut être joué sur un groupe de monstres mis de côté mais actuellement non présent sur le plateau.

2.5. Cartes Intrigues / Plot Cards

Ariad - Sombres Illusions / Dark Illusions

Hallucination / Phantasm

- Les effets multiples qui augmentent les exigences de portée affectant le même personnage sont additifs (par exemple : *Hallucination* et *Furtif*).

Des Problèmes en Chemin / Trouble on the Road

- Le Seigneur du Mal peut choisir un attribut différent pour chaque héros.

Feinte / Misdirection

- Le monstre qui a effectué l'attaque peut se déplacer d'une case s'il inflige au moins 1♥ à l'étape 5 (Infliger des dégâts) de l'attaque.

Dichotomie Stratégique/ Two-Pronged Gambit

- «Première rencontre» fait référence à la première rencontre d'une quête.

Baron Zachareth - Les Germes de la Trahison / Seeds of Betrayal

Faux Amis / False Friends

- «Première rencontre» fait référence à la première rencontre d'une quête.

Eliza Farrow - Inextinguible Soif / Endless Thirst

Héritier de Sang / Bloodline

- Un monstre avec une Santé restante inférieure à 2 ne peut pas être choisi pour subir 2 ♥.

Traque Nocturne / Nighttime Hunt

- *Traque Nocturne* ajoute un dé uniquement à la réserve d'attaque ou de défense pour l'attaque qui a été utilisée pour déclencher *Traque Nocturne.*

Raythen - Manigances / Skulduggery

Escamotage / Petty Theft

- Si un effet de jeu fait qu'un monstre portant des jetons fouille n'est plus considéré comme un monstre, les jetons fouilles sont placés dans la case occupée par le monstre avant de cesser d'être considéré comme un monstre.

Gargan Mirklace - Chaude Ambition / Burning Ambition

Glissement de Terrain / Shifting Earth

- Le Seigneur du Mal peut choisir un attribut différent pour chaque héros.

Rylan Olliven - Pourris de l'Interieur / Inner Corruption

L'Un des Nôtres / One of Us

- *L'Un des Nôtres* est considéré comme une interruption lorsqu'il est utilisé après un test échoué lors d'une attaque. Cela peut amener le héros à augmenter la distance jusqu'à la cible de l'attaque. Cependant, une attaque de mêlée ne manque pas car la cible était valide à l'étape 1 (Déclarer l'arme et la cible) de l'attaque. La portée requise pour une attaque à distance n'est affectée que lorsque *L'Un des Nôtres* est joué avant l'étape 3 (Vérifier la portée) de l'attaque (voir «Étapes du combat» à la page 6).

Merrick Farrow - La Malediction des Puissants / Cursed by Power

Cabale / Cabal

- Lorsqu'un monstre utilise la capacité de Superviseur pendant une attaque ciblant ou affectant plusieurs personnages, les autres monstres à 3 cases ou moins d'un personnage affecté sont comptabilisés vis-à-vis du total ♥ ajoutés aux résultats de l'attaque.

Serena Protectrice Silencieuse / Silent Protector

Camaraderie / Brethren

- *Camaraderie* ne permet pas à un monstre d'effectuer une attaque supplémentaire si cela dépasse la limite du nombre d'attaques par activation de ce monstre.

Puissance Mystique / Mystic Might

- Le Seigneur du Mal peut utiliser cette carte plusieurs fois à l'étape 2 (lancer les dés) d'une attaque.

Vœu de Silence / Oath of Silence

Un monstre sous l'effet de *Vœu de silence* ne peut effectuer que des actions de mouvement. Il ne peut pas effectuer d'autres actions (y compris les actions des cartes Condition, sortir des cases fosse, les actions spéciales des règles de quête, etc.)

Fardeaux Partagés / Shared Burdens

- Si un monstre devait supporter X❤, Fardeaux Partagés peut être utilisé pour réduire ces dégâts d'un montant compris entre 1❤ et X-1❤

VALYNDRA - LA CUPIDITE DU DRAGON / DRAGON'S GREED

Jalousie Forcenée / Jealous Rage

- Si le monstre choisi effectue une attaque multi-cibles, des cibles supplémentaires peuvent être déclarées à l'étape 1 (Déclarer l'arme et la cible) de l'attaque.

SKARN - AME TORTUREE / TWISTED SOUL

Chute Fracassante / Thunderous Fall

- Cette carte peut être utilisée lorsqu'un monstre imposant a des jetons ❤ égaux à sa Santé et est vaincu.

Poussez-Vous de Là ! / Massive Bulk

- *Poussez-Vous de Là !* ne peut pas être incliné lorsqu'un monstre est déplacé par une capacité de héros (par exemple, *Arbalète, Fouet en cuir*).

TRISTAYNE OLLIVEN - FORCES INSTABLES / UNSTABLE FORCES

Plongée dans la Folie / Descent to Madness

- Le Seigneur du Mal peut choisir un attribut différent pour chaque héros.

Châtiment des Faibles/ Punish the Weak

- Lorsqu'un monstre utilise Broyage lors d'une attaque multi-cibles, chaque héros ciblé ajoute des dégâts à l'ensemble de l'attaque, en fonction de sa ✊.

Piège Spirituel/ Soul Ensnare

- Le héros K.O. récupérant ❤ subit également 1❤ de *Piège Spirituel.*

VERMINOS – LEGIONS FURTIVES / VERMINOUS - UNSEEN LEGIONS

Ignoble Sacrifice/ Ignoble Sacrifice

- Le Seigneur du Mal peut utiliser cette carte lorsque l'attaquant déclare que plusieurs monstres d'un groupe de monstres seront affectés par l'attaque. Cela se fait généralement à l'étape 1 (Déclarer l'arme et la cible), mais des personnages supplémentaires affectés peuvent également être déclarés à l'étape 4 (Dépenser les augmentations) d'une attaque.
- Errata (GER): sans objet

Dans les Ombres/ Into the Shadows

- Les monstres placés sur *Dans les Ombres* sont défaussés à la fin de la rencontre si un héros n'a pas encore effectué une action de repos.

Zarihell - Eternelle Agonie / Ethernal Agony

Marqué au Fer / Branded

- Les jetons Menace sur les fiches héros sont conservés entre les rencontres et sont défaussés entre les quêtes.

2.6. Cartes Monstres / Monsters

Bandit / Bandit

- Errata (GER) : sans objet.

Bol'Goreth / Bol'Goreth

- Errata (GER): sans objet.

Changelin / Changeling

- Errata (GER): sans objet.

Sorcière au Corbeau / Crow Hag

- **Errata (GER):** sans objet.

Elemental / Elemental

- Errata: "Air" devrait se lire, "Jusqu'au début de votre prochain tour, ce monstre ne peut être affecté que par les attaques des personnages adjacents."

Géant / Giant

- **Errata :** "Balayage", la première phrase doit se lire: "Effectuer une attaque. Cette attaque affecte les personnages à 2 cases ou moins et dans la ligne de vue de ce monstre.
- **Errata** (GER): sans objet.

Sorcelier Gobelin / Goblin Witcher

- **Errata** (GER): sans objet.

Kobold / Kobold

- Débuts Discrets empêche le placement de monstres mineurs uniquement pendant la préparation d'une rencontre. Si un groupe de monstres est renforcé lors d'une rencontre, les monstres mineurs et majeurs sont placés.

La Voie des Legendes

- "Progéniture" place les monstres mineurs au début de l'activation des kobolds. Placez le Kobold mineur sur une case adjacente qui est la plus proche du héros le plus proche.
- *Débuts Discrets* : les monstres mineurs ne sont pas placés lors de la préparation d'une nouvelle zone de la carte. Cependant, si un groupe est placé en dehors de la préparation (comme à la fin d'un tour ou après une interaction avec un élément de la carte), placez les monstres mineurs.

Tristayne Olliven (Agent) / Tristayne Olliven (Agent)

- Acte II : Le symbole d'attaque devrait être À distance et non Corps à corps.

Troll / Troll

- **Errata :** "Balayage", la première phrase doit se lire: "Effectuer une attaque. Cette attaque affecte les personnages à 2 cases ou moins et dans la ligne de vue de ce monstre.

Mastodonte d'Ynfernael / Ynfernael Hulk

- Charge : «Début du tour» devrait se lire «Début de son activation» à la place.

2.7. Capacites des Monstres / Monster Abilities

Air / Air

Errata : Texte de la carte: "➚ Air: jusqu'au début de votre prochain tour, ce monstre ne peut être affecté que par les attaques des personnages adjacents."

Aura / Aura

Texte de la carte: "Aura X : chaque fois qu'un héros entre dans une case adjacente à ce monstre, ce héros subit X♥."

- Les capacités d'aura de différents monstres affectant la même case sont additives.

Ensorcellement / Bewitch

Texte de la carte: "➚Ensorcellement : déplacez chaque héros maudit adjacent jusqu'à 2 cases dans la direction de votre choix."

- La direction peut être changée après que le héros ait été déplacé d'une case.

Fouisseur / Burrow

Texte de la carte: "➚ Retirez cette figure de la carte et placez-la dans des cases vides ou occupées situées à 3 cases ou moins. Chaque figurine occupant une case cible est déplacée vers la plus proche case vide de votre choix et subit 1🗡. Limite une fois par monstre par tour".

- 1 case parmi les 3 cases du monstre est choisie, puis le monstre "s'agrandit" à partir de celle-ci.

Generer la Peur / Cause Fear

Texte de la carte: "➚ Générer la Peur : choisissez un héros adjacent à ce monstre. Ce héros doit tester ✪. S'il échoue, il s'éloigne immédiatement de 2 cases de ce monstre et est immobilisé. "

- Le joueur actif déplace le héros. Il peut changer de direction après avoir déplacé le héros d'une case. Cependant, la distance avec le monstre doit augmenter avec chaque case si possible.

Pas de Quartier / Cry Havoc

Texte de la carte: "➚ Pas de Quartier! : Belthir effectue une action de mouvement puis une action d'attaque. L'attaque cible chaque figure qu'il traverse. "

- Pas de Quartier! est considéré à la fois comme une action de mouvement et une action d'attaque. L'attaque vise les personnages ennemis et alliés traversées par Belthir.
- Belthir ne peut pas interrompre Pas de Quartier! pour effectuer une autre action.
- Si Belthir a des points de mouvement non dépensés lors de l'exécution de Pas de Quartier!, il doit d'abord dépenser les points de mouvement de Pas de Quartier! Seuls les personnages traversés avec ces points de mouvement sont ciblés par Pas de Quartier! Après avoir résolu Pas de Quartier!, Belthir peut dépenser tous les points de mouvement restants.

Presage de Mort / Death Omen

- **Texte de la carte:** "➚Présage de Mort : choisissez 1 héros dans la ligne de vue de ce monstre. Le héros peut choisir de subir 2♥. S'il ne le fait pas, il subit 1 condition de votre choix. "
- Errata **(GER):** sans objet.

Possession / Dominion

- **Texte de la carte:** "➚ Le baron Zachareth teste ✪. S'il réussit, il peut déplacer un héros dans sa ligne de vue de 2 cases dans n'importe quelle direction. Après le mouvement, le héros teste ✪. S'il échoue, le héros est immobilisé."
- Errata **(GER):** sans objet.

Asservir / Enthrall

Texte de la carte: "Au début de l'activation de Kyndrithul, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de héros dans sa ligne de visée pour tester ✪. Si aucun des héros ne réussit, effectuez une attaque avec chaque héros choisi comme s'il s'agissait d'un monstre."

- Asservir charme les héros (voir «Sombre Sortilège, Porteur Malsain, Touché par les Ténèbres, L'Un des Nôtres, Ombres Perfides, Possessif et Asservir» à la page 63).

Souffle Enflamme / Fire Breath

Texte de la carte: "🗲 Souffle Enflammé : en commençant par la case ciblée, tracez un chemin de 4 cases dans n'importe quelle direction. Tous les personnages sur ce chemin sont affectés par cette attaque. Chaque personnage lance ses dés de défense séparément. "

- Souffle Enflammé affecte un total de 4 cases : la case ciblée et 3 cases supplémentaires.
- Le chemin pour Souffle Enflammé est tracé en comptant les cases. Ces cases ne doivent pas nécessairement être en ligne droite.
- La même case peut être comptée deux fois, mais chaque personnage ne peut être affecté qu'une seule fois par Souffle Enflammé.
- Voir "3.5. Situations spéciales au combat" à la page 88 pour un exemple visuel.

Vol / Fly

Texte de la carte: "Vol : ce monstre peut ignorer les personnages ennemis et les effets du terrain pendant son déplacement. Il doit terminer son mouvement dans une case vide en suivant les règles de mouvement normales."

- "Peut ignorer les personnages ennemis" signifie "peut traverser les personnages ennemis" dans ce contexte.
- Pendant le mouvement, un personnage volant entre dans les cases comme d'habitude. Ainsi, le mouvement peut être interrompu par des effets tels que Agile, Chausse-Trapes ou Garder.
- Un personnage volant n'a pas à dépenser de points de mouvement supplémentaires ni à supporter ♥ pour entrer ou sortir des cases de terrain spéciaux (y compris les fosses).
- Les effets secondaires qui se déclenchent en fonction d'autres facteurs qui ne sont pas liés au mouvement affectent toujours un monstre volant (par exemple, la fin de son activation dans une case lave ou la fin de son activation dans une fosse).
- Les obstacles sont considérés comme un terrain aux fins de mouvement. Comme les monstres volants ignorent les effets du terrain lorsqu'ils se déplacent, ils peuvent compter les cases à travers les obstacles pendant le mouvement. Cependant, les monstres volants ne peuvent pas terminer leur mouvement sur les cases obstacles.

Gele / Freezing

Texte de la carte: "Gelé : chaque fois qu'un héros entre dans une case adjacente à ce monstre, ce héros subit 1 🗡."

- Les capacités Gelé de différents monstres affectant la même case sont additives.

Avidite / Hoarder

Texte de la carte: "Avidité : quand un héros effectue une action de fouille, Valyndra peut faire un test de 👁. Si elle le réussit, elle peut immédiatement se déplacer jusqu'à 2 cases. Puis, le tour du héros reprend.

- Avidité se déclenche lorsqu'un héros effectue une action de fouille pour révéler un jeton Épreuve.

Attaque Sautee / Leap Attack

Texte de la carte : "➚ Attaque bondissante : ce monstre se déplace à hauteur de sa vitesse. Au cours de ce mouvement, il peut traverser des cases

contenant des personnages ennemis. Puis, effectuez une attaque qui affecte chaque personnage traversé par ce monstre au cours de cette action.

- Le Seigneur du Mal peut également déplacer le monstre sans attaquer aucun personnage.

