

FAQ ET ERRATA OFFICIEL MYTH

VERSION 1.0

ERRATA

Cette section reprend les règles manquantes dans le livre de règles et corrige/précise certaines cartes ou règles.

NETTOYER UNE TUILE

Lorsqu'il n'y a plus de Monstre, d'Antre ou de Piège sur une Tuile, on considère qu'elle est "nettoyée". Lorsque cela arrive, la Menace de tous les Héros est réduite à 0. De plus, tous les Héros qui commencent le Tour des Héros sur une Tuile nettoyée voient leurs Points de Mouvement de base doublés. Les Points de Mouvement obtenus via des cartes ne le sont pas. Et enfin tous les Trésors présents sur la Tuile sont automatiquement convertis en 1 Or chacun. Une fois que tous les Héros sont sortis de la Tuile, elle peut être retirée.

CARTES QUÊTE : ICÔNES

Le symbole vert de Karma présent dans la section récompense indique la récompense reçue si vous réussissez la quête. S'il y a un nombre sur l'icône de Karma, les Héros reçoivent autant de pions Karma. L'icône rouge des Ténèbres indique les pénalités reçues si vous échouez. S'il y a un nombre associé à cette icône, ils indiquent les Points d'Action à ajouter immédiatement à la Progression des Ténèbres.

CACHE AU TRÉSOR OU CACHE D'OR

L'image du Jeton de Pièce d'Or devrait être l'image du Jeton 1 Or et pas du Jeton 5 Or (le Symbole Arcane fait gagner 3 Or et pas 3 x 5 Or). Le Résultat Nature de la Cache au Trésor vous fait piocher un Trésor vert et pas bleu.

Lors de la mise en place d'une Tuile avec une Cache d'Or ou une Cache au Trésor, le pion Cache est placé dans la zone entourée par une ligne violette. Un Héros doit faire une action hors-combat lorsqu'il est adjacents au pion pour lancer le Dé de Destin qui détermine la récompense. Le pion est alors défaussé.

CARTES ÉQUIPEMENT

Typiquement, après une session de Myth les joueurs peuvent conserver 1 carte Équipement (équipée ou de l'Inventaire) par Titre qu'ils possèdent, ils ne sont pas limités au Titre actif qu'ils ont choisi en début de partie. Toutes les cartes Équipement non sélectionnées sont défaussées. Les Histoires sont une exception à cette règle, les Héros ne doivent les défausser qu'à la fin du dernier Acte de la Quête.

Notez bien que les Héros ont toujours accès à leurs cartes Équipement de Départ au début d'une session de jeu (sauf si la Quête précise le contraire).

NdT : cet élément est expliqué dans la version française mais laissée pour référence.

TABLE DES MATIÈRES

ERRATA	1-2
FAQ	2-9

Mise en Place.	3	Soldat	8
Général.	4	Apprenti	8
Équipements et Trésors	4	Archer	8
Combat.	5	Acolyte.	8
Ténèbres	6	Pièges.	9
Héros.	7	Quêtes	9
Brigand	7		

ÉQUIPEMENTS DE QUÊTE

Les cartes Équipement comportant l'icône de Quête dans le coin en haut à droite ne peuvent être obtenues que comme récompense de Quête, elles doivent être retirés du paquet correspondant en début de partie.

MÉLANGE DES PAQUETS DE CARTES


De nombreux paquets de cartes doivent être mélangés pendant la partie, voici une liste de ces paquets précisant quand ils doivent l'être :

- **Cartes Héros** : lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de son paquet Héros, il mélange sa défausse et place le paquet face cachée près de sa Fiche de Héros pour reformer son paquet Héros.
- **Cartes Ténèbres** : après avoir pioché et résolu la dernière carte Ténèbres du paquet, vous devez toutes les mélanger pour reformer le paquet.
- **Carte Équipement** : dès qu'une carte Équipement est défaussée elle doit être immédiatement mélangée au paquet correspondant. Immédiatement après avoir récupéré une carte Équipement vendue par un Marchand vous devez mélanger le paquet correspondant.

CALCULER LA PORTÉE

Pour compter la portée entre 2 figurines, commencez par une case adjacente à la première pour finir sur la case de la cible. Utilisez toujours la route la plus courte même si elle vous fait passer par une case occupée.

ACTIONS HORS COMBAT

La règle d'interaction avec les Objets de Royaume s'applique également aux actions hors-combat. Un Héros peut effectuer une action hors-combat au prix d'un point de mouvement et peut lancer 1  de base qui peut être amélioré par des cartes Héros. Le Seuil de Réussite est indiqué par la cible de l'action hors-combat. Les actions hors-combat qui n'indiquent pas de SR ne nécessitent pas de lancer les dés (comme par exemple pour ramasser un Trésor).

NdT : cet élément est expliqué dans la version française mais laissée pour référence.

TESTS DE COURAGE

Le jeu peut exiger qu'un Héros réussisse un test de Courage. Bien que cela ne requiert pas de dépenser un point de Mouvement, ces tests peuvent bénéficier des bonus conférés par les cartes qui améliorent les actions hors-combat. N'importe quelle carte qui ajoute des dés à une action hors-combat s'applique également aux tests de Courage. Les cartes V2 précisent quelles cartes améliorent les tests de Courage.

TIR AMI

Si un Héros se trouve pris dans la zone d'attaque d'un allié, il est automatiquement touché et doit subir les conséquences de l'attaque.

CARTE INTERRUPTION ET MOUVEMENT

La colonne Mouvement de toutes les cartes Interruption est identique car les Héros n'ont pas de points de Mouvement à dépenser pendant le Tour des Ténèbres. Vous pouvez donc jouer librement ces cartes quelle que soit le Mouvement effectué durant le Tour des Héros, le Mouvement effectué grâce à une éventuelle carte Interruption durant le TT n'affecte pas le reste du TH.

PROJECTILE

Les Arcs utilisent obligatoirement un Projectile lorsqu'ils sont utilisés lors d'une attaque. Les Arcs du jeu sont au nombre de 3 pour le moment, un marron, un vert et un bleu.

POTIONS


Les Héros peuvent utiliser leurs potions à n'importe quel moment en défaussant le pion directement depuis leur Inventaire. Les effets de chaque potion sont indiqués sur les cartes Équipements blanches correspondantes.

MENACER UN MONSTRE

Si un Monstre est attaqué, tous les Monstres du même Type de Monstre sont considérés comme Actifs dès le prochain Tour des Ténèbres même si aucun Héros ne se trouve dans leur Zone de Menace.

