

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

VOYAGES EN TERRE DU MILIEU



GUIDE DE RÉFÉRENCE



## UTILISER CE GUIDE

Ce guide est le document de référence concernant toutes les règles pour *Le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu™*. Avant d'utiliser ce document, il est conseillé aux joueurs de lire et d'assimiler les règles présentées dans le Livret d'Apprentissage. Après avoir lu celui-ci et avoir vécu leur première aventure, les joueurs pourront lire les deux sections « Règles Avancées » et « Règles de Campagne ». Elles présentent les règles omises dans le Livret d'Apprentissage mais nécessaires pour continuer et terminer une campagne complète.

Le glossaire constitue la majeure partie de ce Guide de Référence et fournit aux joueurs des règles détaillées ainsi que des clarifications classées dans l'ordre alphabétique par sujet. Au fil des questions soulevées pendant la partie, les joueurs pourront se reporter au glossaire. L'index à la fin de ce document permet de trouver des sujets spécifiques dans les entrées du glossaire.

Ce Guide de Référence est composé de plusieurs sections :

RÈGLES AVANCÉES .....	2
RÈGLES DE CAMPAGNE.....	3
MISE EN PLACE .....	5
GLOSSAIRE .....	6
APPENDICE : PRÉSENTATION DES ÉCRANS DE L'APPLICATION .....	30
INDEX.....	32
RÉSUMÉ DES RÈGLES.....	34

## RÈGLES AVANCÉES

Les règles suivantes présentent les règles du jeu qui apparaissent dans la campagne suite à la première aventure.

### RÈGLES D'OR

Les règles d'Or sont les concepts fondamentaux sur lesquels sont bâties toutes les autres règles du jeu.

- Si un élément du Guide de Référence est en contradiction avec le Livret d'Apprentissage, c'est ce Guide qui fait foi.
- Si une capacité de carte est en contradiction avec une information du Guide de Référence, c'est la carte qui l'emporte. S'il est possible de respecter à la fois le texte de la carte et les règles, alors il faut le faire.
- Si l'expression « ne peut pas » apparaît sur une capacité de carte, c'est une interdiction formelle et aucune capacité ne peut passer outre.
- Si une capacité dans l'application est en contradiction avec une information du Guide de Référence ou des cartes, c'est l'application qui fait foi.

### CONFLITS

Pendant le jeu, certains effets peuvent entraîner des conflits.

- Plusieurs effets de jeu peuvent survenir en même temps. Quand cette situation se produit, les joueurs déterminent ensemble l'ordre dans lequel ces effets se résolvent.
- Il arrive qu'un effet de jeu puisse avoir plusieurs résultats possibles. Dans ce cas, les joueurs déterminent ensemble le résultat de cet effet.

### BORDURES NOIRES

Les tuiles Site Voyage qui représentent des montagnes de la Terre du Milieu, des cavernes et des salles ont des bordures grises et des bordures noires. Les cases séparées par des bordures noires ne sont pas adjacentes à moins d'être reliées par des bordures grises alignées. Des flèches indiquent les bordures grises pour aider les joueurs à les identifier. Lorsque deux bordures grises sont alignées, les flèches de chaque côté des bordures alignées pointent l'une vers l'autre.

Si deux cases sont séparées par des bordures noires et si leurs bordures grises ne sont pas alignées (en d'autres termes, si une bordure grise rencontre une bordure noire), ces cases ne sont pas adjacentes.



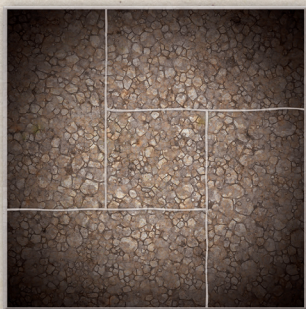
Ces deux cases sont adjacentes car elles partagent des bordures grises alignées (bordure avec deux flèches).

## PLATEAU DE COMBAT ET TERRAIN

Certaines aventures utilisent un plateau de combat, composé de tuiles Site Combat à la place des tuiles Site Voyage habituelles. Le plateau de combat est utilisé quand le point fort de la campagne n'est plus le déplacement et l'exploration mais un moment clef du périple.



Tuile Site Voyage



Tuile Site Combat

Quand vous jouez sur un plateau de combat, toutes les règles du jeu restent inchangées. Cependant, des pions Terrain peuvent être utilisés lors des aventures sur un plateau de combat et modifier les déplacements et les règles d'attaque.

Les héros positionnent les pions Terrain comme indiqué par l'application lors de la mise en place du plateau de combat. Certains pions Terrain sont placés dans les cases, d'autres sur les bordures, modifiant ainsi les règles de ces bordures.

Un joueur peut sélectionner un pion Terrain dans l'application pour visualiser les règles du terrain, ce qui peut inclure la présentation d'une éventuelle action Interagir. De plus, chaque pion Terrain est associé à une carte Terrain correspondante qui décrit ses effets.

Certaines aventures utilisent des terrains spécifiques à cette aventure. Ces pions Terrain sont en surbrillance et clignotent dans l'application, leurs effets étant différents de ceux décrits sur les cartes Terrain. Les héros doivent sélectionner le pion Terrain dans l'application pour visualiser les règles propres à ce pion Terrain spécifique.

## ICÔNES DE PRODUIT

Un anneau apparaît dans le coin inférieur droit des cartes de la boîte de base *Le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu*. Cette icône différencie les cartes de cette boîte des cartes incluses dans d'autres extensions de *Voyages en Terre du Milieu*.



Icône de produit de la boîte de base

## RÈGLES DE CAMPAGNE

Chaque campagne de *Voyages en Terre du Milieu* se compose d'une série d'aventures. Cette section présente les règles de progression des héros entre les aventures, comme les améliorations d'objets, les achats de compétences et les changements de rôles. Cette section explique également comment sauvegarder et continuer une campagne en cours.

## APRÈS CHAQUE AVENTURE

Après chaque aventure, tous les héros défaussent l'ensemble de leurs pions et de leurs cartes Dégât, Peur et Avantage. Ils remettent ensuite leurs cartes Faiblesse dans la Réserve et toutes les autres cartes Compétence dans leur paquet Compétence.

## CAMPEMENT

Un écran Campement apparaît quand les héros ont terminé l'aventure. Au campement, ils peuvent améliorer leurs objets et acheter de nouvelles cartes Compétence. Les héros ont alors le choix de sélectionner « Sauvegarder & Quitter » pour sauvegarder leur campagne et revenir à l'écran titre de l'application ou « Continuer » pour accéder à l'écran de sélection des rôles avant de commencer leur prochaine aventure.



Écran Campement

## INVENTAIRE DE LA COMPAGNIE

L'inventaire est l'ensemble des objets et des compétences de la compagnie. L'application enregistre l'armure (🛡️) de chacun des héros, leurs objets à une main (👉) et à deux mains (👊) ainsi que leurs cartes Compétence, y compris les titres. L'application enregistre également l'ensemble des trouvailles 📦 obtenues par la compagnie. Les héros peuvent visualiser leurs objets en sélectionnant le bouton « Objets » et leurs compétences en sélectionnant leur portrait.

Les héros **ne peuvent pas** échanger des objets ou des compétences achetées. Par contre, les trouvailles peuvent équiper différents héros pendant la mise en place.

Afin de faciliter le suivi sur plusieurs sessions de jeu, les héros peuvent conserver les cartes de leur inventaire, en les séparant des autres cartes du jeu.

## CONNAISSANCE (⊗) ET OBJETS

Les informations rassemblées par les héros et les savoirs qu'ils ont obtenus pendant la campagne sont représentés par la CONNAISSANCE (⊗). Tous les héros partagent la connaissance qu'ils ont gagnée et qui est enregistrée dans l'application. De nouvelles améliorations d'objet sont débloquées lorsque les héros acquièrent de la connaissance. La connaissance acquise est permanente, elle ne peut pas être dépensée ou perdue.

### AMÉLIORATION D'OBJETS

Chaque carte Objet a une valeur de connaissance qui indique le montant de connaissance dont les héros doivent disposer pour améliorer cet objet. Le menu Objet affiche tous les objets de la compagnie. Les Objets pouvant être améliorés sont en surbrillance.



Total de connaissance sur l'écran Campement



Valeur de connaissance sur une carte Objet



Les héros ont assez de connaissance pour améliorer tous les objets en surbrillance.

Quand un objet en surbrillance est sélectionné dans le menu Objet, toutes les améliorations disponibles pour cet objet sont affichées. Pour améliorer un objet, sélectionnez dans l'application sa version améliorée. Le héros gagne ensuite la carte correspondante à l'amélioration et remet la carte initiale dans la Réserve.



À 25 en connaissance, la « Dague » peut être améliorée en « Dague d'Ered Luin » ou « Dague de Gondolin ».

## EXPÉRIENCE ET COMPÉTENCES

En terminant des aventures, les héros gagnent de l'EXPÉRIENCE, qui représente la progression et les modifications de leurs capacités au cours de leurs périples. L'expérience est une « monnaie » que les héros utilisent pour acheter de nouvelles cartes Compétence. L'expérience est acquise par chaque héros individuellement et est spécifique au rôle de ce héros. Lors d'une aventure, un héros gagne de l'expérience pour le rôle choisi. Si un héros change de rôle pendant la campagne, il peut détenir de l'expérience pour différents rôles.

### ACHAT ET VENTE DE COMPÉTENCES

Au campement, chaque héros peut dépenser de l'expérience pour acheter n'importe quel nombre de cartes Compétence. Les cartes Compétence disponibles à l'achat disposent d'une valeur d'expérience qui indique le montant d'expérience que le héros devra dépenser pour acheter cette carte.



Un joueur peut sélectionner son héros afin d'ouvrir un menu permettant de trier ses expériences selon ses rôles. La sélection d'un rôle permet d'étendre le menu, fournissant ainsi une liste qui contient toutes les cartes Compétence pour ce rôle. Les cartes Compétence que le héros possède déjà sont en vert, celles qui sont trop chères à acheter sont en rouge. Celles indisponibles car déjà acquises par un autre héros sont identifiées par son portrait et sont de couleur rouge.



Aragorn est un cambrioleur et possède 4 en expérience pour ce rôle. Il possède déjà « Mot de Fortune », il peut acheter soit « Furtif » soit « Poches » parmi les compétences de cambrioleur disponibles.

Le héros peut acheter les cartes Compétence qui ne sont pas en vert ou en rouge. Le héros sélectionne dans la liste la carte Compétence qu'il souhaite acheter. La compétence achetée est alors encadrée en vert et l'expérience dépensée est automatiquement déduite de ce héros. Le héros ajoute alors cette carte Compétence à son paquet Compétence. Le nombre de cartes dans le paquet Compétence d'un héros n'est pas limité.

Les héros peuvent également vendre n'importe quelle carte Compétence achetée. Pour vendre une carte Compétence, le joueur la sélectionne dans la liste et le héros gagne automatiquement autant d'expérience que la valeur en expérience de la carte vendue. Cette expérience est attribuée au rôle indiqué en bas de la carte Compétence. Le héros retire alors cette carte Compétence de son paquet Compétence et la remet avec les cartes Compétence disponibles.

## MISE EN PLACE

Pour débiter une campagne dans *Voyages en Terre du Milieu*, les joueurs suivent les étapes de la section « Nouvelle Campagne ». Ces étapes permettent de mettre en place tout ce dont les joueurs ont besoin pour la première aventure. Pour mettre en place toutes les aventures suivantes de la campagne, les joueurs suivent les étapes de la section « Continuer une Campagne ».

### NOUVELLE CAMPAGNE

1. **Sélectionner la campagne et la difficulté** : sélectionnez le bouton « Nouvelle Partie » sur l'écran titre de l'application. Celle-ci va alors guider les joueurs à travers une série d'écrans qui leur permettront de choisir une campagne, un niveau de difficulté et un emplacement de sauvegarde.
2. **Créer une compagnie et sélectionner les héros** : chaque joueur sélectionne un héros dans l'application, prend la figurine et la carte Héros correspondantes et les pose dans sa zone de jeu. Si vous jouez seul(e), choisissez deux héros, vous les contrôlerez tous les deux.
3. **Sélectionner les objets de départ** : chaque joueur sélectionne ses objets de départ, rassemble les cartes dont les noms et les niveaux affichés dans l'application correspondent, et les place à côté de sa carte Héros.
4. **Créer les paquets Dégât, Peur et Faiblesse** : mélangez séparément les paquets Dégât, Peur et Compétence Faiblesse, puis placez-les au centre de la zone de jeu, à portée de main des joueurs.
5. **Créer la Réserve** : séparez tous les pions et les cartes Avantage par type et placez-les dans des piles séparées pour créer la Réserve. Mettez de côté toutes les tuiles Site et les figurines ennemies.
6. **Commencer la campagne** : les joueurs saisissent un nom pour leur compagnie et sélectionnent « Commencer » dans l'application. Ils regardent la cinématique qui présente l'histoire et la quête des Héros.
7. **Sélectionner les rôles** : chaque joueur sélectionne un rôle dans l'application : ce sera le rôle de son héros pour la première aventure.
8. **Rassembler les cartes Compétence** : chaque héros rassemble les cartes suivantes pour son paquet Compétence et les met de côté :
  - ❖ Un exemplaire de chaque carte Compétence numérotée de 1 à 6 comportant le mot « Base » au bas de la carte.
  - ❖ Les cartes Compétence numérotées de 1 à 5 comportant le nom du héros au bas de la carte.
  - ❖ Les cartes Compétence numérotées de 1 à 3 comportant le nom du rôle du héros au bas de la carte.
  - ❖ Une carte Faiblesse prise du dessus du paquet Faiblesse.
9. **Préparer la carte Rôle et créer les paquets Compétence** : chaque héros prépare ses cartes Compétence comportant le chiffre « 1 » après le nom du rôle au bas de la carte. Chaque joueur mélange ensuite ses 14 cartes restantes pour créer son paquet Compétence et place celui-ci face cachée dans sa zone de jeu.
10. **Partir à l'aventure** : les joueurs sélectionnent « En Route ! » dans l'application pour commencer la prochaine aventure de la campagne.

### CONTINUER UNE CAMPAGNE

1. **Sélectionner la campagne** : sélectionnez le bouton « Charger la Partie » sur l'écran titre de l'application. Sélectionnez ensuite l'emplacement de sauvegarde de la campagne que vous souhaitez poursuivre.
2. **Créer les paquets Dégât, Peur et Faiblesse** : mélangez séparément les paquets Dégât, Peur et Compétence Faiblesse, puis placez-les au centre de la zone de jeu, à portée de main des joueurs.
3. **Créer la Réserve** : séparez tous les pions et les cartes Avantage par type et placez-les dans des piles séparées pour créer la Réserve. Mettez de côté toutes les tuiles Site et les figurines ennemies.
4. **Rassembler les cartes Compétence** : chaque héros rassemble les cartes suivantes pour son paquet Compétence et les met de côté :
  - ❖ Toutes les cartes Compétence achetées sur l'écran Campement entre les aventures, sans tenir compte des rôles.
  - ❖ Les cartes Compétence numérotées de 1 à 5 comportant le nom du héros au bas de la carte.
  - ❖ Un exemplaire de chaque carte Compétence numérotée de 1 à 6 comportant le mot « Base » au bas de la carte.
  - ❖ Les cartes Titre gagnées par le héros (s'il y en a).
  - ❖ Une carte Faiblesse prise du dessus du paquet Faiblesse.
5. **S'équiper avec les objets spécifiques au héros** : chaque joueur place sa carte Héros dans sa zone de jeu et l'équipe des objets affichés dans le menu Objet de l'application. Les objets équipés sont placés à côté de la carte Héros.
6. **S'équiper de trouvailles** : chaque héros peut s'équiper d'une trouvaille (🗃️) provenant de l'inventaire, qui comprend toutes les trouvailles gagnées par la compagnie pendant la campagne.
7. **Choisir un rôle et créer le paquet Compétence** : chaque joueur sélectionne un rôle dans l'application pour la prochaine aventure. Un héros n'est pas limité à un seul rôle pour l'ensemble de la campagne. Le héros rassemble alors les cartes Compétence numérotées de 1 à 3 comportant le nom du rôle au bas de la carte. Le héros prépare la carte portant le numéro 1. Il mélange ensuite les cartes portant les numéros 2 et 3 avec les cartes mises de côté à l'étape 4, afin de créer le paquet Compétence du héros pour cette aventure.
8. **Partir à l'aventure** : les joueurs sélectionnent « En Route ! » dans l'application pour commencer la prochaine aventure de la campagne.

# GLOSSAIRE

Ce glossaire fournit aux joueurs les règles détaillées de *Voyages en Terre du Milieu*, classées par sujet. Si un joueur ne trouve pas le sujet recherché, il est conseillé d'utiliser l'Index en page 30.

## 1 À PROXIMITÉ

Certaines règles et certains effets de jeu font référence à des éléments ou à des cases « à proximité ».

- 1.1 Deux éléments de jeu sont à proximité l'un de l'autre s'ils partagent la même case ou s'ils se situent sur des cases adjacentes du plateau de jeu.
- 1.2 Un élément de jeu **n'est pas** à proximité de lui-même.

## 2 ACCÉLÉRATION X (MOT-CLEF)

Accélération est un mot-clef qui permet au héros de se déplacer sur des cases supplémentaires.

- 2.1 Quand un héros joue son tour lors de la phase Action, il peut défausser une carte comportant le mot-clef « Accélération X » pour se déplacer de X cases supplémentaires.
- 2.2 Un héros peut effectuer d'autres actions et résoudre d'autres effets de jeu entre chaque déplacement accordé par le mot-clef « Accélération X ».
- 2.3 Un héros ne peut défausser une carte comportant le mot-clef « Accélération X » que si celle-ci est préparée.

## 3 ACHAT DE COMPÉTENCES

Voir « Expérience », page 16.

## 4 ACTION INTERAGIR

L'action Interagir permet aux héros de visiter des endroits présentant un intérêt sur le plateau de jeu.

- 4.1 Si le héros est dans la même case qu'un pion Recherche, Individu, Menace ou que certains pions Terrain, il peut interagir avec ce pion en effectuant une action Interagir.
- 4.2 Pour effectuer une action Interagir, un héros sélectionne dans l'application le pion avec lequel il souhaite interagir. Quand un message apparaît, le héros sélectionne le bouton qui affiche l'icône Interaction (↔). Il suit ensuite les instructions indiquées par l'application.
  - ▶ Les boutons qui affichent l'icône Interaction (↔) **ne peuvent pas et ne doivent pas** être sélectionnés si le héros n'est pas en train d'effectuer une action Interagir. Ces boutons ont souvent des effets irréversibles sur l'aventure.
  - ▶ Si un héros sélectionne le mauvais pion dans l'application ou décide de ne pas effectuer une action Interagir, il sélectionne le bouton **sans** l'icône Interaction (↔) quand le message apparaît.
- 4.3 Si un héros souhaite effectuer une action Interagir quand il est dans une case qui contient un ou plusieurs groupes Ennemi restaurés, avant d'effectuer cette action, il doit provoquer chaque groupe Ennemi situé dans cette case dans l'ordre de son choix.
  - ▶ Après avoir provoqué chaque groupe Ennemi, le héros peut effectuer l'action Interagir.

- ▶ Un héros doit provoquer chaque groupe Ennemi dans sa case pour chaque action Interagir qu'il souhaite effectuer.

*Exemple : si un héros est dans une case avec un pion Individu, un pion Recherche et un groupe Ennemi, il doit provoquer ce groupe Ennemi avant de pouvoir interagir avec le pion Individu et le provoquer encore avant de pouvoir interagir avec le pion Recherche.*

- ▶ Les ennemis sont ainsi provoqués si le héros interagit avec un élément de jeu dans cette case, soit en utilisant une action Interagir, soit parce qu'un effet de jeu lui permet de le faire.
- 4.4 Les héros peuvent être amenés à effectuer des actions Interagir pour résoudre des effets spécifiques induits par des pions Terrain.
    - ▶ Ceci compte comme une des actions que le héros peut effectuer pendant son tour.

## 5 ACTION VOYAGER

L'action Voyager permet au héros de se déplacer sur le plateau de jeu.