Soif de Vie / Lifethirst

Texte de la carte: "Soif de Vie X: Chaque fois qu'un héros situé à 5 cases ou moins de ce monstre récupère 1 ou plus ♥, ce héros réduit la quantité de ♥ récupéré par X (avec un minimum de 0)."

- Soif de Vie affecte toute capacité qui permet aux héros de récupérer n'importe quelle quantité de ♥. Si un effet a pour conséquence qu'un héros récupère tout ♥, Soif de Vie réduit ce montant récupéré par X.
- oif de Vie réduit la quantité de dégâts qu'un héros K.O. récupère par X. Les cases sont comptées depuis le jeton héros du héros K.O.
- Les capacités de Soif de Vie de différents monstres affectant le même héros sont additives.

Manoeuvre / Maneuver

Texte de la carte: "➚ Manœuvre: choisissez 1 monstre mineur adjacent à ce monstre. Le monstre choisi gagne 2 points de mouvement."

- Comme le monstre mineur choisi gagne des points de mouvement pendant l'activation d'un autre monstre, il doit dépenser ces points de mouvements immédiatement comme une interruption avant que le réanimé qui a utilisé Manœuvre ne reprenne son activation. Les points de mouvement non immédiatement utilisés sont perdus.

Transformation / Morph

Texte de la carte: "Transformation : Lorsque ce monstre attaque, il utilise les dés d'un personnage (choix du Seigneur du Mal) dans sa ligne de vue. Si un héros est choisi, le Seigneur du Mal peut choisir laquelle des armes équipées du héros utiliser. Le monstre ne peut utiliser aucune des autres capacités du personnage mais juste les dés. »

- La capacité Transformation utilise uniquement les dés imprimés sur la carte ou l'arme du personnage choisi. Tout effet de jeu qui ajoute des dés à la réserve d'attaque du personnage choisi n'ajoute pas de dés à la réserve d'attaque du monstre avec la capacité Transformation.

Dominer/Envahir / Overpower/Overrun

Texte de la carte: "➚ Dominer: Sir Alric Farrow effectue une action de mouvement. Chaque fois qu'il entre dans une case adjacente à un héros, Alric peut faire un test ♟. S'il réussit, il peut changer de case avec ce héros et le héros subit 1 ◢. "

- Comme Dominer est une action de mouvement, elle peut être interrompue volontairement. Le Seigneur du Mal doit spécifier quand il dépense des points de mouvement de Dominer/Envahir. Seuls ces points de mouvement ont l'effet spécial qui leur est attaché.
- Si Alric pénètre dans une fosse, il peut changer de case avec un héros adjacent, le jetant dans la fosse. Comme le Seigneur du Mal est le joueur actif, il peut décider de l'ordre dans lequel les effets se résolvent. En supposant qu'il choisisse de résoudre les effets de Dominer/Envahir avant de résoudre les effets de la case fosse, les événements suivants se produisent:

1. Alric fait un test ♟, s'il réussit, il change de case avec le héros, et le héros subit 1 ◢.

2. Le héros subit 2♥ pour être tombé dans la fosse.

3. Alric subit 2♥ car il a besoin de résoudre les effets d'entrer dans la case fosse (même s'il n'est plus dans la case fosse).

4. Alric peut continuer son action Dominer/Envahir.

Transpercer / Pierce

Texte de la carte: "Cette attaque ignore X ⛊ lancé sur les dés de défense."

- Si le nombre de résultats ⛊ est inférieur à la valeur Transpercer, la valeur Transpercer en excès n'a aucun effet.
- Les effets multiples de Transpercer affectant la même attaque sont additifs.

Predateur des Faibles / Prey on the Weak

Texte de la carte: "Prédateur des Faibles: chacune des attaques de ce monstre ciblant un héros avec 2 ou moins ♟ gagne +1 ♥. "

- Prédateur des Faibles modifie l'attaque dans son ensemble. Les ♥ supplémentaires sont appliqués à tous les personnages affectés par l'attaque.
- Prédateur des faibles n'a aucun effet sur les personnages sans attributs (par exemple, les familiers traités comme des héros).

Promotion / Promotion

Texte de la carte: "➚Promotion: Splig fait un test ✹. S'il réussit, vous pouvez remplacer un monstre mineur adjacent par un monstre majeur de ce type. Cela ne peut pas faire dépasser la limite de groupe de ce monstre.

- Le monstre ciblé est remplacé par un monstre majeur sans jeton, condition, etc.

Protection / Protect

Texte de la carte: "Chaque fois qu'un personnage dans la ligne de vue de ce monstre exécute une attaque ciblant un personnage adjacent à ce monstre, avant que les dés ne soient lancés, ce monstre peut subir 1 ♥ pour devenir la cible de l'attaque. La portée et la ligne de vue sont toujours mesurées jusqu'à la case de la cible d'origine."

- Si un monstre avec une Santé restante de 1 utilise Protection, ce monstre est vaincu à l'étape 1 (Déclarer l'arme et la cible) de l'attaque et l'attaque est immédiatement résolue.

Saccage / Rampage

Texte de la carte: «➚ Saccage: Bol'Goreth effectue une action de mouvement suivie d'une action d'attaque. Cette attaque affecte chaque personnage situé à 2 cases ou moins de chaque case où il est entré pendant ce mouvement. Une fois cette attaque résolue, Bol'Goreth est sonné et affaibli. "

- L'attaque qui fait partie de Rampage n'affecte pas Bol'Goreth lui-même.

Dévaster / Ravage

Texte de la carte: "Dévaster: lors d'un tour, les deux actions de ce monstre peuvent être des actions d'attaque."

- Ravage augmente la limitation du nombre d'attaques par activation de 1. Les monstres avec Dévaster peuvent effectuer jusqu'à 2 actions d'attaque standard ou jusqu'à 2 actions de monstres comprenant une attaque (par exemple Escarmouche).

Sacrifier / Sacrifice

Texte de la carte: "➚Sacrifier: infligez jusqu'à 5 ♥ à un monstre adjacent pour permettre à Lady Eliza Farrow de récupérer une quantité égale de ♥."

- Eliza Farrow ne peut pas infliger et récupérer plus ♥ que les points de vie restants du monstre.
- Eliza Farrow n'a pas besoin d'avoir subi ♥ pour utiliser Sacrifier.

Lenteur / Shambling

Texte de la carte: "Lenteur: ce monstre ne peut pas effectuer plus d'une action de déplacement au cours d'un même tour."

- Les monstres avec Lenteur peuvent effectuer des actions de mouvement accordées par d'autres effets de jeu (par exemple par *Ruée*) en plus de l'action de mouvement unique autorisée par Lenteur.

Ombre / Shadow

Errata (GER): Texte de la carte: "Ombre: Un héros adjacent à ce monstre qui déclare une attaque doit dépenser 1 ou l'attaque est considérée comme un échec."

- L'attaquant peut dépenser un pour Ombre à l'étape 4 (Dépenser les augmentations) de l'attaque. L'attaquant ne peut pas utiliser d'autres capacités (ou récupérer 1 pour 1) avant de dépenser un pour Ombre.
- Les héros adjacents aux monstres avec Ombre sont affectés par Ombre même s'ils ciblent d'autres monstres (sans Ombre).
- Les capacités Ombre de différents monstres affectant la même case ne sont pas additives (par exemple, un héros adjacent à deux dragons de l'Ombre n'a besoin de dépenser que 1 pour éviter un échec).
- Ombre n'affecte pas les personnages traitées comme des obstacles (Pierres invoquées attaquant avec *Appel Tellurique*).
- Les capacités qui permettent à un héros d'attaquer comme s'il occupait la case d'un autre personnage ou jeton (*Cataclysme, fureur de la Lave, Tourment de la Terre, Échange de Peaux*) ne sont pas affectées par Ombre si le héros effectuant l'attaque lui-même n'est pas adjacent à un monstre avec Ombre.

Escarmouche / Skirmish

Texte de la carte: " Escarmouche: ce monstre peut se déplacer de 3 cases, puis effectuer une attaque."

- Comme aucun point de mouvement n'est impliqué, les cases de terrain qui augmentent le coût des points de mouvement n'ont aucun effet sur l'escarmouche.

Progéniture / Spawner

Texte de la carte: "Progéniture: au début de chaque tour de Seigneur du Mal, placez 1 kobold de séide à côté de ce monstre, en respectant les limites du groupe."

- Puisqu'il n'y a pas de tour de Seigneur du Mal, "Progéniture" place à la place, des monstres mineurs au début de l'activation des Kobolds. Placez le Kobold mineur sur une case adjacente qui est la plus proche du héros le plus proche.

La Voie des Légendes

- Les monstres mineurs sont placés au début de l'activation des Kobolds. Placez le Kobold mineur sur une case adjacente qui est la plus proche du héros le plus proche.

Débuts Discrets / Small Beginnings

Texte de la carte: "Débuts Discrets: ne placez pas ce monstre pendant l'installation".

- Débuts Discrets empêche le placement de monstres mineurs uniquement lors de la préparation d'une rencontre. Si un groupe de monstres est renforcé lors d'une rencontre, les monstres mineurs et majeurs sont placés.

La Voie des Légendes

- Débuts Discrets : les monstres mineurs ne sont pas placés lors de la préparation d'une nouvelle zone de la carte. Cependant, si un groupe est placé en dehors de la préparation (comme à la fin d'un tour ou après une interaction avec un élément de la carte), placez les monstres mineurs.

Furtif / Stealthy

Texte de la carte: "Furtif: chaque attaque qui cible ce monstre doit obtenir 3 de plus à la portée que ce qui est normalement requis sinon l'attaque est un échec."

- Furtif n'a aucun effet si le monstre n'est pas ciblé mais simplement affecté par une attaque.
- Furtif nécessite que les attaques de mêlée obtiennent au moins 3 portée pour toucher.
- Si une attaque multi-cibles cible un monstre avec Furtif ainsi que d'autres monstres, l'attaque entière est affectée par Furtif.
- Les différents effets augmentant l'exigence de portée en affectant le même personnage sont additifs (par exemple Furtif et la carte Intrigue *Fantasme*).

Engloutir / Swallow (CK)

Texte de la carte: "Engloutir: si un héros est vaincu par ce monstre, retirez son jeton héros de la carte et placez-le sur la base de ce monstre. Le héros ne peut pas être Revigorer tant que ce monstre n'est pas vaincu, auquel cas son jeton de héros est placé sur une des cases occupés par ce monstre. "

- Engloutir empêche uniquement les actions Revigorer, le héros peut toujours effectuer une action "Se Redresser". Un héros englouti effectuant une action "Se Redresser" est placé dans un case vide adjacente au monstre avec Engloutir.

Balayage / Sweep

Errata: Texte de la carte: " Balayage: Effectuez une attaque. Cette attaque affecte tous les personnages situés dans la ligne de vue de ce monstre. Chaque personnage lance ses dés de défense séparément."

- Si Balayage est utilisé en combinaison avec la capacité Sonné, les personnages affectés par l'attaque Balayage sont sonnés si au moins 1 est infligé.

Toile / Web

Texte de la carte: "Toile: chaque héros adjacent à ce monstre doit subir 1 pour sortir de sa case. Ceci en plus de tout autre subie pour se déplacer.".

- Un héros, ayant des jetons à hauteur de son endurance, subit s'il se déplace (ou est déplacé) hors d'une case adjacente à un monstre avec Toile.

Déperir / Wither

Texte de la carte: « Dépérir: la cible subit 1.»

- Le défenseur subit 1 à l'étape 4 (Dépenser les augmentations) de l'attaque.
- Si le défenseur a déjà souffert à hauteur de son endurance, il subit à la place dans cette étape.

2.8 Quetes / Quests

La Rune de l'Ombre / The Shadow Rune

Chateau Daerion / Castle Daerion

Rencontre 1

- **Errata :** règles spéciales : la santé des villageois doit être de 8 au lieu de 6.

Rencontre 2

- **Errata:** la préparation devrait se lire : "Tous les villageois survivants de la rencontre 1 sont placés sur la tuile d'entrée ou les cases vides disponibles les plus proches à la fin du premier tour du dernier héros."
- Les villageois de la rencontre 1 et les miliciens de la rencontre 2 sont différents ensembles de personnages. Les jetons, les conditions, etc. ne sont pas transférés des villageois aux miliciens.
- Les miliciens peuvent être activés après avoir été placés à la fin du premier tour du dernier héros.
- **Errata:** règles spéciales, ajoutez: "Après avoir réalisé son test pour mobiliser des défenseurs, Sir Palamon peut effectuer 1 action de déplacement."
- **Errata:** règles spéciales: le dé de défense marron répertorié pour la défense de Sir Palamon devrait plutôt être un dé de défense gris (ce qui lui donne une réserve de défense de deux dés gris). La vitesse de Sir Palamon doit être de 4 au lieu de 0.

Le Cardinal en Detresse / The Cardinal's Plight

Rencontre 1

- **Errata** (GER): sans objet.

Rencontre 2

- **Errata:** Règles spéciales: "Quand un héros termine son tour à côté du Cardinal Koth," devrait être remplacé par "Quand un héros ouvre la porte de la bibliothèque".
- Le Cardinal Koth ne peut subir ♥ que d'attaques de zombies et d'autres effets qui ne sont pas des attaques.
- Koth n'est pas activé avant l'ouverture de la porte de la bibliothèque.
- Koth peut subir des conditions et les tests d'attribut qui en résultent sont résolus lors de son activation.

Le Bal Masque / The Masquerade Ball

Rencontre 1

- **Errata**: Victoire, changez la première ligne en: « La rencontre ne peut pas se terminer avant que tous les invités ne soient démasqués. Après que tous les invités aient été démasqués, s'il n'y a plus d'invités ou de monstres, la rencontre se termine. »
- **Errata**: Victoire, changez la quatrième ligne en: « Les héros lancent un dé (selon le nombre de héros) pour déterminer si Lord Teodir fait partie des invités qu'ils ont sauvés; lancez un dé de défense marron pour une partie à 2 héros, un dé de défense gris pour une partie à 3 héros ou un dé de défense noir pour une partie à 4 héros. Si le nombre de ⛊ roulés est égal ou inférieur au nombre d'invités qu'ils ont réussi à sauver, alors les héros ont réussi à sauver Lord Teodir. Si les héros n'ont pas sauvé au moins 1 invité, ils n'ont pas sauvé Lord Teodir quel que soit le résultat. Si les héros ont sauvé Lord Teodir, lisez à haute voix ce qui suit: [...] »
- **Errata (GER)**: sans objet.
- Le Seigneur du Mal peut utiliser la relique *Bâton de l'Ombre* pour relancer le jet de dé du héros qui détermine si Lord Teodir est sauvé ou non. Il ne peut pas utiliser *Hasard Douteux* comme cela s'applique uniquement aux dés du Seigneur du Mal.