YARDU

« Pouvoir Foi des Déchus : Les Sbires Morts-Vivants sont Ressuscités sur un résultat de... » Ce pouvoir n'affecte pas les Capitaines, Boss ou Mini-Boss.

Les 4  devraient se trouver en début de la section « Spécial » et pas sur chacune de ses attaques.

GROUPE DE MONSTRES ERRANTS

Ces groupes sont mis en place sur les Tuiles afin que chaque membre du groupe soit adjacent à un autre membre du groupe. Si vous le mettez en place sur une Tuile 4x6 ou 4x12, vous devez positionner le groupe afin qu'au moins l'un des membres du groupe soit placé à 4 cases des Héros. Les Héros choisissent librement le placement des autres membres du groupe.

LE CARQVOIS DE L'ARCHER

L'Archer ne peut généralement pas stocker plus de Projectiles que la capacité maximum de son Carquois. Si pour une raison ou une autre l'Archer n'a pas de Carquois, il ne peut conserver qu'un Projectile à la fois.

CONTOURNEMENT (CARTE ARCHER)

Le texte « 1 Dégât, Portée : 1 » devrait être inclus sous le nom de la carte (carte V1 uniquement).

BOUCLIER DE FORTUNE (CARTE ARCHER)

Le texte « Optionnel : Contournement » devrait être retiré de cette carte (carte V1 uniquement).

AMI DES OMBRES (CARTE BRIGAND)

Les Mots-Clés : "Ombres" et "Persistant" devraient être retirés de cette carte (carte V1 uniquement).

SLAUGHTERFIELD

Lorsque vous jouez une partie en mode Slaughterfield les cartes Ténèbres ne sont pas utilisées. Lorsque les Monstres sont activés ils doivent toujours l'être dans cet ordre :

1. Sbires
2. Capitaines
3. Mini-boss
4. Boss

FAQ

De nombreuses précisions de règles ne sont valables que pour clarifier les ambiguïtés présentes sur la V1 des cartes Héros, si vous utilisez la V2 certaines précisions vous paraîtront évidentes.

MISE EN PLACE

Où placer les Héros sur la première Tuile?

Sauf si la quête le précise les Héros choisissent le côté qu'ils désirent. Chaque Héros doit être adjacent à ce côté.

Lorsque je souhaite commencer une partie de Myth quelles sont les options possibles ?

- **Histoire**
- **Partie Libre**
- **Slaughterfield**

Quelles sont les différences entre Histoire, Acte et Chapitre ?

Histoire : si vous choisissez de commencer une quête d'Histoire, vous pouvez choisir vous-même l'Histoire dans le livre de règle, ou utiliser les cartes Histoire pour la choisir au hasard. Une fois que vous connaissez l'Histoire que vous allez jouer, vous pouvez suivre la mise en place présentée dans le livre de règle (toutes les Tuiles ne sont pas à installer dès le départ).

Chaque Histoire est composée de 3 Actes prédéfinis, l'enchaînement des Tuiles est déjà déterminé. Les 3 Actes doivent être terminés dans l'ordre pour obtenir la récompense finale. Les 3 Actes peuvent cependant être joués lors de sessions différentes.

Lorsque vous jouez un Acte faisant partie d'une Histoire, vous n'avez pas à piocher de carte Acte. De la même manière si vous ne voulez pas accomplir de quête de Chapitre (de peur que les différentes histoires ne collent pas entre elles) vous le pouvez même si l'icône de la Tuile vous y oblige habituellement.

En dehors de l'icône de Quête les autres icônes doivent être suivis normalement lorsque les Héros pénètrent sur une nouvelle Tuile. Si les instructions particulières du Chapitre vous obligent à placer un Antre, il doit être pris en compte dans les obligations de l'icône Antre. Par exemple si une Tuile force les joueurs à placer 2 Antres et que la Quête leur en a déjà imposé un, ils ne doivent en rajouter qu'un supplémentaire. La même règle s'applique sur les Pièges ou les Groupes de Monstres Errants.

Parties Libres (Quête d'Acte) : si vous choisissez de jouer un Acte isolé, vous pouvez piocher une carte Quête d'Acte au hasard ou la choisir directement.

Un Acte fournit un but global à la session de jeu, certains Acte fournissent des instructions précises de mise en place ou d'enchaînement de Tuiles mais certains autres sont plus libres et ce sont les joueurs qui en décideront. Les joueurs doivent également suivre les instructions des icônes de mise en place des Tuiles, sauf si l'Acte précise le contraire.

Parties Libres (Quête de Chapitre) : Les règles sont proches de celles des Quêtes d'Acte mais vous ne piochez pas de carte d'Acte, les joueurs sélectionnent une Tuile de départ, suivent la mise en place de la Tuile, puis en choisissent une autre quand ils en sortent jusqu'à ce qu'ils souhaitent arrêter. Contrairement aux Actes il n'y a pas de but général à la session, mais une succession d'objectifs limités à la Tuile en cours. Les joueurs peuvent également décider d'accomplir toutes les quêtes de Chapitre d'une chaîne de quête jusqu'à sa conclusion finale.

Slaughterfield : Ce type de jeu est complètement séparé de la structure classique des Quêtes. Il prend place sur une seule Tuile 12x12 et consiste à combattre des vagues successives de Monstres pour voir quel Héros survivra le plus longtemps. Les joueurs ignorent les Icônes des Tuiles dans ce mode.

Certaines Quêtes utilisent en partie ce mécanisme, les joueurs doivent repousser un certain nombre de vagues pour triompher. Si une Quête requiert l'utilisation de ce mode les joueurs ignorent les icônes de Pièges, d'Antre, de Quête et Groupe de Monstres Errants lorsqu'ils mettent en place la Tuile.

Que garder entre 2 Parties Libres?

- **Conservez le contenu de votre paquet de cartes Héros comprenant les modifications liées à la réussite d'une Histoire ou les cartes gagnées grâce aux Agents.**
- **Conservez tous les Titres que vous avez remporté.**
- **Conservez un Équipement par Titre possédé.**
- **Conservez toutes les conséquences des Quêtes réussies ou échouées.**
- **Conservez le contenu du Sac à Trésor.**
- **Conservez le paquet de cartes Quête dont les chaînes de Quêtes débloquées.**
- **Remettre à 0 les Équipements restants, Potions, Or et Karma.**

Que garder entre 2 Actes d'une même Histoire ?

