RÈGLES DU JEU
PARIA
15+
1-7
90'

PRÉMICES

Il y a quatre-vingt-dix ans de cela, bien avant ma naissance, Ednel était une région mourante. Un fléau ravageait les campagnes et les villes, emportant hommes, femmes et enfants. Les nouveau-nés furent les premiers à succomber, leurs peaux noircissant avant de se nécroser sous le regard impuissant des parents. Puis, le mal se répandit, un désastre incoercible qui mena mon pays natal au bord de l'extinction jusqu'à ce jour saint : l'arrivée de l'Ordre de Veiel, notre salut. Ce groupuscule de mages et d'érudits se présenta comme une réponse à notre sombre destinée. Émergeant des tréfonds de notre cité mère, ils présentèrent une seule et unique solution : le Saint-martyr, un être pur et bon choisi par les dieux, réceptacle des maux nous accablant. Dans une mise en scène grandiloquente réunissant par missive du roi tous les vivants de notre belle région en un endroit clé. Les mages purgèrent le fléau avant de le canaliser dans une gemme écarlate. L'engeance, prisonnière de son cristal, fut alors plongée dans l'âme du premier martyr que l'on exila dans une terre lointaine. Nous étions finalement délivrés de la pestilence.

La décennie suivante fut l'une des plus fastes que connut notre région, les hommes étaient robustes et les femmes portaient la vie plus qu'il ne le fallait. Mais, vers la douzième année suivant le miracle de l'Ordre, le fléau resurgit. Cependant, l'espoir subsista dans le cœur du peuple d'Ednel, car l'histoire nous avait offert une solution. Lors de la quinzième année suivant le premier Saint-martyr, l'Ordre de Veiel réapparut. Ses membres se présentèrent au chevet de l'unique fils du roi atteint par la pestilence, annonçant que les dieux avaient pris leur décision. Cette corruption, bien plus virulente que la précédente, demandait le sacrifice d'un souverain intègre et juste. Le monarque, terrassé par la condition de son fils, accepta. Sur l'autel du martyr et face au peuple, il fit jurer à nos bienfaiteurs de protéger le royaume à sa place jusqu'à l'âge de conscience de sa descendance. Ce jour, connu sous le nom de Saint Uraïs, amorça les cycles tels que nous les connaissons encore aujourd'hui.

Depuis lors, tous les douze ans, l'intégralité du peuple d'Ednel, une bougie à la main, se réunit devant le château du roi martyr afin de recevoir la bénédiction des érudits de l'Ordre de Veiel. Les dieux choisissent alors le porteur de l'engeance sans distinction de classe ou de rang, il peut être mendiant, roi, enfant ou vieillard. L'élu, élevé au rang de martyr, est ensuite envoyé en pèlerinage afin de porter le fléau loin de nos terres. Un voyage démarrant sous les bénédictions de la foule et se terminant à la frontière de nos contrées au pied de l'autel d'Ilhus, un lieu saint purifiant le corps et l'âme. Sa destinée accomplie, le martyr quitte ce plan d'existence afin de rejoindre les dieux dans la voûte céleste.

Si vous souhaitez découvrir plus avant l'univers, les personnages, les monstres et les équipements, rendez-vous sur :

www.paria-edition.fr

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 de la crypte 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 qui pèse sur Ednel.

CONTENU DE LA BOÎTE

1 plateau

4 fiches de boss

13 fiches de héros

31 cartes de monstres

...dont 5 monstres puissants et 4 miniatures de boss

231 cartes dont :

86 armes

31 armures et boucliers

30 runes et phylactères

29 objets consommables

35 événements

20 salles

Plus de 100 jetons

1 sac en coton imprimé avec le logo de l'Ordre de Veiel + 5 pochettes en plastique

40 cristaux noirs

14 cubes rouges et verts

8 dés à 20 faces et 6 dés à 6 faces

15 porte-cartes en plastique

De 1 à 7 joueurs

De 15 à 99 ans

1h30 de partie

Joueurs débutants, n'hésitez pas à lire la partie « Une équipe bien construite » - p.19 avant de choisir vos personnages.