Rencontre 2

- Chaque personnage peut tenter d'ouvrir une porte uniquement à son tour. Durant son tour, un personnage ne peut pas utiliser deux actions pour effectuer des tests concernant deux portes.
- Pour que les héros gagnent la quête, chaque héros doit quitter la carte via la sortie.

La Mort dans les Airs / Death on the Wing

Rencontre 1

- Si l'intégralité des **10 jetons Objectif** de la boîte de base est sur le plateau au même moment, le Seigneur du Mal gagne la rencontre.

Le Caveau de l'Ombre / The Shadow Vault

- Si un personnage bloque la case eau du Ruisseau la plus proche du Bord de la Rivière, un personnage nageant du Bord de la Rivière jusqu'au Ruisseau est placée dans la case vide la plus proche.
- Lorsque le baron Zachareth est vaincu, il défausse tous les jetons et conditions et est placé sur l'entrée.
- Le baron Zachareth empêche les héros d'utiliser l'escalier s'il se trouve sur le jeton objectif rouge sur la tuile 30B.

Le Tresor du Monstre / The Monster's Hoard

Rencontre 1

- La règle de renforcement interdit l'utilisation de monstres occupant plus de 4 cases (figurines immenses) en groupe au choix dans cette rencontre.
- Si l'entrée est occupée par d'autres personnages qui empêchent le placement de renforts sur les cases de l'Entrée, les monstres renforcés sont placés à la place dans les cases vides les plus proches.

Rencontre 2

- Les personnages sont autorisées à se déplacer d'un glyphe à un autre glyphe en ligne de vue, même si un personnage allié se trouve dans la case du glyphe de départ et / ou du glyphe ciblé. Cependant, les personnages ne peuvent pas terminer leur mouvement sur une case bloquée (par exemple une case Glyphe avec un personnage allié).
- Les personnages sont autorisés à passer du glyphe A à B à C (en dépensant 2 points de mouvement dans le processus) si B est occupé par une figure alliée.

Un Gobelin Obese / A Fat Goblin

Rencontre 2

- Splig peut prendre et transporter des prisonniers comme les archers gobelins. Par contre, Splig doit être dans la Chambre de Torture pour i nterroger un prisonnier.

La Cime Glacee / The Frozen Spire

Rencontre 1

- Ruine peut attaquer des héros.
- Ruine ne suit pas les règles de déplacement des grands monstres; il ne rétrécit pas et ne s'agrandit pas mais se déplace d'une case à la fois, glissant le long du pont de pierre.
- Ruine peut subir des conditions.

Rencontre 2

- Lorsque la porte de la prison est ouverte, Frederick est traité comme un monstre sous le contrôle du Seigneur du Mal. Le Seigneur du Mal peut déplacer Frédéric jusqu'à sa vitesse et effectuer une attaque

La Lame de l'Aube / The Dawnblade

Rencontre 1

- Le Seigneur du Mal est autorisé à piocher une carte Seigneur du Mal et à utiliser des capacités qui se déclenchent au début du tour du Seigneur du Mal avant de déplacer le Rayon de Soleil.

Rencontre 2

- Le fait de porter le jeton objectif bleu représentant *La Lame de l'Aube/La Lame du Crépuscule* ne donne pas accès à la carte Relique. Le jeton ne fonctionne que comme objet objectif dans les limites de la quête. Cela ne compte pas pour la limite de reliques de Sir Alric Farrow.

La Tombe Desacralisee / The Desecrated Tomb

Rencontre 1

- La restriction de **tuile** lors du renforcement des zombies concerne les zombies placés, non pas les zombies déjà sur le plateau. La restriction de **distance** prend en compte tous les zombies sur le plateau. Si la restriction de distance ne peut pas être respectée, elle peut être ignorée.

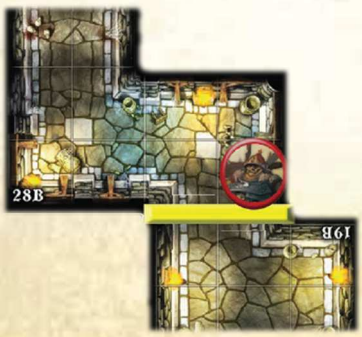
Rencontre 2

- Le fait de porter le jeton objectif bleu représentant *La Lame de l'Aube/La Lame du Crépuscule* ne donne pas accès à la carte Relique. Le jeton ne fonctionne que comme objet objectif dans les limites de la quête. Cela ne compte pas pour la limite de reliques de Sir Alric Farrow.
- Khorayt est contrôlé par le Seigneur du Mal mais ne peut pas être ciblé ou affecté par les cartes Seigneur du Mal ou les cartes Intrigue.
- Lorsque Khorayt attaque, le Seigneur du Mal décide comment ↯ sont dépensés. Si, cependant, Khorayt utilise Souffle Enflammé, le personnage portant *La Lame de l'Aube/La Lame du Crépuscule* doit être affectée. Le Seigneur du Mal doit dépenser autant ↯ que possible.
- Khorayt ne peut pas subir ♥ de la part des héros. Khorayt ne peut pas subir ♥ de la part de Sir Alric Farrow, s'il ne porte pas *La Lame du Crépuscule*. Sir Alric Farrow peut infliger ♥ à Khorayt pendant qu'il porte *La Lame du Crépuscule* et ne peut être vaincu d'aucune autre manière.

L'Homme qui Voulut etre Roi / The Man Who Would be King

Rencontre 1

- **Errata**: Durant la préparation Splig est placé sur la tuile 28B sur la case adjacente de l'autre côté de la porte (voir photo ci-dessous).



Le Rituel des Ombres / The Ritual of Shadows

Rencontre 1

- Le Seigneur du Mal peut utiliser la relique le *Bâton des Ombres* pendant cette rencontre.

Rencontre 2

- **Errata:** Victoire devrait se lire: "Si Lord Merick Farrow subit des dommages ou est vaincu, lisez à haute voix ce qui suit: [...]."
- **Errata (GER):** sans objet.
- Les Sculpteurs de chair ne sont pas renforcés lors de la rencontre 2, les Sculpteurs de chair de la rencontre 1 restent sur le plateau; les marqueurs, jetons et conditions sont supprimés.
- Tous les marqueurs, jetons et conditions sur Merick sont défaussés lors de la configuration de la rencontre 2.
- Si Lord Merick est entouré de héros sur la tuile de sortie, il peut se déplacer à travers les personnages ennemis pendant la préparation.
- Le Seigneur du Mal peut utiliser le *Bâton de Ombres* pendant cette rencontre, cependant il ne reçoit pas la carte Relique correspondante en cas de victoire.
- Les héros reçoivent la relique le *Bâton des Ombres* pour avoir remporté la quête même si elle était en possession du Seigneur du Mal avant cette quête (si le Seigneur du Mal a remporté la quête «Le Cardinal en Détresse»).
- Après avoir remporté la quête, le Seigneur du Mal peut renvoyer les cartes Seigneur du Mal de niveau inférieur dans la réserve de cartes disponibles tout en conservant les cartes de niveau supérieur du même paquet de classe Seigneur du Mal. L'exigence d'avoir un certain nombre de cartes Seigneur du Mal de niveau inférieur n'est pertinente que pour **l'achat** de cartes Seigneur du Mal de niveau supérieur, pas pour les conserver.

Les Idoles Jumelles / The Twin Idols

Rencontre 1

- Si un monstre portant l'Idole des Crânes est sonné, il doit utiliser son action pour supprimer l'étourdissement (et mettre fin à son activation) avant d'effectuer une action au tour suivant.
- Le monstre portant l'Idole des Crânes ne peut pas gagner d'actions supplémentaires via les cartes Seigneur du Mal ou Intrigue (par exemple *Ruée, Frénésie*).
- La condition de victoire du Seigneur du Mal nécessite qu'un monstre place l'Idole des Crânes sur une case unique. Cette condition de victoire n'est pas remplie si l'idole est placée sur la case unique lorsque le monstre qui la porte est vaincu.

Le Wyrm Change d'Allegeance / The Wyrm Turns

Rencontre 1

- Bien que Belthir soit considéré comme un héros dans cette rencontre, il est limité aux actions qu'il peut effectuer en tant que monstre, par ex: il ne peut pas fouiller ou revigorer des héros. Belthir est limité à 1 action de mouvement par activation, mais il peut attaquer deux fois par activation. Comme Pas de Quartier! inclut une action de déplacement, il ne peut l'utiliser qu'une seule fois par activation.

Gryvorn Libere / Gryvorn Unleashed

Rencontre 2

- Si le seigneur dragon Gryvorn avale le baron Zachareth, il récupère 3❤ par héros de la campagne, vivants ou tués.
- Si Rage de Sang est utilisé sur Seigneur Dragon Gryvorn pour vaincre le dernier héros, le Seigneur du Mal remporte la quête.

Les Liens du Sang / Heirs of Blood

L'Acolyte de Saradyn / Acolyte of Saradyn

- Le jeton objectif représentant l'acolyte reste sur la fiche Héros même lorsque le héros est mis KO. Il ne peut pas être abandonné.

Le Siege de Tourceleste / The Siege of Skytower

Rencontre 1

- Si Bethir ne porte pas de monstre, il ne devient pas sonné après avoir pris son envol et être placé sur une case unique.

L'Avenement d'Urthko / Rise of Urthko

Rencontre 1

- Lord Merick ne peut pas laisser tomber de captifs dans la fosse depuis l'autre côté de la porte verrouillée.

Ne des Decombres / From the Wreckage

Rencontre 1

- Le Seigneur du Mal peut choisir la séquence de résolution des effets de fin de tour (par exemple, renforcer 1 Merriod avant de terminer La Ruse)

Saradyn en Flammes / Saradyn in Flames

Rencontre 1

- Si une tuile avec l'entrée d'un passage secret est détruite par Sir Alric Farrow, mettez de côté chaque figurine de héros et jetez tous les jetons présents sur la tuile détruite et la tuile de la salle secrète. Les héros mis de côté tombent. Ensuite, défaussez la tuile salle secrète; la salle secrète n'est pas considérée comme terminée et les héros ne reçoivent pas la récompense.

L'Armee de Dal'Zunm / Army of Dal'Zunm

Rencontre 1

- **Errata:** Règles spéciales, deuxième paragraphe, la dernière phrase devrait se lire: "L'activation des zombies se termine immédiatement." Ainsi, l'activation de l'ensemble du groupe de zombies se termine, et non l'activation d'une figure individuelle de zombies.

La Montagne de Sombrechute / Shadowfall Mountain

Rencontre 2

- Les serviteurs passent à la rencontre 2 comme n'importe quel autre monstre.

Percer l'Obscurite / Piercing Darkness

Rencontre 1

- Les serviteurs et familiers peuvent être invoqués sur les cases uniques vertes. Si toutes les cases uniques vertes sont bloquées, les archers gobelins ne peuvent pas être renforcés.

Sang et Trahison / Blood and Betrayal

Rencontre 1

- La règle spéciale sur le terrain maudit n'est pas traduite sans ambiguïté dans la version allemande (et peut-être aussi dans d'autres). Elle devrait se lire: "Chaque fois qu'un héros pénètre dans une case de terrain maudit, son tour se termine immédiatement."

L'Antre du Wyrm / Lair of the Wyrm

A la Forge / At the Forge

Rencontre 1

- Les dragons de l'ombre ne peuvent être déplacés par aucun effet de jeu qui leur permettrait de parcourir des cases supplémentaires. Cela inclut les effets de l'Arbalète, du Fouet en cuir et de la relique Gandiva.

Rencontre 2

- Le Seigneur du Mal peut choisir les dragons de l'ombre comme groupe au choix si aucun dragon de l'ombre n'a quitté le plateau durant la rencontre 1.
- La carte Seigneur du Mal *Renforcer* ne peut pas être jouée sur les dragons de l'ombre présents sur le plateau car ils se sont déplacés du plateau lors de la rencontre 1.

Mauvaise Mine / What's Yours is Mine

- Jorem Tolk n'est pas affecté par des capacités ou des effets qui ciblent des héros ou des monstres. Cependant, il est affecté par les capacités qui ciblent les personnages en général (par exemple par la capacité de Fouisseur du ver pestiféré).
- Jorem Tolk peut être affecté par des conditions; empoisonné et malade donneraient au Seigneur du Mal le contrôle de celui-ci au début de chaque tour du Seigneur du Mal.

Armes jusqu'aux Dents / Armed to the Teeth

Rencontre 2

- Une fois par activation, chaque sentinelle hybride peut effectuer l'action spéciale pour équiper les troupes d'armes en Aurium.

Labyrinthe des Ruines / Labyrinth of Ruin

Premisses a la Ruine / Ruinous Whispers

Rencontre 1

- **Errata (GER):** sans objet.
- Les voyageurs ne peuvent pas se déplacer dans des cases contenant des personnages.

Un Rassemblement Annonce / Gathering Foretold

Rencontre 1

- Le Seigneur du Mal peut choisir de déclencher l'effet «collecter deux jetons de dégâts» avant que Serena ne soit secourue par les héros à la fin du même tour du Seigneur du Mal.

L'Honneur des Voleurs / Honor among Thieves

Rencontre 1

- Déchiffre le code devrait se lire: "Une fois par round, un héros peut tenter de deviner l'ordre correct des jetons [...]". De plus, les héros ont une dernière supposition (même si un héros a déjà tenté de deviner ce tour) lorsque le Seigneur du Mal a 6 jetons ◢ dans sa zone de jeu.

Rencontre 2

- Les jetons ◢ ne sont pas reportés depuis la rencontre 1.
- Si un jeton objectif vert est révélé, le Seigneur du Mal peut jouer la carte Seigneur du Mal Mimic. Le jeton objectif vert est alors traité comme un maraudeur volucrix. Un héros vainquant le maraudeur Volucrix défausse le jeton objectif vert et pioche une carte Fouille.
- Si Raythen révèle le jeton vert, le héros le plus proche de Raythen pioche une carte Fouille.
- Si Raythen révèle un jeton objectif, le Seigneur du Mal ne peut pas défausser une carte pour «améliorer» le dé.
- S'il y a moins de jetons objectifs que la limite de groupe pour les maraudeurs volucrix lorsque l'alarme retentit, le Seigneur du Mal place les maraudeurs restants jusqu'à la limite du groupe dans les cases vides les plus proches des jetons objectifs face cachée de son choix.

La Tempete Fait Rage / Fury of the Tempest

Rencontre 1

- L'activation de Splig ne se termine pas lorsqu'il se relève. Il peut effectuer une seconde action lors de cette activation.