- **Conservez le contenu de votre paquet de cartes Héros comprenant les modifications liées à la réussite d'une Histoire ou les cartes gagnées grâce aux Agents.**
- **Conservez vos Équipements, Potions, Or et Karma.**
- **Conservez tous les Titres que vous avez remporté.**
- **Conservez toutes les conséquences des Quêtes réussies ou échouées.**
- **Conservez le contenu du Sac à Trésor.**
- **Conservez le paquet de cartes Quête dont les chaînes de Quêtes débloquées.**
- **Au début d'un nouvel Acte, les cartes Héros et Ténèbres sont mélangées. La Vitalité des Héros revient au maximum, la Menace et les PA sont remis à 0.**

Ce que les Héros gardent ou perdent entre 2 Histoires.

- **Conservez le contenu de votre paquet de cartes Héros comprenant les modifications liées à la réussite d'une Histoire ou les cartes gagnées grâce aux Agents.**
- **Conservez le paquet de cartes Quête dont les chaînes de Quêtes débloquées.**
- **Conservez tous les Titres que vous avez remporté.**
- **Conservez un Équipement par Titre possédé.**
- **Conservez toutes les conséquences des Quêtes réussies ou échouées.**
- **Conservez le contenu du Sac à Trésor.**
- **Conservez le paquet de cartes Quête dont les chaînes de Quêtes débloquées.**

- **Remettre à 0 les Équipements restants, Potions, Or et Karma.**

Les Antres doivent-ils être mis en place dans la zone violette d'une Tuile ?

Oui, sauf si la Quête précise le contraire. Un Antre doit occuper au moins une case d'une zone violette.

Lorsque l'on doit placer un nombre impair de Rampant autour d'un Antre, comment détermine-t-on combien de Mêlée et de Distance doit-on placer ?

Cet élément est choisi par les joueurs, nous recommandons de placer plus de Mêlée que de Distance.

Lorsque l'on joue une Quête utilisant le mode Slaughterfield, doit-on modifier le sac à Trésor pour suivre la mise en place spécifique de ce mode ?

Non.

En quoi consiste le Sac à Trésor et comment le créer ?

Le Sac à Trésor est constitué par n'importe quel contenant utilisé par les joueurs pour contenir les Jetons Trésor. Les règles pour le créer sont indiquées en bas de la page 6. Le contenu de ce Sac est modifié de manière permanente lors des parties jusqu'à ce que les joueurs décident de le remettre à 0.

GÉNÉRAL

Le Karma est-il une ressource de groupe ?

Oui, les Héros partagent leurs Karma, il est perdu lorsqu'il est utilisé.

La Progression des Ténèbres commence-t-elle à 0 ou à 1 ?

À zero, placez simplement le pion à côté de l'échelle.

Lorsque l'on utilise une Action ou une Réaction, nous devons considérer les mouvements potentiels à faire lors du reste du Tour des Héros. Cela s'applique-t-il également aux Interruptions jouées lors du Tour des Ténèbres ?

Non. Un Héros est considéré comme immobile lors du Tour des Ténèbres quelque soit le mouvement effectué durant le TH. Ces deux Tours sont complètement indépendants.

La Pénalité d'Inactivité ne peut-elle se déclencher que sur une Tuile Active ?

Quelle que soit la situation courante de la Tuile, les Héros subissent la Pénalité d'Inactivité si aucun des membres du groupe ne dépensent un point d'Action lors du TH.

Le même groupe peut-il rejouer la même Histoire ou la même Chaîne de Quête ?

Oui.

Quand le pion Marchand est-il utilisé ?

Il peut être utilisé lors de certaines Quêtes, il est aussi fourni pour que les joueurs puissent créer leurs propres aventures.

Les Alliés génèrent-ils de la Menace ?

Chaque Allié possède une valeur de Menace qui ne change pas, elle est indiquée en page 47 du livre de règles.

Les Alliés génèrent-ils des PA lorsqu'ils attaquent ?

Ils ne génèrent ni PA, ni Menace lorsqu'ils attaquent.

Comment fonctionnent les modificateurs de Mouvement des cartes Héros ?

Il y a 4 types de Mouvement que votre Héros peut accomplir durant le TH, ils correspondent chacun à l'un des symboles indiqués à gauche des cartes Héros. De haut en bas :

- **Pas de Mouvement** : Le Héros n'utilise pas de PM, quelle qu'en soit la raison. A moins que la carte leur fournissant ces PM ne précise qu'ils ne sont pas considérés comme un Mouvement.
- **Mouvement Prudent** : Le Héros n'a utilisé au maximum que la moitié (arrondie au supérieur) de son Mouvement Normal.
- **Mouvement Normal** : Le Héros n'a utilisé au maximum que les PM provenant de sa classe, modifiés par son armure ou ses conditions.
- **Mouvement Aggressif** : Le Héros a joué une carte de Mouvement.

Sous chaque symbole est indiqué un bonus ou une pénalité pour avoir joué cette carte en utilisant ce type de Mouvement. Le type de Mouvement que vous devez suivre doit prendre en compte le Mouvement total effectué par le Héros lors de ce TH et pas seulement le Mouvement effectué à ce moment là. Un Héros utilisant volontairement un bonus "Pas de Mouvement" s'engage à ne pas utiliser de PM (quelle qu'en soit l'utilisation) durant le reste de son TH.

Les Héros peuvent-ils dépasser leur Vitalité maximale ?

Non.

Si une carte peut être jouée en tant qu'Action/Réaction, pourquoi en tant que Réaction ?

La plupart des bonus joués par les Héros n'affectent que les Actions, une carte jouée en tant que Réaction ne bénéficie pas de tels bonus.

Les Héros doivent-ils vider intégralement une Tuile avant de passer à la suivante ?

Non. Cependant une Tuile qui n'a pas été vidée n'est pas automatiquement retirée, les Monstres continuent de poursuivre les Héros, de plus tous les Trésors non ramassés sont défaussés, les Héros ne peuvent plus bénéficier des bonus accompagnant le fait d'avoir vidé la Tuile précédente (mouvement doublé, récompense pour avoir désamorcé un Piège etc.).

ÉQUIPEMENTS ET TRÉSORS

Un Équipement fournissant une réduction de PA ou de Menace peut-il entraîner une diminution de ces valeurs ? Par exemple si je possède deux Équipements pouvant diminuer les PA d'1 et que les deux se déclenchent lors d'une Action d'1 PA. Est-ce que la Progression des Ténèbres diminue d'1 ?

Oui pour les deux, cependant la Menace et la Progression des Ténèbres ne peuvent pas descendre en dessous de 0.

Si j'équipe une Armure qui augmente ma Vitalité, ma Vitalité courante augmente-t-elle ?

