

RÈGLES DE L'EXTENSION



Cette extension contient 130 cartes, dont :

- 7 héros, capacités et deck de base
- 3 ennemis
- 108 familiers et actions
- 6 équipements
- 6 récompenses

Vous pouvez ajouter les cartes (hors Équipement et cartes de Familier) au jeu de base. Certaines de ces cartes possèdent des effets plus complexes que dans le jeu de base : assurez-vous de maîtriser les règles du jeu avant d'intégrer ces nouvelles cartes.

GÉNÉRALITÉS SUR LES FAMILIERS

OBTENIR LES FAMILIERS

Au début de la partie, après la sélection des cartes Héros : Novice, chaque joueur peut choisir un seul Familier. Chaque familier possède un deck qui lui est propre. Prévoyez un espace près de vous pour former deux piles : Deck et Défausse.

Le héros prend ensuite les cartes Action de son familier. Il mélange les cartes Action : Initié et les place sur la table afin de former le deck de son familier. Mettez les cartes Action : Adepté et Action : Maître de côté pour le moment.

Au début de chaque affrontement, après

avoir placé son héros, il place le familier où il le souhaite sur le plateau.

Le familier



5 cartes Initié



3 cartes Adeptes



3 cartes Maître



RENFORCER SON FAMILIER

Après avoir terminé un affrontement :

- Si vous venez de terminer le 1er affrontement, ajoutez les cartes Action : Adeptes de votre familier, puis mélangez le deck et la défausse du familier.
- Si vous venez de terminer le 2e affrontement, ajoutez les cartes Action : Maître de votre familier, puis mélangez le deck et la défausse du familier.

RÉCUPÉRER DES CARTES ACTION DE SON FAMILIER

Au début de chacun de vos tours, après avoir résolu vos effets s'il y en a et avant d'avoir commencé à jouer, vous pouvez récupérer des cartes Action de votre familier. Pour cela, défaussez autant de cartes de votre main qu'indiqué sur la carte de votre familier, puis récupérez le nombre

de cartes Action indiqué.

Vous pouvez effectuer cette manipulation autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous pouvez défausser le nombre de cartes demandé depuis la main du héros.

Par exemple, ici vous pouvez, autant de fois que vous le voulez, défausser 2 de vos cartes pour recupérer 2 cartes Action de votre familier.



JOUER LES CARTES ACTION DE SON FAMILIER

Durant votre tour, votre familier peut jouer des cartes Action de la même manière que votre héros. Vous pouvez aussi, comme pour votre héros, défausser une carte Action de votre familier pour lui faire effectuer un déplacement.

Les cartes résolues ou défaussées de votre familier sont placées dans sa défausse. Une fois son deck épuisé, mélangez sa défausse afin de reformer son deck.

LES INTERACTIONS ENTRE LE FAMILIER, LES ENNEMIS ET LES HÉROS

Toutes les entités peuvent traverser les familiers. Il est également possible pour une

entité (héros ou ennemi) de terminer son déplacement sur la case occupée par un familier. Dans ce cas, le familier est immédiatement déplacé sur l'une des cases vides les plus proches. S'il existe plusieurs cases possibles, le **Maître** du familier choisit la case sur laquelle il est déplacé.

Les familiers peuvent traverser les héros et les autres familiers. En revanche, ils ne peuvent pas s'arrêter sur une case où est présent un héros ou un familier. Ils ne peuvent pas traverser les ennemis.

Les familiers ne possèdent pas le mot clé **Allié** et ne sont pas considérés comme des héros. Les effets qui affectent les héros ne peuvent donc en aucun cas affecter les familiers, sauf si un effet l'indique explicitement.

Si un **Mâitre** meurt, son familier est retiré du plateau. Il peut être replacé où vous le souhaitez lorsque le **Mâitre** revient à la vie. Les ennemis n'attaquent jamais les familiers et les ignorent complètement. Pour leurs déplacements, leurs ciblage et leurs attaques, les ennemis se comportent comme si les familiers n'existaient pas.

Tous les effets des familiers qui interagissent avec les ennemis sont considérés comme des attaques et ce même s'ils n'infligent pas de dégât à proprement parler. Par exemple, déplacer l'ennemi ou retirer son passif est une attaque.

RÈGLES AVANCÉES

Avant de rentrer un peu plus en détail sur chaque familier, parlons des spécificités

des cartes Action. Pour plus de simplicité, lorsque vous en obtenez, nous vous encourageons à placer les cartes Action de votre familier dans votre main, mais notez bien que les cartes Action ne font pas partie de votre jeu. Cela implique que :

- Ce n'est pas votre héros qui joue une carte Action, mais bien votre familier.
- Si votre familier joue une carte Action, cela ne brise pas la séquence de cartes de votre héros.
- Vous ne pouvez pas défausser, exiler, ou faire quoi que ce soit d'autre avec une carte Action de votre familier pour résoudre l'effet d'une carte de votre héros.
- Lorsqu'un effet vous fait piocher une carte, si cela n'est pas explicitement indiqué, vous ne pouvez pas piocher dans le deck de votre familier.

