



RÈGLES DU JEU



PARIA



SOMMAIRE

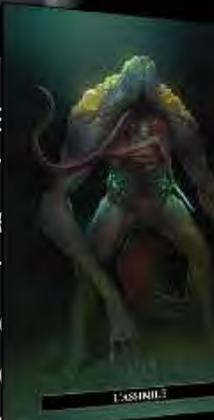
BUT DU JEU	2
CONTENU DE LA BOÎTE	3
Contenu de la boîte	3
INTRODUCTION	5
AVANT TOUTE CHOSE	5
AJOUTS ET MODIFICATIONS DES RÈGLES DU CHAPITRE 1	6
JOUER AU CHAPITRE 2	3
VARIANTES DE JEUX	3
POINTS SPÉCIFIQUES	3
PROLONGER L'EXPÉRIENCE	3

2



Si vous souhaitez découvrir ce manuel en vidéo, scannez le QR-code ci-dessous et rendez-vous sur

<https://paria-edition.com>

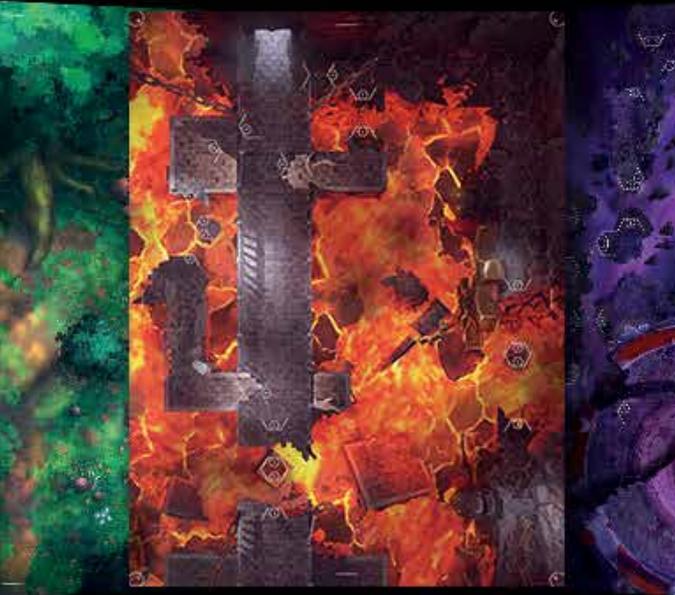


BUT DU JEU

L'Ordre de Veiel est un jeu coopératif de 1 à 7 joueurs dans lequel une équipe d'aventuriers affronte un maître du donjon et ses hordes de monstres. Les joueurs doivent coopérer afin de défaire les tourments affligeant Ednel en utilisant tous les outils à leur disposition. Ils doivent s'équiper, gagner des niveaux afin de maîtriser leurs compétences pour espérer défaire la menace et sauver le peuple.



72 tuiles A4 recouvertes de 1000 cartes **CONTENU DE LA BOÎTE**



4 fiches de boss



12 fiches de héros



1 écran de MDD



36 cartes de monstres



...dont 6 monstres puis
et 4 miniatures de



30 armures et boucliers



32 runes et cartes de classe

261 cartes dont
37 armes



35 objets d'alchimiste



5

INTRODUCTION

Vous vous apprêtez à lire le manuel du chapitre 2 de l'Ordre de Veiel. Il est impératif de connaître le chapitre 1 pour comprendre le contenu de ce nouveau manuel. Notez bien que toutes les règles du chapitre 1 s'appliquent au chapitre 2 sauf s'il est indiqué le contraire dans ce manuel.

Par exemple, la partie combat de ce manuel n'aborde en rien les règles pour effectuer une attaque. Ces règles figurent dans le manuel du premier chapitre.

Tous les éléments du jeu tels que les cartes, héros ou monstres seront présentés sous la forme suivante : « Nom de l'élément ».

AVANT TOUTE CHOSE

La manipulation que vous vous apprêtez à faire vous permettra de préparer vos piles d'équipements et d'alchimiste. Cette modification n'est à faire qu'une seule fois et vous permettra de jouer au chapitre 1 comme au chapitre 2.

De 1 à 7 joueurs

De 15 à 99 ans

1h30 de partie

Il est impératif de bien connaître les règles de combat du premier chapitre afin de profiter pleinement cette nouvelle expérience.

- 1 Retirez la carte « Tongs chaussettes » des équipements du chapitre 2. Cette carte a été débloquée lors du Kickstarter à la suite d'une erreur de ma part ayant fuité sur les réseaux sociaux. Il s'agit d'un challenge pour les joueurs et non d'une carte faisant partie du jeu.
- 2 Prenez les armes en argent et en bronze du chapitre 1 puis constituez une pile contenant un exemplaire de chacune des cartes. Vous pouvez ranger toutes les cartes d'armes non présentes dans la pile dans la boîte du jeu, vous n'en aurez plus besoin.
- 3 Prenez les boucliers, armures et runes en argent et en bronze du chapitre 1 puis retirez un exemplaire de chacune des cartes. Enfin, rajoutez les cartes restantes à la pile d'armes constituée au point précédent. Vous pouvez ranger toutes les cartes non rajoutées dans la pile dans la boîte du jeu, vous n'en aurez plus besoin.
- 4 Mélangez ensuite la pile que vous venez de constituer avec les cartes en bronze et en argent du chapitre 2.
- 5 Constituez une seconde pile contenant les armes en or du chapitre 1 et toutes les cartes en or du chapitre 2.
- 6 Prenez les boucliers, armures et runes en or du chapitre 1 puis retirez un exemplaire de chacune des cartes. Enfin, rajoutez les cartes restantes à la pile des armes en or constituée précédemment. Vous pouvez ranger toutes les cartes non rajoutées dans la pile dans la boîte du jeu, vous n'en aurez plus besoin.
- 7 Chez l'alchimiste, remplacez les cartes « Bombe alchimique » et le « Kit de réparation » du premier chapitre par les nouvelles versions du chapitre 2. Vous pouvez ranger les anciennes versions, vous n'en aurez plus besoin. Ajoutez ensuite les nouvelles cartes d'alchimiste à la pile du chapitre 1.

- 8** Constituez une pile contenant tous les monstres de base des deux chapitres puis une seconde pile contenant les monstres intermédiaires (les monstres ont une étoile au-dessus de leur nom). Enfin, mélangez les monstres puissants. Les monstres puissants du chapitre 2 sont : « La dame d'Oréiss », « L'esprit de Sylvhe », « L'expérience », « Le gardien oublié », « Le golem de silex » et « La pestilence ».
- 9** Mélangez les cartes événements des deux chapitres.

AJOUTS ET MODIFICATIONS DES RÈGLES DU CHAPITRE 1

Il ne s'agit ici que d'évoquer les changements et ajouts de règles lors d'une partie du chapitre 1. La plupart des règles du chapitre 1 ne subissent aucun changement.

Les équipements en début de partie

Pour faciliter la mise en place de vos parties du chapitre 1, les équipements de début de partie de tous les héros ont été réimprimés. Ainsi, vous n'aurez plus besoin de rechercher dans la pile du forgeron pour vous équiper.

Les textes conditionnels

Certains nouveaux éléments du chapitre 2 possèdent des textes descriptifs contenant des effets différents selon les chapitres. Si une partie du texte est soulignée, cela signifie que vous devez l'ignorer lorsque vous jouez au chapitre 1. Parfois, entre parenthèses, se trouve le texte expliquant l'effet de la carte lors d'une partie du chapitre 1.

Par exemple, la capacité de niveau 1 nommée « Télékinésie » (ci-contre, à droite) contient la mention soulignée « il déplace l'ennemi de 2 cases ». Cette mention ne fonctionne pas dans le chapitre 1 et doit être complètement ignorée. Appliquez donc le texte entre parenthèses à la place.

Capacités de niveau 1

Si vous possédez la ré-impression du manuel du chapitre 1, il vous est proposé de commencer la partie avec un « Couteau empoisonné » et une « Bombe alchimique ». Ces deux éléments ne vous seront plus offerts.