Oui, la réciproque est vraie, si vous retirez (ou perdez) une Armure fournissant un bonus de Vitalité, votre Vitalité diminue instantanément de la valeur du bonus.

Lorsque je pioche un Jeton du Sac à Trésor après avoir ramassé un Trésor sur une Tuile, dois-je remettre le Jeton dans le Sac ?

Oui.

Lorsque je pioche une carte Équipement, puis-je l'équiper immédiatement ?

Non. Le Trésor est placé dans l'Inventaire du Héros, il pourra être utilisé lors de la prochaine Phase de Préparation.

Que signifie le fait d'améliorer le Sac à Trésor via les Quêtes ?

Les récompenses de Quête permettent généralement de retirer ou d'ajouter des Jetons Trésors du Sac à Trésor.

Quand peut-on utiliser une Potion et combien cela coûte de PM ?

Les Héros peuvent boire des Potions à n'importe quel moment sans aucun coût en PM.

Un Héros peut-il utiliser une Potion et en faire profiter un autre Héros ?

Non.

Le Bâton (Équipement vert) comporte les deux icônes Principal et Secondaire. Est-ce que cela signifie qu'il peut être utilisé pour l'un ou l'autre ou les deux en même temps ?

Il prend les deux Emplacements. Placez la carte à cheval entre les deux Emplacements.

Le Carquois (Équipement vert) précise que l'on peut charger une Flèche depuis sa main. Puis-je la placer dessus directement depuis ma main ?

Oui, charger signifie que vous pouvez placer un projectile par TH directement depuis votre main sur le Carquois sans passer par un Emplacement d'Action.

Le Cuir du Sans-Lumière (Armure bleue) indique "Invisible dans les Ombres". Cela signifie-t-il que les Tests de Détection sont automatiquement ratés ?

Oui.

Le Linceul de Xa'ndria (Accessoire bleu) indique "Votre Menace maximum est maintenant de 8.". Cela signifie-t-il que la Menace du Héros ne peut pas dépasser 8 et qu'il ne pourra donc jamais déclencher de Pénalité de Menace ?

Oui et non. Lorsqu'il porte le "Linceul de Xa'ndria" il ne peut jamais dépasser 8 en Menace, cependant certains effets peuvent déclencher des Pénalités de Menace à 8 voir même 6.

Les Outils de Voleur (Accessoire vert) indiquent "Peut attaquer les Antres avec des actions hors-combat." Qu'est-ce que cela signifie ?

Le Héros peut utiliser une action hors-combat pour attaquer un Antre, cela ne génère pas de PA, cette attaque inflige 1 Dégât avec Portée : 1. Sauf si un autre modificateur s'applique le bonus de -2SR est suffisant pour toucher l'Antre automatiquement (3).

Que signifie la précision que l'attaque "Touche une seconde cible 1 case derrière la 1ère." ?

Dans ce cas cela signifie que la 2e cible doit être à la fois adjacente à la première et placée du côté opposé à la cible initiale par rapport au Héros.

Un Héros peut-il utiliser n'importe quel Équipement ?

Il n'y a pas de restriction officielle mais certains seront plus efficaces dans certaines mains. Un arc sans flèche ne sera pas très utile au Soldat.

COMBAT

Lorsque je lance les Dés de Destin pour déclencher la Formule d'un Équipement, peut-elle être déclenchée plusieurs fois si les dés le permettent ?

Chaque Formule de Destin ne peut être déclenchée qu'une seule fois par attaque.

Si lors d'une attaque de zone 4 types de Monstres sont présents dans la zone (par exemple 2 Sbirés et 2 Capitaines de Types différents) et que le Héros ne lance que 3 D10, peut-il toucher plus de 3 types différents ?

Non.

Si un Antre présent dans une zone rouge est vaincu, où apparaît le Trésor ?

Le Trésor qui aurait dû apparaître à l'intérieur de la zone rouge est placé dans la case disponible la plus proche.

Comment fonctionne la Formule "+1 Attaque" de la Baguette ?

Elle permet au Héros d'effectuer une attaque supplémentaire, comme s'il résolvait la carte Héros "Attaque", avec le texte "Dégât : 1, Portée : Arme". Cette attaque ne peut pas déclencher de nouveau la recette "+1 Attaque" car elle est exécutée immédiatement.

Puis-je utiliser une Attaque sans cible ennemie ?

Non. Même s'il s'agit d'une attaque de zone, un Monstre doit être attaqué.

Les cibles occupant plusieurs cases (Antre, Capitaine etc.) sont-elles touchées plusieurs fois si plusieurs de leurs cases sont présentes dans une attaque de zone ?

Ces attaques ne peuvent pas toucher une même cible plusieurs fois.

Que se passe-t-il si le Seuil de Réussite est inférieur à 2 ou dépasse 10 ?

Si le SR dépasse 10 et que vous n'avez aucun bonus, le jet est automatiquement raté. Les SR inférieurs strictement à 2 sont des réussites automatiques sans avoir à lancer les D10.

Un Héros attaquant à Distance peut-il continuer à attaquer des Monstres en restant hors de leur Zone de Menace ?

Lorsqu'un Héros attaque un Monstre (même en dehors de sa Zone de Menace), il rends automatiquement Actif tous les Monstres du même Type présents sur la Tuile.

Si un Héros se retrouve À Terre lors d'un Tour des Ténèbres déclenché pendant un Tour des Héros. Que se passe-t-il lors du reste du TH et du suivant ?

Un Héros reste À Terre pendant la suite du TH (et ne peut donc pas jouer de carte). Lors du prochain TH il ne pourra que se remettre debout, il pourra ensuite jouer des Interruptions si un TT est déclenché.

Quelle est la différence entre "Portée : Arme/Bouclier" et "Portée : 1" ?

Portée : 1 signifie que l'on ne peut toucher qu'une cible adjacente celle que soit l'arme équipée. Portée : Arme/Bouclier utilise la portée inscrite sur la carte Équipement, elle dépend généralement de sa couleur.

Que signifie le mot clé Bataille sur les cartes Fureur et Cri de Guerre ?

Ce mot-clé sera utilisé dans une future publication, le Soldat pourra améliorer toutes les cartes utilisant ce mot-clé.

Est-ce que les cartes Insaisissable et Je Gère annulent une attaque ou une attaque réussie ?

Elles annulent une attaque réussie avant que les Dés de Destin ne soient lancés.

Quelle est la différence entre "parée" et "esquivée" ?

Aucune différence pour le moment.