Reconquete / Reclamation

Rencontre 1

- **Errata:** règles spéciales, la première phrase devraient se lire: “La végétation dans cette rencontre est extrêmement dense et difficile à traverser”.

Rencontre 2

- Vaincre des monstres avec des jetons Épreuve compte pour l'objectif de la quête.

Au Travers des Brumes / Through the Mist

Rencontre 1

- **Errata:** règles spéciales, le deuxième paragraphe devrait se lire comme suit: «Si un héros ou un allié perdu a une ligne de vue vers la Flammerole ou se trouve à moins de 3 cases d'un héros ou d'un allié qui a une ligne de vue vers la Flammerole, le héros perdu ou l'allié n'est plus perdu.”

Le Tumulus de Barris / Barrow of Barris

Rencontre 2

- **Errata (GER):** sans objet.

Les Secrets de la Pierre / Secrets of Stone

Rencontre 2

- La condition Maudit infligée par la Malédiction Persistante ne peut en aucun cas être supprimée jusqu'à la fin du tour du héros. Après la fin du tour du héros, le héros est toujours maudit, mais est maintenant capable de s’en défaire par des moyens normaux.
- Si un héros maudit est affecté par la Malédiction Persistante, le sort antérieur est désormais persistant. Le héros ne gagne pas de nouvelle condition mais la condition Maudit actuelle de ce héros est modifiée.

Revenu d'entre les Morts / Back from the Dead

Rencontre 2

- **Errata:** règles spéciales, au premier paragraphe, ajoutez: "Les personnages ne peuvent pas retirer la végétation comme d'habitude."."
- Si le Seigneur du Mal oblige un héros à traverser l'une des végétations denses, ces végétations denses sont traitées comme des végétations normales.
- Les effets des jetons dans la zone de jeu du Seigneur du Mal sont additifs.
- Hulldyr n'est pas considéré comme un personnage, il ne bloque pas les mouvements ni la ligne de vue.

Fortune et Gloire / Fortune and Glory

Rencontre 1

- **Errata:** Victoire, la première phrase devrait se lire: «Si le héros portant la prisonnière quitte le plateau par la sortie, lisez à haute voix ce qui suit: [...]».

Rencontre 2

- **Errata:** Le Passage Secret, ajoutez: "Les portes ne peuvent pas être ouvertes ou fermées normalement."
- Le Passage Secret peut être attaqué comme s'il s'agissait d'un monstre. Voir "Attaque d'objets" à la page 7.
- En tant qu'action, alors qu'il est adjacent ou sur le jeton villageois, un héros peut ramasser la prisonnière.

Au Coeur de la Nature / Heart of the Wilds

Rencontre 1

- Les zombies peuvent utiliser les deux actions pour grimper à chaque activation.
- Les zombies ne respectent pas les limites de groupes.

Rencontre 2

- Sol Profané, la première phrase devrait se lire: "En tant qu'action, quand il se trouve dans le Jardin Sauvage, un monstre avec le trait de monstre Maudit peut se sacrifier."
- Les personnages traités comme des héros provoquent les Tentacules Végétaux et peuvent être ciblés par eux.

L'Inhumation de la Verite / Let the Truth be Buried

Rencontre 1

- **Errata :** règles spéciales, La Chaîne, la première phrase du deuxième paragraphe devrait se lire: «Les maillons de chaîne ne bloquent pas la ligne de vue; chaque fois qu'un personnage autre que Splig pénètre dans une case contenant un maillon de chaîne, le tour de ce personnage se termine immédiatement. "

Rencontre 2

- **Errata:** Règles spéciales, ajoutez: "Pendant que Splig est sous le contrôle du Seigneur du Mal, il ne peut pas subir ♥ ni être vaincu."
- **Errata:** règles spéciales, la dernière phrase du troisième paragraphe devrait se lire comme suit: Lorsqu'il est contrôlé par les héros, Splig peut sortir du plateau à travers la sortie à tout moment. Pendant qu'il est contrôlé par le Seigneur du Mal, Splig peut sortir du plateau à travers la sortie s'il a 3 jetons objectif sur sa carte Lieutenant.”
- Si Splig est sous le contrôle des héros et effectue une action de mouvement, il gagne 3 points de mouvement.
- Les familiers, les alliés et Splig ne peuvent pas tomber dans cette rencontre.

La Fontaine des Revelations / Fountain of Insight

Rencontre 1

- **Errata:** Alliés possédés, la dernière phrase du deuxième paragraphe, devrait se lire: «Le Seigneur du Mal ne peut posséder qu'un seul allié et ne peut pas posséder un allié qui a été purifié.”.

L'Equilibre Parfait / Tipping the Scales

Rencontre 1

- **Errata:** règles spéciales devraient se lire: "En tant qu'action, alors qu'il est adjacent à un jeton d'objectif face visible, un héros peut le ramasser. Chaque héros ne peut porter qu'un seul poids à la fois. En tant qu'action, un héros portant un poids peut [...]".
- **Errata:** Renforts, la dernière phrase du troisième paragraphe, doivent se lire: "Le Seigneur du mal peut renforcer jusqu'à 2 monstres, en respectant les limites de groupe."
- Le nombre de jetons objectifs inclus dans le jeu de base et l'extension *Labyrinthe des Ruines* devrait être utilisé dans cette quête : 5 bleus, 4 verts, 4 blancs et 4 rouges.

La Toile du Pouvoir / Web of Power

Rencontre 1

- **Errata:** règles spéciales, la première phrase du troisième paragraphe, devraient se lire comme suit: «Tant qu'Ariad dispose d'au moins 1 jeton ◆ sur sa carte Lieutenant, elle ne peut ni faire une action de mouvement, ni être déplacer, ni être activée"
- **Errata (GER):** sans objet.

Une Lueur d'Espoir / A Glimmer of Hope

- **Errata:** Monstres devraient se lire: «Ariad. Lord Merick Farrow. Splig. Serena ou Raythen. Zombies. 4 groupes au choix."
- **Errata:** Préparation, le quatrième paragraphe devrait se lire comme suit: «Rassemblez 1 jeton objectif rouge, 1 bleu, 1 vert et 1 blanc. Placez 1 jeton objectif face visible sur chaque carte de Monstre de chaque groupe de monstres au choix.

- **Errata:** Sceaux Magiques, le troisième paragraphe devrait se lire: "À la fin de chaque tour de Seigneur du mal, s'il n'y a pas de jetons objectif sur la carte, placez 1 jeton ◆ dans la zone de jeu du Seigneur du Mal."
- Lors de la configuration d'une partie à 4 héros, l'allié est placé dans la case vide le plus proche de l'entrée, de l'autre côté de la porte

Pelerinage / Pilgrimage

- L'action de repos spéciale adjacente au gardien déclenche toujours tous les effets qui se déclenchent lors des actions de repos standard.
- Les gardiens actifs resteront actifs jusqu'à ce qu'ils soient activés (blanc et vert) ou détruits (rouge et bleu) même s'ils ont 5 jetons ♥ ou plus.

Le Manoir aux Corbeaux / Manor of Ravens

Qui Trouve Garde / Finders and Keepers

- **Errata:** Remplacer les deux occurrences de "l'aire de jeu du héros" par "l'aire de jeux des héros"."

Ma Maison Mes Regles / My House, My Rules

- **Errata:** Récompenses, le troisième paragraphe devrait se lire: "Si Skarn n'a pas été rendu inconscient le Seigneur du Mal reçoit la carte Seigneur du Mal "Réserve Infinie".
- Si un héros réussit le test d'attribut pour une porte enchantée (jaune), il peut choisir un côté de n'importe quelle porte enchantée. Il place ensuite sa figurine dans une case aussi proche que possible du côté de la porte enchantée choisie.

Droit au Coeur / Where the Heart Is

- **Errata:** Renforts, le deuxième paragraphe, devrait se lire: «À la fin de chaque tour du Seigneur du Mal, si Skarn n'est pas sur le plateau et qu'un ou plusieurs monstres majeurs sont au sous-sol [...]."

Sous le Manoir / Beneath the Manor

- **Errata:** Victoire, au premier paragraphe remplacez "[...] si Skarn se déplace hors du plateau et qu'il n'y a pas de jeton objectif [...]" par "[...] si Skarn se déplace hors du plateau et qu'il n'y a pas de jeton objectif bleu [...]".

Deployez vos Ailes / Spread your Wings

- Skarn ne peut effectuer qu'une seule action de mouvement pendant son activation. Ruée ne peut pas être utilisé pour lui fournir une deuxième action de mouvement dans cette quête car, selon les règles d'or, les règles de quête ont priorité sur les cartes.

Les Brumes d'Amercastel / Mists of Bilehall

Purifies par le Feu / Hallowing Fire

Rencontre 2B

- **Errata:** La tuile Sanctuaire doit être étiquetée 8B (non pas 82B).

L'Ombre de Nerekhall / Shadow of Nerekhall

Preuve de Bonne Foi / A Demonstration

- À la fin de la quête, les héros reçoivent 25 pièces d'or pour chaque jeton villageois sur le plateau, que ces jetons villageois représentent un citoyen ou un citoyen corrompu.

Guerre Civile / Civil War

Rencontre 1

- **Errata:** Pendant la préparation, lorsque vous placez des jetons villageois et des jetons fouille, un jeton villageois et un jeton fouille doivent être placés sur la tuile 61A comme indiqué sur cette image:

Des Traitres en Notre Sein / Traitors Among Us

Rencontre 1

- Tristayne peut subir 3♥ pour invoquer un mastodonte d'Ynfernael même si cela le vaincrait. Tristayne ne peut pas utiliser sa capacité Siphon Spirituel pour rediriger les ♥ subis vers le mastodonte d'Ynfernael car il n'est pas sur le plateau à ce stade.

Debout, Mes Amis ! / Arise, my Friends

Rencontre 1

- **Errata:** La carte de quête «Passe Rocheuse» doit être identifiée comme la tuile 20A, non pas la tuile 6A.

Le Roi des Rats / Rat-Thing King

Rencontre 1

- Quand une figurine imposante (comme un rat) pénètre dans une fosse sur la tuile 4B, elle subit 2 ♥ et est placée sur la tuile 26B. Tous les points de mouvement restants peuvent être dépensés comme d'habitude.

Rencontre 2

- Ixzhod est considéré comme un objet qui peut être attaqué par les monstres (voir "Attaquer des objets" à la page 7).

Un Honorable Citoyen / Respected Citizen

Rencontre 1

- Les capacités qui ajoutent des ♥ aux attaques (par exemple, *Prospection, Coup Double*, Capacité du héros Cornes d'Acier) peuvent être utilisées lorsque vous attaquez Bertram à mains nues.
- Étant donné que Bertram est immunisé contre tous les autres effets de jeu, un Cuiracier ne peut pas utiliser Protection pour devenir la cible d'une attaque ciblant Bertram.

Panique Generale / Widespread Panic

Rencontre 2

- **Errata(GER):** sans objet.
- **Errata (GER):** sans objet.

Les Chaines de Rouille / The Chains that Rust

Le Tyran / Taskmaster

- **Errata(GER):** sans objet.

Le Marais du Troll / The Trollfens

La Ville Fantome / Ghost town

- Les héros peuvent enquêter sur un jeton de villageois corrompu tué, empêchant potentiellement le placement de sculpteurs en chair.

La Source du Mal / Source of Sickness

- Dans les campagnes à 2 et 3 héros, les renforts de Ver pestiféré ne respectent pas les limites des groupes.
- Le Seigneur du Mal ne gagne que des jetons de fatigue pour avoir jeté des jetons villageois comme décrit dans la section Infestation. La conversion de villageois infestés en Ver pestiféré ne donne pas Seigneur du Mal des jetons de fatigue.

La Couronne du Destin / Crown of Destiny

Recolte Brulante / Burning Harvest

- **Errata (GER):** sans objet.

2.9. Cartes Citoyens Corrompus / Corrupt Citizen Cards

Le Bourreau / The Executioner

- Coup de grâce: le +2♥ est spécifique aux cartes de condition ou aux jetons de condition. Les autres jetons n'affectent pas cette capacité.

2.10. Cartes Rumeurs / Rumor Cards

Famine et Tribulations / Famine and Strife

- Lorsqu'elle est jouée en voyageant vers la quête Interlude, la dernière phrase de *Famine et Tribulations* ne remplace pas la restriction "Vous ne pouvez pas jouer cette carte, si l'Interlude est une quête disponible." de certaines cartes de quête rumeur.

Tresors Inconnus / Unknown Treasures

- *Trésors inconnus* ne peut pas être joué pendant l'étape spéciale d'achats entre les actes (après l'Interlude).

2.11. Cartes Fouille / Search Cards

Potion d'Endurance / Stamina Potion

- **Errata (ITA):** sans objet.

2.12. Cartes Passage Secret / Secret Room Cards

Cache Secrète / Hidden Stash

- **Errata:** La dernière phrase de la carte devrait se lire: "Ensuite, défaussez cette carte de la salle secrète et le jeton d'entrée de la salle secrète."

Source Souillée / Tainted Spring

- **Errata:** Récompense, la deuxième phrase devrait se lire: "Vous pouvez défausser cette carte pendant votre tour pour lancer 2 dé de pouvoir rouge. "

L'Arsenal / The Armory

- Si un héros fouille un jeton épreuve en utilisant l'effet spécial sur cette carte, le jeton est défaussé et aucune carte fouille n'est piochée.

2.13. Cartes Souillure / Tainted Cards

Mauvais Sang / Bad Blood

- Mauvais Sang affecte également les héros KO récupérant ♥.

2.14. Cartes Evenement de Voyage et de Ville / Travel and City Event

Le Defi du Chevalier Solitaire / Lone Knight Challenge

- Le Héros subit les ♥ reçus pendant l'attaque.

Quartier Minable / Seedy District

- **Route:** une autre carte Événement de ville est tirée quel que soit le résultat du test.

2.15. Autres Cartes / Other Cards

Resume du Tour du Seigneur du Mal / Overlord Turn Summary

- **Errata:** «1. Début du tour »: devrait se lire:« I. Piochez 1 carte Seigneur du Mal et capacités de début de tour. II. Restaurez les cartes.