En revanche, vous commencez la partie avec une capacité de niveau 1 par joueur. De même, nous vous encourageons à abandonner les phylactères au profit des capacités de niveau 1. Les phylactères avaient pour but de vous faire utiliser votre endurance en début de partie, un rôle que remplissent parfaitement ces nouvelles capacités.



7

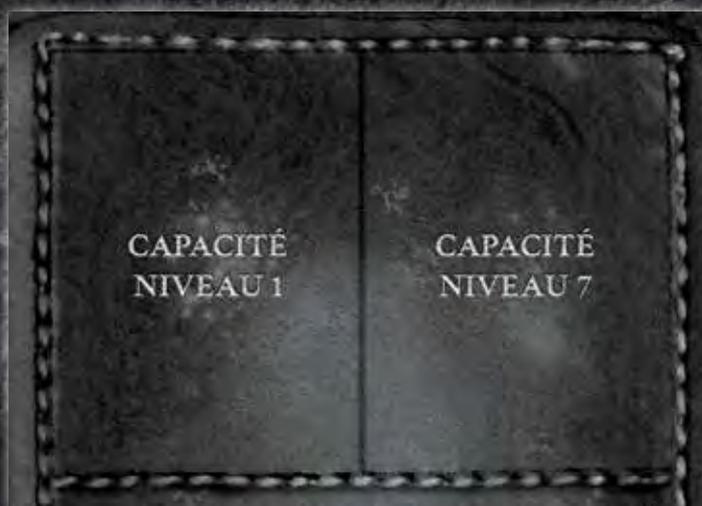
Capacités de niveau 7

Les joueurs peuvent à présent monter jusqu'au niveau 7. Une capacité, sous la forme d'une carte, est prévue pour chaque personnage. Le coût en cristaux des gains de niveau suit la logique du chapitre 1.



Un nouveau plateau pour les nouvelles capacités

Un nouveau plateau format A6 vient se placer à côté de la fiche de héros. Celui-ci vous permet de placer vos capacités de niveau 1 et de niveau 7.



Le tour des joueurs

Les joueurs peuvent jouer leurs tours dans l'ordre qu'ils désirent. Cela implique qu'un joueur ressuscité peut à présent jouer son tour quoi qu'il arrive. De plus, un joueur peut à présent passer son tour s'il le souhaite.

Les catalyseurs de corruption

De nouveaux objets nommés « Catalyseur de corruption » font leur apparition chez l'alchimiste. Ceux-ci offrent des capacités supplémentaires à vos héros. (cf. « Les essences de corruption » p.17)

Pour rappel, les héros ne peuvent dépasser 10 VIT ou 10 END.

Les deux points de caractéristiques supplémentaires que vous pourrez placer sur votre héros vous ouvriront de nouvelles possibilités de personnalisation.

Les monstres intermédiaires

Lors de la 3e incursion dans le donjon, mélangez les monstres intermédiaires dans la pile des monstres de base. Ceux-ci sont traités en tout point comme les monstres de base. Pour les différencier, les monstres intermédiaires possèdent une étoile au-dessus de leur nom.

Les monstres puissants

Mélangez les nouveaux monstres puissants à ceux du chapitre 1. Lorsqu'un joueur passe au niveau 7, la salle « Monstre puissant » contient alors 3 monstres puissants au lieu de 2.

Les nouveaux boss

Les boss du chapitre 2 ne sont pas accompagnés de salles spéciales et de pouvoirs de boss. Bien que nous n'excluons pas de produire ces cartes pour le chapitre 3, nous avons préféré nous concentrer sur l'expérience du chapitre 2. De fait, lorsque vous affrontez un boss du chapitre 2, prenez une salle et un pouvoir du chapitre 1.

Les butins dans la crypte

Vous possédez maintenant deux piles (cf. « Avant toute chose » p. 5), une pile contenant des équipements en or (ou équipements rares) et une pile contenant les équipements en bronze et en argent (ou équipements communs). Lorsque vous devez piocher un butin sans lancer de dé comme dans la salle « Coffre » par exemple, vous piochez dans la pile des équipements communs.

S'il vous est explicitement demandé de piocher des cartes en or comme pour la salle « Tombeau du roi », piochez-les dans la pile des équipements rares.

De même, le forgeron ne vous vend que des équipements provenant de la pile des équipements communs.

En fin de combat, les règles de dés de butin sont les suivantes. Lancez le même nombre de dé qu'à l'accoutumé mais si vous obtenez :

- entre 1 et 3, vous ne gagnez aucun butin
- un 4 ou un 5, vous gagnez deux butins que vous piochez dans la pile des équipements communs.
- un 6, vous gagnez deux butins que vous piochez dans la pile des équipements rares.

L'alchimiste

La pile d'alchimiste contenant plus d'objets, celle-ci ne se remplit plus lorsque vous retournez dans la zone de repos. Un objet utilisé est définitivement défaussé.

De plus, vous pouvez à présent stocker les objets d'alchimiste dans une boîte sans fond comme vous le faisiez pour les équipements de forgeron.

De fait, les objets consommables non équipés ne doivent plus être défaussés.



Tous les objets consommables non portés par les joueurs ne prennent aucun emplacement sur la fiche de personnage.

A présent, vous obtiendrez plus facilement des butins de meilleur qualité.

Réparation des équipements

La réparation des équipements ne vous coûtera plus de cristaux.

Dans la zone de repos, dépensez autant d'END que le coût en cristaux d'un équipement pour le réparer.

De même, pour l'usure (cf. « Les nouveaux effets » p.22), payez 1 END par usure que vous souhaitez retirer.

Dans cet esprit, le « Kit de réparation » a été réimprimé. Bien entendu, dans la zone de repos, l'END dépensée pour vos réparations n'est pas récupérée avant de partir dans le donjon.

Les événements

Si vous jouez contre un MDD, celui-ci possède un événement supplémentaire.

6 cartes dans le donjon = 2 cartes événement

9 cartes dans le donjon = 3 cartes événement

12 cartes dans le donjon = 4 cartes événement

15 cartes dans le donjon = 5 cartes événement

Bien entendu, vous devez toujours prendre en compte l'équilibrage en fonction du nombre de joueurs.

Sans MDD

La pile des événements est infinie. Un événement se déclenche chaque fois qu'un jet inférieur ou égal à 5 est effectué par un joueur qui attaque.

Pensez aussi à retirer les événements contextuels suivants provenant du chapitre 2 : « Alchimiste véreux », « Échec critique ».

Nouvelle variante

Afin de profiter de votre niveau 7, nous vous proposons une nouvelle variante. Effectuez une partie normale du jeu puis après avoir tué le boss, vous gagnez 15 cristaux. Après un passage dans la zone de repos, vous devez traverser à nouveau le donjon et affronter deux boss à la suite.

Entre les deux combats de boss, vous pouvez utiliser vos capacités et utiliser vos objets comme si vous vous apprêtiez à avancer dans le donjon.

Ne négligez plus le kit de réparation, spécialement dans une partie du chapitre 1 où l'usure de vos équipements se fera ressentir.

N'hésitez pas à proposer de nouvelles variantes de jeux sur le groupe Facebook : Les recrues de l'Ordre de Veiel.

JOUER AU CHAPITRE 2

Les cartes inutilisables dans le chapitre 2

Chez l'alchimiste, les cartes « Passe-partout », « Plan vers l'entrée secrète » et « Anneau de repos » ne sont pas utilisables dans le chapitre 2.

De même, les événements « Porte dérobée », « Contrôle de la corruption », « Perdre ses appuis » et « Erreur stratégique » peuvent être retirés de la pile lorsque vous jouez au chapitre 2.

Les capacités de certains héros remplacées

Certains héros possédant des capacités difficilement transposables dans le chapitre 2 se sont vu attribuer de nouvelles capacités. Placez simplement le jeton de la nouvelle capacité sur l'ancienne sur la fiche de personnage lorsque vous jouez au chapitre 2.