Lorsque je construis ma Réserve de Dés, comment déterminer quels Équipements sont utilisés pour chaque Capacité ?

Si la Portée de la carte indique : Arme, vous devez alors utiliser uniquement l'arme de l'Emplacement Principal plus les bonus conférés par la ou les cartes Héros jouées. Les autres attaques utilisent les Équipements Secondaires : Relique (Acolyte), Focus (Apprenti) ou Bouclier (Soldat).

Si un Héros se déplace hors de portée d'une attaque grâce à une Interruption mais qu'un autre Héros reste à portée de l'attaque de ce Monstre le Monstre change-t-il de cible ou l'attaque échoue-t-elle automatiquement ?

Le Monstre ne change pas de cible après une Interruption, l'attaque échoue.

Lorsque l'on tue le dernier Monstre d'une Tuile et que celui-ci lache un Trésor, celui-ci est-il converti automatiquement en Or ?

Oui. Certains Équipements permettent de récupérer des Trésors pour 0 PM, dans ce cas et si vous utilisez une attaque vous permettant de vous positionner directement sur la case (*Droit Devant* ou *Charge Suicidaire* par exemple) où le Trésor apparaît vous pouvez le ramasser avant.

Les règles précisent qu'un Trésor apparaît tous les 3 Sbières tués. Peut-on les cumuler d'une attaque sur l'autre ?

Vous devez tuer 3 Sbières (ou multiple de 3) avec une seule attaque.

Les cartes *Lame Cachée* et *Une Tête d'Épingle à 100 Pas*, le mot clé *Protégé* se réfère-t-il uniquement à celui présent sur les *Crasseux* et *Fangeux* ?

Oui, pour le moment.




Que faut-il pour réussir une Formule de Destin utilisant plusieurs Dés ?

Tous les symboles présents sur la ligne de la Formule doivent être présents pour la déclencher.

Un Héros peut-il déclencher la Formule d'une attaque qui a échoué ?

Sauf si le contraire est précisé, une attaque doit toucher pour déclencher une Formule.

Comment résoudre les attaques d'un groupe de Sbières attaquant un Héros ?

Si 4 Sbières du même type possédant une seule attaque de 1  ciblent le même Héros, vous pouvez lancer les 4 , il ne s'agit que d'une manière d'accélérer les choses si c'est mathématiquement équivalent (ceci n'est pas valable pour un Sbière qui lancerait 2  et infligeant 1 Dégât / Attaque Réussie par exemple). Vous lancez ensuite autant de Dés de Destin que de réussites.

Comment les +XSR et -XSR fonctionnent-ils ?

Si le SR augmente cela rend la cible plus dure à toucher alors que si elle diminue elle est plus facile à toucher.

Si une attaque inflige 2 Dégâts à un ennemi n'ayant qu'une Vitalité, la Menace du Héros augmente-t-elle de 1 ou de 2 ?

De 1 seul, on ne prend en compte que les Dégâts réellement infligés.

TÉNÈBRES

Si la Progression des Ténèbres est à 4 et qu'il n'y a plus de Monstres sur la Tuile, est-il permis d'utiliser des cartes pour amener cette Progression à 0 avant de pénétrer sur la Tuile suivante ?

Oui.

Si la Progression des Ténèbres est à 5 et qu'une carte en ajoute 2, à combien finit cette progression après le Tour des Ténèbres ?

La Progression des Ténèbres finira à 1, le premier PA amène la Progression à 6, déclenchant le TT (ce qui l'amène à 0), le second l'amène à 1.

Si la Progression des Ténèbres atteint 6 alors qu'aucun Monstre Actif n'est présent sur la Tuile, est-ce que la Progression est remise à 0 ?

Oui.

Si la Progression des Ténèbres n'a pas encore atteint 6 et que nous venons juste de rentrer pour la première fois dans la Zone de Menace d'un type de Monstre qui n'a pas encore été activé précédemment, est-ce que ce Type de Monstre ajoute un PA à la Progression des Ténèbres pendant la Phase de Bilan ?

Oui, vous devez vérifier à ce moment là les Types de Monstres actifs également.

Lorsque je dois résoudre la section Renfort d'une Carte Ténèbres, est-ce que ce Renfort apparaît s'il n'y a pas d'Antre ?

Non, le terme Renfort indique qu'un Antre ou un élément de Quête fait apparaître des Monstres. Les Renforts n'arrivent pas s'il n'y a pas d'Antre, sauf si une règle précise le contraire (comme lors de la Quête *La Requête de la Tisserande* et les pions Toile par exemple).

Les Priorités des Rampants indiquent Ruse comme 3e option, comment cela agit-il sur les Héros ?

Cela signifie que si plusieurs Héros satisfont les premiers critères de la même manière, les Rampants choisiront en priorité le Héros avec l'Attribut Ruse, ces Attributs sont présents sur les Plaques de Héros :

Soldat : Rage

Acolyte : Foi

Archer : Nature

Apprenti : Arcane

Brigand : Ruse


Comment fonctionne la capacité Enfouissement du Traqueur ?

Lorsque le Traqueur doit se déplacer, vous vérifiez s'il peut atteindre normalement une cible avec son Mouvement normal. S'il ne peut pas, lancez 2 Dés de Destin, si vous faites un résultat Ténèbres, il échange immédiatement sa place avec le Rampant le plus proche du Héros le plus haut sur sa liste de Priorité. Le Rampant est alors déplacé sur l'emplacement d'origine du Traqueur. Si vous ne faites pas de résultat Ténèbres, il se déplace normalement vers sa cible.

Les Sbières inactifs contribuent-ils à l'augmentation de PA pendant la Phase de Bilan ?

Les Types de Monstre Inactifs n'ajoutent pas de PA pendant la Phase de Bilan.

Quel dé lancer lors d'un test de Détection ?

Tous les Monstres adjacents au Brigand lancent  lors de leur test de Détection.

Que signifie la condition de l'Évènement "Si tous les Héros sont distants de 5 cases ou moins" ?

L'évènement est déclenché si les Héros sont réunis dans une zone de 5x5.

Si une Quête utilise le mode Slaughterfield et qu'il n'y a pas d'Antre sur la Tuile comment arrivent les Sbières pendant le Tour des Ténèbres ?

En mode Slaughterfield vous ne piochez pas de carte Ténèbres, à la place les Monstres arrivent par vagues de tous les côtés selon les règles précisées page 48-49. Les Monstres continuent à être activés normalement pendant le Tour des Ténèbres.

Que se passe-t-il si nous devons faire apparaître des Monstres et que nous n'avons plus assez de figurines ?