- 5.1 Quand un héros effectue une action Voyager, il peut se déplacer jusqu'à deux fois.
- 5.2 Si la première action du héros pendant son tour est une action Voyager, il peut effectuer sa seconde action et résoudre d'autres effets de jeu entre ses deux déplacements.
- 5.3 Pour les règles sur la résolution d'un déplacement, voir « Déplacement », page 15.

## 6 ACTIONS

Il y a trois actions principales qu'un héros peut effectuer lors de son tour au cours de la phase Action : l'action Voyager, l'action Attaquer et l'action Interagir.

- 6.1 L'action Voyager permet au héros de se déplacer deux fois, l'action Attaquer lui permet d'effectuer une attaque contre un groupe Ennemi, l'action Interagir lui permet d'interagir avec des pions situés dans sa case.
- 6.2 L'application peut ajouter des règles spécifiques à une aventure en proposant au héros des actions supplémentaires et en développant les façons de voyager, d'attaquer ou d'interagir du héros.
- 6.3 Une capacité stipulant les termes « en tant qu'action » signifie que le héros peut se servir de cette capacité pendant son tour en tant qu'une de ses deux actions.
- 6.4 Si une capacité permet à un héros de se déplacer, d'attaquer ou d'interagir, elle n'est pas considérée comme étant une action, bien que l'effet soit identique à celui obtenu en effectuant des actions.

## 7 ACTIVATION

Voir « Activation Ennemie », ci-après.

## 8 ACTIVATION ENNEMIE

Pendant la phase Ombre, chaque groupe Ennemi restauré est activé.

- 8.1 Quand un ennemi est activé, l'application choisit automatiquement un ennemi restauré et met en surbrillance son portrait dans la barre d'ennemis. Elle affiche ensuite un message qui comprend les instructions pour l'activation de ce groupe Ennemi.

8.2 Si une instruction pour un ennemi indique « Déplacement », suivi d'un chiffre, l'ennemi peut se déplacer d'autant de fois que ce chiffre vers la cible indiquée pendant l'activation.

▶ Quand une instruction pour un ennemi comporte une valeur de déplacement et une cible à attaquer (par exemple : « Déplacement 2 : Attaquer Aragorn »), la cible de l'attaque est aussi la cible du déplacement.

▶ Si l'instruction de déplacement ne propose pas de cible, l'ennemi se déplace vers la cible de son attaque et arrête de se déplacer quand il est à portée.

8.3 Quand un groupe Ennemi se déplace vers une cible, chaque case dans laquelle il entre doit réduire la distance (le nombre de cases) entre ce groupe Ennemi et la case où se trouve sa cible.

8.4 S'il y a plusieurs chemins pour arriver à portée du héros ciblé et qu'ils sont aussi courts les uns que les autres, la compagnie choisit celui qu'empruntera le groupe Ennemi.

8.5 Si un groupe Ennemi ne peut pas arriver à portée de la cible de son attaque mais peut être à portée d'un héros plus proche, il cible alors ce héros.

▶ Si plusieurs héros sont en position d'être la cible la plus proche pour un groupe Ennemi, les héros choisissent lequel d'entre eux devient la cible.

8.6 Si un groupe Ennemi ne peut arriver à portée ni de sa cible ni du héros le plus proche, il ne résout aucune de ses instructions en cours. Les héros sélectionnent « Aucune cible » dans l'application. Celle-ci génère alors des instructions supplémentaires quant au déplacement du groupe Ennemi.

▶ Après avoir suivi les instructions supplémentaires fournies par l'application, l'activation du groupe Ennemi est terminée.

8.7 Si un groupe Ennemi franchit une bordure recouverte par un pion Rivière pour être à portée d'un héros, l'activation de ce groupe Ennemi se termine immédiatement. Quand cela se produit, le bouton « Traverser Rivière » doit être sélectionné dans l'application.

8.8 Quand tous les groupes Ennemi sont épuisés, l'étape de Ténèbres de la phase Ombre commence.

## 9 ADJACENCE

Les bordures sont des lignes grises ou noires entre les cases du plateau de jeu. Si une bordure entre deux cases est grise, les cases sont adjacentes.

9.1 Si deux cases sont adjacentes, un héros, ou un ennemi, peut se déplacer de l'une à l'autre.

9.2 Des éléments de jeu situés dans la même case ou dans des cases adjacentes sont à proximité les uns des autres.

9.3 Il n'est pas toujours facile de repérer les bordures grises sur les tuiles qui possèdent également des bordures noires. Les bordures grises de ces tuiles sont associées à une petite flèche blanche qui pointe vers elles.

9.4 Il est impossible, tant aux héros qu'aux ennemis, de franchir les bordures noires. Cependant, deux tuiles à bordures noires sont adjacentes si elles ont chacune au moins une bordure grise alignée avec une bordure grise de l'autre tuile.

▶ Quand deux bordures grises sont alignées, deux flèches blanches pointent l'une vers l'autre, une de chaque côté des bordures grises alignées.

9.5 Si la bordure entre deux cases sur le plateau de combat est recouverte par un pion Rivière, ces deux cases sont adjacentes et les éléments de jeu qui sont dedans sont à proximité les uns des autres.

9.6 Si la bordure entre deux cases sur le plateau de combat est recouverte par un pion Mur, ces deux cases ne sont pas adjacentes et les éléments de jeu qui sont dedans ne sont pas à proximité les uns des autres.

▶ Les héros et les groupes Ennemi ne peuvent pas franchir une bordure recouverte par un pion Mur.

▶ Si les pions Mur créent des cases en diagonale, ces cases ne sont pas adjacentes.

## 10 AJOUTER ET APPLIQUER

Les capacités qui ajoutent et appliquent des touches diffèrent de la façon suivante :

10.1 Certaines capacités, comme « Coup X », indiquent de façon explicite d'« ajouter » des touches ou des modificateurs. Ces capacités altèrent une attaque en cours.

10.2 Certaines capacités indiquent de façon explicite d'« appliquer » des touches ou des modificateurs, elles sont résolues en dehors d'une attaque. Elles ne constituent pas des attaques et ne peuvent pas engendrer de contre-attaque.

▶ Le héros saisit les touches et les modificateurs puis sélectionne « Appliquer » comme s'il résolvait une attaque. Si l'application indique de résoudre une contre-attaque, le héros sélectionne « Non ».

## 11 AMÉLIORATION D'OBJETS

Voir « Connaissance », page 13.

## 12 ANNULATION DES DÉGÂTS ET PEURS

Voir « Dégât et Peur », page 14.

## 13 APPLICATION

L'application *Voyages en Terre du Milieu* guide les joueurs tout au long de leur campagne en racontant les histoires et en fixant les objectifs, en générant le plateau de jeu et les ennemis. Elle détermine quand les héros gagnent ou perdent l'aventure. L'application sauvegarde également la progression de la compagnie et gère leur inventaire.

13.1 Les héros peuvent naviguer à tout moment dans les menus de l'application pour visualiser les informations sur les ennemis, les chroniques et l'inventaire de la compagnie. Les héros peuvent aussi sélectionner des pions et des seuils de menace pour lire des informations à leur sujet.

▶ Les héros ne peuvent pas sélectionner un bouton qui inclut une icône Interaction (→) sans résoudre un effet au préalable, comme effectuer une action Interagir par exemple.

▶ Pour éviter d'appliquer par erreur des touches ou des modificateurs à un groupe Ennemi, il est recommandé aux joueurs de ne pas ouvrir le panneau d'attaque du menu Ennemi à moins de résoudre un effet permettant d'appliquer des touches ou des modificateurs à ce groupe Ennemi.

13.2 Le gestionnaire de collections permet aux joueurs de choisir les extensions de *Voyages en Terre du Milieu* qu'ils souhaitent inclure dans les aventures générées par l'application.

13.3 Les joueurs peuvent découvrir les écrans et des menus les plus importants de l'application dans l'appendice, à la page 28.

## 14 APPLIQUER

Voir « Ajouter et Appliquer », page 7.

## 15 APPLIQUER DES TOUCHES AUX ENNEMIS

Pour vaincre un groupe Ennemi, les héros doivent appliquer des touches jusqu'à ce qu'il ne reste plus de Santé aux ennemis de ce groupe.

- 15.1 Attaquer un groupe Ennemi est la façon la plus simple de lui infliger des touches.
- 15.2 En sélectionnant l'onglet Attaquer dans le menu du groupe Ennemi, un héros peut ouvrir le panneau d'attaque qui lui donne accès à une interface pour appliquer des touches et des modificateurs à ce groupe Ennemi.
- 15.3 Pour appliquer des touches et des modificateurs à un groupe Ennemi, le héros sélectionne, dans le panneau d'attaque du groupe Ennemi, le bouton « + » une fois pour chaque touche qu'il souhaite appliquer. De même, il sélectionne le bouton de modificateur correspondant pour chaque modificateur qu'il souhaite appliquer. Ensuite, le héros doit sélectionner le bouton « Appliquer » pour appliquer les touches et les modificateurs.
  - ▶ L'application affiche de manière dynamique et en temps réel les conséquences sur le groupe Ennemi des touches et modificateurs que le héros ajoute ou retire.
  - ▶ Un héros peut librement ajouter ou retirer des touches ou sélectionner et désélectionner des modificateurs dans le panneau d'attaque sans modifier de façon permanente l'état du groupe Ennemi. Cependant, après avoir sélectionné le bouton « Appliquer », les touches et les modificateurs seront appliqués et il sera impossible de les annuler.
- 15.4 Lorsqu'il résout une attaque, si le héros résout plusieurs capacités sur ses cartes Objet qui ajoutent des touches et des modificateurs, il doit tous les saisir dans l'application avant de sélectionner le bouton « Appliquer ».
- 15.5 Après avoir appliqué les touches et les modificateurs à un groupe Ennemi, l'application indique aux héros de retirer du groupe les figurines des ennemis vaincus. S'il reste au moins une figurine, l'application peut afficher un message de contre-attaque.
  - ▶ Si un message de contre-attaque apparaît et si l'ennemi est capable de contre-attaquer, le héros sélectionne « Oui ». Dans le cas contraire, il sélectionne « Non » (voir « Contre-attaque », page 13).
- 15.6 Pour chaque touche appliquée à un groupe Ennemi, la barre de santé d'un ennemi du groupe diminue de un.
  - ▶ Les touches réduisent l'Armure ou la Sorcellerie avant de diminuer la Santé de l'ennemi.
  - ▶ Si l'ennemi possède de l'Armure et de la Sorcellerie, les touches s'appliquent d'abord à l'Armure avant de s'appliquer à la Sorcellerie.
- 15.7 L'application applique les touches à un seul ennemi au sein du groupe Ennemi, tentant de vaincre cet ennemi avant d'appliquer des touches à un autre ennemi de ce même groupe.
  - ▶ Quand le modificateur « Enchaînement » est sélectionné, les touches sont appliquées à tous les ennemis du groupe au lieu d'un seul d'entre eux.

- 15.8 Certaines capacités indiquent de façon explicite d'« appliquer » des touches ou des modificateurs, elles sont résolues en dehors d'une attaque. Elles ne constituent pas des attaques et ne peuvent pas engendrer de contre-attaque.

## 16 ARMURE

Les ennemis et les héros peuvent posséder des armures qui les rendent plus difficiles à vaincre.

### 16.1 ARMURE DES ENNEMIS

L'Armure d'un groupe Ennemi est matérialisée par des unités grises sur sa barre de santé dans le menu Ennemi.

- 16.2 Quand un héros applique des touches à un ennemi avec Armure, les touches sont d'abord appliquées à l'Armure avant de l'être à la Santé de cet ennemi.
  - ▶ Si l'ennemi possède de l'Armure et de la Sorcellerie, les touches s'appliquent d'abord à l'Armure avant de s'appliquer à la Sorcellerie.
- 16.3 Après que le héros a sélectionné le bouton « Appliquer » pour appliquer des touches à un ennemi, si celui-ci n'est pas vaincu, il récupère toute l'Armure qu'il avait perdue.
- 16.4 Quand le modificateur « Perforation » est sélectionné, les touches appliquées à un ennemi ne tiennent pas compte de son Armure.
- 16.5 Quand le modificateur « Dislocation » est sélectionné, un ou plusieurs ennemis du groupe perdent de façon permanente 1 en Armure.
  - ▶ Le premier ennemi de la liste affichée dans l'application perd 1 en Armure de façon permanente. S'il est vaincu, c'est l'ennemi suivant sur la liste qui perd de façon permanente 1 en Armure.
- 16.6 ARMURE DES HÉROS (OBJETS)

Chaque héros est équipé d'un objet Armure pendant la campagne. Une icône Armure (🛡️) est imprimée sur chaque objet Armure.

  - 16.7 Chaque objet Armure du héros lui procure une ou plusieurs capacités, précisant quand les utiliser et comment les résoudre.
    - ▶ Ces capacités permettent le plus souvent au héros de prévenir des dégâts (👊) et des peurs (👹).
  - 16.8 Sur l'écran Campement, entre les aventures, un héros peut améliorer son armure si la compagnie a gagné suffisamment de connaissance.

## 17 ATTAQUES

Cette entrée est composée de deux sections indiquant comment résoudre les attaques des héros et des ennemis.

### 17.1 ATTAQUES DES HÉROS

Les héros peuvent attaquer des groupes Ennemi pour les vaincre et les retirer du plateau de jeu. La principale façon pour un héros d'attaquer un ennemi est d'effectuer une action Attaquer.

Pour résoudre une attaque, un héros effectue les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :



17.2 **Étape 1 - Choisir un objet et une caractéristique :** le héros choisit n'importe quel nombre de ses objets équipés qu'il souhaite utiliser pour attaquer. Il choisit ensuite une caractéristique à tester qui est indiquée sur ces objets.

▶ Si le héros choisit plusieurs objets, ils doivent tous avoir au moins une caractéristique en commun. La caractéristique choisie doit correspondre à une icône se trouvant sur tous les objets sélectionnés par le héros.

17.3 **Étape 2 - Choisir une cible :** le héros choisit un groupe Ennemi pour cible de son attaque.

▶ Le héros peut choisir n'importe quel groupe Ennemi qui se trouve dans la même case que lui.

▶ Le héros peut choisir un groupe Ennemi qui se trouve dans une case adjacente si l'icône À Distance (↔) figure sur tous les objets qu'il a choisis.

17.4 **Étape 3 - Effectuer un test d'attaque :** un test d'attaque suit les mêmes règles qu'un test standard (voir « Tests », page 25). Cependant, les icônes Succès (☼) obtenues lors du test sont utilisées pour résoudre les capacités des cartes Objet utilisées pour l'attaque.

▶ Certaines capacités des cartes Objet sont précédées par un coût symbolisé par une icône Succès (☼) et une valeur (par exemple : 2☼). Pour résoudre une telle capacité, le héros doit dépenser autant d'icônes Succès (☼), parmi celles obtenues lors du test d'attaque, que la valeur du coût indiqué. Il résout alors le texte de la capacité.

✖ La plupart des capacités ajoutent des touches ou des modificateurs au groupe Ennemi attaqué. Les héros utilisent le menu du groupe Ennemi dans l'application pour faire ces ajouts (voir « Appliquer des Touches aux Ennemis », page 8).

▶ Si une attaque n'ajoute pas de touche ni de modificateur à un groupe Ennemi, le héros sélectionne quand même « Appliquer » dans le panneau d'attaque, ce qui peut engendrer une contre-attaque.

▶ Après avoir effectué un test d'attaque, tout ennemi qui n'est pas vaincu récupère l'intégralité de son Armure et de sa Sorcellerie.

17.5 **Étape 4 - Contre-attaque :** après avoir été attaqué par un héros, le groupe Ennemi peut être amené à l'attaquer en retour.

▶ Si l'application affiche un message de contre-attaque, le héros sélectionne « Oui » s'il est à portée de l'ennemi. Dans le cas contraire, il sélectionne « Non ».

## 17.6 ATTAQUES DES ENNEMIS

Les groupes Ennemi attaquent les héros pour les vaincre et leur faire perdre la partie.

17.7 Le plus souvent, un groupe Ennemi attaque un héros quand il est activé, quand il contre-attaque ou quand il est provoqué.

17.8 Quand un groupe Ennemi attaque, l'application indique au héros une valeur Dégât (☹) et une valeur Peur (☹☹). Ces valeurs représentent le nombre de dégâts et de peurs que le héros va subir.

▶ Le plus souvent, le héros peut effectuer un test pour annuler les dégâts (☹) et les peurs (☹☹) avant de les subir.

17.9 En plus des valeurs Dégât (☹) et Peur (☹☹), certaines attaques ennemies présentent des textes additionnels qui décrivent quand et comment les résoudre.

## 18 AVENTURE

Une aventure est constituée d'un seul scénario d'une campagne de *Voyages en Terre du Milieu*.

18.1 Chaque campagne est composée de plusieurs aventures à jouer dans un ordre précis.

18.2 Entre chaque aventure d'une campagne, les héros peuvent acheter des compétences, améliorer des objets, s'équiper de trouvailles et changer de rôle.

▶ Les héros ne peuvent pas échanger d'objets. Cependant, au début de chaque aventure, les héros peuvent s'équiper avec n'importe quelle trouvaille disponible dans le menu Objet.

18.3 La plupart des aventures se déroulent sur un plateau de voyage qui représente de grands territoires de la Terre du Milieu.

18.4 Certaines aventures se déroulent sur un plateau de combat, utilisé quand le point fort de la campagne n'est plus le déplacement et l'exploration mais un moment clef du périple.

## 19 BAROUDS D'HONNEUR

Un baroud d'honneur est un test qui détermine si un héros ayant dépassé sa limite aux dégâts ou aux peurs est vaincu ou pas.

19.1 Après avoir subi des dégâts (☹) ou des peurs (☹☹), si un héros a un nombre de cartes Dégât supérieur ou égal à sa limite aux dégâts ou un nombre de cartes Peur supérieur ou égal à sa limite aux peurs, il doit faire un baroud d'honneur.

▶ Quand le héros subit plusieurs dégâts (☹) ou peurs (☹☹) provenant de la même source (un groupe Ennemi ou un effet de jeu par exemple), il ne détermine si ceux-ci sont supérieurs ou égaux à ses limites aux dégâts ou peurs qu'une fois toutes les cartes Dégât et Peur de cette source entièrement résolues.

19.2 Pour commencer un baroud d'honneur, le héros sélectionne le bouton Compagnie dans le coin inférieur gauche de l'application, puis il sélectionne le portrait du héros qui fait son baroud d'honneur.

19.3 Pendant un baroud d'honneur, l'application demande au joueur de sélectionner le type de baroud d'honneur à effectuer : un test de Dégât ou un test de Peur.

▶ Si le baroud d'honneur a été déclenché car le nombre de cartes Dégât en possession du héros est supérieur ou égal à sa limite aux dégâts, le héros doit effectuer un test de Dégât. Si le baroud d'honneur a été déclenché car le nombre de cartes Peur en possession du héros est supérieur ou égal à sa limite aux peurs, le héros doit effectuer un test de Peur.

▶ Si le héros a un nombre de cartes Dégât supérieur ou égal à sa limite aux dégâts **et** un nombre de cartes Peur supérieur ou égal à sa limite aux peurs, le héros doit effectuer deux barouds d'honneur successifs, un pour les dégâts (☹) et un pour les peurs (☹☹). Le héros peut choisir l'ordre dans lequel il les effectue.

19.4 Après avoir résolu le test du baroud d'honneur, l'application donne au héros des instructions complémentaires.

## 20 BARRE D'ENNEMIS

Dans l'application, la barre d'ennemis se trouve en bas de l'écran.

