

CONTENU DE LA BOÎTE MANUEL

7 fiches de héros et 1 fiche de boss



4 tuiles A4 recto/verso



52 cartes (dont 1 en grand format)



Des dizaines de jetons



Conseils pour les nouveaux joueurs

Certains d'entre vous se sont procurés l'extension en même temps que les deux autres chapitres. Nous vous conseillons de commencer par jouer au chapitre 1 avant de vous plonger dans le chapitre 2 et l'extension des miraculés d'Alenmur. Absorber toutes ces règles en une seule fois n'est pas tâche aisée et pourrait nuire à votre expérience de jeu.

Une communauté active

La communauté grandissante saura vous accompagner dans votre aventure. Que vous soyez débutant à la recherche d'une main tendue ou un expérimenté à la recherche de nouveaux défis, nous nous ferons un plaisir de vous répondre. Par ailleurs, nous vous rappelons que les règles des deux chapitres se trouvent sur notre chaîne YouTube.



Si vous n'avez que le chapitre 1

Ignorez les champs de bataille ainsi que les jetons hexagonaux des héros et du boss.

Certains effets de cartes et de héros utilisent des éléments du chapitre 2. Ainsi, nous allons revoir quelques points de règles afin que ceux qui ne possèdent pas encore le chapitre 2 puissent aborder cette extension en toute tranquillité.

Capacités de niveau 1

Ces capacités poussent la personnalisation des héros que vous jouez. Elles permettent par ailleurs d'utiliser l'END dès le début de la partie. Le chapitre 2 propose 18 capacités de NIV 1. Nous vous conseillons de mettre de côté les capacités de l'extension jusqu'à ce que vous jouiez au chapitre 2.

Capacités de niveau 7

Dans cette extension, une capacité de niveau 7, sous la forme d'une carte, est prévue pour chaque héros. Depuis le chapitre 2, les joueurs peuvent monter jusqu'au niveau 7. Le coût en cristaux des gains de niveau suit la logique du chapitre 1.



Textes soulignés

Certains éléments (cartes, capacités de héros...) 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.

Dans l'exemple, le coût de la capacité de NIV 7 de Pressea est de 1 VIT payé par un de ses alliés. Dans le chapitre 1, l'allié ne doit pas être adjacent car le mot adjacent est souligné.



Les panoplies

Les panoplies (ou ensemble d'équipements) font leur apparition dans cette extension.

- Si vous possédez le chapitre 2, mélangez uniquement les cartes Panoplie dans la pile des équipements en or du forgeron.
- Si vous ne possédez pas le chapitre 2, mélangez uniquement les cartes Panoplie dans la pile des équipements du forgeron.

Lorsqu'une carte Panoplie est trouvée dans la pile du forgeron, vous proposez définitivement à la vente tous les équipements et objets de la panoplie. Dans la zone de repos, les joueurs seront libres de les acheter de la même manière qu'ils achètent le reste du matériel chez le forgeron. Si tous les équipements et objets de la panoplie sont portés, alors le porteur obtient le bonus qui se trouve sur la carte Panoplie.

Carte Panoplie



Équipement et objets de la panoplie



Les nouveaux héros

Les héros de cette extension s'avèrent complexes et nous vous conseillons de les jouer une fois que vous maîtrisez le jeu.

Pressea

Sa jauge de FOLIE se situe au cœur de son fonctionnement. Lisez bien ses passifs afin de passer du côté lumière à ombre (et réciproquement) lorsque cela est nécessaire. Placez ou retirez le jeton de capacité "Ombre" sur sa fiche pour indiquer son changement d'état.

Celui-qui-sait

Celui-qui-sait est un ovni parmi les héros de l'ordre, il ne peut ni infliger des dégâts, ni soigner. Ce héros est donc un pur support, nous le déconseillons vivement en dessous de 4 joueurs. Celui-qui-sait est un héros qui devra être joué par un joueur ayant de la verve ou une bonne connaissance du lore ! Alternativement, jouer ce personnage est l'occasion de travailler les accents que vous savez imiter ! Ses capacités n'échouent jamais complètement. Alors même si il échoue son jet d'explication, ses alliés le remercieront à coup sûr pour son aide et sa performance.