NOUVELLE PORTÉE POUR LES FAMILIERS

Certaines cartes possèdent des lettres dans la portée à l'instar du duo de héros de l'extension 8. La lettre "F" désigne le familier et la lettre "M" le **Maître**. C'est le cas par exemple de la carte "Prélèvement éthique" de la "Mandragore".



GÉNÉRER UN CADAVRE

Lorsque vous devez générer un cadavre, prenez une carte ennemi sous n'importe quelle pile et placez-la sur le plateau.

LES FAMILIERS DANS LES EXTENSIONS SCÉNARISÉES

Au début d'un scénario, chaque héros peut prendre un familier même si le scénario ne l'indique pas. La "Dompteuse" bien sûr doit en prendre 2. Les cartes Action : Adeptes et Action : Maître sont récupérées en même temps que le héros récupère ses cartes Héros : Adeptes et Héros : Maître.

LES FAMILIERS

Pour votre première partie, si vous souhaitez commencer par des familiers simples à maîtriser, nous vous proposons de jouer le “Grizzly”, le “Grisard” ou le “Pelagor”. À présent et sans trop rentrer dans les détails, faisons un tour des thématiques de chaque familier.

CAUSTREL



La “Caustrel” excelle dans le contrôle du terrain grâce à son réseau de tunnels souterrains.

Elle se déplace avec aisance en tirant parti de ses passages secrets pour renforcer ses actions. Plus elle utilise ses galeries durant le tour de son **Maître**, plus ses effets

gagnent en efficacité. Lorsqu'elle est **Enfouie**, elle résout l'effet classique de ses cartes auquel se rajoute l'effet **Enfouie**.

GRISARD



Le “Grisard” excelle dans l’observation du champ de bataille depuis les hauteurs.

Il marque héros et ennemis afin de révéler des opportunités et de préparer des actions plus efficaces. Une fois le terrain balisé, de nouvelles synergies s’ouvrent et les effets gagnent en efficacité.



Utilisez ses jetons pour vous souvenir des entités **Marqué**.

GRIZZLY



Le “Grizzly” est un familier spécialisé dans le repositionnement des héros. Il permet de contrôler la pression des ennemis tout en offrant de nouvelles options de mobilité sur le plateau. Grâce à lui, les héros peuvent se déplacer plus librement et sécuriser leurs actions clés.

MANDRAGORE



La “Mandragore” est un familier puissant mais instable, capable de semer le chaos sur le champ de bataille. Ses effets de **Panique** peuvent autant perturber vos plans que ceux de vos ennemis. Bien maîtrisée, sa nature sauvage devient

une arme redoutable.

MEUTE



La “Meute” combat en coordination et transforme chaque chasse en assaut collectif.

Elle excelle dans la pression continue et l’accumulation d’attaques. Plus vous jouez avec la “Meute”, plus vos actions gagnent en impact. La “Meute” brille particulièrement lorsqu’il y a de nombreux héros en jeu.

NIBBLE



Le “Nibble” dépend entièrement de son **Hôte** pour survivre et agir. Les héros

devront se le transmettre pour exploiter pleinement son potentiel. Chaque changement d'**Hôte** ouvre de nouvelles opportunités et synergies.

Utilisez son jeton pour le placer sur son **Hôte** et laissez sa carte proche du plateau pour prendre connaissance de son **Passif**.

PELAGOR



Le “Pelagor” excelle dans la récupération d’objets. Il rapporte à son **Maître** et ses alliés des trésors issus des profondeurs marines. Bien utilisé, il permet d’accéder à des ressources puissantes au bon moment.

SCALEL



Le “Scalel” est un familier opportuniste qui s'accroche à ses ennemis pour en tirer sa subsistance. Sautant d'ennemi en ennemi, il excelle dans l'usure progressive et la pression continue sur un ennemi.

Utilisez son jeton pour le placer sur son **Hôte** et laissez sa carte proche du plateau pour prendre connaissance de son **Passif**.

SQUELETTE



Le “Squelette” tire sa force de la mort qui l'entoure. Chaque cadavre sur le champ de bataille devient une res-

source supplémentaire à exploiter. Plus les ennemis tombent, plus vos options se multiplient.

LA DOMPTEUSE

La “Dompteuse” doit choisir 2 familiers en début de partie. Il s’agit du seul héros pouvant jouer avec 2 familiers en même temps. Elle peut en posséder 3 lorsqu’elle obtient sa carte Héros : Adeptes.

