

Tour de jeu Rencontre / Donjon:

- Héros 1
- Héros 2
- Héros 3
- Héros 4
- Seigneur Du Donjon

Tour d'un joueur Rencontre / Donjon:

- Effets (Brulure, etc.)
- Réactiver ses cartes
- S'équiper (choisir objets) (GRATUIT)
- Dire quelle Action a effectuer pour Tour
- Faire cette Action

S'équiper :

- Objets tenant dans 2 mains
- 1 Armure
- 3 Potions
- 2 autres objets

MAX 3 objets ds Paquetage

Gains Jetons Conquete (JC) et Or (pO)

- **Activer un Glyphe** + 3 JC
(Heros doit demarrer son tour sur Glyphe ou case adjacente)
- **Coffre ne contient pas de Tresor** + 1 JC
- **Arrivee Donjon jamais visite** + 1 JC
- **Tuer Monstre Majeur** + 50 pO
- **Tuer Leader Rencontre** + 2 JC + 100 pO
- **Tuer Leader d'1 niveau de Donjon** + 2 JC + 100 pO
- **Tuer Leader 3e niveau de Donjon** + 4 JC + 250 pO
- **Monstre dernier etage Rumeur / Zone Legendaire** selon Quete
- **Tuer Lieutenant** + 4 JC + 250 pO

Actions des Héros :

- **Courir** : 2 * valeur Mouvement sans attaque
- **Marcher** : valeur Mouvement + 1 attaque (attaque avant, pendant ou apres mouvement)
- **Combattre** : 2 attaques sans bouger (mouvement possible avec Pts Fatigue)
- **Se préparer** : 2 demi-actions (1 doit etre 1 Ordre)

Demi-Actions pour Action « Se Preparer »

- **Deplacement**: utiliser Pts Mvt de valeur mouvement Heros (possible interrompre pour executer autre demi-action)
- **Attaque**: 1 attaque
- **Ordre**: placer 1 Marqueur d'Ordre
- **Se Concentrer**: si le Heros a 1 Marqueur d'Ordre « Action Prolongee », il peut se concentrer pour poursuivre l'action. Ajoute 1 jet Des Pouvoir pour l'action prolongee. Possible de depenser de la Fatigue pour ajouter / upgrader Des Pouvoir (MAX 5)

Utiliser Points de Fatigue

- 1 pt de Fatigue =
 - 1 Pt Mouvement supplementaire pour ce Tour ou
 - 1 De Noir en plus pour 1 Attaque (max 5 Des Pouvoir au total pour 1 attaque) ou
 - 1 De Noir en plus pour 1 jet Action Prolongee (max 5 Des Pouvoir au total pour un jet) ou
 - Upgrader 1 De d'1 Niveau pour 1 Attaque / Action Prolongee (a declarer avant jet; possible cumuler avec ajout de De Noir, par ex: 3 Pts Fatigue = ajout d'1 De Or)(pas de limite)

Actions de Mouvement (H: Heros, M: Monstre) et Cout en Pts de Mouvement Rencontre / Donjon

- Prendre un jeton sur une case (H): 0 (possible sans bouger)
- Lacher un objet (perdu pour toujours, sauf relique)(H): 0 (possible ss bouger)
- Se téléporter à l'aide d'un Glyphe (H): 1
- Utiliser un escalier (H/M): 1
- Donner arme, objet ou potion à Héros adjacent (H): 1
- Boire une potion (une seule par tour) (H): 1
- Ouvrir ou fermer une porte (H/M): 2
- Ouvrir un coffre (H): 2
- Ouvrir ou fermer une porte runique (H): 2
- Sortir d'une fosse (H/M): 2
- Sauter par-dessus une fosse (H/M): 3

Activer un Autel du Bien

- Se positionner dessus, depenser 2 Pts de Mouvement + 250 pO

Fin de partie

- **Defaite**: SDD détruit Tamalir ou SDD accomplit Plot en entier
- **Victoire**: les Heros tuent l'Avatar

Ordres:

(1 seul a la fois peut etre defausse)

Viser : avant qu'un Héros ne lance ses dés pour attaquer, il peut utiliser l'ordre Viser pour relancer un certain nombre de dés après son attaque, quelque soit ce résultat (raté etc...). Le 2eme résultat doit être conservé.

