

A dark, atmospheric illustration of a multi-headed dragon breathing fire in a forest. The dragon's body is covered in intricate, glowing patterns, and its heads are positioned around a central point, each breathing a stream of fire. The scene is set in a dense, dark forest with large, gnarled trees and a misty, purple-tinged atmosphere. The overall mood is mysterious and menacing.

# RÈGLES DU JEU

# SOMMAIRE

<b>CONTENU DE LA BOÎTE</b> .....	4
<b>INTRODUCTION</b> .....	4
<b>LES NOUVELLES CARTES</b> .....	8
<b>LES JETONS DE MARQUAGE</b> .....	8
<b>LE NOUVEAU PLATEAU</b> .....	8
Adaptation des lancers de dés.....	8
Emplacement "Champ de Bataille" .....	8
<b>UNE NOUVELLE PORTÉE : LES FLÈCHES</b> ...	9
<b>UTILISER CETTE EXTENSION</b> .....	10
Choisir un des deux scénarios .....	10
<b>MISE EN PLACE GLOBALE</b> .....	10
<b>CHOISIR LA DIFFICULTÉ</b> .....	12
<b>MISE EN PLACE D'UN AFFRONTMENT DE SCÉNARIO</b> .....	12
2 Mise en place via la lecture du tableau de coordonnées .....	13
Mise en place particulière .....	13
Règles de construction du deck.....	13
Conditions de victoire.....	13
Conditions de défaite .....	13
Les règles spécifiques .....	13
<b>FIN D'UN AFFRONTMENT</b> .....	14
En cas de défaite.....	14
En cas de victoire.....	14
<b>LES POSSESSEURS DES EXTENSIONS</b>	
<b>3 ET 6</b> .....	14
Extension 3 : Essences de Corruption et Afflictions.....	14
Extension 6 : Équipements .....	14
<b>LES POSSESSEURS DES AUTRES EXTENSIONS</b> .....	14
Identification des ennemis irremplaçables....	15

<b>FIN D'UN SCÉNARIO</b> .....	15
<b>LA RÉSERVE</b> .....	15
<b>FIN DE PARTIE ET SYSTÈME DE SAUVEGARDE</b> .....	16
Comment sauvegarder ? .....	16
<b>GLOSSAIRE DES EFFETS</b> .....	16
Nombre de cases qui vous sépare.....	16
Allié.....	16
Obstacle .....	17
Infranchissable .....	17
Éphémère .....	17
Interruption .....	17
<b>INFORMATIONS DIVERSES</b> .....	18
Second scénario : Le Titanicide .....	18
Rangement de la boîte .....	18
La communauté .....	19
<b>ÉTENDEZ VOTRE EXPÉRIENCE AVEC LES EXTENSIONS !</b> .....	19

## REJOINDRE LA COMMU'

Rejoignez notre communauté dynamique sur Discord officiel. Posez vos questions, partagez des astuces, et explorez des stratégies avec d'autres passionnés. Profitez du créateur de cartes et de notre version dématérialisée, disponibles gratuitement. Votre participation active peut façonner les futures extensions du jeu. Ensemble, enrichissons cette aventure ! Prêts à intégrer notre univers en perpétuelle évolution ?



# INTRODUCTION

Vous vous apprêtez à lire le manuel de la cinquième extension de **L'Ordre de Veiel : Deckbuilding Tactique**. Il est essentiel de maîtriser les règles du jeu de base pour comprendre pleinement le contenu de cette extension. Toutes les règles du jeu de base s'appliquent, sauf indication contraire précisée dans ce manuel.

276 cartes dont :  
92 cartes plateau pour les décors  
(coffres, décors, mécanismes, pièges)

# CONTENU DE LA BOÎTE

1 tapis



88 boss, actions et cartes spéciales



20 ennemis

18 récompenses

1 D12 NOIR

1 LIVRE DE SCÉNARIOS

POUR LE PLACEMENT DES ENNEMIS



8 D8 ROUGES POUR LA VIE DES ENNEMIS



6 D6 JAUNES POUR LES BLESSURES DES ENNEMIS



DES JETONS DE MARQUAGE



5 BOÎTES DE SAUVEGARDE



PUISSANTS

INTERMÉDIAIRES  
BASIQUES



Fragment d'éternité



Récompense

Choisissez un héros. Jusqu'à la fin du tour du héros ciblé, ce héros mélange dans son



58 cartes pour les scénarios



## LES NOUVELLES CARTES

Toutes les cartes Ennemi, Boss et Récompense sont jouables avec le jeu de base. Vous pouvez les mélanger avec les autres cartes. En revanche, mettez de côté les cartes Plateau présentes dans cette boîte.