20.1 La barre d'ennemis contient un portrait pour chaque groupe Ennemi actuellement sur le plateau de jeu.

- 20.2 Si un groupe Ennemi est un groupe d'élite ou s'il y a plusieurs groupes Ennemi du même type, une icône Étendard apparaît à côté du portrait du groupe Ennemi. Cette icône indique aux héros quel étendard Ennemi ils doivent placer sur le plateau de jeu à côté du groupe Ennemi.
- 20.3 Si un groupe Ennemi peut effectuer des attaques à distance, une icône À Distance (☞) figure sur le portrait de ce groupe Ennemi.
- 20.4 Le bouton situé le plus à gauche de la barre d'ennemis est le bouton Provoquer. Si un héros a besoin de provoquer un ennemi, il sélectionne le bouton Provoquer puis le portrait du groupe Ennemi qu'il provoque. L'application fournit ensuite les informations nécessaires au héros pour résoudre une attaque de ce groupe Ennemi.
- 20.5 Un héros peut consulter le menu d'un groupe Ennemi en sélectionnant son portrait dans l'application.
- 20.6 Si un groupe Ennemi est épuisé, son portrait est grisé.
- 20.7 Quand un ennemi est activé pendant la phase Ombre, son portrait apparaît en surbrillance.

## 21 BARRE DE MENACE

La barre de menace est affichée dans le haut de l'écran principal de l'application et permet de suivre l'accumulation de la menace pendant l'aventure.

- 21.1 Pendant l'étape de Menace de chaque phase Ombre, la barre de menace augmente selon le barème suivant :
- ☞ +2 par héros dans la compagnie
  - ☞ +1 par pion Menace sur le plateau de jeu
  - ☞ +1 par tuile inexplorée
- 21.2 Quand la barre de menace est pleine, l'aventure est terminée, les héros ont perdu.
- 21.3 La barre de menace comprend un ou plusieurs seuils. Pendant la phase Ombre, un événement Menace est résolu lorsqu'un seuil est atteint ou dépassé.

## 22 BRUME (TERRAIN)

La brume est un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.

- 22.1 Si un héros est censé subir des dégâts (☹) alors qu'il se trouve dans une case avec un pion Brume, ces dégâts sont subis face cachée.
- 22.2 Quand il résout une attaque contre un groupe Ennemi qui est dans une case avec un pion Brume, lors du test d'attaque, le héros ne peut pas convertir d'icônes Destin (♣) en icônes Succès (※) en dépensant des inspirations ou en résolvant un autre effet de jeu qui permettrait une telle conversion.



## 23 BUISSON (TERRAIN)

Un buisson est un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.

- 23.1 Pendant la phase Action, si un héros termine son tour dans une case avec un pion Buisson, il peut effectuer un test d'Ingéniosité (♣).



- ☞ Si le test produit au moins deux icônes Succès (※), le héros réussit le test et devient Caché (il gagne une carte Avantage « Caché »).
  - ☞ Si le test produit moins de deux icônes Succès (※), le héros échoue au test et rien ne se passe.
  - ☞ Effectuer ce test ne constitue pas une action.
- 23.2 S'il y a plusieurs pions Buisson dans une case, un héros peut effectuer autant de test d'Ingéniosité (♣) qu'il y a de buissons.

## 24 CAPACITÉS

La majorité des cartes offre des capacités que les héros peuvent utiliser à divers moments du jeu.

- 24.1 Chaque capacité précise à quel moment le héros peut l'utiliser et comment résoudre ses effets.
- ☞ Un héros peut résoudre une capacité sur une carte Compétence uniquement si cette carte Compétence est préparée.
  - ☞ Lorsqu'une carte Compétence n'est pas préparée (et aussi quand elle est révélée au cours d'un test), le texte de sa capacité doit être ignoré.
- 24.2 Certaines capacités sont présentées sous forme de mots-clefs, qui sont des résumés condensés de capacités qui apparaissent régulièrement sur les cartes.
- ☞ Chaque mot-clef se réfère à des règles spécifiques que les joueurs peuvent consulter dans l'entrée du glossaire correspondant au mot-clef.
- 24.3 Si une carte présente plusieurs capacités, une seule peut être utilisée à moins qu'une capacité ne précise explicitement qu'elle est utilisée avant, pendant ou après la résolution de l'autre capacité.

### 24.4 COÛTS

De nombreuses capacités ont un coût que le héros doit résoudre pour utiliser ces capacités.

- 24.5 Un héros ne peut pas résoudre une capacité s'il n'en a pas résolu le coût.
- 24.6 Les coûts peuvent inclure de dépenser des icônes Succès (※) ou des pions Inspiration, de défausser des cartes ou d'exploiter des trouvailles.
- 24.7 Si plusieurs capacités ont le même coût, le héros ne peut pas résoudre le coût une seule fois pour l'ensemble de ces capacités. Une seule capacité peut être résolue par coût.

*Exemple : si une carte Compétence présente deux capacités qui impliquent de défausser la compétence (un texte de capacité et un mot-clef), le héros ne peut pas défausser cette carte et résoudre les deux capacités, il n'en résout qu'une seule.*

- 24.8 Une capacité qui implique de défausser une carte ne peut pas être résolue si la carte est défaussée à cause d'un autre effet de jeu.
- 24.9 Si une capacité indique à un héros de retirer une carte de l'aventure, cette carte doit être mise de côté et ne peut pas être utilisée à nouveau lors de cette aventure.

## 24.10 TIMING

Le « timing » d'une capacité fait référence au moment où le héros peut la résoudre.

- 24.11 Si le timing d'une capacité utilise le mot « après », l'effet de la capacité se résout immédiatement après l'événement décrit par le timing.
- 24.12 Si le timing d'une capacité utilise le mot « avant », l'effet de la capacité se résout immédiatement avant l'événement décrit par le timing.
- 24.13 Si le timing d'une capacité utilise le mot « quand », l'effet de la capacité se résout au même moment que l'événement décrit par le timing.
- 24.14 Les effets qui se produisent « quand » un événement se produit sont appliqués avant les effets qui se produisent « après » ce même événement.
- 24.15 Si plusieurs capacités se résolvent en même temps, la compagnie décide de l'ordre de résolution.
- 24.16 Si une capacité utilise le mot « ensuite », un héros doit résoudre l'effet produit avant le mot « ensuite », puis l'effet qui se produit après le mot « ensuite ».

## 25 CARACTÉRISTIQUES

Chaque héros a cinq caractéristiques qui représentent son Agilité (☉), sa Force (☾), son Esprit (♃), sa Sagesse (♆) et son Ingéniosité (♁).

- 25.1 Les caractéristiques d'un héros sont imprimées sur sa carte Héros et ont une valeur qui indique le nombre de cartes Compétence que le héros révèle quand il effectue un test avec la caractéristique correspondante.
  - ☛ Une valeur forte d'une caractéristique indique une grande maîtrise de celle-ci, une valeur faible une moins bonne maîtrise.
- 25.2 La plupart des tests précisent quelle caractéristique doit être utilisée.
  - ☛ Quand ils effectuent un test d'attaque, les héros peuvent choisir une caractéristique parmi celles indiquées sur leurs cartes Objet.
- 25.3 Chaque carte Objet qui peut être utilisée pendant un test d'attaque possède une ou plusieurs caractéristiques indiquées dans son coin supérieur gauche. Pour utiliser une capacité sur ce type de cartes Objet, un héros doit effectuer un test d'attaque en utilisant une des caractéristiques indiquées sur la carte.

*Exemple : un héros souhaite utiliser sa carte « Épée » pour attaquer un ennemi. Il doit effectuer un test d'attaque en utilisant sa caractéristique Force (☾) car c'est celle qui figure sur la carte « Épée ».*

## 26 CARTES AVANTAGE

Les cartes Avantage ont des effets positifs pour les héros. Elles les aident quand ils effectuent des tests, attaquent des ennemis ou sont attaqués.

- 26.1 Si un effet de jeu indique au héros de **devenir** Caché, Enhardi ou Déterminé, le héros gagne une carte Avantage « Caché », « Enhardi » ou « Déterminé » selon le cas.

- 26.2 Quand un héros gagne une carte Avantage, il prend la carte Avantage appropriée dans la Réserve et la place face visible dans sa zone de jeu.
- 26.3 Quand un héros est censé gagner une carte Avantage correspondant à une carte Avantage déjà présente dans sa zone de jeu, il ne gagne pas un autre exemplaire de cette carte Avantage.
- 26.4 La capacité sur chaque carte Avantage précise quand l'utiliser et comment résoudre ses effets.

## 27 CARTES COMPÉTENCE

Chaque héros possède son paquet de cartes Compétence qui représente ses capacités.

- 27.1 Le paquet Compétence de chaque héros contient les cartes suivantes :
  - ☛ Chacune des cartes Compétence numérotées de 1 à 6 comportant le mot « Base » au bas de la carte.
  - ☛ Les cartes Compétence numérotées de 1 à 5 comportant le nom du héros au bas de la carte.
  - ☛ Les cartes Compétence numérotées de 1 à 3 comportant le nom du rôle choisi par le héros au bas de la carte.
  - ☛ Une carte Faiblesse prise du dessus du paquet Faiblesse.
  - ☛ Toutes les cartes Compétence achetées par le héros pendant la campagne.
  - ☛ Toutes les cartes Titre gagnées par le héros pendant la campagne.
- 27.2 La plupart des cartes Compétence ont des capacités uniques qui peuvent être résolues à divers moments pendant la partie.
  - ☛ Un héros ne peut résoudre une capacité de l'une de ses cartes Compétence que si celle-ci est préparée.
  - ☛ Si une carte Compétence n'est pas préparée, le texte de sa capacité doit être ignoré.
- 27.3 Plusieurs cartes Compétence comportent des icônes Succès (♁) et Destin (♣) dans leur coin supérieur gauche.
  - ☛ Ces icônes sont utilisées quand une carte Compétence est révélée lorsqu'un héros effectue un test.
- 27.4 Certaines cartes spécifiques au rôle indiquent une valeur en expérience dans leur coin inférieur gauche.
  - ☛ Cette valeur indique combien d'expérience (de ce rôle) le héros doit dépenser pour acheter cette carte Compétence et combien le héros en gagne (pour ce rôle) quand il la vend.

## 28 CARTES HÉROS

Chaque héros possède une carte Héros qui présente différentes informations le concernant.

- 28.1 Chaque carte Héros indique les valeurs des cinq caractéristiques du héros.
  - ☛ La valeur d'une caractéristique indique le nombre de cartes Compétence que le héros révèle quand il effectue un test avec cette caractéristique.

28.2 Chaque carte Héros indique les limites aux dégâts et aux peurs du héros.

▶ Si le héros a un nombre de cartes Dégât dans sa zone de jeu supérieur ou égal à sa limite aux dégâts, ou un nombre de cartes Peur dans sa zone de jeu supérieur ou égal à sa limite aux peurs, il doit faire un baroud d'honneur.

28.3 Chaque carte Héros indique les capacités uniques du héros. Chaque capacité de héros précise quand elle peut être utilisée et comment résoudre ses effets.

28.4 Un héros place ses cartes préparées en dessous de sa carte Héros.

## 29 CARTES OBJET

Les cartes Objet représentent les armes, armures, trouvailles, instruments et autres équipements que les héros utilisent pendant leur aventure.


29.1 Les cartes Objet ont des capacités uniques que les héros peuvent utiliser à différents moments pendant la partie.


▶ Le plus souvent, les capacités indiquent quand elles peuvent être utilisées et comment résoudre leurs effets.


▶ Les capacités précédées d'un chiffre et d'une icône Succès (※) ne peuvent être utilisées qu'en dépensant des icônes Succès (※) pendant un test d'attaque.


29.2 Les objets qui peuvent être utilisés pendant un test d'attaque affichent une ou plusieurs caractéristiques dans le coin supérieur gauche de la carte.





29.3 Chaque type d'objet est représenté par une des icônes suivantes :

▶  Armure

▶  Une Main

▶  Deux Mains

▶  Trouvaille

29.4 Un héros peut s'équiper d'une carte Armure () au maximum, d'une trouvaille () et d'un nombre de cartes Objet dont le total des icônes représentant des mains est inférieur ou égal à deux (1 objet à deux mains  ou 2 objets à une main ).

▶ Un héros est autorisé à s'équiper de plusieurs trouvailles s'il en gagne une ou plus pendant une aventure.

29.5 Chaque carte Objet a une valeur de connaissance indiquée dans le coin inférieur droit de la carte.

▶ Cette valeur de connaissance indique combien de connaissance la compagnie doit gagner avant qu'une amélioration de cette carte Objet ne soit disponible.

29.6 Chaque objet a un niveau, indiqué en chiffre romain sur sa carte. Quand il améliore un objet, le héros doit choisir une carte du niveau suivant.

▶ Les objets de départ d'un héros sont de niveau « I ».

▶ Si un objet atteint son plus haut niveau, les héros ne peuvent plus l'améliorer, même si une valeur de connaissance est indiquée sur la carte.

29.7 En sélectionnant le bouton « Objet » sur l'écran Campement, la compagnie peut voir tous les objets de son inventaire.

## 30 CARTES TERRAIN

Chaque type de terrain est associé à une carte Terrain.

30.1 Une carte Terrain résume les capacités du pion Terrain correspondant. Les règles complètes de chaque pion Terrain sont consultables dans leur entrée spécifique du glossaire de ce Guide de Référence.

30.2 Après avoir mis en place un plateau de combat, les héros rassemblent les cartes Terrain correspondant aux pions Terrain qui sont sur le plateau et les placent à portée de main de tous les joueurs pour qu'ils puissent s'y référer facilement.

▶ Il est également possible de consulter la capacité d'un pion Terrain en le sélectionnant dans l'application.

30.3 Certains pions Terrain sont soumis à des règles spécifiques pour certaines aventures, elles sont alors décrites dans l'application. Si un pion Terrain est soumis à des règles spécifiques à l'aventure en cours, les héros doivent ignorer la carte Terrain correspondante.

▶ Lorsqu'un terrain est soumis à des règles spécifiques, il est identifié par un effet de scintillement dans l'application.

## 31 CARTES TITRE

Les cartes Titre sont un type de cartes Compétence que les héros peuvent gagner pendant une aventure.

31.1 Quand un héros gagne une carte Titre, l'application précise l'intitulé du titre gagné. Ensuite, le héros récupère la carte Titre spécifiée et la prépare immédiatement.

▶ Le héros ayant gagné un titre doit être sélectionné dans l'application pour qu'elle puisse enregistrer cette carte Titre dans l'inventaire du héros.

31.2 Une carte Titre gagnée par un héros fait partie de son inventaire pour toute la durée de la campagne.

31.3 Comme toutes les cartes Compétence, un héros ne peut résoudre une capacité d'une carte Titre que si celle-ci est préparée.

31.4 Les capacités de certaines cartes Titre indiquent au héros de retirer cette carte de l'aventure. Cette carte Titre doit être mise de côté et ne peut plus être utilisée avant la prochaine aventure. Elle sera mélangée dans le paquet Compétence du héros lors de la mise en place de la prochaine aventure.

## 32 CHRONIQUES

Les chroniques sont des archives de tous les messages affichés par l'application tout au long de la campagne. Les messages sont archivés par aventure et par round de jeu.

32.1 Si les héros souhaitent lire des messages antérieurs, ils sélectionnent le bouton Compagnie dans le coin inférieur gauche de l'application puis l'onglet « Chroniques » sur l'écran qui s'affiche.

## 33 COMPAGNIE

La « compagnie » est le terme qui désigne l'ensemble des héros participant au jeu.

- 33.1 Si une règle, ou un effet de jeu, utilise le mot « compagnie », cela fait référence à chacun des héros participant à la partie.
- 33.2 Avant de commencer une campagne, les joueurs décident d'un nom pour leur compagnie. Il est affiché dans leur emplacement de sauvegarde.

## 34 CONNAISSANCE

La connaissance (🗝️) est une représentation du savoir que les héros ont acquis pendant la campagne.

- 34.1 L'application informe les héros quand ils ont gagné de la connaissance, ce qui peut se produire pendant ou à la fin d'une aventure.
- 34.2 Les héros partagent leur connaissance au sein de la compagnie. La connaissance est suivie automatiquement par l'application.
  - ▶ Entre les aventures, la valeur de connaissance de la compagnie est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran Campement.
  - ▶ Pendant une aventure, la valeur de connaissance de la compagnie est affichée dans le menu Compagnie.
- 34.3 La compagnie ne peut pas perdre de connaissance. La connaissance ne peut qu'être gagnée. La connaissance n'est pas dépensée quand un héros améliore un objet.
- 34.4 La progression de la valeur de connaissance permet à la compagnie d'obtenir de nouvelles améliorations d'objets.
  - ▶ Chaque carte Objet affiche une valeur de connaissance dans le coin inférieur droit, qui indique combien de connaissances la compagnie doit gagner avant qu'une amélioration de cette carte Objet ne soit disponible.
  - ▶ Un héros ne peut pas améliorer ses objets avant d'être sur l'écran Campement, entre deux aventures.

### 34.5 AMÉLIORER LES OBJETS

Entre des aventures, une fois sur l'écran Campement, un héros peut améliorer ses objets.

- 34.6 Si un objet peut être amélioré, il est en surbrillance dans le menu Objet. Si un objet en surbrillance est sélectionné, l'application affiche une liste d'améliorations disponibles pour cet objet.
- 34.7 Pour améliorer un objet, le héros sélectionne un objet en surbrillance dans le menu Objet, puis sélectionne une des améliorations proposées. Il défausse ensuite la carte Objet initiale et la remplace par la version améliorée correspondant à celle choisie dans l'application.
  - ▶ La carte initiale défaussée est remise dans la Réserve et ne fait plus partie de l'inventaire du héros.
  - ▶ Après que l'amélioration a été confirmée, l'application retire automatiquement l'objet initial de l'inventaire et le remplace par sa version améliorée.
- 34.8 Un héros peut améliorer autant d'objets qu'il le souhaite tant qu'il est sur l'écran Campement.

## 35 CONTRE-ATTAQUE

Après que le héros a attaqué un groupe Ennemi, ce dernier peut attaquer le héros en retour. Après avoir appliqué des touches et des modificateurs à un groupe Ennemi, l'application peut afficher un message de contre-attaque pour le héros : « L'ennemi peut-il attaquer ? ».

- 35.1 Quand l'application affiche un message de contre-attaque, si le groupe Ennemi peut attaquer, le héros sélectionne « Oui ». Dans le cas contraire, il sélectionne « Non ».
- 35.2 Un groupe Ennemi peut contre-attaquer s'il est à portée du héros qui l'a attaqué.
- 35.3 Si un héros applique des touches et des modificateurs à un groupe Ennemi à cause d'un effet de jeu autre qu'une attaque, ce groupe Ennemi ne peut pas contre-attaquer.
- 35.4 Un groupe Ennemi qui n'est pas d'élite ne peut pas contre-attaquer s'il est épuisé.
  - ▶ Après que le héros a appliqué des touches à un groupe Ennemi épuisé, l'application **n'affichera pas** de message de contre-attaque.
- 35.5 Les groupes Ennemi d'élite peuvent contre-attaquer même s'ils sont épuisés.
- 35.6 Si le modificateur « Étourdissement » a été appliqué à un groupe Ennemi pendant une attaque, celui-ci est épuisé, et s'il s'agit d'un groupe d'élite, il ne peut pas contre-attaquer.
- 35.7 Si une attaque n'ajoute pas de touche ni de modificateur à un groupe Ennemi, le héros sélectionne quand même « Appliquer » dans le panneau d'attaque, ce qui peut engendrer une contre-attaque.

## 36 COUP X (MOT-CLEF)

Coup est un mot-clef qui permet d'ajouter des touches supplémentaires aux ennemis pendant une attaque.

- 36.1 Quand un héros effectue un test d'attaque, il peut défausser une carte qui comporte le mot-clef « Coup X » pour ajouter X touches au groupe Ennemi ciblé par cette attaque.
- 36.2 Un héros ne peut défausser une carte pour utiliser le mot-clef « Coup X » que si celle-ci est préparée.

## 37 DÉFAUSSER

Quand des éléments de jeu sont défaussés, ils sont placés dans un endroit spécifique selon leur nature, comme indiqué ci-dessous :

- 37.1 Les cartes Dégât et Peur sont défaussées en les plaçant sous leur paquet respectif.
- 37.2 Les cartes Compétence, y compris les cartes Faiblesse, sont défaussées dans la pile de défausse des cartes Compétence du héros auquel elles appartiennent.
  - ▶ Si un effet de jeu indique au héros de retirer une carte Faiblesse de la partie, cette carte est mélangée dans le paquet Faiblesse.
  - ▶ Si une capacité indique au héros de retirer une carte de l'aventure, elle doit être mise de côté et ne plus être utilisée pendant cette aventure.
- 37.3 Les pions et les cartes Avantage sont défaussés dans leur pile de Réserve respective.

