

RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

DESCRIPTIF GÉNÉRAL D'UNE FICHE DE COMPORTEMENT	2
DESCRIPTION D'UNE LIGNE D'UNE FICHE DE COMPORTEMENT	3
UTILISER LES FICHES DE COMPORTEMENT	4
L'AUTRE UTILISATION DES JETONS DE MARQUAGES	5
NOTIONS SUPPLÉMENTAIRES	5
À L'INTENTION DE CEUX QUI NE POSSÈDENT PAS LE CHAPITRE II	6
Les textes conditionnels	6
Les monstres intermédiaires	6
Les nouveaux effets ajoutés dans le chapitre II	6
Les effets infligeant des dégâts	7
Les autres effets négatifs	7
Corruption et concentration	8

CONTENU DE LA BOÎTE

- 35 fiches de comportements des monstres
- Des jetons de VIT pour les monstres
- Des jetons de marquage

LES ANCIENNES CARTES DE MONSTRES

Lorsque vous utilisez les fiches de comportements des monstres, vous pouvez complètement ignorer les cartes de monstres.

Dans le chapitre I, les anciennes cartes peuvent toujours servir à matérialiser le champ de bataille en utilisant les portes-cartes en plastique.

DESCRIPTIF GÉNÉRAL D'UNE FICHE DE COMPORTEMENT

5

1

2

4

1

4

3

0

5

2

Zombi - Basique

Passif: Si le zombi est tué par une attaque au corps à corps, l'attaquant subit 3 points de dégâts en ignorant la réduction aux dégâts.

ATT 3 DEF 3

DEP 4 POR 1

Griffe: Le zombi inflige 3 points de dégâts à un joueur.

DEP 4 POR 3

Explosion spontanée: Le zombi se déplace en se rapprochant d'un maximum de joueurs. Le zombi inflige 2 points de dégâts à tous les joueurs. Le zombi meurt.

ATT 3 DEF 3

DEP 4 POR 1

Morsure: Le zombi inflige 1 point de dégâts et poison 1 (cumulable) à un joueur.

ATT 9 DEF 0

DEP 3 POR 2

Bulbe explosif: Le joueur ciblé applique un malus de -2 à sa RED.DEG jusqu'à la fin du tour du MDD.

ATT 12 DEF 2

DEP 8 POR 1

Appétit insatiable: Si un joueur à 2 VIT ou moins, le zombi le cible en priorité en ignorant tous les autres effets. Le zombi inflige 2 points de dégâts à un joueur. Le zombi ne jouera pas son prochain tour mais gagne 4 VIT pouvant dépasser son maximum de VIT.

ATT 6 DEF 2

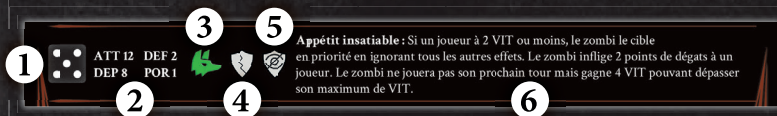
DEP 4 POR 1

Instabilité: Le zombi inflige 2 points de dégâts à un joueur. Si le zombi meurt avant son prochain tour, il inflige 1D6 points de dégâts ignorant la RED.DEG à un joueur à moins de 3 cases (ou au défenseur).

1. Le nom et la catégorie du monstre (basique, intermédiaire ou puissant)
2. Les points de vie du monstre
3. La RED.DEG du monstre
4. Le passif éventuel du monstre
5. Deux compteurs de points de VIT dans lequel vous pouvez placer les jetons de VIT. Vous utilisez les deux dans le cas où deux exemplaires du même monstre sont sur le champ de bataille en même temps.
6. La liste des 6 actions du monstre

2

DESCRIPTION D'UNE LIGNE D'UNE FICHE DE COMPORTEMENT



1. La valeur du dé à effectuer pour cette action
2. 4 caractéristiques du monstre qu'il va garder jusqu'au début de son prochain tour :
 - ATT** : L'attaque est utilisée de la même manière dans les deux chapitres d'ODV. Si elle est absente sur une action, cela signifie que le ou les joueurs n'ont aucune possibilité de se défendre ou que cette action n'affecte tout simplement pas les joueurs.
 - DEF** : La défense est utilisée de la même manière dans les deux chapitres d'ODV. Si elle est absente, cela signifie que le monstre va effectuer une autre action ou qu'il sera tout simplement impossible de l'attaquer au prochain tour.
 - DEP** : Les déplacements sont utilisés uniquement dans le chapitre II. Les règles de déplacements ne changent pas si ce n'est que le nombre de déplacements autorisés pour le monstre durant son tour peut varier.
 - POR** : La portée de l'action est utilisée uniquement dans le chapitre II. Les règles de portée d'action des monstres ne changent pas si ce n'est que la portée peut varier. Si la portée n'est pas présente alors l'attaque a une portée infinie ou elle cible le monstre lui-même.
3. L'icône permettant d'automatiser le comportement du monstre lorsque vous jouez sans MDD. Les règles sont les mêmes que dans le chapitre II.
4. L'icône indiquant que l'attaque ignore la RED.DEG des joueurs.
5. Une nouvelle icône indiquant que l'action ignore le défenseur.