## LES JETONS DE MARQUAGE

**A** Les jetons de marquage 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 ennemi à un ou plusieurs héros.

Par exemple, l'ennemi "Araignées" attaque un héros. Vous pouvez placer un jeton de marquage de la couleur de votre choix sur l'ennemi "Araignées" ainsi qu'un jeton de la même couleur sur le héros affecté. D'un simple coup d'œil, vous pourrez associer l'effet de l'ennemi au héros qui subit l'effet en regardant les jetons de marquage.



## LE NOUVEAU PLATEAU

Cette extension introduit un **nouveau plateau de jeu de 4x12 cases**. Bien qu'il soit conçu pour cette extension, vous pouvez également l'utiliser dans le jeu de base pour varier vos parties.

### ADAPTATION DES LANCERS DE DÉS

Avant d'explorer ce nouveau terrain, une règle importante doit être prise en compte :

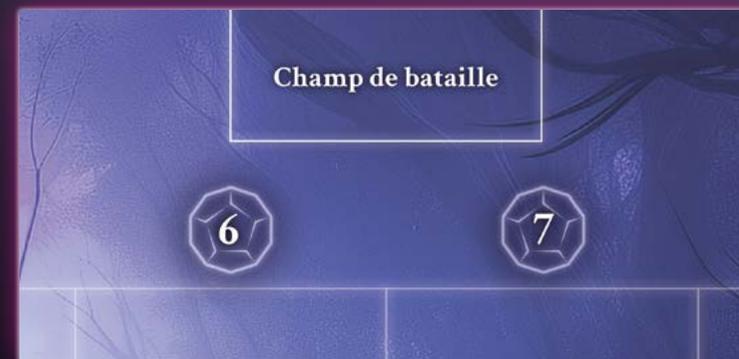
- Tous les effets nécessitant de **déterminer une colonne ou une case en lançant un dé** doivent désormais utiliser un **D12** à la place du **D6**.

Cela concerne notamment :

- L'**invocation des ennemis** en début et en cours d'affrontement.
- La **résolution d'un effet** d'une carte jouée par un héros.
- La **résolution de l'attaque** d'un ennemi.

### EMPLACEMENT "CHAMP DE BATAILLE"

Le plateau comprend un emplacement "**Champ de bataille**", qui **n'est pas utilisé** dans cette extension. Cependant, vous pouvez l'exploiter librement si vous jouez hors scénario.



## UNE NOUVELLE PORTÉE : LES FLÈCHES



Cette portée représente un effet dirigé en ligne droite, symbolisé par une flèche dans un carré. Lorsqu'un effet avec cette portée est déclenché, il se **propage dans une direction choisie** : haut, bas, gauche ou droite.



Parfois, comme dans l'exemple ci-contre, **plusieurs lignes ou colonnes peuvent être affectées simultanément**.

Pour chaque ligne ou colonne concernée :

- L'effet s'applique sur la **première entité rencontrée** donc si plusieurs entités sont alignées, **seule la première rencontrée est affectée**.
- Si aucune entité valide n'est présente dans la direction choisie, **l'effet ne se déclenche pas**.
- Les éléments **Infranchissable** interrompent cette portée.
- **Pour rappel**, cet effet **n'est pas considéré comme ciblant** l'entité.

Exemple : L'effet de "l'Évocateur zombi" s'applique sur le "Magicien" et la "Chamane". Le "Mur" étant un élément **Infranchissable**, il interrompt la portée et protège la "Bardesse".



# UTILISER CETTE EXTENSION

## CHOISIR UN DES DEUX SCÉNARIOS

Le livre de scénarios propose deux scénarios distincts, chacun offrant une expérience unique et progressive.

### Scénario 1 : La Crypte d'Illus (Recommandé pour débuter)

Ce premier scénario se compose de **12 affrontements** et retrace l'épopée des héros de l'Ordre explorant la **Crypte d'Illus**, en quête de la source de la corruption.

- **Accessibilité et apprentissage** : Ce scénario introduit progressivement les nouvelles mécaniques à travers des affrontements didactiques.

- **Une montée en difficulté** : Les trois premiers affrontements servent de **mise en situation**, vous permettant de découvrir les nouvelles menaces dans un environnement relativement "sécurisé" (notez les guillemets).