## 38 DÉGÂT ET PEUR

Un dégât (☹) représente une affliction au corps du héros et la peur (☹) une affliction à son âme et son esprit.

### 38.1 SUBIR DES DÉGÂTS ET DES PEURS

Les menaces de la Terre du Milieu peuvent faire subir aux héros des dégâts (☹) ou des peurs (☹). Quand un héros en subit trop, il risque d'être vaincu.

38.2 Une limite aux dégâts et une limite aux peurs sont indiquées sur les cartes Héros pour chacun d'eux. Ces limites représentent le nombre de dégâts (☹) ou de peurs (☹) que le héros peut subir avant de devoir faire un baroud d'honneur (voir « Baroud d'Honneur », page 9).

▶ Certains effets de jeu peuvent augmenter ou diminuer ces limites. Ces effets sont cumulatifs.

*Exemple : si un héros a deux capacités qui augmentent de 1 sa limite aux peurs, sa limite aux peurs est alors augmentée de 2.*

38.3 Pour subir un dégât (☹) ou une peur (☹), le héros révèle la carte du dessus du paquet Dégât ou Peur, selon le cas, et résout sa capacité. La capacité indique au héros de défausser la carte ou de la placer face visible ou face cachée dans sa zone de jeu.

▶ Quand le héros subit plusieurs dégâts (☹) et peurs (☹) provenant de la même source (un groupe Ennemi ou un effet de jeu par exemple), il subit chaque dégât et chaque peur **l'un après l'autre**, révélant et résolvant entièrement une carte avant de révéler et résoudre la suivante.

▶ Si un effet de jeu précise au héros qu'il doit subir un nombre de « dégâts face cachée » ou de « peurs face cachée », le héros prend chaque carte du dessus du paquet correspondant et la place dans sa zone de jeu **sans** révéler ni résoudre ses capacités.

38.4 Un héros ne peut pas regarder l'autre face d'une carte Dégât ou Peur qui est face cachée dans sa zone de jeu, sauf si un effet de jeu l'autorise spécifiquement.

38.5 Après avoir subi des dégâts (☹) ou des peurs (☹), si un héros a un nombre de cartes Dégât supérieur ou égal à sa limite aux dégâts ou un nombre de Peurs supérieur ou égal à sa limite aux peurs, il doit faire un baroud d'honneur.

▶ Quand le héros subit plusieurs dégâts (☹) ou peurs (☹) provenant de la même source (un groupe Ennemi ou un effet de jeu par exemple), il ne détermine si ceux-ci sont supérieurs ou égaux à ses limites aux dégâts ou peurs qu'une fois toutes les cartes Dégât et Peur de cette source entièrement résolues.

38.6 Les cartes Dégât ou Peur qui restent face visible dans la zone de jeu du héros ont des capacités persistantes et affectent négativement le héros tant qu'elles restent dans sa zone de jeu.

38.7 Certains effets de jeu permettent au héros de défausser des cartes Dégât (☹) ou Peur (☹). Quand un héros défausse une carte Dégât ou Peur, il peut défausser une carte face visible de son choix ou une carte face cachée prise au hasard.

▶ Quand un héros défausse une carte Dégât (☹) ou Peur (☹), il prend une carte Dégât ou Peur de sa zone de jeu et la place sous le paquet Dégât ou Peur, selon le cas.

▶ Si un effet de jeu permet au héros de défausser plusieurs dégâts (☹) ou peurs (☹), il peut défausser n'importe quelle combinaison de cartes Dégât ou Peur face visible et face cachée.

▶ Les cartes Dégât (☹) ou Peur (☹) face cachée sont toujours défaussées aléatoirement.

38.8 Quand un effet de jeu indique au héros de retourner face visible une ou plusieurs cartes Dégât (☹) ou Peur (☹), ce héros sélectionne ces cartes aléatoirement parmi toutes ses cartes Dégât ou Peur qui sont face cachée.

### 38.9 ANNULATION DES DÉGÂTS ET DES PEURS

Parfois, un héros peut essayer d'annuler des dégâts (☹) ou des peurs (☹) avant de les subir. Ceci se produit le plus souvent pendant une attaque ennemie ou une étape de Ténèbres de la phase Ombre.

38.10 Quand un héros a l'opportunité d'annuler des dégâts (☹) ou des peurs (☹), l'application lui indique une caractéristique suivie du mot « annule » (par exemple : ♣ annule).

38.11 Pour annuler des dégâts (☹) et des peurs (☹), le héros effectue un test avec la caractéristique spécifiée et peut prévenir un dégât ou une peur pour chaque icône Succès (♣) obtenue.

▶ Les héros ne subissent pas les dégâts (☹) ou les peurs (☹) qui ont été prévenus, les cartes Dégât ou Peur ne sont pas révélées.

▶ Si un héros subit des dégâts (☹) et des peurs (☹) en même temps, il peut choisir si chacune des icônes Succès (♣) annule un dégât ou une peur.

▶ Si un héros souhaite subir un nombre de dégâts (☹) ou peurs (☹) bien qu'il ait assez d'icônes Succès (♣) pour les annuler, il peut choisir de les subir.

38.12 Les capacités comportant le mot « prévenir » réduisent toujours les dégâts (☹) ou les peurs (☹) sans que le héros ait besoin d'effectuer un test.

38.13 Si un héros peut à la fois prévenir et annuler des dégâts (☹) ou des peurs (☹), il peut les annuler d'abord, puis résoudre les capacités pour les prévenir si cela est encore nécessaire.

## 39 DÉPENSER

Les héros peuvent dépenser des pions, icônes et valeurs pendant ou à la fin de la partie pour acheter des cartes et résoudre des effets de jeu.

39.1 Pendant un test, un héros peut dépenser n'importe quel nombre de ses pions Inspiration. Pour chaque pion Inspiration dépensé, il peut convertir une icône Destin (♣) de ses cartes Compétence révélées en une icône Succès (♣).

▶ Quand un héros dépense un pion Inspiration, il le retire de la carte Héros et le place dans la Réserve.

39.2 Un héros peut dépenser de l'expérience entre les aventures pour acheter de nouvelles cartes Compétence.

▶ Quand un héros dépense de l'expérience, l'application la déduit automatiquement.

39.3 Quand il effectue un test d'attaque, un héros peut dépenser des icônes Succès (♣) obtenues lors de ce test pour résoudre des capacités sur les cartes Objet utilisées pour ce test.

▶ Quand un héros dépense une icône Succès (☼), celle-ci ne peut être à nouveau dépensée pendant ce test. Il est important que le héros assure le suivi des icônes Succès (☼) qu'il a dépensées.

39.4 Pendant un test, certains effets de jeu permettent aux héros de dépenser des icônes Destin (♣) des cartes révélées de façon spécifique.

▶ Quand un héros dépense une icône Destin (♣), cette icône ne peut pas être à nouveau dépensée pendant ce test. Il est important que le héros se souvienne des icônes Destin (♣) dépensées.

## 40 DÉPLACEMENT

Cette entrée est composée de deux sections indiquant comment résoudre les déplacements des héros et des ennemis.

### 40.1 DÉPLACEMENT DES HÉROS

La façon la plus simple pour un héros de se déplacer sur le plateau de jeu est d'effectuer une action Voyager pendant son tour.

40.2 Pour se déplacer, un héros déplace sa figurine de la case qu'il occupe vers une case adjacente.

40.3 Si un héros entre dans une case d'une tuile inexplorée, il doit explorer cette tuile.

▶ L'exploration d'une tuile est obligatoire. Elle se produit immédiatement et n'est pas considérée comme une action.

40.4 Si un héros souhaite quitter une case contenant un ou plusieurs groupes Ennemi restaurés, il doit provoquer chacun des groupes Ennemi restaurés de cette case avant de se déplacer.

▶ Après avoir provoqué chaque groupe Ennemi, le héros peut se déplacer vers une case adjacente.

▶ Les groupes Ennemi sont provoqués de cette manière dès que le héros se déplace soit en effectuant une action Voyager, soit parce qu'un effet de jeu l'oblige ou l'autorise à se déplacer.

40.5 Si un effet de jeu indique qu'une figurine Héros doit être « placée » sur le plateau de jeu, ce placement **n'est pas** considéré comme un déplacement en ce qui concerne les règles du jeu ou les interactions d'effets de jeu.

▶ Si un héros est placé dans une case depuis une autre case contenant un ou plusieurs groupes Ennemi, ces groupes Ennemi **ne sont pas** provoqués.

### 40.6 DÉPLACEMENT DES ENNEMIS

Les groupes Ennemi se déplacent pendant leur activation, le plus souvent vers un héros spécifique afin de résoudre une attaque contre lui.

40.7 Chaque fois qu'un groupe Ennemi se déplace, sa figurine est déplacée de la case qu'il occupe vers une case adjacente.

40.8 Quand un groupe Ennemi se déplace, l'application indique son nombre maximal de déplacements et précise la cible vers laquelle il se déplace.

40.9 Pendant son activation, si un groupe Ennemi franchit une bordure recouverte par un pion Rivière, son activation se termine immédiatement.

## 41 DESTIN

Les icônes Destin (♣) figurent dans le coin supérieur gauche des cartes Compétence. Les héros les utilisent quand ils effectuent un test. Les icônes Destin (♣) peuvent également apparaître sur des capacités et dans l'application.

41.1 Contrairement aux icônes Succès (☼), les icônes Destin (♣) n'ont pas d'effet inhérent. Cependant, pendant un test, un héros peut dépenser n'importe quel nombre de ses pions Inspiration. Pour chaque pion Inspiration dépensé, il convertit une icône Destin (♣) de ses cartes Compétence révélées en une icône Succès (☼).

▶ Après avoir converti une icône Destin (♣) en icône Succès (☼), l'icône Destin (♣) ne peut plus être utilisée pour faire autre chose et ne doit plus être considérée comme une icône Destin (♣).

41.2 Pendant un test, certains effets de jeu permettent aux héros d'utiliser ou de dépenser les icônes Destin (♣) des cartes révélées de façon spécifique.

▶ Quand un héros dépense une icône Destin (♣), cette icône ne peut pas être à nouveau dépensée pendant ce test. Il est important que le héros se souvienne des icônes Destin (♣) dépensées.

41.3 Quand une carte Compétence est préparée, les icônes Destin (♣) de cette carte n'ont aucun effet et doivent être ignorées.

## 42 DIFFICULTÉ

Il y a deux niveaux de difficulté dans *Voyages en Terre du Milieu* : normal et difficile.

42.1 Les joueurs sélectionnent le niveau de difficulté lors de la mise en place de leur première aventure de la campagne.

▶ Il n'est pas possible de modifier le niveau de difficulté pendant une campagne.

42.2 Le niveau difficile modifie le jeu de façon suivante :

▶ Il y a plus d'ennemis et ceux-ci ont plus de capacités.

▶ Les héros ne gagnent pas de pions Inspiration quand ils explorent une tuile Site inexplorée.

## 43 DISLOCATION

Voir « Modificateurs », page 18.

## 44 DISSIMULATION (MOT-CLEF)

Dissimulation est un mot-clef permettant au héros de gagner une carte Avantage « Caché ».

44.1 Après avoir effectué n'importe quel test, un héros peut défausser une carte comportant le mot-clef « Dissimulation » pour gagner une carte Avantage « Caché ».

44.2 Un héros ne peut défausser une carte comportant le mot-clef « Dissimulation » que si celle-ci est préparée.

44.3 Un héros ne peut pas utiliser le mot-clef « Dissimulation » s'il est déjà Caché.

## 45 ENCHAÎNEMENT

Voir « Modificateurs », page 18.

## 46 ENCHANTEMENT

Voir « Modificateurs », page 18.

## 47 ENNEMIS D'ÉLITE

Les ennemis d'élite sont plus forts et plus agressifs que les ennemis classiques.

47.1 Chaque groupe Ennemi d'élite possède un ou plusieurs bonus.

▶ Les bonus d'un groupe Ennemi d'élite sont affichés en haut de son menu Ennemi dans l'application. Une description de chaque bonus est affichée quand il est sélectionné dans l'application.

▶ Les bonus sont gérés automatiquement par l'application, la description d'un bonus permet aux héros de savoir en quoi un ennemi d'élite diffère d'un ennemi classique.

47.2 Les groupes Ennemi d'élite peuvent contre-attaquer, même s'ils sont épuisés.

47.3 Dans l'application, le contour du portrait de chaque groupe Ennemi d'élite est hérissé de pointes pour indiquer sa nature d'élite.

47.4 Quand un groupe Ennemi d'élite est placé sur le plateau de jeu, un étendard Ennemi d'élite (glissé dans un socle en plastique) est également placé dans la même case que le groupe Ennemi d'élite.

▶ L'étendard Ennemi d'élite doit correspondre à la couleur et au symbole de l'icône représentée sur le portrait de ce groupe Ennemi dans l'application.

▶ Si le groupe Ennemi se déplace dans une nouvelle case, son étendard Ennemi d'élite est déplacé avec lui.

## 48 ÉPUISE

Chaque groupe Ennemi est soit restauré soit épuisé.

48.1 Un ennemi restauré peut s'activer pendant la phase Ombre et peut contre-attaquer.

48.2 Le portrait de l'ennemi est grisé pour indiquer qu'il est épuisé.

48.3 Un ennemi épuisé ne peut pas s'activer pendant la phase Ombre.

48.4 Un ennemi épuisé ne peut pas être provoqué.

48.5 Un ennemi épuisé ne peut pas contre-attaquer sauf si c'est un ennemi d'élite.

48.6 L'application met automatiquement à jour l'état des ennemis (Restauré ou Épuisé). Tous les ennemis sont restaurés à la fin de la phase Ombre.

## 49 ÉTENDARDS ENNEMI

Les étendards Ennemi sont utilisés pour identifier les groupes Ennemi d'élite et distinguer les groupes Ennemi du même type entre eux.

49.1 Quand un groupe Ennemi d'élite est placé sur le plateau de jeu, un étendard Ennemi d'élite (glissé dans un socle en plastique) est également placé dans la même case que le groupe Ennemi d'élite.

49.2 Quand un groupe Ennemi placé sur le plateau de jeu est du même type qu'un autre qui est déjà sur le plateau, un étendard Ennemi (glissé dans un socle en plastique) est également placé dans la même case que le groupe Ennemi qui est en train d'être placé.

49.3 Quand un étendard Ennemi est placé sur le plateau de jeu, l'étendard doit correspondre en termes de couleur (élite ou classique) et de symbole à l'icône représentée sur le portrait du groupe Ennemi dans l'application. Celle-ci génère automatiquement une icône si nécessaire.

▶ La couleur et le symbole de l'étendard qui doit être placé sont également affichés en haut du message indiquant aux joueurs où placer un groupe Ennemi.

49.4 Si un groupe Ennemi possède un étendard Ennemi et se déplace vers une nouvelle case, l'étendard Ennemi est déplacé avec le groupe. Si un groupe Ennemi est retiré du plateau de jeu, son étendard l'est également.

## 50 ÉTOURDISSEMENT

Voir « Modificateurs », page 18.

## 51 EXPÉRIENCE

L'expérience, désignée par « XP » dans l'application, représente l'entraînement du héros et sa maturité dans le rôle choisi.

51.1 L'expérience est spécifique à chaque rôle choisi par le héros au cours de la campagne. Elle est enregistrée automatiquement dans l'application.

▶ Si un héros change de rôle pendant la campagne, il peut acquérir de l'expérience dans plusieurs rôles.

▶ L'expérience de chaque héros est affichée sous son portrait dans l'écran Campement. Si un héros sélectionne son portrait, il peut voir la quantité d'expérience acquise pour chaque rôle joué.

51.2 L'application informe les héros quand ils gagnent de l'expérience, le plus souvent à la fin d'une aventure.

▶ L'expérience acquise par un héros à la fin d'une aventure est toujours spécifique au héros et au rôle qu'il a choisi pour celle-ci.

## 51.3 ACHAT ET VENTE DE CARTES COMPÉTENCE

Quand il est sur l'écran Campement entre des aventures, le héros peut dépenser l'expérience acquise et acheter des cartes Compétence. Il peut également vendre des compétences qu'il a achetées précédemment pour gagner de l'expérience.

51.4 Chaque carte Compétence qui peut être achetée ou vendue a une valeur en expérience indiquée dans le coin inférieur gauche.

▶ Cette valeur en expérience indique combien d'expérience le héros doit dépenser pour acheter cette carte Compétence et combien le héros en gagne s'il la vend.

51.5 Le héros peut sélectionner son portrait et les rôles qu'il a choisis de jouer pendant la campagne dans l'écran Campement afin de visualiser une liste contenant toutes les cartes Compétence qui correspondent au rôle sélectionné.

▶ Toutes les cartes Compétence qui font partie du paquet Compétence du héros sont de couleur verte.



▶ Toutes les cartes Compétence que le héros ne peut pas acheter sont de couleur rouge.

✘ Si une valeur est affichée, le héros n'a pas assez d'expérience pour acheter cette carte Compétence.

✘ Si l'illustration d'un autre héros est affichée, cela signifie qu'il possède cette carte Compétence.

▶ Le héros peut acheter toutes les cartes Compétence qui ne sont ni en vert ni en rouge.

51.6 Pour acheter une carte Compétence, un héros la sélectionne dans la liste des cartes Compétence de l'application. Le héros ajoute ensuite l'exemplaire physique de la carte à son paquet Compétence.

▶ Pour acheter une carte Compétence d'un rôle donné, le héros ne peut dépenser que l'expérience acquise pour ce rôle.

▶ L'expérience dépensée par un héros est automatiquement déduite par l'application.

51.7 Pour vendre des cartes Compétence, un héros sélectionne une carte en vert dans la liste de l'application. Le héros retire ensuite la représentation physique de cette carte Compétence de son paquet Compétence.

▶ Quand il vend une carte Compétence, le héros gagne de l'expérience pour le rôle correspondant à la carte Compétence vendue.

▶ L'expérience acquise par le héros est ajoutée automatiquement par l'application.

51.8 Un héros peut acheter et vendre autant de cartes Compétence qu'il le souhaite pour tous les rôles qu'il a choisis de jouer, à chaque fois qu'il est sur l'écran Campement.

## 52 EXPLORATION

Chaque tuile Site Voyage comporte un emplacement carré dans lequel on peut placer un pion Exploration quand la tuile est initialement révélée dans l'application. Ce pion indique que la tuile est inexplorée.



52.1 Après avoir révélé et placé une tuile Site Voyage, un pion Exploration est placé dans l'emplacement carré de cette tuile Site, si cela est indiqué par l'application.

52.2 Une tuile Site qui comporte un pion Exploration est inexplorée.

52.3 Si un héros entre dans une case d'une tuile Site inexplorée, il doit l'explorer immédiatement.

▶ Explorer une tuile ne constitue pas une action.

52.4 Pour explorer une tuile, le héros sélectionne dans l'application le pion Exploration qui correspond à celui placé sur la tuile Site à explorer. Le héros sélectionne alors « Confirmer » et suit les instructions de l'application.

52.5 Explorer une tuile n'exige pas que le héros finisse son déplacement dans une case de cette tuile.

## 53 FAIBLESSES

Une faiblesse est une carte Compétence qui n'a pas d'effet de jeu inhérent. Son but est d'encombrer le paquet Compétence d'un héros et de ne fournir aucune icône lors des tests.

53.1 Pendant la mise en place, chaque héros ajoute à son paquet Compétence une carte Faiblesse prise au hasard dans le paquet Faiblesse.

53.2 Un héros peut gagner des faiblesses supplémentaires pendant une aventure.

▶ Chaque faiblesse est prise sur le dessus du paquet Faiblesse.

53.3 Toutes les cartes Faiblesse d'un héros sont retirées de son paquet Compétence entre les aventures.

53.4 Les cartes Faiblesse peuvent être préparées comme les autres cartes Compétence mais elles n'ont pas d'effet. Une carte Faiblesse préparée compte comme une des quatre cartes Compétence préparées que le héros peut avoir.