Vous pouvez utiliser des substituts, des packs de Sbières supplémentaires seront disponibles à l'achat dans l'avenir. Si vous ne souhaitez pas ni acheter ni utiliser de substituts, vous pouvez utiliser la règle suivante : pour chaque couple de Sbières ne pouvant pas être placé, quelle qu'en soit la raison, augmentez la Progression des Ténèbres d'1.

Si 2 Antres sont présents sur la Tuile alors qu'un Renfort est déclenché, est-ce que chaque Antre fait apparaître le nombre de Monstres indiqué ou un seul ?

Lorsque vous résolvez la section Renfort d'une carte Ténèbres, chaque Antre Actif de la Tuile fait apparaître les Renforts.

Comment résoudre l'attaque spéciale de Yardu ?

Après son attaque lancez 4 DD. Tous les Boss ou Mini-Boss tentent d'activer leurs Formules de Destin en partant du bas de la carte et en remontant. Plusieurs Formules différentes peuvent être déclenchées si en retirant les dés de la Formule déjà déclenchée il en reste une autre de possible. Yardu peut déclencher l'Affliction du Pêcheur plusieurs fois (ce qui constitue une exception à la règle précisée sur sa carte) mais une seule fois l'Aura Nécromantique lors de son Activation.

Que signifie la capacité Toile mentionnée sur la carte de la Mort Rampante ?

Un Héros affecté par la capacité Toile ne peut pas se déplacer. Le nombre de cartes que le Héros doit défausser pour se déplacer est précisé sur la carte (3).

Les Boss lancent-ils leurs Dés de Destin une fois par Activation ou une fois par attaque ?

Une fois par Activation sauf précision contraire (cf Yardu).

Quand les Boss lancent-ils leurs Dés de Destin ?

Les Boss lancent leur DD après avoir résolu toutes leurs attaques sauf s'ils sont associés précisément à une attaque.

Les Boss effectuent-ils toutes leurs attaques à chaque Activation ?

Oui.

Les Sbirres, Capitaines ou Boss peuvent-ils passer au dessus des lignes rouges ou bleues ?

Non.

HÉROS

Un Héros peut-il subir plusieurs fois les effets de la même Condition ?

Non.

Comment fonctionne la récompense obtenue à la fin d'une Histoire permettant de manipuler son paquet de carte Héros ?

Les cartes Héros Avancées remplacent les cartes existantes, une par une. Vaincre un Agent permet d'ajouter immédiatement la carte de cet Agent à son paquet, sans retirer de carte.

À quoi sert la caractéristique de Courage ?

Certains Monstres obligent les Héros à réussir un test de Courage pour pouvoir les attaquer. Lorsqu'un Héros attaque une de ces créatures, il doit d'abord jouer sa carte Héros, dépenser les PA. Mais avant de lancer sa Réserve de Dés, il doit faire un test de Courage (1 DD de base plus tous les bonus affectant les actions hors-combat) et doit faire au moins une réussite supérieure ou égale à sa valeur de Courage). S'il échoue, il ne peut pas attaquer mais sa carte reste sur son Emplacement d'Action.

BRIGAND (PRÉCISIONS VALABLES POUR LA VI)

Charge Suicidaire : Le Brigand peut-il utiliser ses PM de base lors de cette attaque? Ou uniquement ceux de la carte et des cartes Courses ?

Le Brigand ne peut utiliser que les 2 PM provenant de la carte et des cartes Course. S'il cible plusieurs Types de Monstre et qu'il n'a pas assez de Succès pour tous les tuer, il doit utiliser ses Succès sur les premiers Types de Monstre traversés. S'il doit traverser un Monstre qu'il ne peut pas tuer, son mouvement s'arrête immédiatement sur la case vide précédente (la case d'un Monstre qui vient d'être tué par la Charge est

considérée comme vide).

Si le Brigand touche avec son Étreinte de l'Ombre alors qu'il est dans les Ombres est ce qu'il sort des Ombres ? (cette question s'applique sur toutes les cartes Option Ombres)

Lorsque le Brigand réussit une attaque, il sort automatiquement des Ombres. Les cartes mentionnant Option : Ombres gardent les bonus de Synergie jusqu'à la fin de la résolution de toute la chaîne d'attaque.

Si je joue une combinaison Étreinte de l'Ombre - Frappe de l'Ombre, est ce que toutes les cartes bénéficient de la Synergie ?

Les bonus de Synergie sont transférés aux deux cartes.

Sombre Moisson requiert-il un jet de dés pour toucher ?

Oui.

Sombre Moisson précise "Option : Ombres/Étreinte de l'Ombre", quels bonus gagne-t-on et dans quel cas ?

Si vous ne la jouez que depuis les Ombres, vous ne gagnez que la Synergie de +2 DD. Si vous la jouez depuis les Ombres et après Étreinte de l'Ombre le Brigand inflige également +1 Dégât sur tous les ennemis touchés.

Les cartes Ombres Persistant comptent-ils comme une carte en main lors de la Phase de Préparation ?

Non.

Le Brigand doit-il attaquer l'ennemi qui lui permet d'utiliser Manoeuvre de Diversion ou peut-il choisir n'importe quelle cible à portée ?

Le Brigand doit contre attaquer l'ennemi qui l'a attaqué.

Est ce que Comme un Roseau dans le Vent redirige une attaque avant ou après avoir lancé la Réserve de Dés ?

Cette carte est jouée après l'attaque du Monstre.

Est ce que Débrouillard permet au Brigand de piocher 2 Jetons Trésor et de conserver tous les 2 ou d'en choisir 1 parmi 2 ?

Il peut conserver les 2 Jetons Trésor.

Quand sont fait les tests de Détection ? Que se passe-t-il si le Brigand est détecté ?

Les Monstres ne font un test de Détection que s'ils sont adjacents au Brigand au début du Tour des Ténèbres. Si un des tests réussit le Brigand est immédiatement sorti des Ombres et le Brigand peut être ciblé lors de ce TT.

Allié des Ombres n'a pas de SR pour le test de Détection, ne précise pas que les attaques réussies brisent les Ombres, comment cette carte fonctionnent-elle ?

Lorsque le Brigand est repéré et devrait sortir des Ombres, cette carte Interruption permet d'annuler un Succès lors d'un test de Détection (ne fonctionne donc pas si les ennemis font 2 Succès).

Si je joue Charge Suicidaire et Étreinte de l'Ombre, puis-je utiliser le déplacement de l'Étreinte pour attaquer des ennemis en les traversants ?

Non.