- **Un défi croissant** : Une fois ces bases assimilées, le scénario propose une montée en puissance jusqu'à un **véritable challenge**.

### Scénario 2 : La Cité d'Orcal et le Désert (Déconseillé pour les débutants)

Le second scénario, plus court mais plus intense, se compose de **8 affrontements**. Les héros se lancent sur les traces d'un culte niché au sein de la majestueuse cité d'Orcal. Ce scénario propose des ennemis plus retors et des affrontements plus exigeants.

# MISE EN PLACE GLOBALE

**1** Placez le plateau au centre de la table.

**2** Formez une pile avec les ennemis basiques et placez-la à côté du tapis. Faites de même pour les ennemis intermédiaires, les ennemis puissants et les boss.

**3** Formez une pile pour chaque couleur de cartes de Récompense (soit 6 piles en tout). Placez le jeton de la couleur correspondante à côté de chaque pile. Cela vous aidera à déterminer quelle pile face cachée correspond à quelle couleur de Récompense. Si vous n'êtes pas nombreux autour de la table, il est possible qu'une ou plusieurs couleurs ne soient pas utilisées par les héros que vous avez choisis. Dans ce cas, laissez ces piles dans la boîte.

**4** Placez près du plateau les dés bleus, rouges, jaunes et noirs.

**5** Chaque joueur prend un plateau (Deck/Défausse), un plateau (Blessure/Exil) et un jeton «Tour joué».

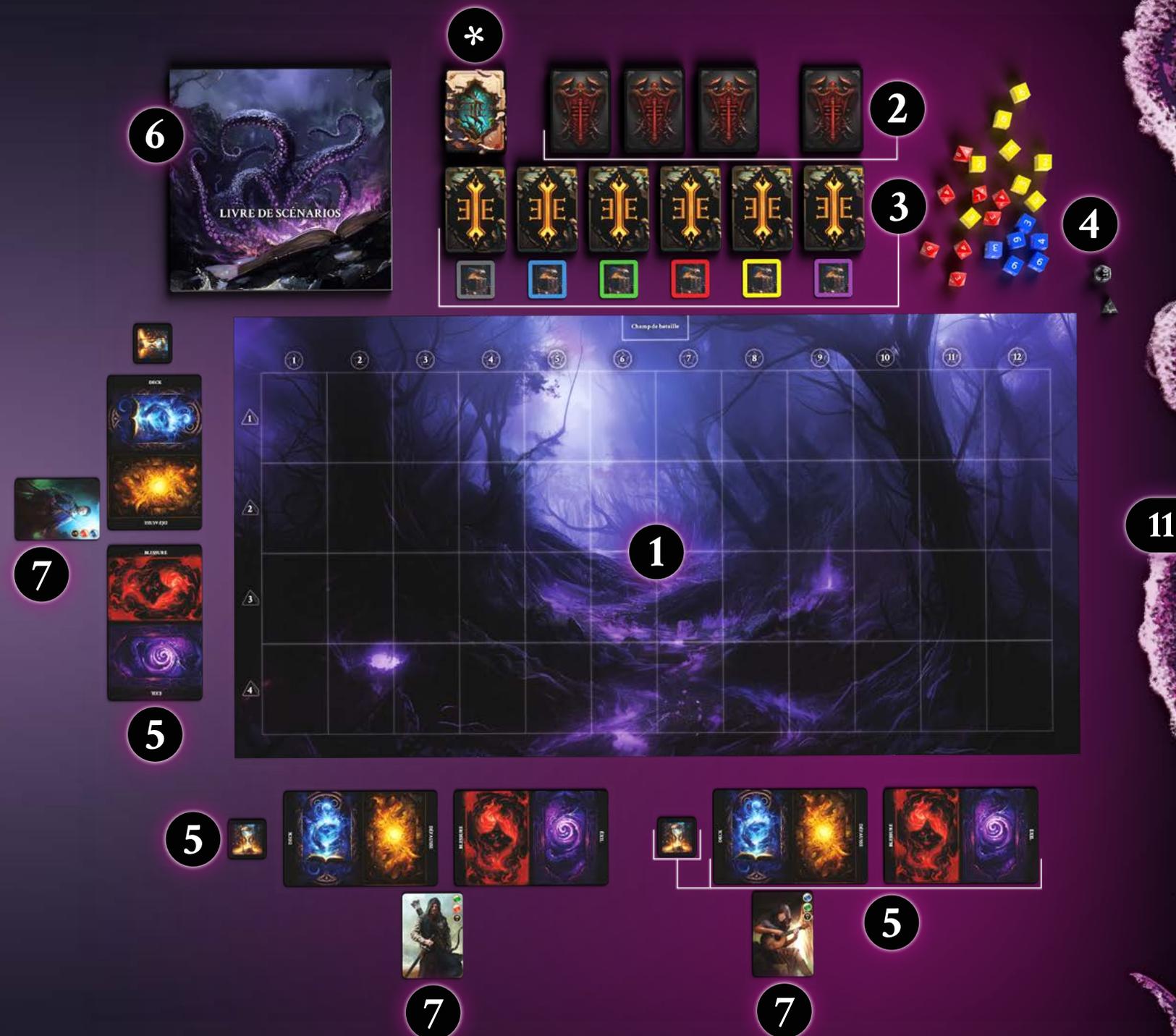
**6** Les joueurs choisissent ensemble le scénario qu'ils souhaitent jouer dans le livre de scénarios.