## 54 FOYER (TERRAIN)

Un foyer est un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.



54.1 Quand un héros résout une attaque, s'il est dans une case avec un pion Foyer, il peut défausser une carte ayant une icône Destin (♣) révélée pendant le test d'attaque pour appliquer soit « Perforation », soit « Enchantement » au groupe Ennemi attaqué.

▶ Si une carte Compétence est défaussée grâce à l'effet du pion Foyer, aucune icône de cette carte, ni les icônes Destin (♣) ni les icônes Succès (※), ne peut être convertie ou dépensée pendant ce test.

## 55 GAGNER UNE AVENTURE OU UNE CAMPAGNE

Voir « Terminer une Aventure ou une Campagne », page 25.

## 56 GESTIONNAIRE DE COLLECTIONS

Le gestionnaire de collections permet à l'application de générer un contenu qui utilise des éléments provenant des différentes extensions de *Voyages en Terre du Milieu*.

56.1 Un joueur peut accéder au gestionnaire de collections à partir de l'écran titre.

56.2 Dans le menu du gestionnaire de collections, un joueur peut activer ou désactiver les différentes extensions de *Voyages en Terre du Milieu* à partir desquelles l'application va créer un contenu.

▶ Quand une extension est activée, l'application peut créer un contenu qui requiert des éléments de cette extension.

▶ Quand une extension est désactivée, l'application ne peut pas créer de contenu qui requiert des éléments de cette extension.

56.3 Si une extension est désactivée dans le gestionnaire de collections, il sera impossible de charger toutes les campagnes sauvegardées qui contiennent des éléments de cette extension, jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau activée.

## 57 GOUFFRE (TERRAIN)

Un gouffre est un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.



57.1 Si un héros entre dans une case qui contient un pion Gouffre, il doit effectuer un test d'Agilité (♣).

▶ Si le test produit au moins deux icônes Succès (☼), le héros réussit le test et rien ne se passe.

▶ Si le test produit moins de deux icônes Succès (☼), le héros échoue au test et subit deux Dégâts (☹).

57.2 Un héros doit effectuer un test d'Agilité (☯) quand il entre dans une case avec un pion Gouffre même s'il ne fait que traverser cette case. Le pion Gouffre affecte le héros même s'il ne termine pas son déplacement dans cette case.

57.3 Si un effet de jeu « place » un héros sur une case qui contient un pion Gouffre, le héros ignore les effets de ce pion.

## 58 GROUPE ENNEMI

Un groupe Ennemi est représenté par une ou plusieurs figurines en plastique sur le plateau de jeu, ainsi que par son portrait et son menu Ennemi dans l'application.

58.1 Un groupe Ennemi se déplace, s'active et attaque toujours ensemble.

58.2 Les joueurs peuvent accéder au menu d'un groupe Ennemi en sélectionnant son portrait dans l'application (voir « Appendice », page 28).

58.3 Chaque menu Ennemi affiche le nom du groupe Ennemi, ses bonus s'il en a, et autant de barres de santé que le nombre d'ennemis dans le groupe.

▶ Une description succincte de chaque bonus est disponible en sélectionnant l'intitulé du bonus.

58.4 En sélectionnant l'onglet Attaquer dans le menu Ennemi, le panneau d'attaque s'affiche et les héros peuvent ajouter et appliquer des touches et des modificateurs au groupe Ennemi.

58.5 Si une capacité ou un effet de jeu fait référence à un « ennemi », il fait référence à un groupe Ennemi.

## 59 HÉROS

Chaque joueur contrôle un héros de la Terre du Milieu.

59.1 Chaque héros est représenté par une figurine en plastique sur le plateau de jeu.

59.2 Chaque héros a une zone de jeu qui comprend sa carte Héros, les objets dont il est équipé et son paquet Compétence.

59.3 Quand il joue seul, le joueur contrôle au moins deux héros.

## 60 INSPIRATION

Les pions Inspiration permettent aux héros de convertir des icônes Destin (♣) en icônes Succès (☼) pendant les tests.



60.1 Quand un héros gagne un pion Inspiration, il le place sur sa carte Héros.

60.2 Chaque carte Héros a une limite Inspiration, qui précise le nombre maximum de pions que le héros peut posséder en même temps.

▶ Si un héros gagne de l'inspiration alors qu'il a déjà atteint sa limite, il ne peut pas gagner cette inspiration.

60.3 Pendant un test, un héros peut dépenser n'importe quel nombre de ses pions Inspiration. Pour chaque pion Inspiration dépensé, il peut convertir une icône Destin (♣) de ses cartes Compétence révélées en une icône Succès (☼).

60.4 Pour dépenser un pion Inspiration, le héros retire ce pion de sa carte Héros et le place dans la Réserve.

## 61 INVENTAIRE

L'inventaire est constitué des objets de la compagnie et de toutes les compétences achetées.

61.1 Pour visualiser les objets de l'inventaire, un héros sélectionne le bouton « Objet » dans l'application.

▶ Les objets de départ de chaque héros ou les objets améliorés sont listés dans l'onglet « Héros » du menu Objet.

▶ Les trouvailles de la compagnie sont listées dans l'onglet « Trouvailles » du menu Objet.

61.2 Pour visualiser les compétences (y compris les titres) qu'un héros possède dans son inventaire, il sélectionne son portrait sur l'écran Campement.

▶ Les compétences achetées par un héros sont classées par rôle et sont de couleur verte.

61.3 Si un effet de jeu indique au héros de s'équiper d'une trouvaille de l'inventaire, il peut s'équiper de n'importe quelle trouvaille figurant dans l'onglet « Trouvailles » qui n'est pas déjà utilisée.

61.4 Certaines capacités sur les cartes Compétence Titre indiquent au héros de retirer la carte de l'aventure. Quand cela se produit, le héros met la carte de côté et ne peut plus l'utiliser pendant tout le reste de l'aventure.

61.5 Quand ils continuent une campagne, les joueurs rassemblent les cartes Objet et Compétence de leur inventaire en les prenant dans la boîte de jeu.

## 62 MODIFICATEURS

Il existe six modificateurs d'Attaque qui peuvent changer la façon dont sont appliquées les touches à des groupes Ennemi.

62.1 Quand il attaque un groupe Ennemi, un héros peut résoudre des capacités sur ses cartes Objet qui ajoutent des touches ou des modificateurs à ce groupe Ennemi.

▶ D'autres effets de jeu et d'autres capacités peuvent également permettre au héros d'appliquer des modificateurs à un groupe Ennemi.

62.2 Plusieurs modificateurs peuvent être appliqués lors de la même attaque, leurs effets se combinent.

62.3 Certaines capacités des ennemis interdisent l'application de certains modificateurs. Si une capacité est censée appliquer un modificateur interdit, ce modificateur n'a pas d'effet.

62.4 Les modificateurs peuvent être sélectionnés et désélectionnés pour visualiser leurs effets avant de sélectionner « Appliquer » pour résoudre une attaque.

62.5 Le même modificateur ne peut pas être appliqué plusieurs fois pendant une même attaque.

62.6 Il existe six modificateurs d'Attaque dont les effets sont les suivants :

▶ **Perforation** : l'Armure d'un groupe Ennemi n'est pas prise en compte par les touches quand elles sont appliquées avec le modificateur « Perforation ».

‣ **Enchantement** : la Sorcellerie d'un groupe Ennemi n'est pas prise en compte par les touches quand elles sont appliquées avec le modificateur « Enchantement ».

‣ **Enchaînement** : les touches sont appliquées à tous les ennemis du groupe Ennemi quand elles sont appliquées avec le modificateur « Enchaînement ».

‣ **Mortel** : si la Santé restante d'un ennemi (et non l'Armure ou la Sorcellerie) est diminuée de moitié pendant une attaque à laquelle est appliquée le modificateur « Mortel », celui-ci est vaincu.

‣ **Dislocation** : le modificateur « Dislocation » diminue d'un point l'Armure d'un ennemi de façon permanente. Si cet ennemi est vaincu, c'est l'Armure d'un autre ennemi du groupe qui est réduite d'un point.

‣ **Étourdissement** : si le modificateur « Étourdissement » est appliqué à un groupe Ennemi, celui-ci est épuisé. Et si ce groupe Ennemi est un groupe d'élite, il ne peut pas contre-attaquer.

62.7 Les règles pour l'application des modificateurs se trouvent dans la section « Appliquer des Touches aux Ennemis », page 8.

## 63 MORTEL

Voir « Modificateurs », ci-dessus.

## 64 MOTS-CLEFS

Les mots-clefs sont des résumés condensés de capacités qui apparaissent régulièrement sur les cartes.

64.1 Chaque mot-clef a des règles spécifiques auxquelles les joueurs peuvent se référer dans l'entrée correspondante du glossaire. Les mots-clefs sont :

‣ Reconnaissance X

‣ Coup X

‣ Protection X

‣ Accélération X

‣ Repos X

‣ Dissimulation

64.2 Si une carte ajoute un mot-clef à une autre carte et que celle-ci comporte déjà ce mot-clef, la carte est considérée comme ayant la meilleure version du mot-clef.

*Exemple : si une carte Compétence indique « Coup 2 » et si cette carte gagne « Coup 1 » grâce à un effet de jeu, cette carte est considérée comme ayant le mot-clef « Coup 2 ».*

## 65 MUR (TERRAIN)

Un mur est un type de terrain qui peut être placé sur une bordure d'un plateau de combat.



65.1 Les cases situées de part et d'autre d'un pion Mur ne sont pas adjacentes. Un héros ou un ennemi ne peut pas franchir une bordure recouverte par un pion Mur.

‣ Si des pions Mur créent des cases en diagonale, celles-ci ne sont pas adjacentes.

65.2 Si une capacité, comme « Vue Perçante », permet à un héros, ou à un ennemi, de résoudre une attaque à distance jusqu'à deux cases ou plus sur un plateau de combat, il peut être possible pour ce héros, ou cet ennemi, de résoudre une attaque à distance contre une cible située de l'autre côté d'un pion Mur.

## 66 NIVEAUX

Voir « Cartes Objet », page 12.

## 67 OBJECTIFS

Les héros ont une série d'objectifs à atteindre lors de chaque aventure.

67.1 L'objectif en cours des héros est affiché sous la barre de menace dans l'application.

67.2 Lorsque l'objectif en cours est atteint, l'application en assigne automatiquement un nouveau aux héros.

67.3 Si les héros atteignent tous les objectifs de l'aventure, celle-ci est terminée. Les héros gagnent la partie et l'application passe à l'écran Campement avant de commencer une nouvelle aventure de la campagne.

## 68 PARTIE EN SOLITAIRE

Si vous jouez seul, vous contrôlez de deux à quatre héros. Toutes les autres règles du jeu restent inchangées.

68.1 Le joueur garde des zones de jeu séparées pour ses différents héros. Les héros ne partagent ni les objets, ni les pions, ni les paquets Compétence, etc.

68.2 Pendant la phase Action, le joueur doit résoudre complètement le tour d'un héros avant d'entamer celui d'un autre.

## 69 PERDRE UNE AVENTURE OU UNE CAMPAGNE

Voir « Terminer une Aventure ou une Campagne », page 25.

## 70 PERFORATION

Voir « Modificateurs », page 18.

## 71 PEUR

Voir « Dégât et Peur », page 14.

## 72 PHASE ACTION

La phase Action est la première phase d'un round pendant laquelle chaque héros joue un tour.

72.1 Pendant la phase Action, chaque héros joue son tour en effectuant deux actions.

‣ Le héros peut effectuer la même action plusieurs fois.

‣ Le héros peut choisir de n'effectuer aucune action ou d'effectuer une seule action au lieu de deux.

72.2 Les actions principales que le héros peut effectuer lors de la phase Action sont les actions Voyager, Attaquer et Interagir.

72.3 Lors du tour des héros, des capacités peuvent leur permettre de résoudre des effets de jeu autres que des actions.

▶ Si une capacité permet à un héros de se déplacer, d'attaquer ou d'interagir, elle n'est pas considérée comme étant une action, bien que l'effet soit identique à celui obtenu en effectuant des actions.

72.4 L'application peut ajouter des règles spécifiques à une aventure en proposant au héros d'autres actions.

72.5 Lors de chaque round, les héros peuvent jouer leur tour dans n'importe quel ordre, mais un héros doit résoudre son tour entièrement avant qu'un autre héros ne commence le sien.

72.6 Après que chacun des héros a joué son tour pendant la phase Action, il faut sélectionner le bouton Sablier dans l'application afin de passer à la phase Ombre.

## 73 PHASE OMBRE

La phase Ombre est le moment où les ennemis, les ténèbres et d'autres menaces essayent d'entraver la progression de la compagnie.

La phase Ombre est composée de trois étapes que les héros doivent résoudre dans l'ordre :

73.1 **Étape 1 - Activation Ennemie** : chaque groupe Ennemi restauré s'active selon les instructions données par l'application.

▶ Quand un groupe Ennemi s'active, le plus souvent il se déplace vers un héros et l'attaque.

▶ S'il n'y a pas de groupe Ennemi présent sur le plateau de jeu, l'application saute automatiquement l'étape d'Activation Ennemie.

73.2 **Étape 2 - Ténèbres** : chaque héros dans une case contenant des ténèbres subit le nombre de peurs (☠) indiqué dans l'application.

▶ S'il n'y a pas de ténèbres sur le plateau de jeu et si l'application n'en génère pas, l'application saute automatiquement l'étape de Ténèbres.

73.3 **Étape 3 - Menace** : la barre de menace augmente, un événement Menace est résolu pour chaque seuil atteint ou dépassé dans cette barre.

▶ La valeur de la menace augmente à chaque étape de Menace selon le barème suivant :

☒ +2 par héros dans la compagnie

☒ +1 par pion Menace sur le plateau de jeu

☒ +1 par tuile inexplorée

73.4 Après avoir résolu l'étape de Menace, l'application passe à la phase Ralliement.

73.5 À la fin de la phase Ombre, tous les ennemis épuisés sont automatiquement restaurés.

## 74 PHASE RALLIEMENT

La phase Ralliement est la dernière phase de chaque round. Pendant cette phase, les héros préparent le round de jeu suivant.

Pour résoudre la phase Ralliement, les héros doivent suivre les étapes ci-après :

**Étape 1 - Réinitialisation** : chaque héros réinitialise son paquet Compétence en mélangeant sa pile de défausse avec toutes les cartes restantes dans le paquet.

▶ Si un héros n'a aucune carte Compétence dans sa pile de défausse, il mélange quand même son paquet Compétence.

**Étape 2 - Reconnaissance** : chaque héros fait une Reconnaissance sur deux cartes en révélant les deux cartes du dessus de son paquet Compétence. Ensuite, il peut préparer une carte au maximum et replace chacune des cartes restantes sur ou sous son paquet Compétence, dans l'ordre de son choix.

## 75 PION

« Pion » est le terme utilisé pour désigner les éléments en carton qui sont placés sur le plateau de jeu ou sur les cartes Héros. Il désigne également les représentations numériques de tous ces éléments dans l'application.

75.1 Chaque pion affiché dans l'application correspond à une version physique sur le plateau de jeu.

▶ Si un pion Exploration, Recherche, Individu, Menace, Terrain ou Ténèbres est affiché dans l'application, il doit y avoir un pion physique du même type, localisé au même endroit, sur le plateau de jeu.

75.2 Si une règle ou un effet de jeu indique à un joueur de sélectionner un pion dans l'application, le joueur doit appuyer sur l'image du pion indiqué.

## 76 PION EXPLOITATION

Les pions Exploitation sont placés sur les trouvailles pour compter le nombre de fois où un héros peut exploiter cette trouvaille pour résoudre ses effets.



76.1 Quand un héros s'équipe d'une trouvaille, il place dessus un nombre de pions Exploitation égal au chiffre indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte, à côté de l'icône Exploitation.

76.2 Si un effet de jeu indique au héros d'exploiter une trouvaille, il retire un pion Exploitation de celle-ci.

▶ Quand il ne reste plus de pion Exploitation sur une trouvaille, elle ne peut plus être utilisée. Le héros la retourne alors face cachée.

☒ Un héros ne peut pas résoudre une capacité passive ou une capacité qui ne requiert pas l'exploitation de la trouvaille tant que celle-ci est face cachée.

76.3 Si un effet de jeu permet à un héros de placer un pion Exploitation sur une trouvaille, il peut placer ce pion sur une trouvaille face cachée. Quand cela se produit, la trouvaille est retournée face visible et le héros peut résoudre ses capacités.

## 77 PION INDIVIDU

Un pion Individu peut apparaître sur le plateau de jeu. Il représente une personne avec laquelle les héros peuvent interagir.



- 77.1 En sélectionnant un pion Individu dans l'application, un héros peut obtenir des informations sur celui-ci.
- 77.2 Si un héros est dans la même case qu'un pion Individu, il peut interagir avec lui en effectuant une action Interagir (voir « Action Interagir », page 6).
- 77.3 À tout moment, un héros peut sélectionner un pion Individu dans l'application. Cependant, il ne peut sélectionner un bouton affichant l'icône Interaction (→) que s'il effectue une action Interagir.

## 78 PION MENACE

Un pion Menace peut apparaître sur le plateau de jeu. Il représente une menace sur une case avec laquelle les héros peuvent interagir.



- 78.1 En sélectionnant un pion Menace dans l'application, un héros peut savoir quelle menace spécifique il représente.
- 78.2 Si un héros est dans la même case qu'un pion Menace, il peut interagir avec ce pion en effectuant une action Interagir (voir « Action Interagir », page 6).
- 78.3 Un héros peut sélectionner un pion Menace dans l'application à tout moment. Cependant, il ne peut sélectionner un bouton affichant l'icône Interaction (→) que s'il effectue une action Interagir.
- 78.4 Pendant l'étape de Menace de la phase Ombre, la valeur de menace augmente de 1 pour chaque pion Menace présent sur le plateau de jeu.

## 79 PION RECHERCHE

Un pion Recherche peut apparaître sur le plateau de jeu. Il représente un point ou une zone dans une case avec lequel un héros peut interagir.



- 79.1 En sélectionnant un pion Recherche dans l'application, un héros peut obtenir des informations sur celui-ci et sur ce qu'il représente.
- 79.2 Si un héros est dans la même case qu'un pion Recherche, il peut interagir avec ce dernier en effectuant une action Interagir (voir « Action Interagir », page 6).
- 79.3 À tout moment, un héros peut sélectionner un pion Recherche dans l'application. Cependant, il ne peut sélectionner un bouton affichant l'icône Interaction (→) que s'il effectue une action Interagir.

## 80 PLATEAU DE COMBAT

Les plateaux de combat sont utilisés lors d'aventures spécifiques dédiées au combat tactique. Pendant une aventure utilisant des plateaux de combat, les règles normales du jeu s'appliquent avec les exceptions suivantes :

- 80.1 Il n'existe pas de tuile Site Combat inexplorée, donc les héros n'explorent pas quand ils se déplacent.
- 80.2 Les plateaux de combat contiennent des pions Terrain qui ajoutent des règles à l'aventure.
- Le terrain peut modifier la façon de se déplacer et d'attaquer des héros comme des ennemis.

→ Le terrain peut donner aux héros des capacités qu'ils peuvent résoudre en effectuant des actions Interagir.

- 80.3 Si une capacité, comme « Vue Percante », permet à un héros, ou à un ennemi, de résoudre une attaque à distance jusqu'à deux cases ou plus sur un plateau de combat, il peut être possible pour ce héros, ou cet ennemi, de résoudre une attaque à distance contre une cible située de l'autre côté d'un pion Mur.

## 81 PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est un terme générique pour désigner les éléments physiques qui représentent la Terre du Milieu pendant une aventure.

- 81.1 Si une règle ou un effet de jeu mentionne un « plateau de voyage », c'est une référence spécifique à un plateau constitué de tuiles Site Voyage. C'est le type de plateau le plus utilisé pour les aventures.
- 81.2 Si une règle ou un effet de jeu mentionne un « plateau de combat », c'est une référence spécifique à un plateau constitué de tuiles Site Combat. C'est le type de plateau utilisé pour des aventures spécifiques dédiées au combat tactique.
- 81.3 Si une règle ou un effet de jeu mentionne un « plateau de jeu » ou un « plateau », c'est une référence à tous les plateaux en général, aussi bien les plateaux de voyage que les plateaux de combat.