3. Appendice / Appendix

3.1. Apercu des extensions disponibles / Overview on Available Expansions

Boites d'extension / Expansion Boxes

Nom Boîte	Icône	Taille	Héros	Classes Héros	Monstres	Cartes Objets de la Boutique	Cartes Relique	Cartes Seigneur Du Mal	Tuile	*Niveaux The Delve*	Quêtes Secondaires *La Voie Des Légendes*
Descent Seconde Édition		Grande	Ashrian Avric Grisban Jain Leoric Syndrael Tomble Tarha	Chevalier Berserker Pisteur Voleur Maître des Runes Nécromancien Disciple Shaman	Zombie Archer Gobelin Araignée des Cavernes Sculpteur de Chairs Barghest Ettin Elémentaire Merriod Dragon de l'Ombre	I : 20 II : 14	6	Basic I (15) Seigneur de Guerre (7) Saboteur(7) Mage (7)	1-30	S : 15 B : 5	Une âme à sauver Crochet, ligne et tentacules Contrôler la peste Chasse au Dragon Arachnophilie Le Repaire de Tekaris L'Ennemi de mon ennemi Les Tombes de Kayladorn. Le Trésor de Davin Throm
Antre du Wyrm		Petite	Quellen Reynhart	Champion Géomancien	Diablotins de Feu Sentinelle hybride	I : 4 II : 5	2	Exécuteur (7) Récomp*(1)	31-35 S1	S : 2 B : 1	Temple de la Dragonne élémentaire
Labyrinthe des Ruines		Grosse	Dezra Logan Durik Ulma	Apothicaire Maître des Animaux Envoûteur Chasseur de Trésors	Sorcelier Gobelin Maraudeur Volucrix Drake Charognard Arachyura	I : 11 II : 10	3	Basic II (15) Universelle (2) Récomp*(2)	36-43	S : 4 B : 3	L'Essaim démoniaque
Marais du Troll		Petite	Augur Roganna	Prophète Traqueur	Harpie Ver Pestiféré	I : 8 II : 8	3	Le Vecteur (7) Récomp*(3)	43-49 S2	S : 2 B : 1	Le trésor du troll
Ombre de Nerekhall		Grosse	Orkell Ravaella Rendiel Tinashi	Briscard Illusionniste Barde Marcheur des Ombres	Changelin Cuiracier Nuée de Rats Mastodonte d'Ynfernael	I : 11 II : 10	3	Ténébro-mancien (7) Universelle (5)	50-69	S : 4 B : 3	L'auberge exotique des Merriod
Manoir aux Corbeaux		Petite	Alys Thaiden	Maréchal Chasseur de Primes	Bandit Spectre	I : 5 II : 4	4	Enchanteur (7) Malfaisant (8) Récomp*(3)	70-77	S : 2 B : 1	Briser et Attraper
Brumes d'Amercastel		Petite	-	-	Horreur d'Ossements Essaim Putride Réanimé	I : 8	3	-	78-87	S : 2 B : 3	La Tour de Moriden Le Fou
Chaînes de Rouille		Petite	-	Moine Sentinelle Aciermancien Mage de Bataille	Prêtre des Ossements Colosse Décharné Les Dépossédés	II : 9	3	Maître des Âmes (8)	78-79 88-98	S : 2 B : 3	Noms de la tombée de la nuit
Légendes		Cartes	-	Vengeur Croisé Elémentaliste Hérétique Précepteur Pillard Destructeur Faucheur d'Âmes Escroc Clairvoyant	-	-	-	-	-	-	-

Cartes Objets de la Boutique : I (Acte I) and II (Acte II). **Niveau *The Delve*** : S (niveau classique débloqué), B (niveau avec Boss débloqué).

Cartes Seigneur Du Mal : Récomp* = récompense de quête ou de rumeur.

Quêtes secondaires *La Voie des Légendes* : quêtes secondaires débloquées

Collection Heros Et Monstres / Heros And Monster Collections

Nom Boîte	Icône	Taille	Héros	Classes Héros	Monstres	Cartes Objets	Cartes Relique	Cartes Seigneur Du Mal	*Niveaux The Delve*	Quêtes Secondaires *La Voie Des Légendes*
Le Serment de l'Exilée		H&M	Trenloe Le Puissant Laurel Mok le Spirite Shiver	-	Araignée funeste Homme-bête Ailes-rasoir	-	-	Récompense (1)	-	Lié par la peur
La Couronne du Destin		H&M	Corbin Lindel Jaes L'Exilé Frère Gherinn	-	Géant Bête du Chaos Scarabée de Lave	-	-	Récompense (1)	-	Contre la montre
La Croisade des Oubliés		H&M	Andira Main Runique Astarra Tahlia Tetherys	-	Golem Méduse Sorcier	-	-	Récompense (1)	-	N'amasse pas mousse
Gardiens de Castel-Fosse		H&M	Seigneur Aubépyne Mordrog Sahla Silhouette	-	Dragon de la Crypte Prêtre Noir Wendigo	-	-	Récompense (1)	-	Résister au repos de Thaurgrim
Visions de l'Aube		H&M	Ispher Maître Thorn Nara La Crochue Sir Valadir	-	Manticore Ogre Troll	-	-	Récompense (1)	-	Ce qui nous rassemble
A l'Etat Sauvage		H&M	Lyssa Challara Ronan Le Sauvage Vyrah Le Fauconnier	-	Kobolds Cerbère Elfe des profondeurs	-	-	Récompense (1)	-	Dent et Lame
Les Eclats d'Eternoir		H&M	Arvel Marcheur Monde Une Main Karnon Cornes d'Acier	-	Wyrm de Glace Sombre Minotaure Ombre	-	-	Récompense (1)	-	Laissez-les s'en aller
Le Traité des Champions		H&M	Jonas Le Gentil Ker le Gris Krutzbeck Zyla	-	Sorcière aux Corbeaux Archers Squelette Seigneur Démon	-	-	Récompense (1)	-	Prisonnier de la flèche de glace
Les Gardiens du Secret		H&M	Nanok de la Lame Kel La Voyante Okaluk et Rakash Tatianna	-	Singe de Sang Ferrox Naga	-	-	Récompense (1)	-	Choisissez votre poison

Packs Lieutenant

Les packs Lieutenant contiennent une figurine en plastique d'un lieutenant avec un paquet Intrique et les Cartes Agent de l'acte I et II. De plus, les packs Lieutenant de Raythen et Serena contiennent des fiches héros et figurines en plastique pour jouer leur personnage respectif en tant qu'héros. Dans l'application *La Voie des Légendes,* les packs Lieutenant permettent à l'application d'invoquer la version Agent du lieutenant Lors des périls majeurs.

Les packs Lieutenant n'incluent ni héros ni cartes Seigneur du Mal, monstres, objets de la boutique ou reliques et ne débloquent pas de niveaux pour *The Delve* ou de quêtes secondaires dans l'application *La Voie des Légendes.*

Baron Zachareth : *Les Germes de la Trahison*
Belthir : *Loyauté Hybride*
Lady Eliza Farrow : *Inextinguible Soif*
Lord Merick Farrow : *La Malédiction des Puissants*
Sir Alric Farrow : *Le Parangon Déchu*
Splig : *Soulèvement Gobelin*
Bol'Goreth : *Épidémie Virulente*
Valyndra : *La Cupidité du Dragon*
Ariad : *Sombres Illusions*
Reine Ariad : *Toile Mortelle*
Raythen : *Manigances*
Serena : *Protectrice Silencieuse*
Gargan Mirklace : *Chaude Ambition*
Rylan Olliven : *Pourris de l'Intérieur*

Tristayne Olliven : *Forces Instables*
Verminous : *Légions Furtives*
Skarn : *Ame Torturée*
Ardus Ix'Erebus : *Première Légion*
Kyndrithul : *Essence Vitale*
Zarihell : *Éternelle Agonie*

3.2. Grille des quetes La Voie des Legendes / Road to Legend Quest Layout

Apercu des quetes / Quests overview

Quête	Campagne	Extension Nécessaire*	Tuiles
La Fin de Tous les Gobelins	L'Avènement de tous les Gobelins		2, 5 et 9
Le Gobelin qui Voulait être Roi	L'Avènement de tous les Gobelins		1, 3, 4, 7, 8, 9, 12, 16 et 25
L'Éveil des Flammes	Les Enfants du Feu		2, 5, 8, 9, 12, 14, 16, 23, 24 et 26
Kildarth le Marqué	Les Enfants du Feu		1, 4, 5, 8, 9, 12, 15, 16, 23, 27, 28 et 29
Une Colère Ardente	Les Enfants du Feu		1, 4, 5, 20, 25 et 27
Le Papillon et la Flamme	Les Enfants du Feu		2, 4 et 12
La Défense de Thelys	Les Enfants du Feu		3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 26 et 27
		OdN	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 26, 27 et 53
La Meute	Les Enfants du Feu		1, 2, 3, 8, 9, 15, 20, 23, 24, 26 et 27
La Clairière aux Illusions	Les Enfants du Feu		2, 4, 6, 7, 12, 14, 15, 19, 21 et 26
L'Armée d'Hestion	Les Enfants du Feu		1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 16, 22, 24, 27 et 28
Hors des Ombres	Les Sources de la Corruption	OdN	3, 8, 11, 16, 20, 21, 23, 52, 53, 55, 61, 62, 63, 65, 66 et 68
		OdN & BdA	3, 11, 20, 52, 53, 55, 61, 62, 63, 65, 66, 68, 80, 81, 82, 83 et 85
Les Mots qui Demeurent	Les Sources de la Corruption	OdN	3, 7, 23, 26, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60 et 62
		OdN & MaC	23, 26, 51, 52, 53, 55, 59, 60, 62, 71, 72, 73, 74, 76 et 77
Serviteurs du Roi	Les Sources de la Corruption	OdN	8, 19, 23, 27, 50, 52, 53, 56, 57, 62, 63 et 65
		OdN & LdR	8, 26, 39, 41, 43 (x2), 50, 52, 53, 56, 57, 62, 63 et 65
L'Archive	Les Sources de la Corruption	OdN	2, 21, 26, 50, 51, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 65, 66 et 67
		OdN & MdT	S2, 43, 44, 47, 49, 50, 51, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 65, 66 et 67
Disparu au Combat	Les Sources de la Corruption	OdN	4, 5, 50, 51, 54, 55, 56, 60, 62 et 65
		OdN & AdW	31, 35, 50, 51, 54, 55, 56, 60, 62 et 65
Menteur, Menteur	Les Sources de la Corruption	OdN	21, 52, 53, 54, 57, 58, 60, 62, 68 (x2) et 69
		OdN & CdR	21, 52, 53, 54, 57, 58, 60, 68 (x2), 69, 78, 88, 90, 94, 95 et 96
Des Forces Instables	Les Sources de la Corruption	OdN	50, 52, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 63 et 68 (x2)
La Conjuration de L'Effroyable	La Conjuration de L'Effroyable	LdR & AdW	8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 20, 28, 37 et 39
La Tête du Serpent	La Conjuration de L'Effroyable	LdR & AdW	4, 6, 19, 25, 35, 37, 40, 42 et 43
Le Feu par le Feu	La Conjuration de L'Effroyable	LdR & AdW	4, 5, 7, 10, 12, 31, 32, 35, 43 et S1
Les Catacombes de l'Effroyable	La Conjuration de L'Effroyable	LdR & AdW	8, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 22, 23, 27, 28 et 43
Vérités Enfouies	La Conjuration de L'Effroyable	LdR & AdW	2, 5, 9, 28, 31, 36, 37 et 39
L'Heure du Dragon	La Conjuration de L'Effroyable	LdR & AdW	1, 2, 3, 8, 10, 14, 19, 32, 34, 35 et 43 (x2)
Arachnophilie	Quête Annexe		3, 4, 6, 9, 15 et 16.
Liés par la Peur	Quête Annexe	SdlE	2, 4, 9, 24 et 26
Chasse à la Dragonne	Quête Annexe		5, 6, 7, 8, 11, 12, 15, 19, 20, 24 et 26.
Choisis ton Poison	Quête Annexe	GdS	3, 5, 6, 9, 21 et 24.
		GdS & LdR	9, 36, 38, 39, 40, 42 et 43 (x2)
L'Ennemi de Mon Ennemi	Quête Annexe		4, 6, 7, 9, 13, 14 et 23.
Hameçon, Ligne, Tentacule	Quête Annexe		3, 5, 8, 20, 21 et 27
N'Amasse pas Mousse	Quête Annexe	CdO	2, 5, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 19, 21 et 26
Le Repaire de Tekaris	Quête Annexe		1, 3, 7, 8, 13, 14, 16 et 23
Laissez-les Partir	Quête Annexe	EdE	1, 4, 5 et 7
Dératisation	Quête Annexe		3, 4, 5, 6, 9, 15, 21 et 25
L'Évasion	Quête Annexe		5, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 20, 21, 23, 25 et 26
Le Prisonnier de Crocgivre	Quête Annexe	TdC	5, 7, 8, 9, 16, 19, 22, 25, 27 et 28
Les Noms de Crépuscule	Quête Annexe	CdR	21, 78 (x2), 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95 et 96
La Tour de Moriden le Fou	Quête Annexe	BdA	78 (x2), 81, 82, 83, 85, 86 et 87

***Extensions :**

L'Antre du Wyrm – **AdW**, Le Labyrinthe des Ruines – **LdR,** Le Marais du Troll – **MdT**, L'Ombre de Nerekhall - **OdN**, Le Manoir aux Corbeaux - **MaC**, Les Brumes d'Amercastel – **BdA,** Les Chaines de Rouille – **CdR**.

***Collections Héros & Monstres :**

Le Serment de l'Exilée – **SdlE**, La Couronne du Destin - **CdD**, La Croisade des Oubliés - **CdO**, Les Gardiens de Castel-Fosse - **GdCF**, Visions de l'Aube - **VdlA**, A l'Etat Sauvage - **AlES**, Les Eclats d'Eternoir - **EdE**, Le Traité des Champions - **TdC**, Les Gardiens du Secret – **GdS**.

Quête	Campagne	Extension Nécessaire	Tuiles
Vol avec Effraction	Quête Annexe	MaC	8, 27, 28, 70, 71, 72, 73, 74, 75 et 76
Une Âme à Sauver	Quête Annexe		8, 14, 20, 23, 24, 26, 27 et 28
Bataille au Tombeau de Thaurgrim	Quête Annexe	GdCF	3, 6, 10, 19, 21,22, 24, 25, 27 et 28
Le Temple du Dragon Élémentaire	Quête Annexe	AdW	8, 9, 12, 31, 32, 34 et 35
L'Essaim Démoniaque	Quête Annexe	LdR	7, 13, 38 et 39
Le Trésor de Davin Throm	Quête Annexe		2, 3, 4, 5, 8, 9, 12, 16, 21, 23 et 28
Le Trésor du Troll	Quête Annexe	MdT	8, 29, 30, 43, 44, 46 et 48
L'Auberge du Pire Merriod Exotique	Quête Annexe	OdN	7, 50, 51, 55, 56, 59, 60 et 62
Contre le Temps	Quête Annexe	CdD	1, 5, 12, 14, 16, 17 et 26,
Les Tombes de Kayladorn	Quête Annexe		1, 3, 5, 8, 14, 15, 16 et 23
Bec et Lame	Quête Annexe	AlES	3, 4, 5, 8, 9, 12, 21, 26 et 27
		AlES & OdN	50, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 66 et 68.
Ce Qui Nous Rassemble	Quête Annexe	VdlA	1, 3, 5, 7, 11 et 13

Extensions :

L'Antre du Wyrm – **AdW**, Le Labyrinthe des Ruines – **LdR,** Le Marais du Troll – **MdT**, L'Ombre de Nerekhall - **OdN**, Le Manoir aux Corbeaux - **MaC**, Les Brumes d'Amercastel – **BdA,** Les Chaines de Rouille – **CdR**.