**7** Chaque joueur choisit son héros mais ne construit pas immédiatement son deck.

**La mise en place du scénario va pouvoir commencer.**

\* Bonus : Placez la pile de champs de bataille si vous souhaitez jouer avec !

Bien entendu, si vous reprenez la partie, après avoir utilisé le système de sauvegarde, sautez les étapes de construction de deck ainsi que le choix du scénario.



## CHOISIR LA DIFFICULTÉ

Chaque affrontement propose plusieurs niveaux de difficulté, de **Facile** à **Difficile**. Cette option permet d'adapter le défi en fonction du niveau des joueurs. Nous vous rappelons que moins vous avez de héros sur le plateau plus le jeu est difficile. Le mode **Normal** à 2 héros équivaut approximativement au mode **Difficile** à 4 héros. Lors de la mise en place, placez les ennemis de la difficulté choisie ainsi que ceux des difficultés inférieures.

Nom de la carte	Catégorie	Difficulté		
Nuée de rats	Ennemi - Basique	Facile	1	3
Guerrier zombi	Ennemi - Basique	Normale	1	7
Zombi	Ennemi - Basique	Normale	2	5
Chien corrompu	Ennemi - Basique	Difficile	4	3
Ennemi aléatoire	Ennemi - Intermédiaire	Facile	1	11
Ennemi aléatoire	Ennemi - Puissant	Normale	4	11

## MISE EN PLACE VIA LA LECTURE DU TABLEAU DE COORDONNÉES

La mise en place des éléments sur le plateau se fait en lisant les tableaux de coordonnées. Chaque ligne indique la carte à positionner, sa catégorie et sous catégorie pour vous aider à la retrouver ainsi que les coordonnées pour la positionner sur le plateau.

Exemple : La "Nuée de rats", en première ligne du tableau ci-contre, doit être placée ainsi :



comme valide uniquement s'il respecte toutes ces règles. L'affrontement peut débuter dès que tous les héros possèdent un deck valide.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque affrontement possède une ou plusieurs conditions de victoire. Pour l'emporter, **les héros doivent remplir toutes ces conditions**. Dès que celles-ci sont atteintes, l'affrontement prend fin immédiatement.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Chaque affrontement possède une ou plusieurs conditions de défaite. **Si l'une d'elles est remplie, les héros perdent immédiatement l'affrontement**.

## LES RÈGLES SPÉCIFIQUES

Chaque affrontement introduit des règles spécifiques qui ajoutent du dynamisme aux règles classiques. Elles servent principalement à expliquer le fonctionnement des mécanismes présents sur le plateau.

Par exemple, une "Plaque à pression" peut activer un piège dans un affrontement, tandis qu'elle pourrait ouvrir une porte dans un autre.

Ce système offre une rejouabilité quasi infinie, en permettant aux cartes Plateau de s'adapter à chaque scénario de cette extension.

12

## MISE EN PLACE D'UN AFFRONTEMENT DE SCÉNARIO

1. Les joueurs se saisissent du livre de scénarios à la page de l'affrontement qu'ils vont jouer.
2. Un joueur lit à voix haute l'introduction de l'affrontement.
3. Placez les éléments sur le plateau, en lisant les coordonnées, comme indiqué dans le livre de scénarios. Parfois une partie "Mise en place particulière" apporte des indications sur les éléments à positionner sur le plateau.
4. Un joueur lit à haute voix les "Conditions de victoire",

les "Conditions de défaite" et les "Règles spécifiques".