Ces héros sont les suivants : « Assassin », « Aventurier », « Briseur de hordes », « Érudit », « Pyromancien » et « Scelleur ».

L'alchimiste et le forgeron

Il vous sera parfois permis d'acheter ce que vous souhaitez au forgeron. Tous les achats s'effectuent dans la pile des équipements communs.

Retirez de la pile de l'alchimiste les objets suivants : « Anneau d'extraction », « Collier de rétention », « Kit de premiers secours », « Musette enchantée », « Piège à gros gibier » et « Kit de réparation ».

Ne vous inquiétez pas ces objets d'alchimiste uniques et puissants vous seront donnés en récompense lors de certains scénarios. En effet, seuls les objets commercialisés en plusieurs exemplaires peuvent être achetés par les joueurs.

Les gains de niveaux

Durant la lecture du livret, il vous sera indiqué lorsque vos héros changent de niveau. Il vous sera aussi proposé de placer à nouveau vos points de caractéristiques.

Les modes de jeu

Le chapitre 2 propose deux modes de jeu distincts. Si vous avez une bonne maîtrise du jeu, nous conseillons le mode réaliste pour son côté immersif. Si vous débutez ou que vous souhaitez jouer de manière plus détendue, nous vous conseillons le mode histoire.

Lisez bien les spécificités de chacun d'entre eux avant de prendre votre décision.

Le mode réaliste

Vous devriez choisir ce mode si vous souhaitez privilégier l'immersion. Notez en revanche que ce mode demande une plus grande connaissance du jeu.

Au tout début de l'aventure, les héros se sépareront en 4 groupes pour affronter les menaces attaquant Ednel. En mode réaliste, un héros utilisé dans l'un de ces 4 groupes ne peut être utilisé dans les 3 autres. Vous devrez donc réfléchir à la composition de vos équipes au début du jeu. Attention, comme vous le verrez clairement indiqué au moment de séparer les héros, certains d'entre eux sont obligatoires dans certains scénarios et ne peuvent donc pas être utilisés en dehors de ceux-ci :

- « l'Élu divin » est obligatoire dans le temple des dix
- « la Guerrière Sylvom » est obligatoire dans la forêt de Sylvhe
- « l'Illusionniste » est obligatoire dans l'université d'Orcal

Pour terminer, les 4 scénarios se déroulant en parallèle, les butins récupérés par un groupe de héros ne pourront être transférés aux autres groupes.



Libre à vous d'effectuer un mix de règles entre les deux modes de jeux que proposent ce manuel.

Essayez de vous mettre à la place de votre héros tout au long de l'aventure !

Le mode histoire

Le mode histoire propose de se concentrer sur le plaisir de jeu et la découverte de l'histoire au détriment de l'immersion et du challenge.

Contrairement au mode réaliste, vous pouvez réutiliser ou changer les héros à votre guise dans les 4 scénarios principaux. Vous pouvez vous abstenir de prendre les héros obligatoires dans les scénarios si vous le souhaitez.

Vous pourrez transférer vos équipements aux autres héros ou garder vos héros lorsque vous terminerez un scénario principal et que vous en commencez un autre.

Si vous réutilisez vos héros lors d'un autre scénario, vous n'êtes pas obligé de réduire leur niveau. De même, les héros récupèrent leur VIT et leur END et tous les effets négatifs qu'ils subissent sont retirés à la fin de chaque scénario.

Jouer seul, à plusieurs, en coopération ou avec un MDD

Le chapitre 2 s'adapte toujours au nombre de joueurs. Comme pour le chapitre 1, si vous jouez seul, prenez au minimum deux héros.

Si vous jouez en coopération ou en solo, vous devrez vous même lire le livret de scénario.

Les monstres auront un comportement automatisé (cf. « Comportement des monstres sans MDD » p.19). Les événements se déclenchent automatiquement lorsque vous effectuez un jet inférieur ou égal à 5 en attaquant.

Si vous jouez avec un MDD, celui-ci lira le livret de scénario et jouera les monstres comme il le souhaite. Il possède à présent un écran de MDD lui permettant de masquer ses jets, les cartes de monstres et le livret de scénario.

Nous vous rappelons que le maître du donjon se transforme peu à peu en maître du jeu. Il est recommandé de punir les erreurs des joueurs.

Pour autant, vous êtes avant tout un chef d'orchestre et vous vous assurez que les joueurs passent un moment agréable. Sur un plan ludique, vous les affrontez mais dans votre cœur doit se trouver l'âme d'un narrateur.

Vous êtes encouragés à mentir sur vos jets afin de créer de la tension mais aussi à la relâcher si le sort s'acharne sur vos joueurs. De même, les valeurs VIT des monstres peuvent changer légèrement si vous en sentez le besoin. Faites en sorte que leur victoire soit méritée mais aussi que la traversée soit agréable. Récompensez leurs prises d'initiative et punissez leurs sottises.

Utiliser le livret de scénario

Vous trouverez un livret de scénario dans la boîte du jeu. Dans ce livret est racontée l'épopée des héros d'Ednel. Composée d'un grand nombre d'embranchements, cette histoire sera façonnée par vos choix.

Pour utiliser le livret de scénario, il vous suffit de commencer la lecture du premier embranchement (numéroté 1). À la fin de chacun des embranchements se trouvent des choix possédant des numéros entre crochets. Ce numéro correspond au prochain embranchement que vous allez devoir lire et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'aventure.

De temps en temps, des jets vous seront demandés et ceux-ci vous amèneront vers des embranchements différents en fonction de votre résultat.

Souhaitant faire plaisir aux nombreux joueurs solo, nous continuons d'intégrer ce manière de jouer au processus créatif.

Réfléchissez bien avant de prendre des décisions à la fin de chaque embranchement.

Pour une meilleure immersion, nous vous conseillons de vivre avec vos décisions et de ne pas retourner en arrière.

Des combats vous seront bien entendu proposés. Si vous échouez lors d'un combat, recommencez l'affrontement depuis le début en essayant une nouvelle stratégie.

Commencer ou reprendre la partie

Quoi qu'il arrive :

- placez les piles d'événements, de monstres, d'équipements communs, d'équipements rares et d'alchimiste sur la table de jeu.
- donnez un cube rouge, un cube vert, un cube jaune et un cube violet à chaque joueur. Donnez un jeton permettant de calculer la corruption et la concentration à chaque joueur.

Puis, si c'est la première fois que vous jouez au chapitre 2 :

- ne choisissez pas de personnage.
- commencez simplement la lecture du livret de scénario sur l'embranchement numéro 1.

Si vous avez déjà joué :

- reprenez vos personnages en les remettant dans l'état exact où ils se trouvaient. Pour sauvegarder vos héros, nous vous conseillons d'utiliser notre site Internet (www.paria-edition.fr/ModuleODV). Dans la partie atelier, vous trouverez la possibilité d'enregistrer vos héros.
- reprenez la lecture du livret de scénario sur l'embranchement où vous vous étiez arrêtés.

Fin de partie

Libre à vous de terminer la partie quand bon vous semble, utilisez simplement le marque-page fourni dans la boîte du jeu pour vous souvenir de l'embranchement auquel vous vous êtes arrêtés.

L'icône de repos



Parfois, une icône de repos se trouve à côté du numéro d'un embranchement. Cela indique que les joueurs se trouvent dans une zone de repos. Au début de ces embranchements, tous les héros récupèrent leur VIT et leur END puis vous pouvez réparer votre équipement (cf. « Réparation des équipements » p.9).



Marque-page



LES COMBATS

Sauf s'il est explicitement indiqué le contraire, les joueurs commencent toujours en premier. De même, les joueurs comme les monstres jouent leur tour dans l'ordre qu'ils désirent.

Attention, le monstre intermédiaire nommé « Arbalétrier » a pour effet de forcer un joueur à jouer en dernier.



Vos positions de départ auront une grande incidence sur le déroulement du combat !

Réfléchissez à l'ordre du tour pour ne pas vous retrouver bloquer ou dans l'incapacité de réaliser votre action.

Mise en place



Un joueur se place sur la case contenant l'icône **1** puis les autres joueurs se placent sur les cases adjacentes à cette même case.