Charge Suicidaire permet de jouer des cartes Course, ces cartes comptent-elles comment un Mouvement Aggressif ?

Oui.

SOLDAT (PRÉCISIONS VALABLES POUR LA VI)

Le Soldat peut-il ajouter des cartes Rage pendant le TT ?

Oui, les cartes Héros ajoutées comme Rage peuvent être jouées à n'importe quel moment.

La Rage peut-elle être supprimée sans la dépenser avec une carte ?

La Rage n'est jamais consommée par les cartes jouées, c'est une valeur qui n'est remise à 0 que lors de la Phase de Préparation lorsque les cartes sont supprimées.

Devastater – Que signifie le mot clé “massif” dans la description ?

C'est un texte d'ambiance (en VI) qui permet de caractériser les attaques qui font plus de 2 Dégâts à une seule cible.

Combien de temps les effets de Cri de Batailles durent ?

Jusqu'à ce que la carte soit supprimée lors de la Phase de Préparation.

Pouvez-vous clarifier comment Dance de Lame fonctionne ?

Lorsque le Soldat joue cette Interruption, il reçoit d'abord toutes les attaques, puis peut contre-attaquer contre n'importe quel ennemi adjacent pour chaque carte Rage qu'il a dans ses Emplacements d'Action ou qu'il souhaite jouer à ce moment là. Il gagne également +2 SR contre toutes les attaques jusqu'à la fin du TH.

Lorsque le Soldat utilise Faucher les Os, est-ce qu'il ajoute les dés de son Arme ?

Oui, ajoutez les dés de l'Arme Principale à la Réserve de Dés.

Comment fonctionne Droit Devant ?

Elle est considérée comme une carte Mouvement, le Soldat est donc en Mouvement Agressif, la carte *Droit Devant* fournit donc toujours le bonus pour ce type de Mouvement. Le Soldat ajoute les dés de son Bouclier pour cette attaque.

Puis-je ajouter les dés de mon Arme et de mon Bouclier à toutes mes attaques ?

Non. Les attaques précisant Bouclier en mot clé n'ajoute que les bonus du Bouclier, si Bouclier n'est pas précisé le Soldat ne peut pas utiliser ces dés et doit utiliser ceux de son Arme Principale. Si l'attaque précise : Portée : Arme/Bouclier, le Soldat doit choisir l'un des deux.

APPRENTI (PRÉCISIONS VALABLES POUR LA VI)

Si l'Apprenti confère les bonus d'un Persistant à un autre joueur, la carte vient-elle prendre un Emplacement d'Action de ce Héros ?

L'Apprenti joue ses cartes dans ses propres Emplacements d'Action et elles y restent.

Sorts de Zone : ces attaques peuvent-elles être orientées dans n'importe quelle direction ?

Ils peuvent être orientés orthogonalement dans n'importe quelle direction, seule la première case doit être à la fois à portée et en Ligne de Vue. Vous devez avoir au moins un ennemi dans la zone pour pouvoir jouer la carte.

Les cartes Persistant comptent-ils comme une carte en main lors de la Phase de Préparation ?

Les Persistant restent dans vos Emplacements d'Action et n'ont plus d'influence sur le nombre de cartes que vous avez en main, ils limitent le nombre de cartes que vous pourrez jouer le TH prochain.

Toutes les cibles d'une attaque de Zone doivent-elles être à portée de l'Apprenti ?

Non, juste la première case.

Une Tuile vide peut-elle être la cible d'une attaque de Zone ?

Non. Une fois que les Héros ont quitté une Tuile après l'avoir vidée, elle est retirée

du jeu.

La carte Siphon compte-t-elle comme une attaque ? L'apprenti doit-il lancer sa Réserve de Dés pour voler la Vitalité ?

Oui.

Si l'Apprenti utilise Siphon pour attaquer une cible avec 1 seule Vitalité, récupère-t-il quand même 2 Vitalité ?

Oui.

La Carte Surcharge Chaotique nécessite-t-elle aussi de réussir l'attaque ?

Oui, notez que les Persistant sont supprimés quoi qu'il arrive.

ARCHER (PRÉCISIONS VALABLES POUR LA VI)

La carte Contournement est-elle jouée avant ou après que les dés de l'attaque ennemie soient lancés ?

Cette carte Interruption est jouée avant l'attaque. Elle permet à l'Archer d'attaquer et de se déplacer après que l'ennemi se soit déplacé mais avant l'attaque. Si l'Archer est hors de portée suite au déplacement, l'attaque initiale échoue automatiquement.

Je suis entouré d'ennemis et j'utilise Contournement pour me déplacer de 2 cases, si j'arrive sur une case adjacente à un ennemi qui m'aurait attaqué de toute manière et d'un autre ennemi qui n'était pas à portée avant mais qui me considère comme une Priorité, les 2 ennemis vont-ils m'attaquer ?

Le premier oui continue de m'attaquer, le second ne change pas de cible.

Contournement indique “Optionnel : Projectile”. Pourquoi utiliserais-je un Projectile alors que cela n'est pas obligatoire ?

Si vous souhaitez bénéficier des bonus de votre Arc ou que vous souhaitez toucher une cible à plus d'une case de Portée il faudra utiliser un Projectile.

Combien de temps le pion Diversion reste-t-il sur la Tuile ?

Le pion disparaît quand la carte disparaît (Phase de Préparation).

L'Archer peut-il utiliser un Projectile sans Carquois ?

Oui, 4 cartes lui permettent d'attaquer sans avoir de Projectile dans son Carquois (sans Projectile ou directement depuis un Emplacement d'Action). Il peut également conserver un Projectile même s'il n'a pas d'Équipement Secondaire capable de le stocker (on considère qu'il le garde en main).


ACOLYTE (PRÉCISIONS VALABLES POUR LA VI)

L'Acolyte a-t-il un point de Foi de base ?

Oui.

Les Équipement Relique fournissent-ils systématiquement de la Foi supplémentaire ?

Non, uniquement si la carte le précise directement.

Si l'Acolyte équipe un Bouclier à la place d'une Relique, peut-il toujours lancer ses sorts en n'utilisant que le  de base ?

Oui.

Les cartes Soins nécessitent-elles d'avoir la Ligne de Vue sur le bénéficiaire ?

Non.


La Foi de l'Acolyte est-elle dépensée pour améliorer ses cartes ?

Non. C'est une valeur que l'on calcule au moment de déclencher un effet, cela ne la fait pas baisser, la carte suivante lors du TH aura donc au moins autant de Foi disponible.