5. Après avoir discuté de votre stratégie, chaque joueur construit son deck en respectant les "Règles de construction du deck". Les cartes qui n'ont pas été choisies par chaque héros sont placées dans sa réserve personnelle (cf p.13).

6. Chaque joueur mélange son deck, le place sur son plateau de jeu dans l'emplacement (Deck), puis pioche une main de 5 cartes.

7. L'affrontement peut commencer.

Rappel : Les règles du jeu de base s'appliquent. L'affrontement se déroule alors strictement de la même manière que dans le jeu de base.

13

## MISE EN PLACE PARTICULIÈRE

Cette partie, toujours située directement sous le tableau qui la concerne, spécifie des règles de mise en place particulière. Il s'agit bien souvent d'introduire un élément **aléatoire**, ajoutant ainsi plus de rejouabilité et d'imprévisibilité aux affrontements.

## RÈGLES DE CONSTRUCTION DU DECK

Chaque affrontement impose des règles spécifiques pour la construction du deck. Un deck est considéré

## FIN D'UN AFFRONTEMENT

La fin d'un affrontement suit les mêmes étapes que dans le jeu de base, à **une exception près** : peu importe votre état à la fin de l'affrontement, vous commencerez l'affrontement suivant en pleine possession de vos moyens.

- Soignez toutes vos blessures.
- Récupérez vos cartes exilées ou retirées du jeu.
- Retirez toutes les cartes de votre deck acquises pendant l'affrontement comme par exemple :  
"Saignement" : État infligé dans l'extension 4.  
"Baie de Galuen" : Héros : Initié du héros "Éclaireur" dans l'extension 1.

### EN CAS DE DÉFAITE

- Si vous perdez l'affrontement, vous devez le recommencer.
- Vous pouvez ajuster la difficulté et/ou modifier votre deck avec les cartes de votre réserve.

### EN CAS DE VICTOIRE

1. Lisez l'outro à voix haute.
2. Améliorez votre deck en appliquant les règles de la section "Butins" du scénario.
3. Une fois l'amélioration effectuée, passez à l'affrontement suivant.

## LES POSSESSEURS DES EXTENSIONS 3 ET 6

Si vous possédez certaines extensions, les **butins de fin d'affrontement** vous permettront d'intégrer leurs mécaniques spécifiques à votre partie.

### EXTENSION 3 : ESSENCES DE CORRUPTION ET AFFLICTIONS

- Vous pourrez ajouter des Affliction et des Essence de corruption à votre deck grâce aux butins.
- Règle spécifique : Votre deck doit toujours contenir autant de cartes Affliction que de cartes Essences de corruption. Vous ne pouvez pas laisser des Affliction en réserve sans leur équivalent en Essence de corruption.

### EXTENSION 6 : ÉQUIPEMENTS

- Les butins de fin d'affrontement peuvent vous permettre d'acquérir des cartes Équipement.
- Règle spécifique : Les Équipement ne sont pas intégrés à votre deck et ne comptent pas dans son total de cartes. Autant en profiter 😊

## LES POSSESSEURS DES AUTRES EXTENSIONS

Nous avons déjà abordé le cas des extensions 3 et 6 mais qu'en est-il des autres extensions ? Rassurez-vous, elles sont toutes compatibles et vous pouvez les utiliser sans problème.

Par ailleurs, le livre de scénarios vous indique **précisément quels ennemis placer** sur le plateau. Cependant, si vous possédez des extensions ou souhaitez ajouter **une touche**

d'imprévisibilité, vous pouvez **remplacer certains ennemis** par d'autres **choisis aléatoirement**, à condition qu'ils appartiennent à la même catégorie (**Basique, Intermédiaire ou Puissant**).

### IDENTIFICATION DES ENNEMIS IRREMPLAÇABLES

Parfois un ennemi spécifique est important pour le bon déroulement d'un affrontement. Nous vous déconseillons alors fortement de le remplacer par un autre ennemi. Les ennemis ne pouvant pas être remplacés sont signalés par le mot *Irremplaçable* apparaissant à la suite du nom de l'ennemi dans le livre de scénarios. La grande majorité des ennemis, cependant, peuvent être substitués.

Par exemple, dans le tableau ci-dessous, "Talman" et "Le dernier géant" sont *Irremplaçable*.