Collections Héros & Monstres :

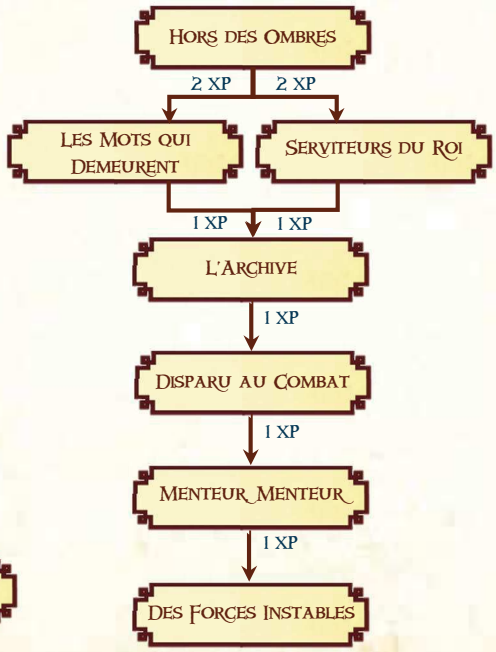
Le Serment de l'Exilée – **SdlE**, La Couronne du Destin - **CdD**, La Croisade des Oubliés - **CdO**, Les Gardiens de Castel-Fosse - **GdCF**, Visions de l'Aube - **VdlA**, A l'Etat Sauvage - **AlES**, Les Eclats d'Eternoir - **EdE**, Le Traité des Champions - **TdC**, Les Gardiens du Secret – **GdS**.

Structure des Campagnes / Campaign Structure

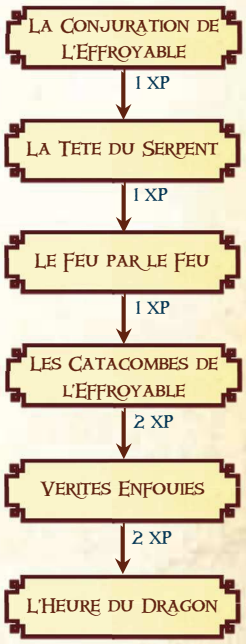
L'avenement de Tous les Gobelins

Les Enfants du Feu

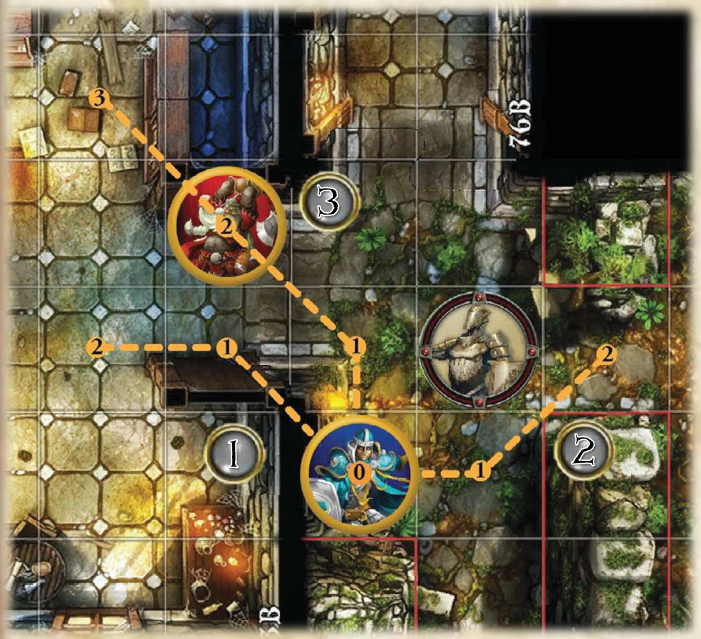
Les Sources de la Corruption

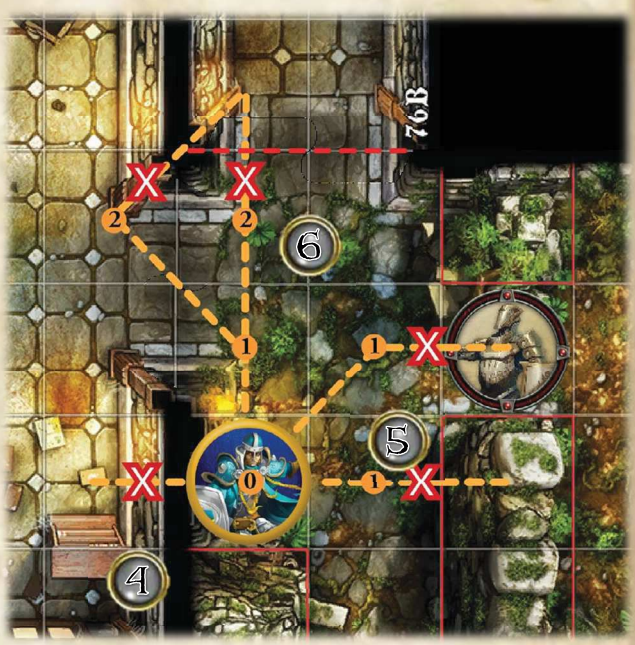


La Conjuration de L'Effroyable



3.3. Exemples de Mouvement / Movement Examples





1. Les figures peuvent faire une action de mouvement en diagonale autour des angles de bordures de carte ou de murs (lignes noires pleines).
2. Les personnages peuvent faire une action de mouvement en diagonale entre deux cases bloquées (occupé par toute combinaison d'obstacles et/ou de personnages) ou entre un angle d'une bordure de carte ou d'un mur et une case bloquée.
3. Les figurines peuvent faire une action de mouvement à travers les figurines amies.
4. Les figurines ne peuvent pas traverser les bordures de carte ou les murs, même si deux cases séparées par un mur ou une bordure de carte partage un angle (ces cases ne sont pas considérées comme adjacentes).
5. Les personnages ne peuvent pas faire une action de mouvement à travers des cases bloquées occupées par des obstacles ou des personnages ennemis.
6. Les figures ne peuvent pas faire une action de mouvement à travers des lignes d'élévation, des portes, des herses ou des murs anciens. Ceci inclut les mouvements en diagonale à travers un angle avec un mur ou un bord de carte.

Légende des Personnages

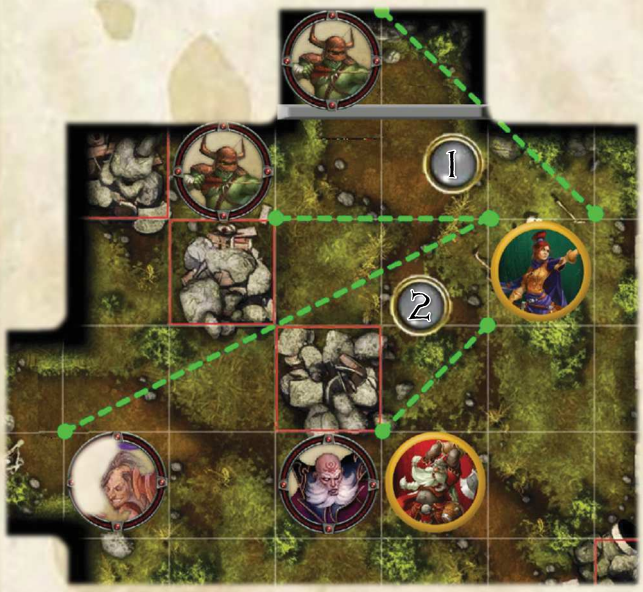
0 – – – 1 Comptage des cases

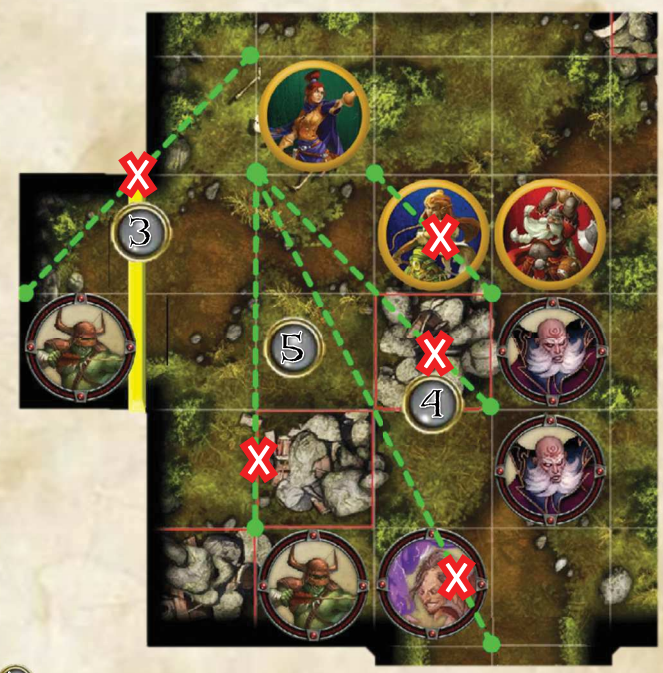
X Mouvement bloqué

7. Quand le dragon de l'ombre effectue une action de mouvement, il reçoit un nombre de points de mouvement égal à sa Vitesse (=3) et rétrécit dans une case qu'il occupe (ici à 0).
8. Puis il dépense deux points de mouvements (0→1→2) et choisit d'interrompre l'action de déplacement avec une deuxième action de mouvement puis ce monstre s'élargit sur l'ensemble des cases de son socle. Il ajoute 4 points de mouvement à sa réserve de points de mouvement.
9. Pour continuer l'action de mouvement, il rétrécit encore dans une case qu'il occupe, se déplace (3→4→5→6) puis s'agrandit.
10. Comme le dragon de l'ombre était adjacent à Ashrian en 2, il aurait pu interrompre la première action de mouvement pour effectuer une attaque à la place. Après avoir résolu l'attaque, il pouvait dépenser son dernier mouvement pour arriver en 3 et s'agrandir à partir de là.

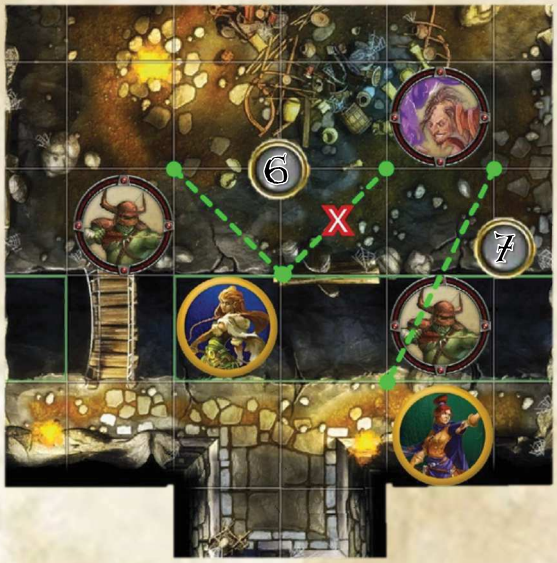
Il est à noter que l'action de déplacement du dragon de l'ombre ne peut pas être interrompu sur 1 (ni volontairement ni par un autre effet de jeu tel que *Agile*, *Garder ou Chausse-Trapes*) car le dragon de l'ombre ne peut pas s'agrandir à partir de cette case.

3.4. Exemples de Ligne de Vue / Line of Sight Examples





1. La ligne de vue peut être tracée à travers une herse ou une ligne d'élévation. La ligne tracée peut toucher les angles d'une bordure de carte ou de murs.
2. La ligne de vue peut toucher les angles des cases bloquées (obstacles ou personnages).
3. Les portes, la végétation et les murs anciens bloquent la ligne de vue.
4. Les obstacles, les bordures de carte ou les murs bloquent la ligne de vue.
5. La ligne de vue est bloquée par les personnages (y compris les personnages depuis laquelle et vers laquelle, la ligne de visée est tracée), par les bords de cases comprenant un obstacle ou un personnage ou par les bords de cases de bordures de carte ou de murs.



6. Un personnage dans une case fosse n'a qu'une ligne vers les personnages adjacents, et seuls les personnages adjacents à une case fosse ont une ligne de vue vers un personnage dans cette case fosse.
7. Un personnage dans une case fosse ne bloque pas la ligne de vue des personnages situés en dehors de la fosse.
8. La ligne de vue peut être tracée depuis et vers un angle de toute case occupée par une figurine imposante. Cependant, elle peut ne pas être tracée à travers une case bloquée.
9. La ligne de vue peut être tracée en touchant l'angle d'un mur ou d'une bordure de carte.
10. À titre exceptionnel, les personnages présents dans des cases séparées par un mur ou par une bordure de carte n'ont pas de ligne de vue l'une par rapport à l'autre même s'ils partagent un angle de case.

Légende des Personnages

Ligne de vue

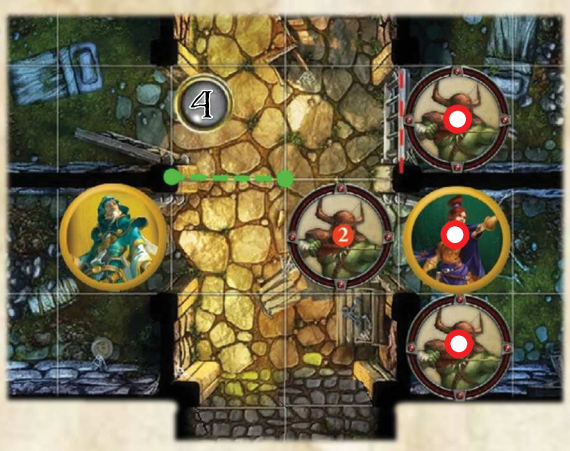
Ligne de vue bloquée

3.5. Situations Speciales de Combat / Special Situations in Combat

1 Pour une attaque AVEC ALLONGE, deux conditions doivent être remplie : une ligne de vue et une distance de 1 ou 2 cases. Ces deux conditions doivent être mesurés vers la même case, mais dans le cas d'une figurine imposante, pas nécessairement depuis la même case. Ici, l'ettin peut attaquer Ashrian.

2 Comme il n'est pas possible de compter des cases à travers les obstacles, l'ettin ne peut pas cibler Ashrian avec l'Allonge dans cet exemple.