La carte Retour en Force empêche l'Acolyte de bouger s'il veut l'utiliser. Pourra-t-

il bouger après que tous les Héros aient bénéficié de cet effet pendant ce TH ?

Non. Une carte jouée vous engage pour le reste du TH.

La carte Retour en Force donne +1  lors des Actions d'Attaque. Cela s'applique-t-il aux cartes pouvant être jouées en tant qu'Action/Réaction mais jouée en Réaction ?

Non, le bonus ne s'applique qu'aux cartes jouées en tant qu'Action.

La carte La Main du Père procure à tous les Héros affectés +1  mais ne précise pas pour quels tests. Est-il correct de l'ajouter aux tests de Courage ou aux actions hors-combat ?

Oui, tous les jets sont affectés.

PIÈGE


Ténèbres Dévorantes : Les Héros peuvent-ils désamorcer ce piège après avoir tué tous les Monstres et obtenir la récompense de Karma ?

Oui.

Lance-t-on les dés pour connaître le Piège avant ou après avoir choisi les autres éléments de la Tuile (Antre, groupe de Monstres Errants etc.) ?

Vous déterminez tous les éléments dans l'ordre d'apparition de l'icône sur la Tuile.

Pouvez-vous expliquer comment fonctionnent les actions hors-combat ?

Les Héros peuvent effectuer des actions hors-combat pendant le Tour des Héros au prix d'un Point de Mouvement par action hors-combat. Le Héros lance alors 1  de base plus les éventuels modificateurs fournis par les cartes Héros.

Si un Piège doit être désarmé 3 fois, gagne-t-on la récompense après chaque réussite ou après la 3e ?

Les Héros n'obtiennent la récompense qu'une fois le Piège complètement neutralisé.

Si un Piège est toujours présent sur une Tuile mais qu'il n'y a plus de Monstre, est-elle considérée comme vide ?

Non, une Tuile n'est considérée comme vidée que si le Piège est également désamorcé.

Pourquoi l'Avatar de l'Hiver a (10+) Vitalité ? Que signifie le + ?

Le + devrait être en réalité un *, il vous indique une règle spéciale s'appliquant à sa Vitalité (si toutes les Torches sont allumées il perd 5 Vitalité).

Pouvez-vous clarifier comment le Piège Sombre Déclin fonctionne ?

- Au début de chaque TH, lancez 1 Dé de Destin par Héros sur la Tuile
- Si un Dé de Destin correspond à l'Attribut d'un des Héros sur la Tuile, le Héros en question peut tenter de désamorcer le Piège en défaussant une carte Héros et en faisant une action hors-combat (1 PM). Un même Héros ne peut pas être affecté plus d'une fois par TH par ce Piège.
- Si le Héros ciblé ne tente pas de désamorcer ou rate son action hors-combat, alors le Héros subit 1 Dégât et la Progression des Ténèbres est augmentée de 1.

Conclusion: Ce Piège disparaît si les Héros arrivent à le désamorcer 3 fois ou si la Progression des Ténèbres atteint 6, la condition échec de ce Piège est alors appliquée.

QUÊTE

Un Acte Désespéré : la carte indique "Placez 2 pions Combattant sur le bivouac. Si les Héros restent sur le bivouac, ils doivent survivre à 3 Vagues." Les Héros ou les Combattants doivent ils survivre ?

Les Héros doivent survivre, les Combattants ne peuvent pas mourir et ne bougent pas, ils agissent comme des obstacles permettant de ne pas être complètement

submergés par les vagues d'ennemis.

La Chasse Facile : la Quête nous demande de sauver les pions Combattant lors des 2 premier TH, comment les sauve-t-on ?

Les Héros doivent tuer les 4 Sbiens entourant le Combattant pour le sauver. Vous pouvez retirer le pion Combattant s'il est sauvé à temps, s'il ne l'est pas on le retire en considérant qu'il a été tué.

Dans la section récompense des cartes Quête, on peut parfois trouver des petits cercles, blancs, verts, bleus ou gris accompagnés de symboles supplémentaire (+) (-) ou (?), que signifient t'ils ?

Les symboles circulaires représentent les Jetons Trésor. La couleur indique la rareté (=couleur) de ce Trésor, cela permet d'ajouter ou de retirer de manière permanente ces Jetons du Sac à Trésor. Le cercle gris avec un ? vous permet de piocher autant de Jetons dans le Sac et de récupérer les cartes Trésors des couleurs correspondantes (comme si cela arrivait normalement en les ramassant).

Si je pioche une Quête qui demande d'ajouter un Antre, et que la Tuile en requiert un également, dois-je en placer un 2e ? Si la Quête piochée est un Slaughterfield dois-je rajouter l'Antre ?

Non dans les deux cas.

Quand une Quête est-elle considérée comme terminée ?

Les Objectifs de Quête sont vérifiés lors de la Phase de Bilan. Si les objectifs sont remplis la Quête est considérée comme terminée.

Lorsque l'on finit une Quête qui permet de rajouter la suite de la chaîne, doit-on la jouer immédiatement sur la même Tuile ?

Non. Vous ne la jouez pas immédiatement, sauf si la Quête le précise (en utilisant le mot "immédiatement"). Vous rajoutez simplement la nouvelle carte Quête dans votre paque de Quête disponible. Lorsque vous devez jouer une nouvelle Quête (selon les icônes des Tuiles), vous pourrez soit laisser faire le hasard et piocher, soit décider de poursuivre la chaîne de Quête déjà commencée.

Sauvez ma Fille : comment retirer le pion Toile de Lucy ?

Les Héros doivent utiliser l'action Interagir avec les Objets (page 18), et donc dépenser 1 MP en étant adjacent à Lucy.

Tambour de Guerre : la carte indique "Les Héros doivent tuer le Fangeux pour stopper le tambour. Lancez 5  " Quand ces Dés de Destin sont-ils lancés ?

Au début de chaque Tour des Ténèbres, s'il y a plus d'une fois le même symbole, il n'est résolu qu'une seule fois. Les effets bonus (hors Renforts) ne durent qu'un TT.

Histoire Pas de Repos pour les braves : Les Héros ne commencent qu'avec un seul Équipement marron choisi et un Équipement vert tiré au hasard, l'Archer pourrait finir sans Arc ou sans Carquois dont il a besoin pour être efficace, est-ce voulu ?

Les Histoires sont conçues pour être des défis, c'est donc bien voulu. Un autre Héros pourrait prendre un Équipement marron pour l'Archer. Nous vous rappelons aussi que l'Archer peut conserver un Projectile prêt à être tiré, même sans Carquois.