Nom de la carte	Catégorie
Abjurateur zombi	Ennemi - Intermédiaire
Talman - <i>Irremplaçable</i>	Boss
Le dernier géant - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Puissant
Nécromant zombi	Ennemi - Intermédiaire
Évocateur zombi	Ennemi - Intermédiaire

## FIN D'UN SCÉNARIO

Si vous remportez le **dernier affrontement, félicitations !** Vous avez triomphé des épreuves et prouvé votre valeur. Rien ni personne ne pourra vous enlever cette gloire bien méritée !

## LA RÉSERVE

À la fin de chaque affrontement, vous gagnerez de **nouvelles cartes**. Cependant, au fil de votre progression, vous posséderez **plus de cartes qu'il ne vous est permis d'en intégrer à votre deck**.

Avant chaque affrontement, vous devrez donc **faire un choix** :

- Les cartes non sélectionnées seront mises de côté dans votre **Réserve**.
- **En cas de défaite**, vous pourrez **ajuster votre deck** en utilisant ces cartes.
- **En cas de victoire**, lorsque vous obtenez de nouvelles cartes, profitez-en pour **diversifier votre approche**.

**Conseil stratégique** : Même si une carte ne vous semble pas immédiatement utile, elle pourrait s'avérer précieuse plus tard. Par exemple, les cartes **Déplacement** (👤) sont maintenant essentielles pour **traverser rapidement le plateau**.



## FIN DE PARTIE ET SYSTÈME DE SAUVEGARDE

Si vous terminez une partie avant d'avoir terminé un scénario, vous pouvez utiliser le système de sauvegarde.

Cinq **boîtes de sauvegarde** sont fournies dans cette extension pour vous permettre d'interrompre votre session de jeu à tout moment.

### COMMENT SAUVEGARDER ?

- Entre 2 affrontements, placez **toutes vos cartes** (Héros, Deck et Réserve) dans une boîte de sauvegarde.
- Comme vous êtes **intégralement soigné** entre chaque affrontement, il n'est **pas nécessaire de séparer** les blessures, les cartes exilées et le reste de votre jeu. Vous pouvez simplement tout ranger ensemble.



## GLOSSAIRE DES EFFETS

### NOMBRE DE CASES QUI VOUS SÉPARE

Certains effets de cartes vous demandent de comptabiliser le nombre de cases qui vous sépare d'une cible. Comptez alors le nombre de cases en incluant celle sur laquelle se trouve la cible.



### ALLIÉ

Les héros peuvent cibler une entité portant le mot clé **Allié** avec leurs effets comme s'il s'agissait d'un héros. En revanche, seuls les effets permettant de lui faire gagner du blocage, de la déplacer ou de soigner ses blessures peuvent être résolus. Tous les autres effets ne peuvent pas cibler l'**Allié**. Par exemple, mais pas exclusivement, il est impossible de lui faire des dégâts, exiler des cartes ou défausser une carte.

Sauf s'il est indiqué le contraire, les héros peuvent jouer l'effet de chaque allié, une seule fois, à n'importe quel moment durant le tour des héros.

### OBSTACLE

Une carte portant le mot clé **Obstacle** peut être traversée par les héros lors d'un déplacement. En revanche, il est interdit de s'y arrêter. Les ennemis ne traversent jamais les entités **Obstacle** avec leurs déplacements.

Les héros comme les ennemis peuvent résoudre des effets traversant une carte portant le mot clé **Obstacle**.

### INFRANCHISSABLE

Les entités possédant le mot clé **Infranchissable** ne peuvent pas être traversées durant un déplacement. Si une entité sur laquelle se trouve un héros devient **Infranchissable**, il doit immédiatement et obligatoirement effectuer 1 déplacement.

Les entités possédant le mot clé **Infranchissable** bloquent les effets des cartes.

S'il existe un chemin dans la portée (Carrés blancs) qui permet d'atteindre la cible sans traverser une entité **Infranchissable** alors l'effet est possible. Sinon l'effet ne peut pas avoir lieu.

Dans le cas d'une portée infinie ou d'une téléportation, il doit exister un chemin de case en case (orthogonal) reliant celui qui lance l'effet et sa cible qui ne traverse pas d'entité **Infranchissable**.

Notez en revanche que rien n'empêche de cibler un ennemi ou un héros qui serait **Infranchissable**.