Parfois, il existe plusieurs cases numérotées contenant l'icône **★**.

Le scénario vous indiquera s'il s'agit d'un choix effectué par les joueurs ou d'une obligation. S'il s'agit d'un choix,

séparez vous comme vous le souhaitez. Il arrivera aussi qu'aucune case ne vous soit proposée, dans ce cas là, il vous sera indiqué que les joueurs choisissent leurs positions de départ.

Mort et résurrection

Dans le chapitre 2, tous les joueurs morts durant un combat reviennent automatiquement à la vie avec 1 VIT à la fin de celui-ci. Néanmoins, vous pouvez utiliser un objet ou une capacité de résurrection si vous souhaitez réanimer un allié par vous-même et ainsi lui octroyer plus de VIT.

Lors du combat, un allié mort n'est jamais considéré comme un obstacle. Vous pouvez ainsi considérer que celui-ci n'est plus sur le champ de bataille lors de vos déplacements ou lorsque vous utilisez vos compétences à distance.

Quand suis-je adjacent ?

Une cible est considérée adjacente si elle se trouve sur une case juste à côté de votre case.

Dans le chapitre 1, le terme « adjacent » signifie :

- pour les joueurs : côte à côte autour de la table de jeu.
- pour les monstres : côte à côte sur le champ de bataille.

Déroulement du tour

Lors de son tour, un monstre ou un joueur peut effectuer un déplacement et une action. Une fois qu'il a effectué ses deux actions deux (ou bien une seule, voire aucune si c'est son souhait), son tour se termine.

On peut se déplacer puis effectuer son action, ou effectuer son action puis se déplacer. En revanche, il n'est pas possible d'effectuer une partie de son déplacement puis son action et enfin de terminer son déplacement.

Déplacement



Tous les joueurs et les monstres peuvent se déplacer d'une valeur maximale de 4 cases.

Notez que vous n'êtes pas obligé de vous déplacer. Pour vous déplacer, bougez simplement votre pion de 1 à 4 cases.

Deux entités se retrouvent sur une même case

Il arrivera, à la suite d'une capacité tel que « Télékinésie », d'une résurrection d'un allié ou tout un tas d'autres effets

que deux entités (allié ou ennemi) se retrouvent sur une même case.

Dans ce cas, le dernier arrivé prend position sur la case et celui qui y était positionné se déplace sur une case adjacente de son choix.

Attention, cette règle ne signifie pas que je peux me déplacer dans les ennemis et les pousser.

Exemple 1 (ci-contre à droite) :

« L'Illusionniste » utilise la capacité « Télékinésie » sur le « Griveton » et le déplace de deux cases.
« Légorgeur » est donc poussé d'une case en arrière.



Exemple 2 (ci-contre à gauche) :

« L'Illusionniste » piétine le cadavre de « l'Éclaireur ». Elle a le droit puisqu'un allié décédé n'est plus un obstacle. Le « Guérisseur » ramène « l'Éclaireur » à la vie en utilisant sa capacité de niveau 5. Les deux joueurs ne pouvant se retrouver sur une même case, « l'Illusionniste » se décale à gauche ou à droite.

Vous trouverez tout au long du jeu des cas spécifiques dont la liste serait longue et laborieuse. Résolez simplement ces cas particuliers en vous inspirant des exemples ci-dessus.



Certaines règles ne vous présentent que les cas les plus courants. Vous devrez vous adapter pour résoudre les cas particuliers.

Apprenez à improviser sur certaines règles, cela fluidifiera votre partie et vous en sortirez grand !



Travaillez
la stratégie
de chaque tour
au maximum.
Laissez d'abord
les attaquants
à distance jouer
leur tour.
Ne devenez pas
un obstacle
pour eux
en vous jetant
dans la mêlée.

Traverser un obstacle

En se déplaçant, il est impossible de traverser un obstacle du décor ou un ennemi vivant. Un allié vivant n'est pas un obstacle sauf s'il est lui-même adjacent à un ennemi. Les morts ne sont jamais des obstacles.

Se désengager ou se déplacer à côté d'un ennemi

Si vous êtes adjacent à un ennemi et que vous souhaitez vous déplacer, vous devez effectuer un jet pur supérieur ou égal à la DEF de cet ennemi. Si plusieurs ennemis vous entourent, cumulez leur DEF. De même, des jets doivent être effectués selon les mêmes règles lorsque vous souhaitez passer à côté d'un ou plusieurs ennemis.

Chaque ennemi n'a qu'une chance pour vous arrêter. Si vous vous déplacez sur plusieurs cases adjacentes au même ennemi, effectuez un seul jet puis si vous réussissez, déplacez vous librement.

Si vous manquez votre jet, votre déplacement s'arrête immédiatement. Être stoppé dans votre déplacement ne vous empêche pas d'effectuer une action.

Exemple :

Avant de se déplacer en **position 1**, le « Chevalier » doit effectuer un jet supérieur ou égal à la DEF du « Baroudeur ». S'il échoue, il reste sur place et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

Avant de se déplacer en **position 2**, il doit effectuer un jet supérieur ou égal aux DEF cumulées du « Griveton » et de « l'Arbalétrier ». S'il échoue, il reste sur place et son déplacement se termine pour ce tour.



Il peut atteindre la **position 3** sans effectuer de jet puisqu'il a déjà effectué des jets pour ses deux ennemis.

Franchir des éléments

Certains champs de bataille possèdent des zones de franchissement. Vous pouvez en apprendre plus en allant à la page 25.



Les actions de combat des joueurs

Les actions de combat acquises dans le chapitre 1 ne changent pas dans le chapitre 2. Vous pouvez utiliser un objet, attaquer avec votre arme ou utiliser une capacité.

En revanche, si votre action est au corps-à-corps, vous devez être adjacent à votre cible pour l'attaquer.

À distance, votre action a une portée maximale de 6 cases. Vous devez avoir une vision dégagée sur votre cible pour effectuer votre action à distance. Cela signifie qu'aucun obstacle ne doit bloquer votre champ de vision. Pour rappel, un allié adjacent à un ennemi est un obstacle. Sauf s'il est indiqué le contraire, toutes les actions ciblant vos alliés sont considérées à distance.

Si le doute subsiste sur la possibilité d'utiliser une action à distance, un jeton linéaire (appelé « La règle de la mauvaise foi ») vous permet de trancher. Placez le jeton au centre de votre case et orientez-le de manière à cibler le centre de la case de votre cible. Si le trait central ne traverse aucune case occupée, votre attaque est possible. Si vous passez sur l'arête d'une case, votre attaque fonctionne.



Attention, certaines armes ou certains monstres possèdent des augmentations de portée comme la « Lance des illuminés » ou le « Lossona ». De même, les « Runes de précision » augmentent la portée des attaques à distance.



Exemple d'attaque à distance :

En vert, sont représentées les attaques à distance envisageables. En rouge sont indiquées les attaques à distance qui ne peuvent être effectuées.

Il est tout à fait possible d'utiliser une attaque à distance sur un ennemi adjacent à votre position.

Exemple d'attaque en zone :

Le « Pyromancien » inflige 5 dégâts aux ennemis à 3 cases ou moins. En vert, se trouvent les ennemis subissant les dégâts. En rouge, « l'Arbalétrier » ne subit rien puisque le « Mage rouge » fait obstacle.



Les attaques à distance n'ont pas de portée minimale.

La règle de la mauvaise foi n'a jamais tort !

Un nouveau mot clé

De nouvelles capacités font leur apparition et commencent par la mention « À tout moment ». Ce mot clé signifie que la capacité peut être utilisée à n'importe quel moment même si ce n'est pas le tour du joueur. De même, si le joueur joue cette capacité à son tour, cela n'utilise pas son action.

Les essences de corruption

En plus des capacités de niveaux 1 et 7, ces nouvelles actions apparaissent dans le chapitre 2.