## 82 PLATEAU DE VOYAGE

Le plateau de voyage est utilisé pendant les aventures dédiées à l'exploration et au déplacement.

- 82.1 Le plateau de voyage est constitué de tuiles Site Voyage générées par l'application.
- 82.2 Le brouillard que l'on peut voir à proximité des tuiles indique aux héros où les prochaines tuiles Site seront ajoutées.

## 83 PORTÉE

La portée fait référence à la distance entre un héros et un ennemi quand l'un des deux résout une attaque.

- 83.1 Un héros ne peut résoudre une attaque que contre un groupe Ennemi qui est à portée. De même, un ennemi ne peut résoudre une attaque que contre un héros qui est à portée.
- 83.2 Un héros et un groupe Ennemi sont à portée l'un de l'autre s'ils occupent la même case.
- 83.3 Une attaque à distance est une attaque dans laquelle la portée entre un héros et un groupe Ennemi est étendue.

→ Pendant une aventure sur un plateau de voyage, un héros et un groupe Ennemi sont à portée l'un de l'autre s'ils occupent la même case ou s'ils sont dans des cases adjacentes.

- 83.4 Les héros et les groupes Ennemi qui peuvent attaquer à distance sont identifiés de différentes façons, comme suit :

→ Si un groupe Ennemi peut résoudre des attaques à distance, son portrait affiche une icône À Distance (↔).

→ Si un objet permet à un héros de résoudre des attaques à distance, la carte de cet objet possède une icône À Distance (↔) dans son coin supérieur droit.

## 84 PRÉPARER DES CARTES

Les héros peuvent préparer leurs cartes Compétence pour utiliser les capacités de celles-ci.

- 84.1 Pour préparer une carte Compétence, un héros la place en dessous de sa carte Héros.
- 84.2 La façon la plus courante pour un héros de préparer une carte Compétence est de résoudre une capacité permettant à ce héros de faire une Reconnaissance.
- ▶ Pendant la plupart des aventures, l'application indique à chaque héros de faire une Reconnaissance avant la première phase Action et pendant chaque phase Ralliement.
- 84.3 Pendant la mise en place, chaque héros prépare la carte « 1 » qui correspond au rôle choisi.
- ▶ Le nom de cette carte est flanqué d'étoiles.
  - ▶ Cette carte est préparée pendant la mise en place.
- 84.4 Le héros peut au maximum détenir simultanément quatre cartes préparées.
- ▶ Après avoir préparé une ou plusieurs cartes Compétence, si un héros a plus de quatre cartes préparées, il doit défausser les cartes surnuméraires.
- 84.5 Quand une carte Compétence est préparée, le héros peut utiliser sa capacité.
- ▶ Pour utiliser la capacité d'une carte, un héros suit les instructions indiquées sur celle-ci.
  - ▶ Un héros ne peut pas utiliser une capacité d'une carte Compétence si elle n'est pas préparée.
- 84.6 Quand une carte Compétence est préparée, les icônes Succès (⚡) et Destin (♣) de cette carte n'ont aucun effet et doivent être ignorées.

## 85 PRÉVENIR DES DÉGÂTS ET DES PEURS

Voir « Dégât et Peur », page 14.

## 86 PROTECTION X (MOT-CLEF)

Protection est un mot-clef permettant au héros de prévenir des dégâts (⚡) ou peurs (☠).

- 86.1 N'importe quel héros qui se trouve dans la même case qu'un héros qui devrait subir des dégâts (⚡) ou des peurs (☠) peut défausser une carte comportant le mot-clef « Protection X » pour prévenir un nombre de dégâts et/ou de peurs égal à la valeur X.
- ▶ Un héros doit choisir d'utiliser le mot-clef « Protection X » avant que les cartes Dégât et Peur ne soient révélées.
  - ▶ Un héros peut utiliser le mot-clef « Protection X » sur lui-même pour prévenir des dégâts (⚡) et/ou des peurs (☠) qu'il devrait subir.
  - ▶ Un héros peut prévenir une combinaison de dégâts (⚡) et de peurs (☠) inférieure ou égale à X.

- 86.2 Un héros ne peut défausser une carte pour utiliser le mot-clef « Protection X » que si celle-ci est préparée.
- 86.3 Plusieurs capacités comportant le mot-clef « Protection X » peuvent être utilisées pour prévenir des dégâts (⚡) et des peurs (☠) d'une seule et même source. Plusieurs héros peuvent utiliser des capacités comportant le mot-clef « Protection X » pour prévenir des dégâts et des peurs d'une même source.

- ▶ Si plusieurs héros subissent des dégâts (⚡) et des peurs (☠) alors qu'ils se trouvent dans la même case, une capacité comportant le mot-clef « Protection X » ne peut prévenir les dégâts et les peurs subis que pour un seul héros.

## 87 PROVOQUER DES ENNEMIS

Certaines actions effectuées par le héros, quand il est dans la même case qu'un groupe Ennemi, vont provoquer ce groupe, engendrant une attaque.

- 87.1 Pour provoquer un groupe Ennemi, un héros sélectionne le bouton le plus à gauche de la barre d'ennemis, puis le portrait du groupe Ennemi provoqué. L'application donne ensuite au héros les informations requises pour résoudre l'attaque de ce groupe Ennemi.
- 87.2 Si un héros souhaite quitter une case contenant un ou plusieurs groupes Ennemi restaurés, il doit provoquer chacun des groupes Ennemi restaurés de cette case avant de se déplacer.
- ▶ Après avoir provoqué chaque groupe Ennemi, le héros peut se déplacer vers une case adjacente.
  - ▶ Les groupes Ennemi sont provoqués de cette manière dès que le héros se déplace soit en effectuant une action Voyager, soit parce qu'un effet de jeu l'oblige ou l'autorise à se déplacer.
- 87.3 Si un héros souhaite effectuer une action Interagir quand il est dans une case qui contient un ou plusieurs groupes Ennemi restaurés, avant d'effectuer cette action, il doit provoquer chacun des groupes Ennemi restaurés de cette case.
- ▶ Après avoir provoqué chaque groupe Ennemi, le héros peut effectuer l'action Interagir.
  - ▶ Un héros doit provoquer chaque groupe Ennemi dans sa case pour chaque action Interagir qu'il souhaite effectuer.

*Exemple : si un héros est dans une case avec un pion Individu, un pion Recherche et un groupe Ennemi, il doit provoquer ce groupe Ennemi avant de pouvoir interagir avec le pion Individu et le provoquer encore avant de pouvoir interagir avec le pion Recherche.*

- ▶ Les ennemis sont ainsi provoqués si le héros interagit avec un élément de jeu dans cette case, soit en utilisant une action Interagir, soit parce qu'un effet de jeu lui permet de le faire.

## 88 RECONNAISSANCE X (MOT-CLEF)

Reconnaissance est un mot-clef qui permet aux héros de préparer et de réarranger l'ordre des cartes de leur paquet Compétence.

- 88.1 Quand un effet indique à un héros de faire une « Reconnaissance X », il révèle les X cartes du dessus de son paquet Compétence. Le héros peut préparer une de ces cartes. Il place ensuite les autres cartes révélées sur ou sous son paquet Compétence.

- ▶ Toutes les cartes peuvent être replacées sur le paquet, sous le paquet, ou réparties entre le sommet et la base du paquet.
- ▶ Si un héros place plusieurs cartes sur ou sous son paquet Compétence, il les place dans l'ordre de son choix.

## 89 RÉINITIALISATION

Si un effet de jeu indique au héros de réinitialiser son paquet Compétence, il mélange sa pile de défausse Compétence avec son paquet Compétence. Si un héros n'a pas de carte Compétence dans sa pile de défausse, il mélange tout de même son paquet Compétence.

- 89.1 S'il ne reste pas de carte dans le paquet Compétence du héros, celui-ci mélange sa pile de défausse pour créer un nouveau paquet Compétence.

## 90 REPOS X (MOT-CLEF)

Repos est un mot-clef permettant à un héros de défausser des dégâts (☹) et des peurs (☹) **face cachée** qu'il a subis.

- 90.1 À la fin de son tour pendant la phase Action, un héros peut défausser une carte comportant le mot-clef « Repos X » pour retirer un nombre égal à X de cartes Dégât et/ou Peur **face cachée** de sa zone de jeu.

- ▶ Un héros peut défausser une combinaison de dégâts (☹) et de peurs (☹) inférieure ou égale à X.

- 90.2 Un héros peut utiliser plusieurs cartes comportant le mot-clef « Repos X » à la fin d'un même tour.

- 90.3 Un héros ne peut défausser une carte pour utiliser le mot-clef « Repos X » que si celle-ci est préparée.

## 91 RÉSERVE

La Réserve fait référence à l'ensemble des pions et des cartes que les joueurs peuvent utiliser pendant le jeu.

- 91.1 La Réserve est constituée de différentes piles pour chaque type de pion ainsi que de paquets séparés pour les cartes Faiblesse, Trouvaille, Titre et les trois types de cartes Avantage.

## 92 RESTAURÉ

Voir « Épuisé », page 16.

## 93 RIVIÈRE (TERRAIN)

Une rivière est un pion Terrain qui peut être placé sur une bordure d'un plateau de combat.



- 93.1 Deux cases sur les rives opposées d'un pion Rivière sont adjacentes.

- 93.2 Pendant une phase Action, si un héros franchit une bordure qui contient un pion Rivière, son tour est immédiatement terminé.

- ▶ Le héros ne peut effectuer aucune action ni résoudre aucun effet de jeu qui se produit pendant ce tour.

- 93.3 Pendant la phase Ombre, si un ennemi franchit une bordure qui contient un pion Rivière, son activation est immédiatement terminée.

- ▶ Si un ennemi peut terminer son déplacement à portée de sa cible mais que pour cela il doit franchir une bordure qui contient un pion Rivière, cet ennemi continue son déplacement. Cependant, le bouton « Traverser Rivière » est sélectionné à la place du bouton « Attaquer ».

- 93.4 Un héros ou un ennemi qui effectue une attaque à distance peut être à portée d'une cible qui se situe de l'autre côté d'une rivière.

## 94 ROCHER (TERRAIN)

Un rocher est un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.



- 94.1 Si un héros est dans une case avec un pion Rocher alors qu'il effectue un test pour annuler des dégâts (☹) et des peurs (☹), il peut convertir une icône Destin (♣) en une icône Succès (※) au cours de ce test sans dépenser de pion Inspiration.

- 94.2 Chaque pion Rocher peut être utilisé une fois pour chaque test d'annulation effectué par un héros qui se trouve dans la même case que le pion.

## 95 RÔLES

Les Rôles définissent en partie les capacités du héros.

- 95.1 Pendant la mise en place, avant chaque aventure, chacun des héros sélectionne le rôle qu'il souhaite jouer pour cette aventure.

- 95.2 Le rôle choisi par le héros lors de la mise en place détermine trois cartes Compétence spécifiques au rôle (numérotées de 1 à 3) qui deviennent partie intégrante du paquet Compétence du héros.

- 95.3 Pendant la mise en place, chaque héros prépare la carte « 1 » qui correspond au rôle choisi.

- ▶ Le nom de cette carte est flanqué d'étoiles pour aider le héros à l'identifier rapidement.

- 95.4 Un héros peut sélectionner un rôle différent pour chaque aventure. Cela lui permet de gagner de l'expérience dans différents rôles, ce qui lui donne des options supplémentaires quand il achète des compétences.

- ▶ Quand un héros sélectionne un nouveau rôle, les cartes spécifiques au rôle précédent, numérotées de 1 à 3, sont retirées de son paquet Compétence. Par contre, les cartes spécifiques à un rôle qui sont numérotées 4 et plus sont conservées dans le paquet Compétence.

- 95.5 Les héros peuvent dépenser l'expérience acquise pour acheter des cartes Compétence spécifiques au rôle dans l'écran Campement, entre deux aventures.

- 95.6 Toutes les cartes Compétence achetées par un héros restent dans son paquet Compétence, même si le héros sélectionne un nouveau rôle.

- ▶ Le héros peut donc avoir, dans son paquet Compétence, des cartes Compétence spécifiques à un rôle (numérotées 4 et plus) qui proviennent de différents rôles.

- 95.7 Quand un héros gagne de l'expérience à la fin d'une aventure, celle-ci est toujours spécifique à ce héros et au rôle qu'il a choisi pour cette aventure.

- ▶ Pour acheter une carte Compétence d'un rôle donné, le héros ne peut dépenser que l'expérience acquise pour ce rôle.
- ▶ Quand il vend une carte Compétence, le héros gagne de l'expérience pour le rôle correspondant à la carte Compétence vendue.

## 96 ROUND

Un round est composé des trois phases suivantes :

1. Phase Action (voir page 19)
2. Phase Ombre (voir page 20)
3. Phase Ralliement (voir page 20)

## 97 ROUND DE JEU

Voir « Round », ci-dessus.

## 98 SAUVEGARDER ET CONTINUER

Quand ils commencent une campagne, les héros doivent sélectionner un emplacement de sauvegarde. L'application propose aux joueurs plusieurs emplacements de sauvegarde afin qu'ils puissent jouer plusieurs campagnes en parallèle.

- 98.1 Pendant une aventure, l'application sauvegarde automatiquement la partie à la fin de chaque round.

▶ Pendant une aventure, les joueurs peuvent sauvegarder la partie manuellement dans le menu Options, auquel ils peuvent accéder en sélectionnant le bouton Engrenage dans le coin supérieur gauche de l'écran.

▶ Entre les aventures, les joueurs peuvent sauvegarder la partie en sélectionnant le bouton « Sauvegarder & Quitter » sur l'écran Campement.

- 98.2 Les joueurs peuvent quitter la partie à tout moment, pendant une aventure ou entre les aventures.

▶ L'application ne sauvegarde pas les positions des ennemis et des héros sur le plateau de jeu, ni les zones de jeu de chaque héros ou l'état de leur paquet Compétence. Si les joueurs quittent une partie en cours, ils doivent noter ces informations par eux-mêmes ou laisser la partie en place.

- 98.3 Pour continuer une campagne, les joueurs sélectionnent le bouton « Charger une Partie » dans l'écran titre principal de l'application. Ils sélectionnent alors l'emplacement de sauvegarde de la partie qu'ils souhaitent poursuivre.

- 98.4 Quand on continue une campagne sauvegardée, l'application charge la partie au moment exact où le point de sauvegarde a été créé.

## 99 S'ÉQUIPER D'OBJETS

Avant de commencer une campagne, chaque héros sélectionne et s'équipe de ses objets de départ. Ces objets, ou leur version améliorée, resteront dans son équipement pendant toute la campagne.

- 99.1 Au début d'une aventure, un héros peut s'équiper d'une carte Armure (🛡️), d'une trouvaille (📦) et d'un nombre de cartes Objet dont le total des icônes représentant des mains est inférieur ou égal à deux (1 objet à deux mains 🖐️🖐️ ou 2 objets à une main 🖐️).

- 99.2 Un héros peut s'équiper de plusieurs trouvailles s'il les gagne au cours de l'aventure.

- 99.3 Les cartes équipées peuvent être utilisées par le héros au cours de l'aventure.

- 99.4 Les objets dont le héros s'est équipé sont affichés dans le menu Objet de l'application.

- 99.5 Au début de chaque aventure, chacun des héros peut s'équiper au maximum d'une trouvaille prise dans l'inventaire de la compagnie.

## 100 SEUILS

Voir « Phase Ombre », page 20 et « Barre de Menace », page 10.

## 101 SORCELLERIE

Certains groupes Ennemi ont de la Sorcellerie, ce qui peut les rendre plus difficiles à vaincre.

- 101.1 La Sorcellerie d'un groupe Ennemi est affichée dans la barre de santé de son menu Ennemi.

- 101.2 Quand un héros applique des touches à un ennemi ayant de la Sorcellerie, les touches sont appliquées à la Sorcellerie de l'ennemi avant d'être appliquées à sa Santé.

▶ Si l'ennemi a de l'Armure et de la Sorcellerie, les touches s'appliquent d'abord à l'Armure avant de s'appliquer à la Sorcellerie.

- 101.3 Après que le héros a sélectionné le bouton « Appliquer » pour appliquer des touches à un ennemi, si celui-ci n'est pas vaincu, il récupère toute la Sorcellerie qu'il avait perdue.

- 101.4 Quand le modificateur « Enchantement » est sélectionné, les touches appliquées à un ennemi ne tiennent pas compte de sa Sorcellerie.

## 102 STATUE (TERRAIN)

Une statue est un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.



- 102.1 Pendant une phase Action, si un héros est dans une case qui contient un pion Statue, il peut effectuer une action Interagir pour interagir avec cette statue.

- 102.2 Quand un héros interagit avec un pion Statue, il effectue un test de Force (👊).

▶ Si le test produit au moins deux icônes Succès (⚡), le héros réussit le test. Il peut alors choisir un groupe Ennemi dans sa case et lui appliquer quatre touches et Dislocation. Ensuite, il défait le pion Statue.

▶ Si le test produit moins de deux icônes Succès (⚡), le héros échoue au test et rien ne se passe.

- 102.3 Si un héros est dans une case avec un ou plusieurs ennemis, effectuer une action Interagir pour interagir avec une statue ne provoque pas d'attaque ennemie.

## 103 SUCCÈS

Les icônes Succès (⚡) apparaissent dans le coin supérieur gauche des cartes Compétence. Les héros les utilisent quand ils effectuent des tests.



- 103.1 Pendant un test, un héros révèle des cartes Compétence de son paquet Compétence et calcule le nombre d'icônes Succès (☼) produites.
- 103.2 En fonction du type de test, les icônes Succès (☼) produites pendant le test sont utilisées différemment (voir « Tests », page 25).
- 103.3 Pendant un test, un héros peut dépenser n'importe quel nombre de ses pions Inspiration. Pour chaque pion Inspiration dépensé, il peut convertir une icône Destin (♣) de ses cartes Compétence révélées en une icône Succès (☼).
- ▶ Après la conversion d'une icône Destin (♣) en icône Succès (☼), l'icône Destin (♣) ne peut plus être utilisée pour quelque raison que ce soit et n'est plus considérée comme une icône Destin (♣).
- 103.4 Si une carte Compétence est préparée, toutes les icônes Succès (☼) de celle-ci n'ont aucun effet et doivent être ignorées.
- 103.5 Quand le test produit plus d'icônes Succès (☼) que nécessaire, les icônes Succès (☼) surnuméraires n'ont pas d'effet.

## 104 TABLE (TERRAIN)

Une table est un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.



- 104.1 Pendant une phase Action, si le héros est sur une case qui contient un pion Table, il peut effectuer une action Interagir pour interagir avec cette table.
- 104.2 Quand un héros interagit avec un pion Table, il effectue un test d'Esprit (♠).
- ▶ Si le test produit au moins une icône Succès (☼), le héros réussit le test, gagne un pion Inspiration et devient Enhardi.
  - ▶ Si le test ne produit pas d'icône Succès (☼), le héros échoue au test et rien ne se passe.
- 104.3 Un héros peut interagir avec une table même s'il est déjà Enhardi, a déjà un nombre de pions Inspiration égal à sa limite ou les deux.
- ▶ Un héros qui est déjà Enhardi peut tout de même gagner des pions Inspiration.
  - ▶ Un héros dont le nombre de pions Inspiration est égal à sa limite peut tout de même devenir Enhardi.
- 104.4 Si un héros est dans une case avec un ennemi, effectuer une action Interagir avec une table ne provoque pas d'attaque ennemie.

## 105 TÉNÈBRES

Les ténèbres font partie intégrante de certaines cases du plateau de jeu et peuvent faire subir des peurs (☹) aux héros pendant la phase Ombre.



- 105.1 Une icône Ténèbres est imprimée sur certaines cases du plateau de jeu. Ces cases sont toujours « dans les ténèbres ».
- 105.2 Des effets de jeu peuvent ajouter des ténèbres à des cases spécifiques du plateau de jeu. Quand cela se produit, un pion Ténèbres est placé sur la case pour symboliser que celle-ci est dans les ténèbres.