Si un ennemi ne peut effectuer aucune action autre que ses déplacements car il est entouré de cartes **Infranchissable**, il passe son tour.

### ÉPHÉMÈRE

Après sa résolution, une carte avec le mot clé **Éphémère** est retirée du jeu du héros. Pour rappel, une carte défaussée n'est pas jouée et donc n'est pas résolue.

### INTERRUPTION

Les cartes portant le mot clé **Interruption** sont des effets qui n'attendent pas que la carte en cours soit résolue avant de se déclencher. Vous résolvez donc l'effet et ce même si vous êtes déjà actuellement en train de résoudre une autre carte. Vous reprendrez la résolution de cette autre carte après avoir résolu l'effet portant le mot clé **Interruption**.

Par ailleurs, si le déclenchement d'une carte portant le mot clé **Interruption** déclenche la résolution d'autres effets, résolvez aussi ces effets avant de reprendre le cours normal de la résolution de votre carte.

Si la carte portant le mot clé **Interruption** se trouve dans votre main, vous pouvez la jouer durant votre tour et pendant la résolution d'une autre carte.



Prenons l'exemple d'une règle d'affrontement qui indique : Activer OU désactiver une "Plaque à pression" déclenche les pièges de la même couleur.

Un héros joue une carte lui permettant d'effectuer 2 déplacements :

**1** Lors de son premier déplacement, il se déplace sur la case contenant la "Plaque à pression désactivée".

**2** Il stoppe son déplacement et lit l'effet de la plaque. L'effet indique de retourner la plaque. Il révèle la "Plaque à pression activée" Bleu. Comme l'indique la règle ci-dessus, le piège de cette même couleur est alors déclenché. Le héros subit 2 dégâts.

**3** Le héros effectue son deuxième et dernier déplacement en revenant sur sa case de départ.

**4** Il lit l'effet de la plaque. L'effet indique à nouveau de retourner la plaque. Comme l'indique la règle ci-dessus, le piège de cette même couleur est à nouveau déclenché. Cette fois-ci, c'est la "Nuée de rats" qui subit 2 dégâts.



## INFORMATIONS DIVERSES

### SECOND SCÉNARIO : LE TITANICIDE

Lors de ce combat de boss, il est possible dans certains cas que vous ne possédiez plus assez de "Ichor toxique" pour les poser sur le plateau. Dans ce cas, prenez les "Ichor toxique" présents sur le plateau les plus éloignés du "Titanicide" pour les repositionner.

### RANGEMENT DE LA BOÎTE

Nous vous conseillons de ranger toutes les cartes Plateau liées au fonctionnement des extensions de scénario dans la boîte de l'extension 5. Toutes les autres cartes étant compatibles avec le jeu de base, il est préférable de les ranger dans la boîte du jeu de base.

Pour le rangement, vous disposez de plusieurs intercalaires blancs vous permettant de trier comme vous le souhaitez. Il est préférable de trier les éléments afin de les retrouver plus facilement lors de votre prochaine mise en place, regroupez par exemple les cartes ainsi :

- Les décors : murs, portes, torches...
- Les coffres
- Les mécanismes : leviers, clés, plaques de pression...
- Les pièges : mur de flèches, mur piégé, piège de poison...
- Les objets interactifs : clés, torches, atelier d'explosifs...
- Les cartes Plateau ennemis et alliés : Nid d'araignées, éclaireurs...

À ce stade, il ne devrait plus vous rester grand chose. Faites une catégorie "divers".

## LA COMMUNAUTÉ

L'Ordre de Veiel est porté par une communauté passionnée et active sur **Discord** et **Facebook**. Échangez avec d'autres joueurs, partagez vos stratégies et découvrez les dernières nouveautés autour du jeu.

**Participez aux discussions et événements :** Des parties en ligne sont régulièrement organisées sur **Tabletop Simulator (TTS)**, vous permettant de jouer avec d'autres aventuriers où que vous soyez.

**Créez vos propres cartes gratuitement :** Le site internet vous offre la possibilité de concevoir et partager vos propres cartes, enrichissant ainsi l'expérience avec du contenu inédit issu de la communauté.

**Patientez ! Car la création de scénarios arrive bientôt !** Bientôt, vous pourrez concevoir vos propres scénarios, façonner des défis inédits et les partager avec la communauté pour encore plus de rejouabilité.

Merci à ceux et celles qui font déjà partie de cette communauté, nous vous aimons !