Dans le chapitre 2, les joueurs obtiennent tous un « Catalyseur de corruption ». Lorsque vous vous en équipez, choisissez l'essence de corruption que vous souhaitez. Celle-ci possède un coût en corruption (cf. « La corruption » p.23). Votre corruption augmente à chaque utilisation du montant indiqué sur la carte. Comme pour une capacité, vous devez d'abord vous acquitter du coût. Cela signifie que vous montez votre corruption avant d'effectuer le jet demandé s'il y en a un.

Dans le chapitre 1, les « Catalyseurs de corruption » sont disponibles à la vente chez l'alchimiste.



Certains aspects du jeu, comme les essences de corruption peuvent être ignorés si vous souhaitez alléger l'expérience de jeu pour les moins expérimentés.



Exemple :

Pour utiliser la « Guérison impure », vous augmentez votre corruption de 3 puis vous effectuez un jet de dé. Si votre jet est supérieur ou égal à votre niveau de corruption, vous récupérez 4 VIT.

Vous pouvez vous abstenir d'utiliser les « Catalyseurs de corruption » si vous souhaitez une expérience de jeu moins complexe.

Changer d'équipements ou d'objets

Un joueur peut placer sur sa fiche des équipements ou des objets non portés par un autre joueur. Vous pouvez équiper autant d'équipement ou d'objets que vous le souhaitez en une action. Hors combat, comme pour les capacités, vous pouvez effectuer cette action autant de fois que vous le souhaitez.

Exemple : Le « Chevalier » voit son bouclier être détruit à cause de l'usure. Au tour suivant, il utilise son action pour s'équiper d'un « Pavois » qu'il avait mis dans le sac sans fond. Il en profite pour placer une « Potion de vitalité » mise de côté sur un emplacement d'objet vide.

Récupération d'endurance

Lorsqu'un joueur achève un monstre intermédiaire ou puissant, l'équipe se voit octroyer une régénération d'END. L'END est récupérée dès la mort du monstre et peut être répartie comme vous le souhaitez entre les joueurs. Les joueurs se partagent:

- 1 END par monstre intermédiaire
- 2 END par monstre puissant

Les monstres de base et les boss ne rendent pas d'END.

Un chapitre 2 sans cristaux

Dans le chapitre 2, vous n'aurez pas besoin de vous soucier des cristaux pour vos achats. Gagnez uniquement 1 cristal par ennemi vaincu si vous utilisez un héros ayant besoin de cette ressource, comme le « Brigand ».

Les butins

Chaque combat dans le chapitre 2 peut vous offrir des butins fixes ainsi qu'un certain nombre de butins piochés aléatoirement dans la pile des équipements communs du forgeron ou la pile de l'alchimiste.

Joueurs	Butins
2+	Scutum (Bouclier), Fléau d'armes (Arme)
3+	Flasque d'huile (Objet)
4+	1 équipement aléatoire
5+	1 objet aléatoire
6	1 équipement aléatoire

Ci-dessus se trouve un exemple de tableau de butins présent à la fin de chaque combat. Le nombre de joueurs détermine les butins récupérés. Plus les joueurs sont nombreux, plus ils récupèrent de butin.

Par exemple, une équipe de 4 joueurs récupère donc les butins des lignes « 2+ », « 3+ » et « 4+ ».

Pour rappel, tous les butins de forgeron se piochent dans la pile des équipements communs et chez l'alchimiste, seuls les objets commercialisés en plusieurs exemplaires peuvent être piochés aléatoirement (cf.« L'alchimiste et le forgeron » p.10).



N'hésitez pas à utiliser vos objets alchimique, le jeu vous en offrira régulièrement.

Les équipements aléatoire se piochent dans la pile des équipements communs !



Les événements ont été choisis de manière à renforcer le lore du jeu.

Dans le chapitre 1, si vous jouez sans MDD, libre à vous de garder les événements conditionnels jusqu'à ce qu'ils soient déclenchés comme vous le faites dans le chapitre 2.

Les événements

À chaque combat, il vous sera indiqué les événements que vous pouvez déclencher. Les événements ne sont pas gardés par le MDD à la fin du combat.

Joueurs	Événements
2+	Alchimiste véreux, Salve de flèches
3+	Mutisme
4+	Éboulement
5+	Enchantement
6	Objet perdu

Le nombre de joueurs détermine les événements du combat. Plus les joueurs sont nombreux, plus le nombre d'événements augmente.

Par exemple, une équipe de 4 joueurs pourra déclencher les événements des lignes « 2+ », « 3+ » et « 4+ ».

Sans MDD

Les événements fonctionnent comme pour le chapitre 1. Mélangez-les événements du tableau en prenant en compte le nombre de joueurs puis faites-en une pile. Déclenchez-en un aléatoirement lorsque vous effectuez en combat des jets inférieurs à 5 pour attaquer.

Les événements au déclenchement conditionnel comme « Échec critique » ou « Alchimiste véreux » restent actifs durant le combat jusqu'à ce qu'un joueur effectue l'action déclenchant l'effet.

Exemple:

En effectuant un 4, un joueur déclenche l'événement « Échec critique ». Celui-ci restera actif jusqu'à ce qu'un joueur effectue un échec critique sur un jet permettant ainsi la résolution de l'événement.

Comme dans le chapitre 1, l'événement trouve toujours une cible même si le joueur déclenchant l'événement ne peut être ciblé. De même, si un joueur déclenche un événement ciblant plusieurs joueurs comme « dalle de piques », ce joueur et ses alliés les plus proches sont les cibles.

Comportement des monstres sans MDD

Lorsque vous jouez sans MDD, les monstres possèdent des règles qui vous permettront d'automatiser leurs comportements. Ce comportement est indiqué par un pictogramme situé sur le jeton du monstre. De plus, contrairement au chapitre 1, vous devrez à présent lancer les dés pour les attaques et défenses des monstres.

Bien souvent, l'ordre dans lequel vous jouez les monstres n'importe pas. Si des monstres venaient à se gêner, notamment pour des attaques à distance, jouer leur tour de manière à ce que chacun puisse effectuer son action.

Les bases de l'automatisation

D'une manière générale, à l'instar du chapitre 1, si plusieurs joueurs sont attaquables, le monstre choisira aléatoirement. Lancez un dé pour déterminer sa cible. Cela inclut aussi le « Mage impur » par exemple. S'il peut attaquer un joueur ou ranimer un allié, il choisit aléatoirement l'action utilisée.

Si aucune cible n'est à portée du monstre, il utilise son déplacement pour essayer d'en trouver. Lancez un dé pour déterminer sa cible avant son déplacement.

Exemple :

Deux cibles sont possibles pour ce « Baroudeur ». Il détermine sa cible avant son déplacement puis joue son tour. Par exemple, **pair pour le « Chevalier »** et **impair pour le « Magicien »**.



Les monstres attaquant à distance



Ces monstres possèdent l'icône d'arc jaune sur leur jeton. Le comportement de ces monstres est le suivant :

- si un joueur est à portée d'attaque avant son déplacement, le monstre attaque puis s'éloigne le plus possible des joueurs.
- si aucun joueur n'est à portée d'attaque avant son déplacement, il se rapproche de sa cible puis l'attaque si possible. (cf. « Les bases » ci-dessus).

Notez que dans le chapitre 2, comme il n'y a plus de défenseur pour l'équipe, la mention « Ignore le défenseur » n'a plus d'effet.

Les monstres agressifs



Ces monstres possèdent l'icône de crocs rouges sur leur jeton. Les monstres ayant ce comportement frappent au corps-à-corps et ne se désengagent jamais. Si le monstre est adjacent à un ou plusieurs joueurs, il ne cherchera pas à s'éloigner. Il attaquera les joueurs adjacents jusqu'à ce qu'ils soient morts ou qu'il périsse lui-même.

Exemple :

Dans l'exemple, le « Baroudeur » ne cherchera pas à s'éloigner de « l'Érudit » ou du « Chevalier ». Il tiendra sa position jusqu'à la mort des joueurs ou la sienne.



Vous trouverez probablement des cas particuliers qui ne rentreront pas dans les règles d'automatisation. N'hésitez pas à vous créer du challenge en choisissant stratégiquement pour les monstres.