- 105.3 L'application peut indiquer que l'ensemble du plateau de jeu est dans les ténèbres. Quand cela se produit, une icône Ténèbres apparaît sur l'écran de l'application pour indiquer que toutes les cases du plateau de jeu sont dans les ténèbres. Il n'est pas nécessaire de placer un pion Ténèbres sur chaque case.
- 105.4 Pendant l'étape de Ténèbres de la phase Ombre, tout héros dans les ténèbres subit un nombre de peurs (☹) indiqué par l'application.
- ▶ Un héros est dans les ténèbres s'il est sur une case qui contient soit une icône soit un pion Ténèbres.
  - ▶ Un héros a souvent une opportunité d'annuler cette peur (☹).

## 106 TERMINER UNE AVENTURE OU UNE CAMPAGNE

Une aventure se termine quand la compagnie atteint ses objectifs ou échoue à les atteindre, quand la barre de menace est pleine ou quand la phase Ombre débute après qu'un héros a été vaincu.

Une campagne peut se terminer de plusieurs façons, que ce soit une victoire ou une défaite. Cela arrive quand les héros gagnent ou perdent certaines aventures.

- 106.1 Chaque aventure est composée d'une série d'objectifs que les héros doivent atteindre pour la gagner.
- 106.2 Si les héros atteignent l'ensemble des objectifs, l'application indique que l'aventure est terminée et que les héros ont gagné.
- 106.3 L'aventure peut se terminer si les héros échouent à atteindre certains objectifs. Quand cela se produit, l'application indique que l'aventure est terminée et que les héros ont perdu.
- 106.4 Quand la barre de menace est pleine, l'application indique que l'aventure est terminée et que les héros ont perdu.
- 106.5 Après qu'un héros a été vaincu, l'aventure se termine automatiquement au début de la phase Ombre suivante. Si cela se produit, l'application indique que l'aventure est terminée et que les héros ont perdu.
- ▶ Si, après la défaite d'un des leurs, les héros atteignent les objectifs de l'aventure avant le début de la phase Ombre suivante, ils gagnent alors l'aventure.
- 106.6 Après la fin de l'aventure, que les héros aient gagné ou perdu, l'application affiche un épilogue, puis l'écran Campement sur lequel les héros peuvent acheter des compétences et améliorer des objets avant de commencer l'aventure suivante de la campagne.
- ▶ Si l'aventure permet de terminer la campagne, l'application affiche l'épilogue de la campagne.

## 107 TESTS

Les héros effectuent des tests tout au long de la partie pour interagir avec leur environnement et attaquer leurs ennemis.

Un test sert à évaluer une des caractéristiques d'un héros. Un héros peut recevoir l'instruction d'effectuer un test avec une caractéristique spécifique, une caractéristique choisie dans une liste d'options ou une caractéristique de son choix.

Pour effectuer un test, un héros résout les étapes suivantes dans cet ordre :

107.1 **Étape 1 - Révéler des cartes :** le héros révèle un nombre de cartes de son paquet Compétence égal à la valeur de la caractéristique à tester.

➤ Pour révéler une carte, un héros prend la carte du dessus de son paquet Compétence, la retourne face visible et la place dans sa zone de jeu.

➤ Suite à un effet de jeu, le héros peut révéler plus ou moins de cartes qu'initialement indiqué par la caractéristique de sa carte Héros.

➤ Un héros révèle toujours au moins une carte quand il effectue un test, même si le nombre de cartes révélées est modifié et devrait être inférieur à un.

➤ Si plusieurs effets de jeu altèrent le nombre de cartes Compétence révélées par le héros, ils doivent tous être calculés avant de révéler les cartes.

❌ Un effet de jeu peut augmenter ou diminuer la caractéristique d'un héros. Ceci peut obliger le héros à révéler plus ou moins de cartes que le nombre indiqué par la caractéristique de sa carte Héros.

❌ Un effet de jeu peut directement augmenter ou diminuer le nombre de cartes Compétence qu'un héros révèle quand il effectue un test.

➤ Le texte sur les cartes révélées est ignoré. Pendant un test, seules les icônes Succès (☼) et Destin (♣), dans le coin supérieur gauche des cartes révélées, sont prises en compte.

107.2 **Étape 2 - Convertir des icônes Destin :** le héros peut dépenser n'importe quel nombre de ses pions Inspiration. Pour chaque pion Inspiration dépensé, il peut convertir une icône Destin (♣) de ses cartes Compétence révélées en une icône Succès (☼).

➤ Les capacités qu'un héros peut résoudre en effectuant un test sont résolues à cette étape.

➤ Un héros peut dépenser autant de pions Inspiration qu'il le souhaite lors de chaque test.

➤ Après la conversion d'une icône Destin (♣) en icône Succès (☼), l'icône Destin (♣) ne peut plus être utilisée pour quelque raison que ce soit et n'est plus considérée comme une icône Destin (♣).

107.3 **Étape 3 - Calculer les résultats :** le héros calcule le nombre total d'icônes Succès (☼) obtenues lors du test et applique ces succès en fonction des instructions fournies par le test :

➤ Si le test indique au héros de tester une caractéristique suivie d'un nombre (par exemple : « Test ♠ ; 2 »), le héros réussit le test si le nombre d'icônes Succès (☼) obtenu est supérieur ou égal au nombre requis. Dans le cas contraire, le test est raté.

❌ Pour certains tests, le héros doit sélectionner le bouton « Réussi » ou « Raté » dans l'application. Certains tests donnent au héros des instructions à suivre selon leur issue.

➤ Pour certains tests, il est nécessaire que le héros saisisse le nombre d'icônes Succès (☼) obtenues dans l'application. Il utilise alors les boutons « + » et « - » pour augmenter ou diminuer la valeur, jusqu'à indiquer le nombre d'icônes Succès (☼) obtenu.

❌ Certains de ces tests peuvent être cumulés, le héros peut avoir à effectuer plusieurs fois. Un test cumulatif conserve une trace du nombre d'icônes Succès (☼) qui ont été appliquées au cours des différentes tentatives.

➤ Si un héros effectue un test pour annuler des dégâts (☹) ou des peurs (☹), il subit un dégât ou une peur de moins pour chaque icône Succès (☼) obtenue lors du test (voir « Dégât et Peur », page 14).

➤ Si un héros effectue un test pour attaquer un groupe Ennemi, il dépense chaque icône Succès (☼) obtenue lors du test pour résoudre les capacités de ses objets qui ajoutent des touches ou des modificateurs à ce groupe Ennemi (voir « Attaques », page 8).

❌ Même si une attaque n'ajoute pas de touche ou de modificateur à un groupe Ennemi, le héros sélectionne « Appliquer » sur l'écran Attaque, ce qui peut engendrer une contre-attaque.

107.4 Après avoir calculé les résultats du test, le héros défasse toutes les cartes Compétence révélées pendant celui-ci.

107.5 Si le timing d'une capacité utilise le terme « après avoir effectué un test », le héros qui résout cette capacité peut le faire après l'étape « Calculer les Résultats » d'un test.

## 108 TONNEAUX (TERRAIN)

Les tonneaux sont un type de terrain qui peut être placé sur le plateau de combat.



108.1 Pendant la phase Action, si un héros est à proximité d'un groupe Ennemi et se situe dans une case avec un pion Tonneaux, il peut effectuer une action Interagir pour interagir avec ce pion.

108.2 Si un héros est dans une case avec un ou plusieurs ennemis, effectuer une action Interagir pour interagir avec un pion Tonneaux ne provoque pas d'attaque ennemie.

108.3 Quand un héros interagit avec un pion Tonneaux, il effectue un test de Sagesse (♠).

➤ Si le test produit au moins deux icônes Succès (☼), le héros réussit le test et peut appliquer quatre touches et Étourdissement à un groupe Ennemi de son choix à proximité. Ensuite, il défasse le pion Tonneaux.

➤ Si le test produit moins de deux icônes Succès (☼), le héros échoue au test et rien ne se passe.

## 109 TOUCHER DES ENNEMIS

Voir « Appliquer des Touches aux Ennemis », page 8.

## 110 TRAITS

Un ou plusieurs traits peuvent être indiqués en italique en haut de la boîte de texte de certaines cartes.

110.1 La police de caractère des traits est toujours en italique.

110.2 Un trait n'a pas d'effet inhérent mais certains effets de jeu peuvent faire référence à un trait spécifique d'une carte.

## 111 TROUVAILLES

Les trouvailles (📦) sont un type de carte Objet que les héros peuvent gagner pendant une aventure.

111.1 L'application indique le nom de la trouvaille gagnée par le héros. Le héros prend ensuite la trouvaille indiquée dans le paquet Trouvaille et s'en équipe.

➤ Pendant une aventure, si un héros est déjà équipé d'une trouvaille, il peut toujours s'équiper de nouvelles trouvailles qu'il gagne.

111.2 Pendant une aventure au cours de laquelle une trouvaille est gagnée, seul le héros qui l'a gagnée peut s'en équiper.

➤ Après chaque aventure, toutes les trouvailles équipées sont mises dans l'inventaire de la compagnie.

111.3 Quand un héros s'équipe d'une trouvaille, il place dessus un nombre de pions Exploitation égal au chiffre indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte (voir « Pion Exploitation », page 20).

111.4 Contrairement aux autres objets, les trouvailles appartiennent à l'ensemble de la compagnie et non à un seul héros.

➤ Pendant la mise en place de chaque aventure, chaque héros peut s'équiper d'une trouvaille choisie parmi toutes celles gagnées par les héros.

➤ Le menu Objet dans l'application enregistre toutes les trouvailles gagnées par les héros lors d'une campagne.

111.5 Si un effet de jeu indique à un héros d'exploiter une trouvaille, il retire un pion Exploitation de celle-ci.

➤ Quand une trouvaille n'a plus de pions Exploitation, elle ne peut plus être utilisée. Le héros retourne face cachée la trouvaille pour se rappeler qu'elle a été entièrement exploitée.

⊗ Tant qu'une trouvaille est face cachée, le héros ne peut ré-soudre aucune de ses capacités, même les capacités passives.

111.6 Un effet de jeu peut permettre à un héros de placer un pion Exploitation sur une trouvaille.

➤ Un héros peut avoir un nombre de pions Exploitation sur une trouvaille supérieur au chiffre indiqué dans le coin inférieur gauche de cette carte Trouvaille.

➤ Un héros peut placer un pion Exploitation sur une trouvaille face cachée. Quand cela se produit, la trouvaille est retournée face visible et ses capacités sont de nouveau disponibles.

111.7 Chaque trouvaille précise quand elle peut être utilisée et comment ses effets sont résolus.

➤ La plupart des capacités des trouvailles nécessitent qu'elles soient exploitées pour que leur effet soit résolu.

## 112 VAINCU

Un héros est vaincu quand il échoue à son baroud d'honneur, ce qui arrive quand il a subi trop de dégâts (👊) ou de peurs (👹). Un ennemi est vaincu quand sa Santé est réduite à zéro.

112.1 Après avoir échoué à son baroud d'honneur, le héros est informé par l'application qu'il est vaincu.

112.2 Quand un héros est vaincu, sa figurine est retirée du plateau de jeu et il ne peut plus participer à l'aventure.

➤ Toutes les cartes Dégât et Peur ainsi que tous les pions situés dans la zone de jeu du héros y restent jusqu'à la fin de l'aventure.

➤ Les héros vaincus gagnent quand même de l'expérience et peuvent participer normalement aux aventures suivantes.

112.3 Après qu'un héros a été vaincu, l'aventure se termine automatiquement au début de la phase Ombre suivante, tous les héros ont alors perdu.

➤ Il est possible pour les héros de gagner l'aventure tout de même mais il doivent le faire avant le début de la phase Ombre suivante.

112.4 Après avoir appliqué des touches à un groupe Ennemi, si un ennemi dans le groupe n'a plus de Santé restante, il est vaincu.

112.5 Quand un ennemi est vaincu, l'application indique aux héros de retirer sa figurine du plateau de jeu.

## 113 ZONE DE JEU

Chaque héros a une zone de jeu où sont disposés ses éléments de jeu.

113.1 La zone de jeu d'un héros est toujours composée de sa carte Héros, des objets dont il est équipé et de son paquet Compétence ainsi que de tous les autres éléments qui sont ajoutés ou retirés pendant la partie, comme les cartes Dégât et Peur.

113.2 Quand un héros subit des dégâts (👊) et des peurs (👹), il place les cartes Dégât et Peur dans sa zone de jeu.

113.3 Quand un héros gagne une carte Avantage, il la place dans sa zone de jeu.

# APPENDICE : PRÉSENTATION DES ÉCRANS DE L'APPLICATION

## INTERFACE EN COURS DE PARTIE

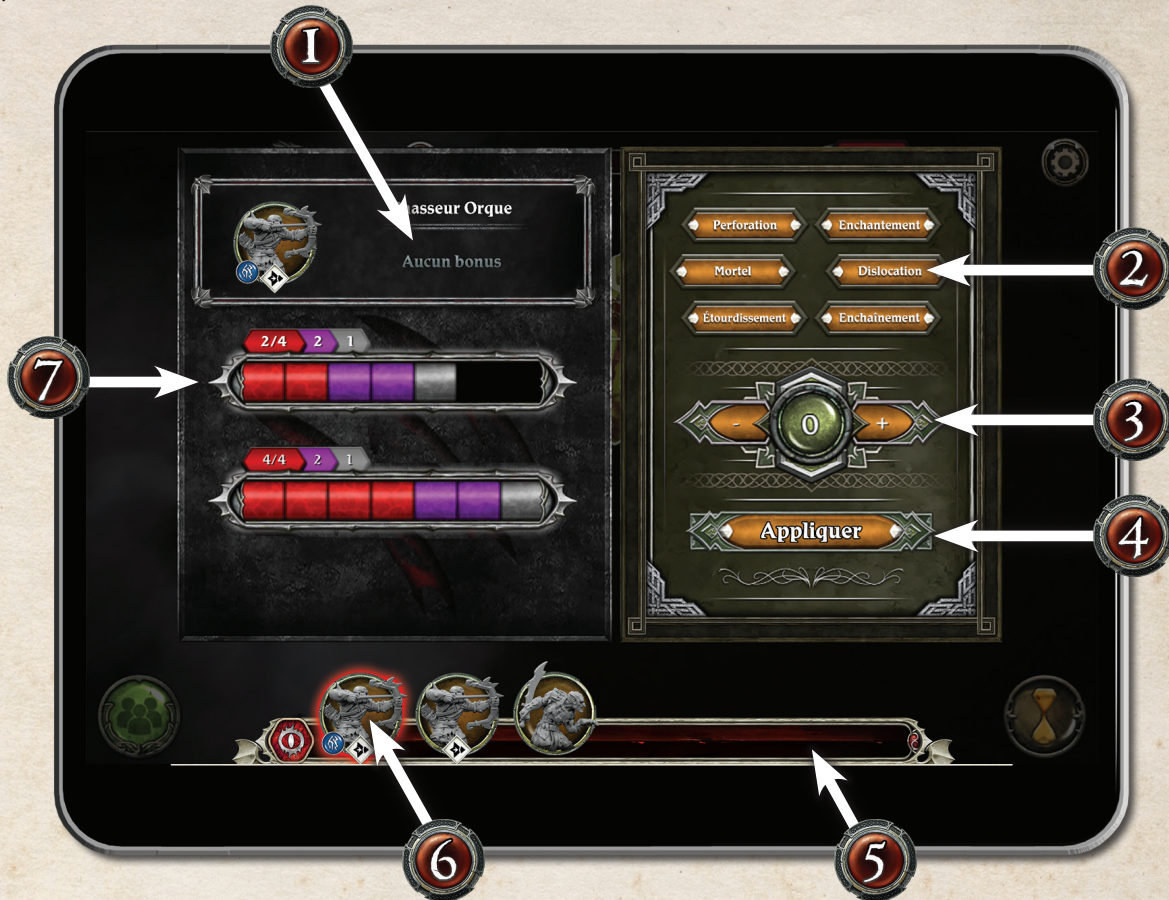
Pendant la partie, les joueurs vont principalement interagir avec l'interface suivante.



1. **Plateau** : le plateau de jeu constitue la majeure partie de l'écran. Alors que les joueurs tentent d'atteindre leurs objectifs, de nouvelles tuiles Site, parfois avec des pions dessus, sont affichées dans la zone centrale de l'écran. Seuls les pions avec lesquels les joueurs interagissent grâce à l'application sont affichés sur le plateau de jeu.
2. **Barre de Menace** : la barre de menace affiche la quantité de Menace accumulée par les joueurs et le prochain seuil de déclenchement d'un événement Menace.
3. **Bouton Menu Paramètres** : un joueur peut sélectionner ce bouton pour ouvrir le menu Paramètres.
4. **Bouton Sablier** : pendant la phase Action, un joueur sélectionne ce bouton après que tous les héros ont joué leur tour, pour passer à la phase Ombre.
5. **Barre d'Ennemi** : cette barre contient un portrait de chaque groupe Ennemi présent sur le plateau.
6. **Portrait Ennemi** : chaque portrait d'un groupe Ennemi indique le type de figurine utilisé pour ce groupe, affiche une icône À Distance (↗) s'il peut effectuer des attaques à distance et une icône Étendard pour identifier le pion Étendard à utiliser pour ce groupe (s'il en a besoin d'un). Les portraits des groupes Ennemi d'élite sont hérissés de pointes. Les portraits des groupes Ennemi épuisés sont grisés.
7. **Bouton Provoquer** : quand un héros doit provoquer un groupe Ennemi, il sélectionne le bouton Provoquer puis le portrait du groupe Ennemi choisi.
8. **Bouton Compagnie** : un joueur peut sélectionner ce bouton pour ouvrir le menu Compagnie. Dans ce menu, les héros peuvent effectuer des barouds d'honneur, visualiser leurs objets et lire leurs chroniques.

## INTERFACE MENU ENNEMI

La sélection du portrait d'un groupe Ennemi ouvre son menu Ennemi. Les joueurs utilisent ce menu quand ils attaquent des ennemis pendant la partie.



1. **Résumé de l'Ennemi Sélectionné** : cet encart affiche le nom du groupe Ennemi sélectionné. Si c'est un groupe d'élite, la liste de ses bonus est affichée. Les héros peuvent sélectionner un bonus pour visualiser son effet.
2. **Boutons des Modificateurs** : les héros sélectionnent les boutons des modificateurs pour ajouter ces modificateurs à une attaque.
3. **Compteur de touches** : les héros sélectionnent les boutons « + » et « - » pour ajouter ou retirer des touches à un ennemi.
4. **Bouton « Appliquer »** : après avoir saisi les touches et les modificateurs, les héros sélectionnent ce bouton pour les appliquer au groupe Ennemi sélectionné.
5. **Barre d'Ennemis** : cette barre contient un portrait de chaque groupe Ennemi présent sur le plateau.
6. **Portrait sélectionné** : le portrait d'un groupe Ennemi sélectionné est en surbrillance, entouré de rouge.
7. **Barre de santé** : la Santé (unités rouges) de chaque figurine ennemie du groupe est affichée à cet endroit, avec son Armure (unités grises) et sa Sorcellerie (unités violettes) si l'ennemi en possède.

# INDEX

Cet index fait référence aux numéros placés devant les paragraphes du glossaire. Le nombre indiqué après chaque entrée correspond au numéro d'un paragraphe. Les informations concernant cette entrée sont consultables dans le paragraphe associé à ce numéro, ou bien dans ses sous-sections.