## ÉTENDEZ VOTRE EXPÉRIENCE AVEC LES EXTENSIONS !

L'univers de L'Ordre de Veiel ne cesse de s'enrichir avec de nouvelles mécaniques, héros et scénarios. Que vous souhaitiez approfondir votre stratégie, découvrir des pouvoirs inédits ou vivre des affrontements toujours plus intenses, chaque extension apporte son lot de nouveautés.

**Extension 1 : Les Membres de l'Ordre**  
Rejoignez les rangs de l'Ordre de Veiel. Maîtrisez leurs capacités uniques et renforcez votre deck avec des cartes inédites.

**Extension 2 : Les Arts Interdits**  
Plongez dans des pratiques ésotériques interdites. Exploitez de puissants rituels et des mécaniques inédites pour dominer vos affrontements.

**Extension 3 : Les Corrompus**  
Laissez-vous tenter par les Essences de Corruption... mais attention aux Afflictions qui viendront en contrepartie ! Un choix risqué, mais redoutable.

**Extension 4 : Divine Corruption**  
Quand la lumière et les ténèbres s'affrontent... Manipulez des pouvoirs célestes ou plongez dans l'abîme pour des stratégies aussi divines que destructrices.

**Extension 5 : Les Archives oubliées**  
Il s'agit de l'extension de scénarios actuellement entre vos mains. Notez bien que cette extension est nécessaire pour toutes les autres extensions possédant des scénarios.

**Extension 6 : Arsenal**  
Déchaînez la puissance des Équipements ! Activez-les au moment opportun et réarmez-les pour adapter votre héros à chaque situation.

**Extension 7 : Les Mercenaires du 7<sup>e</sup> Jour**  
Un scénario haletant où les héros se lancent dans une course-poursuite mortelle contre des mercenaires d'élite. Traquez-les avant qu'ils ne disparaissent !

**Extension 8 : Créations de la Communauté**  
L'Ordre de Veiel, par les joueurs, pour les joueurs ! Découvrez des cartes conçues par la communauté et testez des mécaniques innovantes imaginées par d'autres passionnés.

# RAPPEL DES POINTS IMPORTANT

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque affrontement possède une ou plusieurs conditions de victoire. Pour l'emporter, **les héros doivent remplir toutes ces conditions**. Dès que celles-ci sont atteintes, l'affrontement prend fin immédiatement.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Chaque affrontement possède une ou plusieurs conditions de défaite. **Si l'une d'elles est remplie, les héros perdent immédiatement l'affrontement**.

## FIN D'UN AFFRONTMENT

La fin d'un affrontement suit les mêmes étapes que dans le jeu de base, à **une exception près** : peu importe votre état à la fin de l'affrontement, vous commencerez l'affrontement suivant en pleine possession de vos moyens.

- Soignez toutes vos blessures.
- Récupérez vos cartes exilées ou retirées du jeu.
- Retirez toutes les cartes de votre deck acquises pendant l'affrontement.

## UN DOUTE SUR UNE MISE EN PLACE ?

Si vous avez un doute sur la mise en place d'un des scénarios, vous pouvez scanner ce QRCode :



# DÉROULÉ D'UN AFFRONTMENT EN RÉSUMÉ

## Début du tour des héros

Dans l'ordre que vous souhaitez, chaque héros va jouer son tour :

### Début du tour d'un héros

Multiplié  
par le  
nombre  
de héros

Le héros joue jusqu'à ce qu'il ne souhaite plus jouer de cartes ou jusqu'à ce qu'il n'en possède plus.

### Fin du tour d'un héros

## Fin du tour des héros

Tous les héros ont joué leur tour.

Le tour des ennemis commence :

## Début du tour des ennemis

Dans l'ordre de lecture du plateau, chaque ennemi va jouer son tour :

### Début du tour d'un ennemi

Multiplié  
par le  
nombre  
d'ennemis

L'ennemi effectue son tour en suivant le texte marqué sur la carte et en suivant les règles de ciblage.

### Fin du tour d'un ennemi

## Fin du tour des ennemis

Tous les ennemis ont joué leur tour.

Sauf si un effet indique le contraire :

- Tous les blocages des héros et des ennemis sont retirés.
- Les ennemis soignent toutes les blessures (dé jaune), mais pas leurs points de vie.
- Tous les héros retournent leur jeton "Tour joué" pour indiquer qu'ils peuvent à nouveau jouer un tour.

**Puis c'est à nouveau le début du tour des héros.**