Les monstres sournois



Ces monstres possèdent l'icône de loup vert sur leur jeton.

Les monstres ayant ce comportement attaquent au corps-à-corps. Ils ont pour particularité de pouvoir passer à côté des joueurs sans jamais effectuer de jet. De fait, ils peuvent changer de cible à chaque tour et considérer toutes les cibles atteignables dans le tour comme attaquables.

Exemple :

Le « Sylvom contrôlé » peut atteindre « l'Érudit » sans effectuer de jet même s'il passe à côté du « Chevalier ». Lors de son tour, il attaquera aléatoirement l'un des joueurs.



Les monstres défenseurs



Ces monstres possèdent l'icône de bouclier bleu sur leur jeton.

Les monstres ayant ce comportement attaquent au corps-à-corps. Ils ont pour particularité de vouloir protéger leurs alliés. Cela signifie qu'ils cherchent à se déplacer en s'assurant de bloquer la ligne de vue vers leurs alliés postés en arrière. Une fois adjacents à un joueur, ils passent en comportement agressif tout en essayant de protéger leurs alliés.

Exemple :

« l'Érudit » peut attaquer « l'Arbalétrier ». A son tour le « Griveton » attaquera le « Chevalier » puis essaiera de se déplacer (flèche verte) pour protéger son allié. Pour rappel, pour se déplacer, il doit effectuer un jet supérieur ou égal à la DEF du « Chevalier ».



Les monstres sournois sont extrêmement dangereux et imprévisibles !

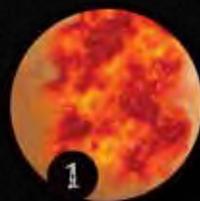
Ces nouveaux effets donneront un intérêt bien plus grand aux graines purificatrice de l'alchimiste.

Les nouveaux effets

Comme le poison dans le chapitre 1, si un monstre ajoute des effets négatifs à son attaque, vous subissez les effets négatifs dès lors que vous ratez votre jet de DEF. Même si vous réduisez l'intégralité des dégâts de l'attaque, les effets négatifs sont tout de même subis.

Les effets infligeant des dégâts

Ces nouveaux effets se comportent en grande partie comme le poison. Ils disparaissent à la fin du combat ou à la mort de la cible. De plus, ils infligent leurs dégâts au début du tour de la cible.

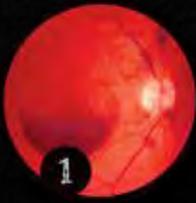


Brûlure

La brûlure peut être stoppée en passant son tour. Cette décision doit être prise au début du tour de celui ou celle qui brûle. Si vous décidez de vous débarrasser de la brûlure, vous ne subissez pas ses dégâts.

Les monstres sans MDD

Si un monstre ne peut attaquer de cible ce tour-ci ou que la brûlure le tue, il passe son tour. Sinon il subit la brûlure et joue son tour normalement.



Hémorragie

L'hémorragie se comporte exactement comme le poison si ce n'est qu'elle augmente de 1 dès lors que l'on subit des dégâts provenant d'une attaque normale.

Exemple :

À son tour, le « Chevalier » utilisant le « Fléau d'armes » inflige « Hémorragie 1 » à un « Griveton ». Ensuite, le « Magicien » utilisant son arme touche lui aussi le « Griveton ». L'hémorragie de ce dernier passe à 2. Le « Griveton » subira donc 2 points de dégâts au début de son tour.

Les autres effets négatifs



Affaiblissement

L'affaiblissement représente l'état de fatigue des joueurs. Il réduit temporairement le maximum d'endurance du joueur.

Par exemple, un joueur possédant initialement 6 END subissant un « Affaiblissement 2 » verra son endurance maximum tomber à 4. Lorsque vous guérissez de l'affaiblissement, vous ne récupérez pas l'endurance perdue. L'affaiblissement reste entre les combats et n'est donc guéri que par un objet agissant sur les effets négatifs ou un retour en zone de repos.



Usure

Cet effet montre l'usure que subissent les équipements défensifs durant les combats. L'usure ne s'applique donc pas aux joueurs mais plutôt à leurs armures et boucliers. Si un joueur possède un bouclier et une armure, l'usure cible toujours le bouclier en priorité. Dès que le bouclier est brisé, l'usure supplémentaire (ou excédentaire) se reporte sur l'armure du joueur.

L'usure ne disparaît jamais d'elle-même. En zone de repos, vous pouvez payer autant d'END que l'usure de votre équipement pour vous en débarrasser et ce, même si l'objet n'est pas encore brisé.

Si un équipement subit autant d'usure que sa valeur en cristaux, il est brisé. À l'instar de l'événement « Brisure », un équipement brisé est inutilisable, il n'a plus de valeur à la vente. Il peut cependant être réparé en payant autant d'END que son coût en cristaux en zone de repos ou hors zone de repos en utilisant le « Kit de réparation ».



Pour peu que vous réfléchissiez en équipe, l'hémorragie est une stratégie envisageable pour se débarrasser d'un monstre coriace.

L'usure est une problématique permanente à laquelle vous devrez faire face. Ne négligez pas son impact sur le jeu.

Corruption

La corruption représente l'effet de la corruption des Saints Martyrs sur les joueurs. Pareille à une maladie transmissible, celle-ci les ronge de l'intérieur. La corruption est infligée par certains monstres. Elle peut aussi être auto infligée en utilisant les « Essences de corruption » (cf. « Les essences de corruption » p.17).

Lorsqu'un joueur effectue un jet d'attaque ou de capacités, si la valeur de son dé est strictement inférieure à son niveau de corruption, la corruption disparaît du héros. Il inflige alors « Corruption 2 » et 2 points de dégâts ignorant la réduction aux dégâts à tous les joueurs à moins de 4 cases (adjacents dans le chapitre 1). Comme pour les attaques classiques, les obstacles vous protègent de la transmission de la corruption.

La corruption ne disparaît pas à la mort du héros, ni à la fin du combat, ni dans la zone de repos. Seuls des effets comme celui de la « graine purificatrice » permettent de s'en débarrasser.

La concentration : ne pas subir sa malchance

La concentration représente la capacité d'un joueur à rester calme sur le champ de bataille. En combat, lorsqu'un joueur échoue un jet quel qu'il soit, il gagne « Concentration 1 ».

Chaque joueur ne peut avoir plus de « Concentration 3 » sauf s'il possède un équipement lui permettant de dépasser ce maximum. La concentration disparaît à la fin du combat. À tout moment, un joueur peut se retirer de la concentration afin d'obtenir un bonus pour son prochain jet. Il obtient +4 pour chaque point de concentration retiré.

Il est possible de retirer plusieurs jetons concentration pour un même jet. Vous devez l'annoncer avant d'effectuer votre jet. La concentration vous aidera ainsi à réussir plus souvent vos jets.

Vous ne pouvez pas vous en servir pour augmenter les dégâts lorsqu'ils sont déterminés par le résultat du jet comme cela peut être le cas avec la capacité de niveau 5 du « Scelleur ». La concentration ne sert donc qu'à réussir vos jets et non à amplifier leurs effets.

Vous pouvez vous abstenir d'utiliser la concentration si vous souhaitez une expérience de jeu moins complexe.

Ô toi joueur à
la malchance
légendaire !
Que la
concentration
devienne
ton salut
et la corruption
ton terrain de
jeu !

CORRUPTION

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

CONCENTRATION

5
4
3
2
1
0

Les spécificités des champs de bataille

Le chapitre 2 contient 34 champs de bataille. Ceux-ci contiennent des spécificités que nous devons aborder. Voici les icônes et autres marquages que vous pouvez trouver sur les champs de bataille.

Reconstitution des champs de bataille

Chaque champ de bataille est composé de 4 à 6 tuiles. Pour reconstituer un champ de bataille, retrouvez toutes les tuiles portant le même numéro et faites coïncider les tracés blancs présents sur les côtés.