Perdu si blesse, se deplace, change d'objet ou utilise

Esquiver : Le Héros peut lorsqu'il est attaque, obliger le SDD à relancer un certain nombre de dés. Utilisable une seule fois par attaque. Reste sur le héros jusqu'à son prochain tour. Donc on peut esquiver plusieurs attaques. (Viser et Esquiver s'annulent mutuellement)

Surveiller : Un Héros qui a cet ordre peut réaliser une attaque surprise pour interrompre le tour du SDD n'importe quand
Perdu si blesse, debut du tour suivant ou utilise,

Se reposer : Un Héros peut utiliser Se reposer au début de son prochain tour pour regagner toute sa fatigue.
Perdu si blesse ou au debut du tour suivant qd utilise

Action Prolongee : selon scenario. "<Trait><Difficulty>" avec:

Trait = Melee/Distance/Magie et

Difficulty = nbre de "Power Enhancements" (+1/coeur) a tirer au total avec Des de Pouvoir pour reussir l'Action Prolongee.

Cet ordre permet de jeter les Des de Pouvoir correspondants au Trait du Heros qui l'entreprend (possible d'en ajouter avec Pts de Fatigue, MAX 5 Des)

-> compter les Power Enhancements, prendre un token "Action en cours" pour chq.

Si nbr Tokens >= Difficulty, action prolongee reussie.

- Si une action prolongee ne doit pas etre "disrupted" par un acte A, cela veut dire que le Heros qui l'a commencee ne doit pas faire l'acte A ou perdre tous les Tokens qu'il a en cours et devoir recommencer.

- Si une action prolongee est dite "continuous", alors le Heros qui l'a commencee doit la mener a bien ss faire aucune autre action, sinon echec et perte de tous les Tokens.

- Si une action prolongee est dite "group", plusieurs Heros peuvent y participer et ajouter des Tokens en executant chacun des ordres "Action prolongee".

- Si une action prolongee "group" est dite "continuous", un seul Heros doit en permanence y etre affecte.

Boire une Potion

• **Vie**: +3 Pts de Vie (PVs)

• **Fatigue**: restaure toute Fatigue

• **Pouvoir**: donne 5 « Boosts » ~ 5 Pts Fatigue:

utiliser pour ajouter Des Noirs (MAX 5) ou upgrader Dés (perdu si mort ou boit autre potion)

Semaine de Jeu

- **Le Temps Passe** (Niveau Campagne, Jetons Conquete Overlord)
- **Resoudre les Sieges**
- **Actions de l'Overlord** (Deplacements Lieutenants, 1 Upgrade)
- **Action du Groupe (1 mm Action pour tous Heros)**
 - **Move** : * suivre **1 Piste** : normale, **water SI Magic Boat, secret si Kerak's Map**
 - * possible echanger objets, boire des Potions
 - * verifier si Encounter
 - * Arret:
 - / **sur un Donjon jamais visite** : + 1 Jeton Conquete groupe
 - > **Entrer ds Donjon** (peut etre fortifie par Lieutenant si present ou a proximite)
 - / **sur une Cite** : chq Heros peut **visiter un Batiment (SAUF Training Ground)**
 - / **sur mm case que Lieutenant** : peuvent attaquer Lieutenant ou pas
 - **Recuperate / Train** : **chq Heros choisit** Recuperate ou Train:
 - * **Recuperate** : payer 50 pO -> full PVs et Fatigue
 - * **Train** : seulement ds Cite ou Secret Master Area ; voir instructions Batiment

Si Groupe finit semaine a Tamalir, possible ameliorer la Cite : choisir une carte Upgrade Tamalir et chaque Heros doit payer le prix en XPs -> upgrade disponible la semaine suivante

Si Groupe finit semaine ds Cite (SAUF Tamalir) , possible de stocker 1 Objet de Quete ds chambre forte de la Cite (possible reprendre plus tard); Lieutenant doit raser la Cite pour le prendre

Hero Upgrade

Groupe ds Cite, fait Action Recuperate / Train et Heros sur Terrain d'Entraînement : possible:

- acheter 1-2 upgrades pour Traits selon icones Cite ou
- 1 Competence selon dispos Cite

ou

Groupe ds Secret Master Area, fait Action Recuperate / Train : possible:

- acheter 1-2 upgrades pour n'importe quel Trait ou
- acheter 1 Competence selon dispos Secret Master Area
- acheter 1 Augmentation du MAX PV ou du MAX Fatigue (1 Augmentation PV ou Fatigue / Niveau de Campagne)

• **Upgrade Trait** : choisir parmi upgrades possible Cite / tous pour Secret Master Area:

- ajouter 1 De Noir au Trait (MAX 5 Des) -> 500 pO + 15 XP
- upgrader 1 De Noir -> 1 De Argent (selon limite ci-dessous) -> 750 pO + 20 XP
- upgrader 1 De Argent -> 1 De Or (selon limite ci-dessous) -> 1000 pO + 25 XP

Limites upgrades selon niveau Campagne:

- Cuivre: MAX 3 Des Argent, 0 De Or
- Argent: no limit Des Argent, MAX 3 Des Or
- Or: no limit

• **Acheter Competence**: choisir Competence selon Competences dispos ds Cite / Secret Master Area; MAX 5

Skills Previously Known	New Skill's Coin Cost	New Skill's XP Cost
1	1,000	20
2	1,500	30
3	2,000	40
4	2,500	50
5	No further skills may be learned.	

- **Augmenter MAXIMUM PVs ou Fatigue** : possible pour chq Heros 1 fois par Niveau de Campagne **MAXIMUM PVs + 4 ou MAXIMUM Fatigue + 2** le Heros **recupere en mm tps 4 PVs** (si augmentation MAX PVs) **ou 2 Fatigue** (si augmentation MAX Fatigue) ; cout selon Niveau Campagne:
 - Cuivre: 500 pO + 20 XP pour une augmentation d'un MAX
 - Argent: 750 pO + 25 XP
 - Or: 1000 pO + 30 XP

Cites & Batiments (Nbre sur Batiment = Rating R)

- - **Groupe arrive** ds Cite (apres action « Move ») -> **Chq Heros** doit choisir **1 Batiment en « visit »**
- **Groupe ds Cite** -> si **Recuperation** : hors Batiment; si **Entraînement** : ds **1 Batiment en « train »**
- **Teleportation** via Glyphes -> arrivee ds **1 Batiment au choix pour « restock »**
Tour suivant: 1 Pt Mvt retour Donjon ou rester mm Batiment ou aller ds autre pour « restock »

• **Alchimiste** : *visit/train/restock*

nbre Potions pour semaine = R ; acheter Potion (sauf Invulnerabilite) = 50 pO ; vendre Potion = 25 pO

• **Marche** : *visit/train/restock*:

- qd 1er Heros arrive Marche pour semaine, tire **R cartes Tresor <niveau Campagne>** (Treasure Caches ignorees et pas remplacees) = **Tresors dispos a l'achat pour la semaine**
acheter Tresor Cuivre = 250 pO, Argent = 500 pO, Or = 750 pO ; vente = ½ prix achat (Tresors non achetes retournent ds pile Tresors et melanger)

- **Cartes Marche standards toujours dispos.**

• **Temple** : *visit/restock*: 25 pO -> soigner R Blessures

train: 50 pO -> recuperer tous PVs et Fatigue

• **Taverne** : *visit/train*

payer a boire -> 1 Rumeur ; cout: 50 pO Campagne Cuivre, 100 pO si Argent, 150 pO si Or

• **Terrain d'Entraînement** : *train*

Heros peut acheter 1 Competence ou 1-2 upgrades de Trait avec XP + pO (voir ci-dessous)

- liste Competences dispos selon Cite

- Possible seulement d'upgrader Trait(s) dont icône representee sur Cite

Attaque

• Declarer Attaque: cible + arme utilisee (bonus 2e arme si Ambidextre)
Retourner carte(s)

• Verifier ligne de vue et compter portee necessaire

• Des: Des de l'arme (1 si mains nues) + Des de pouvoir (noir) definis par:

- Attribut Rouge si corps-a-corps (pas de portee, adjacent)
- Attribut Bleu si distance (ligne de vue)
- Attribut Blanc si magie (ligne de vue)

• Issue attaque: si un « rate » (X) = echec (sauf si Viser = relancer)

Faire somme des portees: si >= portee necessaire, touche

• Regarder augmentations (chq augmentation = +1 portee ou degats)

• Regarder eclairs (declencher pouvoirs speciaux objets)

• Utiliser Pts de Fatigue? (1 pt de Fatigue = + 1 de de Pouvoir, max 5 au total)

• Si portee ok, touche

• Faire somme degats (avec augmentation, eclairs, ajout Pts de Fatigue?)

• Blessures = degats – armure cible

• Si monstre Majeur tue, heros gagne 50 pO

Compétences Disponibles par Emplacement (1/2)

• Dawnsmoor

Fameuse pour son bien-nomme « Marche des Orcs » et ses arenas de combat clandestin, Dawnsmoor a la reputation d'un endroit louche ou tout peut s'acheter. Les voyageurs seront bien avisés de surveiller leurs bourses durant leur séjour.