Chacun de ses familiers possède son propre deck et sa propre défausse, qui sont totalement indépendants l’un de l’autre. Par ailleurs, si un effet d’une carte que vous jouez ou déclenchez mentionne « votre familier », vous devez choisir lequel de vos familiers est concerné.

Lors de la récupération de cartes Action, la “Dompteuse” peut récupérer des cartes Action pour l’un ou l’autre de ses familiers, en respectant les règles normales de récupération. Ces actions sont indépendantes : récupérer des cartes Action pour un familier n’empêche pas de récupérer des cartes Action pour l’autre, tant que les conditions sont respectées.

Même si elle ne possède aucune couleur, lors de la phase de construction des deck de départ, la “Dompteuse” peut choisir dans n’importe quelle couleur. Cela inclut les cartes Héros : Novice et les Équipement. En revanche, lors de chaque phase de renforcement, la “Dompteuse” dévoile 3 cartes incolores.

La “Dompteuse” possède une main de 6

cartes. Elle meurt donc si à la fin de son tour, elle ne peut composer sa main de 6 cartes.

LES ÉQUIPEMENTS

Les équipements sont apparus avec l'extension 6 nommée Arsenal. Si vous ne possédez pas cette extension, vous pouvez consulter son manuel en suivant ce QR code :



GLOSSAIRE DES EFFETS

PANIQUE



La “Mandragore” possède des cartes **Panique** qui peuvent attaquer les ennemis ou les héros.

Les cartes portant ce mot clé sont résolues durant le tour des ennemis. Lorsqu'elle joue des cartes **Panique**, la “Mandragore” les résoudra donc durant le tour des ennemis.

La “Mandragore” joue son tour en respectant la logique de résolution des ennemis, en suivant l'ordre de lecture du plateau.

Si plusieurs cartes **Panique** doivent être résolues durant le tour de la “Mandragore”, le **Maître** les résout l'une après l'autre dans

l'ordre qu'il souhaite.

Pour choisir les cibles, la “Mandragore” se comporte comme un ennemi pour tous les effets de ciblage, de déplacement et de portée. Considérez que les ennemis possèdent toujours plus de menace que les héros. Si la “Mandragore” doit choisir entre plusieurs ennemis, le **Maître** choisit.

ENFOUIE, MARQUÉ



Ces mots clés sont liés à la spécificité de certains familiers. Ils n'ont pas de règles associées autres que les effets explicitement indiqués sur les familiers et leurs cartes Action.

HÔTE



Le “Scalel” et le “Nibble” utilisent le mot clé **Hôte**. Pour le “Scalel”, les ennemis servent d'**Hôte**, pour le “Nibble”, il s'agit des héros. Ce mot clé n'a aucun effet en tant que tel mais les effets des cartes y font référence.

Parlons des cartes qui possèdent une durée et utilisent ce mot clé. Par exemple, si vous jouez la carte “Puissance symbiotique” du “Nibble”. La carte va augmenter les cartes attaque (✂) de l'**Hôte**. Si l'**Hôte** du “Nibble” venait à changer après avoir joué cette carte, la carte “Puissance symbiotique” resterait sur l'**Hôte** précédent. L'effet de ces cartes reste donc sur le héros qui est l'**Hôte** au moment où vous jouez la carte.

AMORCE

Pour ses cartes portant le mot clé **Amorce**, votre familier doit respecter les mêmes règles que vous. Pour rappel, ses cartes Action ne font pas partie de votre jeu. Vous pouvez donc jouer vos cartes **Amorce** une fois que le familier a joué ses cartes Action (même sans le mot clé **Amorce**). Inversement, votre familier peut jouer ses cartes Action une fois que vous avez joué des cartes sans le mot clé **Amorce**.

MAÎTRE

Certaines cartes possèdent le mot clé **Maître**. Le **Maître** désigne le héros qui a choisi le familier au début de la partie. Les familiers déclenchent les effets des ennemis qui devraient normalement être déclen-

chés par les héros. Déclenchez alors l'effet comme si le **Maître** avait déclenché l'effet.

Par exemple, si un familier fait perdre une vie à la “Grand Prêtresse” (Ennemi - Boss), le **Passif** se déclenche comme si le **Maître** avait fait perdre la vie.

VOLATILE

Certaines cartes possèdent le mot clé **Volatile**. C'est le cas de la plupart des cartes Action des familiers. À la fin de votre tour, avant de refaire votre main, si une carte **Volatile** se trouve dans votre main, vous ne pouvez pas la garder, remplacez-la dans sa défausse.

LES AUTRES MOTS CLÉS

Scannez le QR code ci-dessous pour consulter la fiche des mots clés apparus dans les extensions précédentes :



NOS AUTRES EXTENSIONS



Extension 5 : Les Archives oubliées

Cette extension apporte une dimension scénarisée à vos parties endiablées.



Extension 6 : Arsenal

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



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.