Placement des joueurs et des monstres

Les étoiles numérotées indiquent les emplacements des joueurs au début des combats. (cf. « Les combats - Mise en place » p.13)

Les ronds rouges numérotés indiquent les emplacements des monstres au début des combats.

Déplacement interdit

Les zones où les déplacements sont interdits sont symbolisées par des hexagones dont les traits sont légèrement effacés. Vous ne pouvez vous y rendre. De même, il est interdit de pousser un ennemi ou un allié sur l'une de ces cases.



24



Prenez bien en considération les spécificités de chaque champs de bataille avant d'engager le combat.

Nous remercions une fois de plus EightFoldPaper pour le travail incroyable sur les champs de bataille !

25



Utiliser ces spécificités à votre avantage vous permettra de remporter des combats qui paraissent pourtant perdus d'avance.

Les élévations

Des flèches sont présentes sur certaines cartes, indiquant un changement de hauteur dans la carte. Si vous vous trouvez en hauteur et que vous visez une cible se trouvant sur un plan inférieur au vôtre, vous avez +1 en portée avec vos attaques à distance.

Vous pouvez vous abstenir d'utiliser cette spécificité des champs de bataille si vous souhaitez une expérience de jeu moins complexe.



Les franchissements

Représentant souvent des sauts, les franchissements indiquent des déplacements de plusieurs cases à effectuer en une seule fois. Certains franchissements sont à sens unique (ci-dessous). Vous devez posséder au moins autant de déplacements que la valeur indiquée sur la case de franchissement pour l'effectuer. (Pour rappel, les flèches indiquent un changement de niveau)



Si un ennemi ou un allié bloque la case d'arrivée d'un franchissement, déplacez-le d'une case lorsque vous utilisez ce franchissement.

Les obstructions

Ces obstacles indiqués en pointillés ne peuvent être traversés lors d'un déplacement et l'on ne peut pas attaquer à distance si le projectile doit les traverser.

Dans ce cas particulier, l'on observe aussi la possibilité de se placer sur une case se situant à l'intérieur du cercle d'obstacle. Ainsi votre personnage est protégé des attaques à distance tant qu'il se trouve sur cette position.



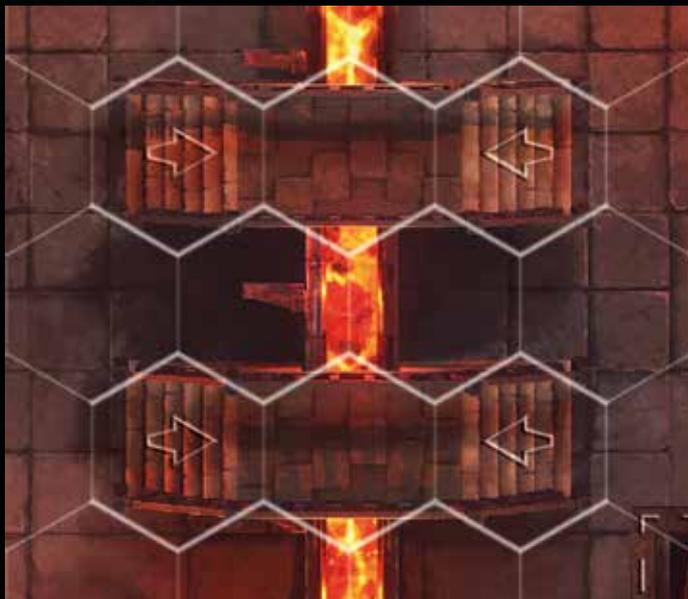
Les obstructions à élévation

Ces obstacles, indiqués en pointillés serrés, ne peuvent être traversés lors d'un déplacement et l'on ne peut attaquer à distance au travers d'eux. En revanche, si l'on se trouve sur la partie surélevée de la carte, il est possible d'attaquer à distance depuis ce point.



Les murs

Cette ligne continue plus épaisse du quadrillage ne peut être franchie lors d'un déplacement. Certaines capacités de monstres ou de héros permettent de les traverser.



26



Si votre réduction de dégâts laisse à désirer, les obstructions et les murs seront vous faire gagner de précieux tours en vous servant de protection.

VARIANTES DE JEU

Intempéries

Certains d'entre vous s'amuseront à créer leur scénario ou à s'affronter sur les cartes. Pour plus de fun, au début de la rencontre, lancez un dé 6 pour déterminer les conditions du combat :

1. **Jour** : Conditions de jeu classiques;
2. **Nuit** : seules les cibles éclairées par une torche peuvent être la cible d'attaque à distance;
3. **Enneigé** : chaque tour, un joueur qui ne se déplace pas d'au moins 3 cases subit « affaiblissement 1 »;
4. **Brouillard** : la portée de toutes les attaques à distance est réduite de 2;
5. **Averse** : tous les déplacements sont réduits de 1;
6. **Vents forts** : toutes les attaques à distance ont une chance sur deux de manquer les cibles situées à 4 cases ou plus. Lancez un dé, si le résultat est pair, vous touchez.

Mode tir ami : activé

Une variante intéressante et complexe serait d'activer le tir ami. Entendez par là que les effets à moins de X cases toucheraient toutes les cibles. Par exemple, la capacité de niveau 5 du « Pyromancien » infligerait 5 dégâts aux alliés dans la zone d'effet.

Les points spécifiques vous donneront la marche à suivre pour les autres cas particuliers que vous pourriez rencontrer.

POINTS SPÉCIFIQUES

Les jetons

Les joueurs nous ont remonté le manque d'informations concernant l'utilisation des jetons. Nous avons corrigé notre erreur: une liste exhaustive des jetons et de leur utilité se trouve sur le site officiel de PARIA. (<https://paria-edition.fr/index.php/les-jetons/>)

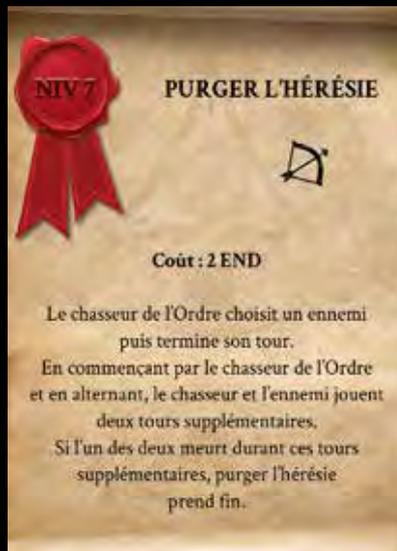
L'assimilé

« L'Assimilé » est considéré comme un seul ennemi. Vous devez donc choisir la partie que vous attaquez. Les attaques ciblant plusieurs ennemis ne touchent qu'une seule partie de « l'Assimilé ».



Imprégnée d'Ilhus NIV 7 : Fissure du voile

Les cases où se trouvaient les monstres sont considérées disponibles jusqu'à leur réapparition. Si vous vous trouvez sur l'une d'elles, vous êtes déplacé dans une direction aléatoire lorsque le monstre réapparaît.



Le chasseur de l'Ordre NIV 7 : Purger l'hérésie

Le « Chasseur de l'Ordre » et l'ennemi qu'il choisit ne sont en rien obligés de s'attaquer lors de ces deux tours supplémentaires. Chacun joue son tour comme bon lui semble.

Traverser les murs

Lorsqu'un monstre ou un joueur est autorisé à traverser les murs, cela ne signifie pas qu'il a le droit de s'y arrêter. Vous ne pouvez terminer votre déplacement à l'intérieur d'un obstacle quel qu'il soit.

PROLONGER L'EXPÉRIENCE

Sur le site officiel de PARIÀ se trouve une encyclopédie du jeu et un atelier de création. L'encyclopédie vous permet d'en apprendre plus sur l'univers et possède une section FAQ. L'atelier, quant à lui, vous permet de créer vos propres éléments pour le jeu.

De plus, vous retrouverez les créations des autres joueurs. En utilisant ces outils, vous avez la possibilité de pousser plus loin votre expérience de jeu.