Cette icône remplace donc la phrase “Ignore le défenseur.” qui était écrite avant dans le texte.

6. L'action que va effectuer le monstre. L'action est constituée d'un titre et d'un effet. Les textes en gras que vous trouvez parfois dans les textes font référence au titre d'une action du monstre.

UTILISER LES FICHES DE COMPORTEMENT

Lorsque vous combattez un monstre, prenez la fiche de comportement qui lui est associée.

Si les joueurs commencent le combat avant les monstres, lancez un dé 6 pour déterminer la DEF de chaque monstre au premier tour. Si la ligne n'a pas de DEF, relancez le dé jusqu'à avoir une DEF pour chaque monstre.

Au début de chaque tour du monstre, lancez un dé à 6 faces pour déterminer les caractéristiques et l'action que va effectuer le monstre durant ce tour.



À chaque fois que vous déterminez l'action du monstre, posez un jeton de marquage sur sa ligne sur la valeur du dé.



ATT 7 DEF 9
PEP 5 POR 3



Épines empoisonnées : L'esprit de Sylvhe inflige 5 points de dégâts et poison 2 à un joueur. Jusqu'à la fin du prochain tour des joueurs, si un joueur attaque l'esprit de Sylvhe au corps à corps et échoue, il subit poison 2.

Vous retrouverez plus facilement la DEF du monstre lors du prochain tour des héros et cela vous permettra de savoir, d'un coup d'œil, si un effet est en cours sur le monstre.



Si l'effet affecte une ou plusieurs autres entités (joueurs ou monstres), utilisez un jeton de marquage coloré.

L'AUTRE UTILISATION DES JETONS DE MARQUAGES

Les jetons de marquages vont vous servir d'utilitaires et sont volontairement adaptables. Afin de fluidifier et de simplifier les parties, ils vont notamment vous permettre d'associer une action effectuée par un monstre à un ou plusieurs joueurs.

Par exemple, le chevalier noir joue Moquerie.



DEF 12

Moquerie : Jusqu'à la mort du chevalier noir, le joueur avec le moins d'INT ne pourra attaquer que le chevalier noir.

Vous pouvez placer un jeton de marquage de la couleur de votre choix sur la valeur 5 ainsi qu'un jeton de marquage de la même couleur sur le joueur affecté. D'un coup d'œil vous pourrez associer l'action du monstre au joueur qui subit l'effet en regardant les jetons de marquage.

NOTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Un ennemi fuit en combat

Un ennemi qui fuit le combat ne donnera aucun butin.

Un ennemi invoque de nouveaux monstres

Les invocations donnent du butin sauf s'il est indiqué le contraire dans le texte de l'action.

Un ennemi fait un effet "À tous les joueurs"

Dans le chapitre 2, si une attaque cible "tous les joueurs", regardez bien la portée de l'attaque. Comme pour toutes les attaques des monstres, il s'agit de "tous les joueurs" sous entendu à portée de l'ATT. N'oubliez donc pas de prendre en compte la POR de l'attaque. Pour rappel, si la portée n'est pas présente alors l'attaque à une portée infinie.

Tous les joueurs subissent alors l'effet ou qu'il se trouve.

À L'INTENTION DE CEUX QUI NE POSSÈDENT PAS LE CHAPITRE II

Les textes conditionnels

Certains éléments contenus dans cette extension 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 l'action lors d'une partie du chapitre I.



Arrêt : L'arbalétrier inflige 4 points de dégâts à un joueur et lors de son prochain tour, ce joueur jouera son tour en dernier et ne pourra pas se déplacer.

Les monstres intermédiaires

Les monstres intermédiaires sont plus puissants que les monstres de base. Dans le chapitre II, les joueurs obtiennent des outils comme les capacités de niveau 1 qui leur permettent de résister à ces nouveaux monstres. Incorporer les monstres intermédiaires si vous n'avez pas le chapitre II revient à augmenter grandement la difficulté du jeu. Cependant si vous souhaitez tout de même les jouer, 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.

Les nouveaux effets ajoutés dans le chapitre II

De nouveaux effets négatifs comme la brûlure et l'affaiblissement par exemple ont fait leur apparition dans le chapitre II.

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

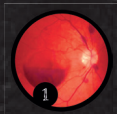
Ces nouveaux effets se comportent en grande partie comme le poison. Ils disparaissent à la fin du combat ou à la mort de la cible. De plus, ils infligent leurs dégâts au début du tour de la cible.



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 maxi-

mum 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 ».

Corruption et concentration

Ces effets demandent l'utilisation de deux jauges ainsi que de cubes de couleur que vous n'avez que dans la boîte du chapitre 2. Ignorez simplement les textes qui interfèrent avec ces effets.



Merci à toutes et à tous pour votre soutien infaillible !

Des poutous <3
L'Équipe PARIA