MISE EN PLACE

1 Placez le plateau de jeu au centre de la table en vous assurant que la fin du donjon pointe en direction du maître du jeu (MDD).

2 Les joueurs choisissent alors un boss parmi les quatre disponibles avant de prendre sa fiche descriptive, sa carte de boss, sa carte d'événement et sa carte de salle spéciale (voir « Les boss » p.11).

3 Placez les 5 monstres puissants devant le MDD. Mélangez ensuite les cartes de monstres de base ainsi que les cartes d'événements puis placez-les devant le MDD.

4 Le MDD place les premières cartes de salle dans le donjon. Il doit d'abord placer 1 carte MONSTRE à chaque début d'aile puis 1 carte SALLE VIDE et 2 cartes COFFRE de manière à ce que chaque aile contienne 2 cartes.

5 Chaque joueur choisit alors le personnage qu'il incarnera durant cette partie en prenant la fiche correspondante. Cherchez ensuite votre équipement de début de partie (visible en bas à droite de votre fiche) dans la pile du forgeron et de l'alchimiste. Placez un jeton de niveau 1 dans l'emplacement de niveau (voir « LA FICHE DE PERSONNAGE » p.6). Définissez avec quels phylactères les aventuriers démarreront leur aventure (voir « Les Phylactères » ci-dessous). Puis, choisissez le défenseur (jeton bouclier), celui-ci sera la cible privilégiée des monstres. Placez un cube rouge dans la colonne VIT en vous basant sur la valeur de VIT de votre personnage. Faites de même avec un cube vert pour l'END.

6 Prenez les cartes de l'alchimiste et placez-les faces visibles sur l'emplacement ALCHIMISTE. Prenez les cartes de forgeron, mélangez-les, puis faites-en deux piles faces cachées que vous placez sur les emplacements FORGERON.

7 Finalement, placez le jeton représentant les joueurs au milieu de la ZONE DE REPOS et donnez un dé à 20 faces à chaque joueur. Vous êtes maintenant prêts à pénétrer dans le donjon.

LES PHYLACTÈRES

Si votre équipe maîtrise les règles ou est à l'aise avec ce type de jeux, en début de partie, une fois votre équipe composée, la moitié de vos joueurs arrondie à la valeur supérieure pourront disposer d'un phylactère. Pour définir quel phylactère vous sera accordé, lancez un D6. Pour chaque valeur comprise entre 1 et 5, prenez le phylactère correspondant (voir le chiffre en bas à gauche de la carte). Si vous effectuez un 6, vous pouvez prendre le phylactère de votre choix. Si un joueur effectue un jet déjà réalisé, relancez votre dé jusqu'à obtenir un 6 ou une valeur de phylactère disponible.

À noter : les phylactères ne peuvent être échangés ou perdus. Pour vous en séparer, replacez-les simplement dans la boîte du jeu.

LA FICHE DE PERSONNAGE

A - Au-dessus de l'illustration centrale se trouve la classe du personnage, en-dessous se trouve l'emplacement pour le jeton de niveau. À gauche et à droite de l'image de votre héros se trouvent respectivement le compteur de vitalité et le compteur d'endurance.

B - Dans la partie gauche se trouvent vos caractéristiques. Dans l'ordre, on trouve la « VIT » ou vitalité qui est votre total de points de vie, l'« END » ou endurance qui vous permet d'utiliser vos capacités. « FOR, DEX, INT et FOI » (force, dextérité, intelligence et foi) sont les caractéristiques liées aux équipements. Ces caractéristiques servent à porter et utiliser les armes/armures du jeu. Elles se cumulent aussi à vos jets d'attaques et de capacités, augmentant ainsi vos chances de toucher l'ennemi. La première colonne appelée « NIVEAU » accueillera vos points gagnés lors de vos changements de niveau tandis que la seconde appelée « RUNE » accueillera vos points temporaires de rune.