Magie: aucune

Subterfuge: Acrobat (Acrobat), Appraiser, Cambrioleur (Burglar), Pickpocket

Combat: Cri de Guerre (Battle Cry), Berserker, Brawler, Raillerie (Taunt)

• Forge

Plus une forteresse qu'une cite, Forge abrite de bons guerriers nains et des forgerons. A de nombreuses reprises, Forge a abrite des refuges venant des autres cites quand des armees traversaient le pays.

Magie: aucune

Subterfuge: Ambidextre (Ambidextrous), Prudent (Cautious), Maitre Archer (Master Archer), Infatigable (Skilled)

Combat: Resistant (Enduring), Implacable (Relentless), Endurance (Tough), Immobile (Unmovable)

• Frostgate

Bien que consideree comme primitive par certaines autres cites, Frostgate a une forte connection avec la nature et le monde des esprits. Des guerriers sont parfois capables d'y recevoir des tatouages magiques qui leur permettent de canaliser la force de leur animal totem.

Magie: Chatiment Divin (Divine Retribution), Talent Naturel (Wild Talent)

Subterfuge: Vue Percante (Eagle Eye), Chanceux (Lucky), Rapide (Swift)

Combat: Tatouage de l'Ours (Bear Tattoo), Tatouage du Boeuf (Ox Tattoo), Tiger Tattoo

• Greyhaven

Greyhaven est le centre de la connaissance magique de Terrinoth. L'universite de Greyhaven a forme des generations de lanceurs de sorts.

Magie: Prodiges (Prodigy), Telekinesie (Telekinesis), Pactiser avec l'Eau (Water Pact), Pactiser avec le Vent (Wind Pact)

Subterfuge: aucun

Combat: aucun

• Nerekhall

Bien que moins connue et respectee que Greyhaven, Nerekhall represente neanmoins une source significative de connaissance magique. Toutefois, quand Greyhaven frole les limites sombres de la magie, les sorciers de Nerekhall s'y enfoncent directement, parfois avec des resultats malencontreux.

Magie: Pactiser avec la Terre (Earth Pact), Pactiser avec le Feu (Fire Pact), Necromancy, Sang de Vampire (Vampiric Blood)

Subterfuge: aucun

Combat: aucun

• Olmric's Hut (Secret Master Area)

Magie: Sort Rapide (Quick Casting)

Subterfuge: Tir Rapide (Rapid Fire)

Combat: Fendre l'Air (Cleaving)

• Riverwatch

Riverwatch est le centre du commerce de Terrinoth. Des marchandises d'ici et d'ailleurs sont vendues sur la fameuse place du marche de Riverwatch, parmi lesquelles des animaux exotiques de contrees lointaines.

Magie: Boggs le Rat (Boggs the Rat), Mata et Kata (Mata and Kata)

Subterfuge: Shadow Soul

Combat: Furr le Loup Fantome (Furr the Spirit Wolf)

• Shika's Tree (Secret Master Area)

Magie: Spiritwalker

Subterfuge: Vigilance (Alertness)

Combat: Guerrier Talentueux (Able Warrior), Chevalier (Knight)

Compétences Disponibles par Emplacement (2/2)

• Tamalir

Bien que Tamalir ne regne pas sur les autres cites, elle est de loin la plus grandiose. Ses oeuvres d'art fantastiques et ses merveilles scientifiques ont fascine des generations. Plus que n'importe quelle autre cite, Tamalir est le coeur et l'ame de Terrinoth.

Magie: Feu interieur (Inner Fire), Volonte (Willpower)

Subterfuge: Detourner les Fleches (Deflect Arrows), Tireur d'Elite (Marksman)

Combat: Puissant (Mighty), Parade (Parry)

• Vynelvale

La cite de Vynelvale abrite la principale cathedrale de l'Ordre de Kellos, la principale religion organisee de Terrinoth. Hommes et femmes devots viennent d'ici et d'ailleurs pour etudier au service des plus grands pretres du pays.

Magie: Benediction (Blessing), Aura Sacree (Holy Aura)

Subterfuge: Ne avec un Arc (Born to the Bow), Tireur Doue (Crack Shot), Precision (Precision)

Combat: Maitrise des Armes (Weapon Mastery), Meneur (Leadership)