3 Ligne de vue et la portée pour une attaque A DISTANCE sont comptées vers la même case ciblée mais pas nécessairement depuis la même case. Le dragon de la crypte n'a besoin que d'une portée de 2 ou plus (pas 3 ou plus) pour réussir à frapper Tomble.



4 Une attaque avec EXPLOSION cible un nombre spécifique de cases (case 2 dans cet exemple). De plus, tous les personnages présents dans des cases adjacentes aux cases ciblées (à travers les lignes d'élévation, à travers la herse et la végétation) sont également affectés par l'attaque ( ).

5 Lors de l'utilisation du SERMENT SUR L'HONNEUR, le chevalier choisit un héros (ou figurine traitée comme un héros) dans un rayon de 3 cases, qui est adjacent à un monstre. Ensuite, le chevalier est placé dans la case vide la plus proche du chevalier et adjacent au monstre puis il attaque ce monstre.

6 Lorsque le héros ciblé est adjacent à plus d'un monstre, un de ces monstres est choisi (ici, le mastodonte d'Ynfernael).

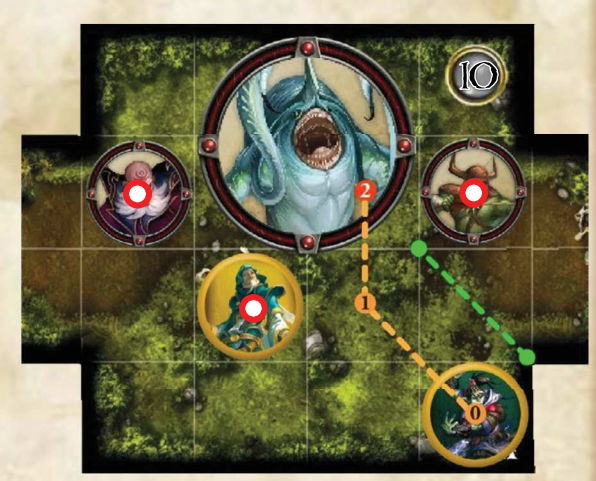
7 Grisban peut utiliser AVANCER après avoir vaincu l'archer gobelin pour se déplacer à hauteur de sa vitesse (=3) et attaquer le zombie. Comme la distance parcourue est déterminée en comptant les cases et non pas en dépensant des points de mouvement, le fait d'entrer dans les cases eau n'entraine pas de coût supplémentaire.

8 Une attaque avec SOUFFLE ENFLAMMÉ cible une case (1), puis 3 cases supplémentaires sont comptées à partir de la case ciblée (2, 3, 4). Les personnages présents dans l'une de ces cases sont affectés par l'attaque (1, 3, 4).

9 Premièrement, NUAGE PESTIFÉRÉ cible (O) chaque monstre envoûté (●) dans la ligne de vue. Deuxièmement, chaque monstre adjacent à une figurine de monstre ciblée est envoûté (⊕) (s'il n'est pas déjà envoûté) et ciblé (⊕) (si en ligne de vue). Répétez ces deux étapes jusqu'à ce qu'aucun nouveau monstre à envoûter ne soit disponible. Puis l'Envoûteur lance ses dés d'attaque et toutes les cibles lancent leurs dés de défense séparément.

En utilisant *Sortilège d'Affaiblissement*, l'Envoûteur peut défausser n'importe quel nombre de jetons envoûtement des cibles et toute l'attaque gagne +1 ♥ pour chaque jeton envoûtement défaussé.

Tout autre bonus d'attaque tel que fourni par l'Âme des Ténèbres (par exemple via *Au-Delà*) ou le loup (par exemple via *Sauvagerie*) affectent l'attaque dans son ensemble.



10 Les flèches incendiaires affectent tous les personnages (O) adjacents aux **personnages** visés par l'attaque (2). Les personnages ciblés sont seulement affectées par les flèches incendiaires s'ils sont adjacents à un autre personnage ciblé.

Légende des Personnages

- 0 – 1 Comptage des cases
- Ligne de vue
- Personnage ciblé par l'attaque
- Personnage affecté par l'attaque
- Monstre envoûté
- Comptage des cases ou Ligne de vue impossible

Sommaire / Index

A

A l'Affût....47
A Mains Nues....8
Acharné....55
Achats....35
Actes....3
Actions....3
Actions de Ville....10
Activation....3
Adjacent....4
Affaibli....12
Affecté....4
Agents....5
Agile....58, 86
Air....72
Ajouter Ou Soustraire X (Voir "Modifier le résultat des dés")....23
Alliés....5
Allonge....30, 88
Âme des Ténèbres....54
Ami Fidèle....54
Âmes Jumelles....67
Andira Main Runique....43
Anneaux de Zhol'alam....66
Appel des Corbeaux....64
Appel Tellurique....50
Arbalète....59
Arc des Ossements....59
Archétypes....7
Armure Fantôme....53
Armure de Pierre....61
Armure de Plate....61
Asservir....63, 72
Astarra....43
Attaque à distance....7, 88
Attaque au corps à corps....7
Attaques....7
  Attaquer des objets....7
  Étapes du combat....6
Attaque Sautée....72
Attributs....7
Augmentations....37
  Dépenser des Augmentations....6
Augur Grisom....43
Aura....72
Aurim....43
Avancer....50, 88
Avidité....72

B

Baguette en Os....59
Balayage....74
Bandit....71
Baroud d'Honneur....52
Bâton Magique....60
Blessures Profondes....55
Bol'Goreth....71
Bouclier du Dieu Sombre....61
Bouclier de Lumière....61
Bouclier de Cuiracier....60
Bouclier Réfléchissant....59
Boue....39
Bracelet du vent....68
Brasier du Dévot....52
Briser la Rune....53
Buldar Le Rigolard....44

C

Cabale....69
Cache Secrète....81
Camaraderie....69
Campagnes....8
  Phase de Campagne....9
  Mini campagnes....9
Capacités....3
Caractéristiques....9
Cartes (plans)....23
  Hors de la Carte....27
Cartes de Classes....10
Cartes de Quêtes Avancées....33
Cartes Évènement De Ville....10
  Quartier Minable....81
Cartes Intrigue....29
Cartes Objet et Achats....21
Cartes Rumeur....32
  Cartes de quête avancées....33
Cartes Seigneur du Mal....28
  Cartes de classes Seigneur du Mal....28
  Cartes récompenses Seigneur du Mal....28
  Cartes Universelles....28
Cartes Universelles....28
Carthos Le Fou....44
Cases Bloquées....8
Cases Vides....15
Changelin....71
Changer le résultat des dés (Voir "Modifier le résultat des dés"....23
Chasseur des Ombres....47
Châtiment....52
Châtiment des faibles....70
Chausse-Trappes....86
Cherche-Cœur....60
Chute Fracassante....70
Cibler....37
Citoyens Corrompus....12
Classes....10
Classes Hybrides....10
Collection Héros et Monstres....83
Compétences....10
Compter les Cases....12
Concentration....46
Condamné....11
Conditions....9
Conscience Absolue....53
Contagion Adaptative....62
Contaminé....64
Cottes de Mailles....59
Coup Double....55
Coup de Bouclier....51
Crâne Éternel....62

D

Dague Sanglante....59
Dague-Serpent....61
Danger....38
Dans les Ombres....71
Débuts Discrets....74
Déclarer l'arme et la cible....6
Déclencheur....40
Défausser un élément du Jeu....14
Défendre....50
Défense....9
Défense Variée....64
Défiance....65
Défier....50
Dégat....12
Dépérir....74
Dés....13
Des Problèmes en Chemin....68
Détecter....36
Dévaster....73
Dichotomie Stratégique....68
Difficulté....13
Direction....14
Dissimulé....57
Dissonance....46
Dominer....73
Doublure....46
Drain de mort....46
Durik l'Éclaireur....44

E

Eau....39
Echanges....40
Échange de Douleur....67
Échange de-Peaux....47
Échec....23
Elémental....71
Elévation....38
Elixir de Pierre....64
Embrasé....11

Embrouillé....62
Embuscade....56
Empoisonné....12
Enchainement....65
Endurance....9
Engager....15
Engloutir....74
Entrainement Défensif....50
Entrée et Sortie....15
Entrer dans une Case....15
Ensorcellement....72
Entrainement....40
Envahir....73
Epée Hantée....61
Équipement....16
Erreur Mentale....65
Escamotage....69
Escarmouche....74
Esprits des Ancêtres....56
Évaluation....57
Expert en Armes....47
Expert en Runes....54
Exploit....56
Explosion....8, 88
Extension....30
Extensions....82

F

Familiers....17
Famine et Tribulations....80
Fardeaux Partagés....70
Fatigue....18
Faux Amis....68
Feinte....68
Fenêtre d'Activation....4
Figurines Imposantes....21
Final....18
Flèche Noire....58
Flèches Incendiaires....60, 89
Fortune....29
Fosse....39, 87
Fosse Piégée....67
Fouille....33
  Action de fouille....33
  Cartes fouille....33
  Jetons fouille....33
Fouisseur....72
Frénésie....65
Frénésie Bestiale....47
Fureur de la Nature....49
Fureur du Soleil....61
Furtif....74

G

Garder....51, 86
Géant....71
Gelé....72
Générer la Peur....72
Glissement de Terrain....69
Gloire du Combat....48
Graver des Runes....54
Grisban l'Assoiffé....43
Groupe au choix
(Voir "Groupe de Monster")....24

H

Hallucination....68
Haut Mage Quellen....43
Hémorragie....11
 Héritier de Sang....68
Héros....18
  Capacité de Héros....18
  Fiche Héros....18
  Exploit Héroïque....18
  Tour du Héros 41
Herse....14
Hors de la Carte....27
Hugo Le Glorieux....43

I

Ignoble Sacrifice....70
Immobilisé....11
Imprécation Sismique....49
Incantation Rapide....54
Incliner....16
Infection par l'air....62
Infliger des dommages....6
Influence....20
Interlude....20
Interruption....20, 86
Intuition Bienfaisante....53
Inventaire....21
Ispher....43
Inventaire....21

J

Jain Bois Juste....43
Jalousie Forcenée....70
Jetons
  Chant....36
  Classes....10
  Élixir....14
  Envoûtement....19
  Épreuve....34
  Infection....20
  Intuition....20
  Objectif....27
  Piège....40
  Pierre du Soleil....37
  Reflet....19
  Traque....39
  Vaillance....42
  Villageois....42
Jeu à Deux Joueurs....42
Jeu Épique....15

K

K.O. (Voir "Vaincu")....13
Kel La Voyante....45
Ker Le Gris....43
Kobold....71
Krutzbeck....44

L

L'Antre du Wyrm
  FAQ et Errata....77
L'Arsenal....81
L'Ombre de Nerekhall
  FAQ et Errata....79
L'Un des Nôtres....69
La Couronne du Destin
  FAQ et Errata....80
La Lettre et la Loi....51
La Loi c'est Moi....52
La Rune de l'Ombre (campagne)
  FAQ et Errata....75
La Rune de l'Ombre (relique)....61
La Vaillance des Héros....48
Labyrinthe des Ruines
  FAQ et Errata....77
Lame Ailée....62
Lampe du Djinn....60
Laurel de Boisanglant....44
Lave....38
Le Bourreau....80
Le Marais du Troll
  FAQ & Errata....80
Le plus éloigné....14
Le plus proche....14
Le Salaire du Danger....48
Lenteur....74
Leoric l'Érudit....44
Les Brumes d'Amercastel
  FAQ et Errata....79
Les Chaines de Rouille
  FAQ & Errata....80
Les Liens du Sang
  FAQ et Errata....77
Lieutenants....22
  Packs Lieutenant....83
Lien Impie....55

Lien Spirituel....55
Ligne de vue....22, 87
Lindel....44
Logan Lashley....44
Loin de....14

M
Malade....11
Manœuvre....73
Manoir aux Corbeaux
FAQ et Errata....79
Marque du Chasseur....56
Marqué au Fer....71
Mastodonte d'Ynfernael....71
Maudit....11
Mauvais Sang....81
Menace....29
Mer et Soleil....49
Mimic....65
Mini campagne....9
Modifier le résultat des dés....23
Mok le Spirite....43
Monstres
Monstres Inactifs....19
Moral....25
Mot de Malheur....67
Mouvement....26
Entrer dans une case....26
Points de mouvement....27
Se déplacer de X cases....26
Se déplacer dans une case....26
Retirer et placer....26
Types de mouvement....26
Mouvements liés à la fatigue....26
Murs anciens....14

N
Niveaux....36
Nuage de Brume....56
Nuage Pestiféré....50, 89

O
Objets de la boutique....35
Obstacle....39
Okaluk et Rakash....44
Ombre....74
Ombres Perfides....63
Omniscient....51
Ordre de Mort....52
Ouvrir ou Fermer une porte....27

P
Pas de Quartier !....72
Pas de Repos pour les Braves....65
Passe-Passe....57
Peau de Pierre....56
Pendentif en Os de Dragon....64
Périls....28
Personnages....18
Phase de Mise À Niveau....42
Pic de Gravité....49
Piège à Graisse....65
Piège Improvisé....56
Piège Spirituel....70
Pierre du Soleil....37
Jeton Pierre du Soleil....37
Pierre Mystique....50
Piste de Richesses....58
Piste des Monstres....25
Placement des Monstres....25
Placer....26
Plongée dans la Folie....70
Points d'Expérience....16
Portails....29
Porte-bonheur....60
Portée....30
Portes, Objets Similaires aux Portes....14
Porteur Malsain....63
Pose de Pièges....57
Possessif....63
Possession....72
Potion d'Endurance....80
Poussez-Vous de Là !....70
Prédateur....47
Prédateur des Faibles....73
Première Frappe....58, 59
Préparation....35
Présage de Mort....70
Présage de Victoire....53
Prière de Paix....49
Progéniture....74
Promotion....73
Prospection....57
Protection....73
Puissance incontrôlable....67
Puissance mystique....69
Purgation de Fléau....55

Q
Quêtes....30
Guide de Quêtes....30
Préparation de Quêtes....35
Quêtes secondaires....30
Quêtes d'Histoire....30

R
Rage de Sang....62
Raythen....44
Raz-de-Marée....49
Réanimer Les Morts....52
Récompense Légitime....51
Récupération Rapide....58
Reflet Magique....48
Règles d'Or....2
Relancer des dés
(Voir "Modifier le résultat des dés")....23
Reliques....31
Reliques de Monstres....31
Reliques Universelles....31
Remède de Cheval....46
Remplacer le résultat des dés
(Voir "Modifier le résultat des dés")....23
Rencontres....15
Renfort
Renforcer (Carte SDM)....66
Renfort (Monstres)....30
Renommée....18
Repos....31
Restaurer....30
Retraite....31
Revanche de Splig....66
Révélations Précises....53
Revigorer....31
Rire Cruel....67
Rituel Impie....67
Roganna l'Ombre....44
Ronan Le Sauvage....44
Rounds....32
Ruée....64
Rune de Cuiracier....60
Rune du Phœnix....66
Runes Explosives....64