REMERCIEMENTS

Une pensée chaleureuse pour Maco, notre source de joie quotidienne et graphiste de l'équipe. Sans déconner, elle déchire, vous seriez fous de ne pas faire appel à elle pour vos projets.

28



L'encyclopédie disponible gratuitement sur le site officiel de PARIÀ est une base de données vous permettant de vous approprier l'univers.

Un merci à Shredderdima pour son travail sur les illustrations du jeu qui sont toujours d'une qualité incroyable.

Un merci à EightfoldPaper pour leur travail sur les champs de bataille.

Un merci à Isley qui a aidé à peaufiner ce jeu et a cherché les erreurs avec une sagacité qui force le respect.

Un grand merci à Sylvie et Marie qui ont aidé à la relecture des scénarios. <3

Un merci à ceux qui ont relu ce manuel cherchant les fautes et décryptant les tournures de phrases incompréhensibles.

Un merci aux contributeurs de la campagne KickStarter ainsi qu'aux partenaires qui ont grandement participé à sa réussite.

Un merci à cette communauté grandissante qui nous apporte force et courage quand on faiblit. Vous êtes les meilleurs !

Un merci à ces membres de la communauté qui ne nous lâchent jamais : Erb, Alexandrine, BT notre québécois d'amour, JB Couv, Mike du Nord, Bouillonkub, Olivier C, Laurent B, les Melayes, Nico, Fabien, Ernest et tous les autres dont je n'arrive pas à me souvenir du nom au moment où j'écris cette liste ! Des poutous à tous.

Un merci à nos partenaires YouTubers et boutiques qui sont chaque jour de plus en plus nombreux. Vous êtes des amours et la confiance que vous nous accordez va droit au coeur.

Un merci à nos amis et à tous ceux qui ont pris le temps de tester le jeu et qui ont connu toutes les versions hasardeuses du jeu : Tonioz, Nat, Cocow, Isley, Micheline, Vincent, Gaëtan, Nico.

Et un dernier merci pour toi joueur, ô toi qui est emplie de sagesse et de joie. Que ce jeu t'apporte bonheur et allégresse en ces temps difficile.

Si vous souhaitez en savoir plus sur cet univers cross-média, rendez-vous sur le site internet :

www.paria-edition.fr



DIVINE CORRUPTION : RENAISSANCE

Tiré du roman éponyme, Divine Corruption : Renaissance, vous propose de vous plonger dans cet univers sombre et fascinant le temps d'une partie de cartes. Chaque joueur y incarne un humain au service d'un maître belliqueux. Esclave, vous devrez faire vos preuves pour espérer devenir céleste et ainsi échapper à l'échafaud.

Vous devrez donc, tout au long de la partie, réaliser seul ou en coopération des missions nécessitant certaines compétences (Soldat, espion, marchand et diplomate). Chaque mission réussie vous accordera alors sa part de renom afin de vous attirer les faveurs de votre détenteur. Il ne tient qu'à vous de tisser des liens avec vos congénères pour vous frayer un chemin jusqu'à la victoire. Mais serez-vous tous en mesure d'échapper à la mort?

En effet, dans ce jeu semi-coopératif, la victoire et la défaite ne tiennent parfois qu'à une simple décision. Tous les joueurs sont en capacité de gagner la partie, mais l'inverse est tout aussi probable.

En plus de vos professions, chaque joueur dispose de cartes aux effets variés jouables à n'importe quel moment. Celles-ci vous permettront de vous servir dans la main des autres joueurs, d'augmenter temporairement une profession, d'accroître le renom acquis lors d'une mission ou encore, de vous joindre à une mission sans le consentement de son instigateur, etc. Renaissance dispose de tout un panel de cartes dont chacune à un poids politique, aider un joueur et il vous sera sûrement reconnaissant, prenez-lui ses cartes et la situation risque d'être tout autre.

Enfin, dans Renaissance, chaque joueur appartient à une Maison qui lui confère un pouvoir et une profession supplémentaires (Soldat, diplomate, espion ou marchand). Augmenter votre pioche, regarder la main d'un joueur et lui voler une carte, passer une alliance avec un joueur ou annuler l'effet d'une carte, etc. Chaque maison sera vous offrir un avantage certain dans son domaine de prédilection.

Un dernier point on ne peut plus important, la carte "Déviant". Véritable bombe à retardement, elle assure la défaite à quiconque la détient en fin de partie. Vu comme une malédiction et assurant une mise à mort immédiate au premier royaume, il est interdit de révéler sa possession sous peine d'être éliminé. En prime, le déviant ne peut être défaussé, mais nullement besoin de paniquer, il est tout à fait possible de s'en débarrasser via certaines cartes actions, par exemple en l'offrant gracieusement à un autre joueur ou en se la faisant voler par un insouciant un peu trop avide.

30



Honnêtement,
on adore
ce jeu. Il est
fun, facile
à prendre en
main et blindé
de rebondisse-
ment. Il a aussi
l'avantage
de ne pas
creuser de
fossé entre les
joueurs aguerris
et les joueurs
novices.

DIVINE CORRUPTION : DÉVIANCE

Que devient-on à notre mort terrestre? Un paradis, un dieu aimant et bienveillant attendant patiemment notre venue, facétie ou vérité ? Derrière la beauté se cache parfois la pire des cruautés.

Joseph est un soldat humain tricentenaire ambitieux à la recherche d'une opportunité rare, rejoindre la caste céleste. Pour ce faire, il entre au service d'un archange manipulateur et avide de pouvoir qui l'entraîne dans une course pour sa propre survie. Fier et déterminé, il accepte sans hésitation la tâche qui lui est confiée, loin d'imaginer toute la portée de cette décision.

Divine corruption: Déviance est le premier tome d'une série fantasy. Il trace les déboires d'un soldat au premier royaume, un plan divin où les humains sont à la fois esclaves et salvation de la lignée céleste.

L'univers mélange magie, politique, psychologie et froideur. Il reflète notre perception du monde en extrapolant la partie que l'on essaie parfois d'oublier. L'ambition, la cruauté, l'orgueil autant de péchés qui peuvent faire basculer une vie et un royaume.

L'avis des lecteurs

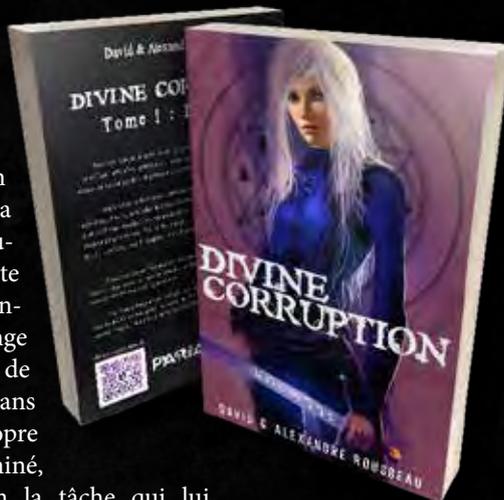
" J'ai aimé. Que dis-je ? J'ai adoré ce roman. Je m'y suis perdue avec bonheur. J'y ai été l'otage admirative et terriblement consentante des personnages, de leur histoire. Je recommencerais avec autant de plaisir. Quand j'ai refermé Divine corruption, mes premiers mots ont été « oh, bon sang, oh mazette »."

"Divine corruption : Déviance est un agréable roman et les chapitres permettent un enchaînement rapide de l'histoire. Il y a de bons ingrédients permettant aux lecteurs d'apprécier cette histoire : magie, aventure, gore et récit initiatique."

"J'ai globalement beaucoup apprécié cette lecture, en particulier grâce à cet univers très sombre et sans pitié mais aussi grâce à l'héroïne Nève que j'ai trouvé franchement très cool et badass !"

"Un livre retors et intelligent qui nous plonge dans un univers où tout les coups bas sont permis."

"Ce premier tome est réussi, la plume est alerte, l'univers passionnant, de la Dark Fantasy comme on l'aime !"



L'univers de Divine Corruption et l'Ordre de Veiel sont liés. Nous espérons avoir le temps de développer ce point en continuant à produire des produits culturels de qualité qui vous feront voyager.