Marouflar

Le Marouflar est un peu moins technique que ses homologues. Pour autant, il vous obligera à réfléchir aux équipements que vous souhaitez lui donner pour qu'il les jette sur ses ennemis. Prenez particulièrement garde aux événements infligeant des dégâts. Ceux-ci auront raison de son infime VIT.

Barbare sans nom

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, le barbare sans nom est assez technique. Notez bien que sa capacité de NIV 3 coûtant 2 END et permettant de frapper une fois supplémentaire est jouable à chaque fois que vous infligez des dégâts avec votre arme. Pour sa capacité de NIV 5, choisissez bien votre cible avant de partir tête baissée en duel.

Capitaine

Jouer le capitaine vous demandera d'être attentif à vos alliés afin de les maintenir en vie. Afin d'exploiter au maximum votre capacité de NIV 5, vous devrez connaître les forces et les faiblesses de vos alliés. En tant que chef de file, soyez force de proposition.

Sheshounet

Sheshounet brille lors des combats longs et éprouvants. Sa capacité de NIV 5 dévastatrice mettra quelques tours à se mettre en place. Si vous jouez contre un MDD et que vous ne connaissez pas les valeurs de RED DEG des monstres, utilisez sa capacité de NIV 3 avec parcimonie.

Etrigane

Il faut du courage pour affronter ses ennemis mais encore plus pour affronter ses fautes. Au NIV 3, Etrigane vous permettra de lancer des capacités gratuitement ou à moindre coût. Au NIV 5, il vous permettra de tuer les ennemis ET de récupérer de l'endurance sur vos héros. Par exemple, vous pouvez imaginer tuer vous-même un héros condamné par le poison.

Le boss : Le fléau d'Alenmur

Le fléau est un challenge redoutable et de nombreuses défaites attendent les joueurs les moins expérimentés. Utilisez bien les jetons "tentacule" afin de faciliter la compréhension du combat pour tous les joueurs et les dés pour compter la VIT de chacun d'entre eux.



L'événement "Matériel défectueux"

Cet événement particulier amène quelques questions notamment lorsqu'un joueur utilise deux armes à une main.

Si vous utilisez la capacité de NIV 1 nommée Ambidextrie ou la capacité de NIV 3 de l'assassin et que matériel défectueux est sur une de vos armes, il est possible que l'attaque d'une arme réussisse mais que l'autre échoue. Auquel cas, infligez seulement les dégâts de l'arme dont le jet à réussi.

Par exemple, vos deux armes utilisent votre DEX qui est à 10 et vous effectuez un jet à 8.

Le jet de votre arme possédant l'événement est donc de 5+8 soit 13.

Le jet de votre arme sans l'événement est donc de 10+8 soit 18.

Si le monstre effectue un jet de DEF à 15. Seul une des deux armes infligera les dégâts à sa cible. Pour autant, vous considérez la capacité comme réussie.



Appropriiez vous les règles

ODV est une expérience ludique particulière. Nous vous encourageons à modifier les règles et la difficulté à votre convenance. Adaptez le jeu à vos envies et n'ayez aucune retenue à expérimenter avec le contenu du jeu.

Prolonger l'expérience

Sur le site officiel de PARIA 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.

Le visage du Capitaine

Lors de la campagne de financement participatif, un contributeur a été tiré au sort et a gagné le droit de donner son visage au Capitaine. Nous le remercions de s'être prêté au jeu et lui souhaitons bonne chance pour affronter les hordes de monstres qui l'attendent à Alenmur !

Remerciements

Nous remercions du fond du cœur les créateurs qui se sont prêtés au jeu ainsi que tous les contributeurs de la campagne de financement participatif. Vous pouvez retrouver les liens des créateurs de contenu sur la page du financement participatif. Allez voir leur travail, il est extraordinaire !