S
Saccage....73
Sacrifier....73
Sahla....44
Salles secrètes....33
Jetons Epreuve....34
Préparation....33
Sang Vampirique....52
Santé....9
Sauvagerie....47
Sauvegarder et Charger....33
Savoir Runique....54
Sceau de la paix....67
Sceau Réflecteur....65
Se Frayer un Chemin....55
Se Redresser....37
Se Relever....66
Seigneur Aubepyne....44
Seigneur du Mal....28
Tour du Seigneur du Mal....41

Carte Résumé du tour du Seigneur du Mal....81
Semaine....42
Sens du Danger....58
Sentier Illusoire....48
Serena....45
Serment sur l'Honneur....51, 88
Serviteurs....34
Signe de Faiblesse....66
Signe de l'Ultime Zenith....66
Soif de Vie....73
Soif de Sang....62
Solidarité....66
Sombre Sortilège....63
Sonné....12
Sorcelier Gobelin....71
Sorcellerie Oubliée....64
Sorcellerie Runique....54
Sorcière au Corbeau....71
Sort Funeste....53
Sortie....16
Sortilège d'Affaiblissement....50
Sortir d'une case....26
Souffle Enflammé....72, 89
Souillure....37
Mauvais Sang....81
Source Souillée....81
Sournois....57
Syndrael....45

T

Taille de Figurine....21
Tarha la Veuve....45
Terrain....38
Terrain en Ruine....38
Terrifié....12
Tetherys....45
Thaiden Montbrume....45
Tir en Mouvement....59
Toile....74
Tomble Terrier....45
Tonique de Protection....46
Touché par les Ténèbres....63
Tour....40
Trait....40
Transformation....73
Transpercer....29, 73
Traque Nocturne....69
Trésors Inconnus....80
Tristayne Olliven....71
Troll....71
Tuiles....23

V

Vaillant....51
Vaillant Assaut....48
Vaincu....13
Végétation....14
Vérifier la portée....6
Vers....14
Vitesse....9
Vitesse Étourdissante....62
Vœu de Silence....69
Vol....72
Vouge....60
Voyage....40
Le Défi du Chevalier Solitaire....81
Vyrah le Fauconnier....45

X

XP....16

Z

Zyla....45

INDEX / SOMMAIRE

A

Abilities....3
Actions....3
Acts....3
Activation....3
Activation window....4
Adaptive Contagion....62
Add or subtract X (See "Modify results of dice")....23
Adjacent....4
Advance....50, 88
Advanced Quest cards....33
Affected....4
Agents....5
Air....72
Airborne....62
Allies....5
All-Knowing....51
All-Seeing....53
Ambush....56
Ancestor Spirits....56
Andira Runehand....43
Appraisal....57
Archetypes....7
Astarra....43
Attacks....7
  Attacking objects....7
  Steps of combat....6
Attributes....7
Augur Grisom....43
Aura....72
Aurim....43
Away....14

B

Bad Blood....81
Bandit....71
Bare Hands....8
Befuddle....62
Bewitch....72
Black Arrow....58
Blast....8, 88
Bleeding....11
Blight Extraction....55
Blinding Speed....62
Blocked spaces....8
Blood Rage....62
Bloodline....68
Bloodlust....62
Bloody Dagger....59
Bol'Goreth....71
Boneborn Bow....59
Bone Wand....59
Branded....71
Break the Rune....53
Brethren....69
Burning....11
Burrow....72
By the Book....51

C

Cabal....69
Call of the Ravens....64
Caltrops....86
Campaigns....8
  Campaign phase....9
  Mini campaigns....9
Carve a Path....55
Cause Fear....72
Chainmail....59
Challenge....50
Challenge tokens....34
Changeling....71
Change results of dice (See "Modify results of dice")....23
Changing Skins....47
Characteristics....9
Check range....6
City actions....9
City Event cards....9
  Seedy District....81
Classes....10
Class cards....10
Class tokens....10
Closest....14
Cloud of Mist....56
Concentration....46
Conditions....9
Contaminated....64
Corrupt Citizens....12
Counting spaces....12
Crossbow....59
Crow Hag....71
Crown of Destiny
  FAQ and Errata....80
Crumbling Terrain....38
Cry Havoc....72
Cursed....11

D

Damage....12
Danger Sense....58
Dark Charm....63
Dark Host....63
Dash....64
Deal damage....6
Death Omen....70
Death Siphon....72
Declare weapon and target....6
Deep Wounds....55
Defeated....13
Defend....50
Defense....9
Defense Training....50
Deflecting Shield....59
Delver....57
Descent to Madness....70
Dice....13
Difficulty....13
Direction....14
Discarding a game component....14
Diseased....11
Dissonance....46
Diverse Means....64
Dominion....72
Doomed....11
Doors and Door-Like Objects....14
Dragonbone Pendant....64
Dual Strike....55
Dying Command....52

E

Elder Mok....43
Elemental....71
Elevation....38
Elixir of Stone....64
Elixir tokens....14
Empty spaces....15
Encounters....15
Enfeebling Hex....50
Engage....15
Enter a space....15
Enthrall....63, 72
Entrance and Exit....15
Epic Play....15
Equipment....16
Exhaust....16
Exit....16
Exit a space....26
Expansions....82
Experience points....16
Exploit....56
Explosive Runes....64
Extend....30

F

Faithful Friend....54
False Friends....68
Fame....18
Familiars....17
Famine and Strife....80
Fatigue....18
Fatigue movement....26
Feral Frenzy....47
Figures....18
Figure size....21
Finale....18
Fire Breath....72, 89

First Strike....58, 59
Flurry....65
Fly....72
Focused Insights....53
Forgotten Sorcery....64
Fortune....29
Freezing....72
Frenzy....65
Furthest....14

G

Ghost Armor....53
Giant....71
Glaive....60
Glory of Battle....48
Goblin Witcher....71
Golden Rules....2
Gravity Spike....49
Grease Trap....65
Grey Ker....43
Grim Fate....53
Grisban the Thirsty....43
Guard....51, 86

H

Hazard....38
Health....9
Heart Seeker....60
Heirs of Blood
  FAQ and Errata....77
Hero and Monster Collections....83
Heroes....18
  Hero ability....18
  Hero sheet....18
  Heroic feat....18
  Hero turn....41
Hex tokens....19
Hidden Stash....81
Highmage Quellen....43
Hoarder....72
Hugo the Glorious....43
Hunters Mark....56
Hybrid classes....10

I

I Am The Law....52
Ignoble Sacrifice....70
Illusory Path....48
Image tokens....19
Immobilized....11
Inactive monsters....19
Incendiary Arrows....60, 89
Infection tokens....20
Influence....20
Inscribe Rune....54
Insight token....20
Interlude....20
Interrupt....20, 86
Into the Shadows....71
Inventory....21
Ironbound Rune....60
Ironbound Shield....60
Ispher....43
Item cards....21

J

Jain Fairwood....43
Jealous Rage....70
Jinn's Lamp....60
Just Reward....51

K

Knocked out (See "Defeated")....13
Kobold....71
Krutzbeck....44

L

Labyrinth of Ruin
  FAQ and Errata....77
Lair of the Wyrm
  FAQ and Errata....77
Large figures....21
Last Stand....52
Laughin Buldar....44
Laurel of Bloodwood....44
Lava....38
Leap Attack....72
Leoric of the Book....44
Lieutenants....22
  Lieutenant packs....83
Lifethirst....73
Lindel....44
Line of sight....22, 87
Logan Lashley....44
Lord Hawthorne....44
Lucky Charm....60

M

Mad Carthos....44
Magic Staff....60
Makeshift Trap....56
Maneuver....73
Manor of Ravens
  FAQ and Errata....79
Maps....23
  Off the Map....27
Massive Bulk....70
Melee attacks....7
Mental Error....65
Mimic....65
Mini campaigns....9
Mirror Image....48
Misdirection....68
Miss....23
Mistrust....65
Mists of Bilehall
  FAQ and Errata....79
Modify results of rolls....23
Monsters
  Inactive Monsters....19
  Monster Placement....25
Monster tracker....25
Morale....25
Morph....73
Movement....26
  Entering a space....26
  Movement points....27
  Move X spaces....26
  Moving into a space....26
  Place and remove....26
  Types of movement....26
Moving out of a space....26
Mystic Might....69

N

Nature's Fury....49
Nighttime Hunt....69
Nimble....58, 86
No Rest for the Wicked....65

O

Oath of Honor....51, 88
Oath of Silence....69
Objective tokens....27
Obstacle....39
Off the Map....27
Okaluk and Rakash....44
Old Wall....14
One of Us....69
Open group (See "Monster group")....24
Open or close door....27
Out of Darkness....63
Overgrowth....14
Overlord....28
  Overlord turn....41
  Overlord Turn Summary card....81
Overlord cards....28
  Overlord Class cards....28
  Overlord Reward cards....28
  Universal cards....28
Overpower....73
Overrun....73

P

Pathfinder Durik....44
Pay Day....48
Perils....28
Petty Theft....69
Phantasm....68
Pierce....29, 73
Pit....39, 87
Place....26
Plague Cloud....50, 89
Platemail....61

Plot Cards....29
Poisoned....12
Portals....29
Portcullis....14
Possessive....63
Potent Remedies....46
Prayer of Peace....49
Predator....47
Prey on the Weak....73
Promotion....73
Protect....73
Protective Tonic....46
Punish the Weak....70

Q

Quaking Word....49
Quests....30
  Quest Guide....30
  Quest setup....35
  Side quests....30
  Story quests....30
Quick Casting....54
Quick Recovery....58

R

Raise Dead....52
Rampage....73
Range....30
Ranged attacks....7, 88
Ravage....73
Raythen....44
Reach and Extend....30, 88
Reflective Ward....65
Refresh....30
Reinforce
  Reinforce (Overlord card)....66
  Reinforcing monsters....30
Relics....31
  Monster relics....31
  Universal relics....31
Replace results of dice (See "Modify results of dice")....23
Reroll dice (See "Modify results of Dice")....23
Rest....31
Retreat....31
Retribution....52
Returning a Game Component....31
Revive....31
Rings of Zhol'alam....66
Rise Again....66
Roganna the Shade....44
Ronan of the Wild....44
Rounds....32
Rumor cards....32
  Advanced Quest cards....33
Rune Mastery....54
Rune Sorcery....54
Rune of the Phoenix....66
Runic Knowledge....54
Running Shot....59

S

Sacrifice....73
Sahla....44
Savagery....47
Saving and loading....33
Search....33
  Search action....33
  Search cards....33
  Search tokens....33
Secret rooms....33
  Challenge tokens....34
  Setup....33
Seer Kel....45
Serena....45
Serpent Dagger....61
Servants....34
Set Trap....57
Setup....35
Shadow....74
Shadow Hunter....47
Shadow of Nerekhall
  FAQ and Errata....79
Shadow Rune, The (campaign)
  FAQ and Errata....75
Shadow Rune, The (relic)....61
Shadow Soul....54
Shambling....74
Shared Burdens....70
Shield of Light....61
Shield of the Dark God....61
Shield Slam....51
Shifting Earth....69
Shop items and Shopping....35
Shopping....35
Side quests....30
Sign of the Last Zenith....66
Sign of Weakness....66
Skill....10
Skirmish....74
Sleight of Hand....57
Sludge....39
Small Beginnings....74
Sneaky....57
Solidarity....66
Song tokens....36
Soothing Insight....53
Soul Bound....55
Soul Ensnare....70
Soulbound Sword....61
Spawner....74
Speed....9
Splig's Revenge....66
Spot....36
Stages....36
Stalwart....51
Stalker (skill)....47
Stamina....9
Stamina Potion....80
Stand up....37
Stealthy....74
Stone Armor....61
Stoneskin....56
Story quests....30
Stunned....12
Summoned Stone....50
Sun and Sea....49
Sun's Fury....61
Sun Stone Token....37
Surges....37
  Spend surges....6
Swallow....74
Sweep....74
Syndrael....45

T

Tainted....37
  Bad Blood....81
Tainted Spring....81
Target....37
Terracall....50
Terrain....38
Terrified....12
Tetherys....45
Thaiden Mistpeak....45
The Armory....81
The Chains that Rust
  FAQ & Errata....80
The Executioner....80
The Trollfens
  FAQ & Errata....80
Threat....29
Thunderous Fall....70
Tide....49
Tiles....23
Tomble Burrowell....45
Toward....14
Tracking token....39
Trading....40
Trading Pains....67
Trail of Riches....58
Training....40
Trait....40
Trap tokens....40
Travel....40
  Lone Knight Challenge....81
Treacherous Shadows....63
Trigger....40

Tripwire.....67
Tristayne Olliven.....71
Troll.....71
Trouble on the Road.....68
Turn.....40
Twin Soul.....67
Two-player-game.....42
Two-Pronged Gambit.....68
U
Uncontrolled Power.....67
Understudy.....46
Undying Skull.....62
Unholy Bond.....55
Unholy Ritual.....67
Universal cards.....28
Unknown Treasures.....80
Unrelenting.....55
Unseen.....57
Upgrade phase.....42
V
Valor of Heroes.....48
Valorous Strike.....48
Valor tokens.....42
Vampiric Blood.....52
Victory Foretold.....53
Villager Tokens.....42
Vyrah the Falconer.....45
W
Ward of Peace.....67
Water.....39
Weakened.....12
Weapon Mastery.....47
Web.....74
Week.....42
Wicked Laughter.....67
Widow Tarha.....45
Winged Blade.....62
Wither.....74
Word of Misery.....67
Wristlet of Wind.....68
X
XP.....16
Y
Ynfernael Hulk.....71
Z
Zealous Fire.....52
Zyla.....45

Credits

Concept, Texte et Mise en page : Sadgit (Guido Hansen)

Discussions et Aide sur les questions de règles : Zaltyre, Nathan I. Hajek et beaucoup d'autres de FFG et du site BGG.

Images de Cartes: any2cards et Psymia

Versions mises à jour des cartes avec errata: any2cards.

Relecture : Zaltyre, any2cards, et Atom4geVampire, Élodie Nelow (Fr).

Copyright: Toutes les images, illustrations et textes du jeu Descent les composants inclus dans ce guide sont sous copyright de Fantasy Flight Games et sont utilisés avec le consentement explicite de Fantasy Flight Games.

Traduction française : Rimoan, Pikafucker.