## A

- à proximité, 1.0
- accélération X, 2.0
  - effet, 2.1
  - entre des déplacements, 2.2
- acheter des cartes Compétence, 51.3
- action Interagir, 4.0
  - dans la même case qu'un ennemi, 4.3
  - pion Individu, 77.2
  - pion Menace, 78.2
  - pion Recherche, 79.2
  - procédure, 4.1
  - terrain
    - statue, 102.1, 102.2
    - table, 104.1, 104.2
    - tonneaux, 108.1, 108.2
- action Voyager, 5.0
- actions, 6.0
  - attaquer, 17.0
  - capacités identiques, 6.4
  - « en tant qu'action », 6.3
  - interagir, 4.0
  - même action, 72.1
  - résumé des actions, 6.1
  - spécifiques à une aventure, 6.2
  - voyager, 5.0
- activation, 8.0
- adjacence, 9.0
  - bordures grises, 9.0
    - alignées, 9.4
    - flèches, 9.3
  - bordures noires, 9.4
  - déplacement, 40.0
  - murs, 65.0
  - rivière, 93.0
- ajouter, 10.0
- amélioration d'objets, 11.0
- annuler, 12.0
  - procédure, 38.9
- application, 13.0
  - action Interagir, 5.0
  - barre d'ennemis, 21.0
  - gestionnaire de collections, 13.2
  - objectifs, 67.1
  - sauvegarder et continuer, 98.0
  - ténèbres, 105.3
- appliquer des touches, 15.0
  - armure des ennemis, 16.1
  - dislocation, 62.6
  - perforation, 62.6
- armure, 16.0
  - armure des ennemis, 16.1
    - appliquer des touches, 16.2
    - dislocation, 62.6
    - perforation, 62.6
    - recupération, 16.3
  - armure des héros, 16.2
- attaque à distance, 83.3
  - murs, 65.2
  - rivière, 93.4
- attaques, 17.0
  - attaques des héros, 17.1
    - appliquer des touches, 15.4, 15.5
    - aucune touche ou modificateur, 17.4
    - choisir un objet et une caractéristique, 17.2
    - choisir une cible, 17.3
    - effectuer un test d'attaque, 17.4
    - procédure, 17.2-17.5
    - utiliser plusieurs objets, 17.2

- attaques ennemies, 17.6
  - dégât et peur, 17.8
  - effets des textes, 17.9
- contre-attaque, 17.5
  - portée, 83.1
- avantage, 26.0
  - défausser, 37.3
  - effets « devenir », 26.1
  - placement, 26.2
  - plusieurs exemplaires, 26.3
- aventure, 18.0
  - difficulté, 42.0
  - gagner
    - objectifs, 67.3
  - perdre
    - héros vaincu, 112.3
    - menace, 21.2
  - quitter, 99.2
  - sauvegarder et continuer, 80.0
- B**
- baroud d'honneur, 19.0
  - déclenchement, 19.1
  - plusieurs en même temps, 19.3
  - procédure, 19.2-19.3
- barre d'ennemis, 20.0
  - bouton Provoquer, 20.4
- bonus, 47.1
- bouton Sablier, 72.6
- brouillard, 82.2
- brume, 22.0
  - effet, 22.1, 22.2
- buisson, 23.0
  - effet, 23.1
  - plusieurs buissons, 23.2
- C**
- campagne, 18.1
- capacités, 24.0
  - capacités des héros, 24.1
  - cartes Compétence, 24.2
  - coûts, 24.4
    - définition, 24.6
    - un coût par capacité, 24.7
  - effets « appliquer », 10.2
  - effets « prévenir », 38.12
  - effets « placé », 40.5
  - effets « retirer », 31.4
  - « en tant qu'action », 6.3
  - identique aux actions, 6.4
  - mots-clefs, 64.0
  - plusieurs par carte, 24.3
  - pendant les tests, 107.2
  - timing, 24.10
    - effets « Après », 24.11
    - effets « Avant », 24.12
    - effets « Ensuite », 24.16
    - effets « Quand », 24.13
    - effets « Quand » vs « Après », 24.14
    - en même temps, 24.15
- caractéristiques, 25.0
- carte Héros, 28.0
  - capacités de héros, 28.3
  - limite Inspiration, 60.2
  - limites Dégât et Peur, 28.2
  - valeurs des caractéristiques, 28.1
- cartes
  - avantage, 26.0
  - cartes Héros, 28.0
  - cartes Compétence, 27.0
    - faiblesse, 53.0
    - titre, 31.0
    - dégât, 38.3

- objet, 29.0
  - peur, 38.3
- cartes Compétence, 27.0
  - acheter, 51.3
  - composition des paquets, 27.1
  - défausser, 37.2
  - expérience, 51.0
  - faiblesse, 53.0
  - icône Succès, 103.0
  - inventaire, 61.0
  - modifier un paquet, 95.4-95.6
  - pénurie de cartes, 89.1
  - préparée, 84.0
  - limite, 84.4
  - réinitialiser, 89.0
  - rôle, 95.2
  - titre, 31.0
  - vendre, 51.7
- cartes Objet, 29.0
  - à portée, 83.4
  - amélioration, 34.5-34.8
  - armure, 16.6
  - caractéristiques, 25.3
  - définition, 29.1
  - niveau, 29.6
  - trouville, 112.0
  - type, 29.3
  - valeur de connaissance, 34.4
- cartes Préparées, 84.0
  - destin, 41.3
- cartes Terrain, 30.0
  - mise en place, 30.2
- cartes Titre, 31.0
  - gagner, 31.1
  - effets « Retirer », 31.4
- chroniques, 32.0
- combat à deux armes, 17.2
- compagnie, 33.0
- connaissance, 34.0
  - gagner, 34.1
  - suivi, 34.2
- contre-attaque, 35.0
  - ennemis d'élite, 35.5, 35.6
  - ennemi épuisé, 35.4
  - pas d'attaque, 35.3
  - portée de l'ennemi, 35.2
  - étourdissement, 35.6
- coup X, 36.0
  - effet, 36.1
- coûts, 24.4
  - définition, 24.6
  - un coût par capacité, 24.7
- D**
- défausser, 37.0
- dégât, 38.0
  - annuler, 38.9
    - procédure, 38.11
  - baroud d'honneur, 19.1
  - défausser des dégâts, 38.7
  - face cachée
    - défausser, 38.7
    - regarder, 38.4
    - retourner, 38.8
    - subir, 38.3
  - prévenir, 38.12
  - subir, 38.3
- dépenser, 39.0
  - expérience, 39.2
  - icône Destin, 39.4
  - icône Succès, 39.3
  - inspiration, 39.1
- déplacement, 40.0,

- ennemi, 40.6
  - procédure, 40.7
  - rivière, 93.3
- héros, 40.1
  - action Voyager, 5.1
  - effets « placé », 40.5
  - exploration, 52.3
  - gouffre, 57.1
  - procédure, 40.2
  - provoquer des ennemis, 40.4
  - rivière, 93.2
- destin, 41.0
  - convertir, 41.1
  - brume, 22.2
  - dépenser, 41.2
- difficulté, 42.0
- dislocation, 43.0
- dissimulation, 44.0
  - déjà caché, 44.3
  - effet, 44.1
- E**
- écran Campement
  - acheter des compétences, 51.3
  - améliorer des objets, 34.5
  - vendre des compétences, 51.3
- enchantement, 62.6
  - foyer, 54.1
- ennemi
  - activation, 8.0
  - armure, 16.1
    - appliquer des touches, 16.2
  - attaques, 17.6
    - dégât et peur, 17.8
    - effets des textes, 17.9
  - d'élite, 47.0
    - bonus, 47.1
    - contre-attaque, 35.5
    - étendard, 47.4
    - présentation, 47.3, 47.4
  - déplacement, 8.2-8.6
    - aucune cible, 8.6
    - héros le plus proche, 8.5
    - plusieurs chemins, 8.4
    - procédure, 60.7
    - rivière, 93.3
    - vers la cible, 8.3
  - menu, 20.5
  - vaincu, 112.4, 112.5
- épuiser, 48.0
- étendards, 49.0
  - déplacement, 49.4
  - ennemi d'élite, 47.4
  - placement, 49.3
- étourdissement, 62.6
- événement Menace, 51.0
- expérience, 51.0
  - cartes Compétence, 27.0
  - gagner, 51.2
  - dépenser, 51.6
  - suivi, 51.1
- exploration, 52.0
  - en déplacement, 52.5
  - procédure, 52.4
  - plateaux de combat, 80.1
  - tuile inexplorée, 52.2
- F**
- faiblesses, 53.0
  - gagner, 53.2
  - préparer, 53.4
  - retirer, 53.3
- foyer, 54.0
  - effet, 54.1

## G

- gagner, 55.0
  - objectifs, 67.3
- gestionnaire de collections, 56.0
- gouffre, 57.0
  - effet, 57.1
  - effets « placé », 57.3
- groupe Ennemi, 58.0

## H

- héros, 59.0
  - actions, 6.1
  - armure, 16.6
  - attaques, 17.1
    - aucune touche ou modificateur, 17.4
    - appliquer des touches, 15.4, 15.5
    - choix objet et caractéristique, 17.2
    - contre-attaque, 35.2
    - effectuer un test d'attaque, 17.4
    - procédure, 17.2-17.5
    - utiliser plusieurs objets, 17.2
  - capacités du héros, 28.3
  - caractéristiques, 25.0
  - dans les ténèbres, 105.4
  - dégât et peur, 38.0
  - déplacement, 40.1
    - effets « placé », 40.5
    - exploration, 52.3
    - gouffre, 57.2
    - procédure, 40.2
    - provoquer des ennemis, 40.4
    - rivière, 93.2
    - voyager, 5.1
  - limite Dégât, 38.2
  - limite Peur, 38.2
  - tours, 72.1
  - vaincu, 112.2, 112.3

## I

- inspiration, 60.0
  - dépenser, 60.3, 60.4
  - gagner, 60.1
  - limite, 60.2
- inventaire, 61.0
  - cartes Compétence, 51.5
  - cartes Objet, 61.1
  - trouvailles, 111.4

## M

- Menace, 21.0
  - causes des augmentations, 21.1
  - événements Menace, 21.3
  - phase Ombre, 73.3
  - seuil, 21.3
- menu Ennemi, 58.2, 58.3
  - panneau d'attaque, 58.4
- mise en place, page 5
- modificateurs, 62.0
  - liste, 62.6
  - plusieurs instances, 62.5
  - plusieurs modificateurs, 62.2
- mortel, 62.6
- mots-clefs, 64.0
  - accélération X, 2.0
  - coup X, 36.0
  - Dissimulation, 44.0
  - plusieurs instances, 64.2
  - protection X, 86.0
  - reconnaissance X, 88.0
  - repos X, 90.0
- murs, 65.0
  - adjacence, 65.1
  - tirer au-dessus des murs, 65.2

## O

- objectifs, 67.0
  - atteindre, 67.3
  - suivi, 67.1, 67.2
- onglet Attaquer, 15.2

## P

- partie en solitaire, 68.0
- perdre, 69.0
  - héros vaincu, 112.3
  - menace, 21.2
- perforation, 62.6
  - foyer, 54.1
- peur, 38.0
  - annuler, 38.9
    - procédure, 38.11
  - baroud d'honneur, 19.1
  - défausser des peurs, 38.7
  - face cachée
    - défausser, 38.7
    - retourner, 38.8
    - regarder, 38.4
    - subir, 38.3
  - phase Ombre, 105.4
  - prévenir, 38.12
  - subir, 38.3
  - ténèbres, 105.4
- phase Action, 72.0
  - terminée, 72.6
  - tour du héros, 72.1
- phase Ombre, 73.0
  - activation ennemie, 73.1
  - ennemis restaurés, 73.6
  - menace, 73.3
  - procédure, 73.1-73.3
  - ténèbres, 73.2
- phase Ralliement, 74.0
  - procédure, 74.1, 74.2
  - reconnaissance, 74.2
  - repos, 74.1
- pion, 75.0
  - défausser, 37.3
  - Exploitation, 76.0
    - placer, 76.3
    - retirer, 76.2
  - Exploration, 52.1
  - Individu, 77.0
    - action Interagir, 4.1
  - Inspiration, 60.0
  - Menace, 78.0
    - action Interagir, 4.1
  - Recherche, 79.0
  - action Interagir, 4.1
  - Ténèbres, 105.2
- plateau de combat, 80.0
  - exploration, 80.1
  - tirer au-dessus des murs, 80.3
- plateau de jeu, 81.0
- plateau de voyage, 82.0
  - brouillard, 82.2
- portée, 83.0
- portrait des ennemis
  - activés, 20.7
  - attaques à distance, 20.3
  - épuisés, 20.6
  - menu Ennemi, 20.5
- préparer, 84.0
  - cartes Faiblesse, 53.4
  - limite, 84.4
  - pendant la mise en place, 84.3
  - placement, 84.1
  - reconnaissance X, 84.2
- prévenir (peurs et dégâts), 38.12
- protection X, 86.0
  - effet, 86.1
  - plusieurs instances, 86.3

provoquer, 87.0

- action Interagir, 4.3
- bouton, 20.4
- déplacement du héros, 87.2
- procédure, 87.1
- statue, 102.3
- table, 104.4
- tonneaux, 108.2

## R

- reconnaissance X, 88.0
  - procédure, 88.1
- réinitialiser, 89.0
- repos X, 90.0
  - effet, 90.1
  - plusieurs, 90.2
- réserve, 91.0
- rivière, 93.0
  - déplacement des ennemis, 93.3
  - déplacement des héros, 93.2
- rocher, 94.0
- rôles, 95.0
  - cartes Compétence, 95.2
  - changer de rôle, 95.4
  - gagner de l'expérience, 95.7
- round/round de jeu, 96.0, 97.0

## S

- sauvegarder et continuer, 98.0
- s'équiper d'objets, 99.0
  - restrictions, 99.1
- seuils, 21.3
- sorcellerie, 101.0
  - appliquer des touches, 101.2
  - enchantement, 101.4
  - recupérer, 101.3
- statue, 102.0
  - effet, 102.1
  - procédure, 102.1, 102.2
  - provoquer, 102.3
- succès, 103.0

## T

- table, 104.0
  - déjà Enhardi, 104.3
  - effet, 104.2
  - inspiration max, 104.3
  - procédure, 104.1, 104.2
- ténèbres, 105.0
  - application, 105.3
  - héros, 105.4
  - icône, 105.1
  - phase Ombre, 73.2
  - pion, 105.2
- terrain
  - brume, 22.0
  - buisson, 23.0
  - foyer, 54.0
  - gouffre, 57.0
  - mur, 65.0
  - rivière, 93.0
  - rocher, 94.0
  - statue, 102.0
  - table, 104.0
  - tonneaux, 108.0
- tests, 107.0
  - calculer les résultats, 107.
  - convertir du destin, 107.2
  - procédure, 107.1-107.3
  - révéler des cartes, 107.1
  - dépenser des inspirations, 60.3, 60.4
- timing, 24.10
  - effets « Après », 24.11
  - effets « Avant », 24.12
  - effets « Ensuite », 24.16
  - effets « Quand », 24.13
  - effets « Quand » vs « Après », 24.14
  - en même temps, 24.15

tonneaux, 108.0

- interagir avec, 108.1
  - procédure, 108.3
  - provoquer, 108.2
- touches
- appliquer des touches, 15.3
  - armure des ennemis, 16.1
    - dislocation, 62.6
    - perforation, 62.6
  - sorcellerie, 101.2
    - enchantement, 101.4

tour,

- actions, 6.0
- traits, 110.0
- trouvailles, 111.0
  - exploiter, 111.5
  - gagner, 111.1, 111.2
  - inventaire, 111.4
  - placer pion Exploitation, 111.6
  - s'équiper, 111.2, 111.3

tuile inexplorée, 52.2

## V

- vaincu, 112.0
  - ennemi, 112.4, 112.5
  - héros, 112.1-112.3
- vendre des cartes Compétence, 51.3

## Z

- zone de jeu, 113.0

# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## ORGANISATION DU ROUND

Chaque round est composé des trois phases suivantes :

1. **Phase Action** : chaque héros joue un tour en effectuant deux actions.
2. **Phase Ombre** : les ennemis sont activés, les ténèbres sont résolues (si nécessaire) et la menace augmente. Les événements Menace sont activés si la menace atteint un certain seuil.
3. **Phase Ralliement** : chaque héros réinitialise son paquet Compétence et fait une Reconnaissance de deux cartes.

## ACTIONS

Un héros peut effectuer deux actions lors de son tour. Il peut effectuer deux fois la même action ou effectuer deux actions différentes.

- ✦ **Voyager** : vous déplacer jusqu'à deux fois. Un héros peut effectuer sa seconde action entre son premier et son second déplacement.
- ✦ **Attaquer** : attaquer un ennemi dans votre case. Si vous avez une arme à distance, vous pouvez attaquer un ennemi à proximité.
- ✦ **Interagir** : interagir avec un pion dans votre case.

## RÉINITIALISATION DES PAQUETS COMPÉTENCE

Un héros doit réinitialiser son paquet Compétence aux moments suivants :

- ✦ Pendant la phase Ralliement.
- ✦ Quand il ne reste plus de cartes dans le paquet.
- ✦ Quand un effet l'oblige à le faire.

Pour réinitialiser son paquet, le héros mélange sa pile de défausser avec toutes les cartes restantes de son paquet et place le paquet ainsi reconstitué face cachée. Les cartes préparées ne sont pas mélangées dans le paquet.

## RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES

- ✦ Quand il est demandé à un ennemi de se déplacer ou d'attaquer, si cet ennemi ne peut se retrouver à portée d'une cible, il ignore l'instruction dans son ensemble (y compris le déplacement). Le bouton « Aucune Cible » est sélectionné, l'ennemi reçoit alors une nouvelle instruction.
- ✦ Un ennemi restauré est provoqué quand un héros se déplace hors de la case de cet ennemi ou quand il interagit avec un pion dans la case de cet ennemi.
- ✦ Des éléments de jeu sont à proximité l'un de l'autre s'ils partagent la même case ou s'ils se situent dans des cases adjacentes.
- ✦ Un héros ne peut pas avoir plus de **quatre** cartes préparées en même temps.

## MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Il existe six modificateurs d'attaque qui peuvent profiter aux héros lors d'une attaque :

- ✦ **Perforation** : cette attaque ne tient pas compte de l'Armure de l'ennemi.
- ✦ **Enchantement** : cette attaque ne tient pas compte de la Sorcellerie de l'ennemi.

- ✦ **Dislocation** : cette attaque réduit de 1 l'Armure de l'ennemi de façon permanente (avant l'application des touches).
- ✦ **Enchaînement** : chaque ennemi du groupe subit entièrement les touches.
- ✦ **Mortel** : si cette attaque réduit au moins de moitié la Santé actuelle de l'ennemi, celui-ci est vaincu.
- ✦ **Étourdissement** : cette attaque épuise le groupe Ennemi. Si c'est un groupe d'élite, il ne peut pas contre-attaquer.

## MOTS-CLEFS

- ✦ **Reconnaissance X** : quand un effet indique « Reconnaissance X », révélez X cartes du dessus de votre paquet Compétence. Vous pouvez préparer une de ces cartes (la placer face visible en dessous de votre carte Héros). Placez ensuite chacune des cartes révélées restantes sur ou sous votre paquet Compétence dans l'ordre de votre choix.
- ✦ **Coup X** : pendant votre test d'attaque, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Coup X » pour ajouter X touches à votre attaque.
- ✦ **Protection X** : quand vous, ou un héros situé sur votre case, devriez subir au moins un dégât ou une peur, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Protection X » pour prévenir un total de X dégâts et/ou peurs.
- ✦ **Accélération X** : pendant votre tour, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Accélération X » pour vous déplacer de X cases supplémentaires. Vous pouvez effectuer des actions entre chaque déplacement.
- ✦ **Repos X** : à la fin de votre tour, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Repos X » pour défausser un total de X de vos cartes Dégât et/ou Peur qui sont face cachée.
- ✦ **Dissimulation** : après avoir effectué un test, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Dissimulation » pour gagner une carte Avantage « Caché ».

## ICÔNES

- ✦ Succès
- ♣ Destin (chaque inspiration dépensée lors d'un test convertit 1 ♣ en 1 ✦)
- ✦ Dégât
- ☹ Peur
- ✦ À Distance (permet d'attaquer une cible dans une case adjacente)
- 🧠 Connaissance
- ➔ Action Interagir

## CARACTÉRISTIQUES DES HÉROS

- |           |               |           |
|-----------|---------------|-----------|
| 🌀 Agilité | ♣ Ingéniosité | 🧠 Sagesse |
| 👁 Esprit  | 👊 Force       |           |

## OBJETS

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| 👛 Trouaille        | 🛡 Armure              |
| 👉 Objet à une main | 👊👊 Objet à deux mains |