C - En dernière ligne des caractéristiques se trouvent votre « DEF » ou défense et votre RED.DÉG ou réduction de dégâts ainsi que les bonus éventuels donnés par votre armure et votre bouclier. Ces caractéristiques vous servent lorsque vous subissez l'attaque d'un monstre.

D - À droite se trouvent les capacités de votre personnage. La première sera disponible au niveau 3 et la seconde au niveau 5. Chaque capacité est accompagnée d'un texte décrivant son effet et ses conditions de réussite, son éventuel coût ainsi qu'une petite phrase d'ambiance relative à votre héros.

E - En bas se situent les emplacements où vous pouvez poser vos cartes d'équipements du forgeron. Dans l'ordre, on trouve :
- l'armure
- la première arme à une main
- la seconde arme à une main ou un bouclier
- chevauchant les deux cases précédents, l'emplacement de l'arme à deux mains
- la rune

F - En haut se trouvent les emplacements où vous pouvez poser vos deux objets d'alchimiste.

PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES

DÉFENSE

CAPACITÉS

ÉQUIPEMENTS

OBJETS

LA ZONE DE REPOS

La zone neutre ou zone de repos est votre havre de paix. Les membres de l'Ordre et ses artisans vous y attendent. Lorsque les aventuriers rentrent dans la zone de repos, ils récupèrent tous leurs points de vie (aventuriers hors combat compris), ils regagnent leur endurance et les malédictions sont dissipées. Dans cette zone, il est aussi possible de dépenser la monnaie du jeu (les cristaux) auprès des différents marchands ou alors de faire progresser vos héros.

Gagner des niveaux

À chaque retour à la zone de repos, il est possible de dépenser vos cristaux afin de gagner des niveaux. Chaque gain de niveau vous confère un point à attribuer à la caractéristique que vous souhaitez.
À noter : les gains de niveau vous permettent de déverrouiller une capacité au niveau 3 et au niveau 5.

La pile de l'alchimiste est en accès libre tout au long de la partie, n'hésitez pas à la consulter régulièrement.

Comment gagner des niveaux

Pour passer au niveau supérieur, il vous faut payer autant de cristaux que votre niveau actuel. Pour passer du niveau 1 au niveau 2, il vous faudra donc payer 1 cristal, puis du niveau 2 au niveau 3, il vous faudra payer 2 cristaux, etc., jusqu'à votre dernière montée de niveau, qui vous coûtera 4 cristaux. Placez ensuite le jeton indiquant votre nouveau niveau sur votre fiche de personnage.
Pour finir, augmentez l'une de vos caractéristiques de 1 point par niveau passé (VIT, END, FOR, DEX, INT, FOI) en plaçant le jeton dans la colonne « Niveau » correspondante.

Il est tout à fait possible de faire gagner plusieurs niveaux simultanément à un personnage en s'acquittant du coût total.

L'alchimiste

L'alchimiste se trouve dans la zone de repos, il est signalé par un emplacement de pioche et un emplacement de défausse.

Acheter un objet

Pour acheter un objet à l'alchimiste, il suffit de payer le prix indiqué sur la carte et d'avoir un emplacement d'objet disponible sur l'un des personnages de l'équipe.

LES OBJETS CONSOMMABLES

On appelle objets consommables toutes les cartes achetées dans la pile de l'alchimiste. Sauf s'il est noté « Utilisation illimitée », à chaque fois qu'un objet consommable est utilisé, il est placé dans la défausse de l'alchimiste.
À noter : à chaque retour à la zone de repos, remettez la pile de défausse d'objets consommables dans la pile de l'alchimiste.
Chaque joueur peut porter jusqu'à deux objets consommables maximum. Vous devrez donc vous défausser ou utiliser un objet consommable avant d'en prendre un nouveau si vos deux emplacements sont déjà remplis. Les objets ayant le symbole d'un bouclier brisé implique que les monstres subissent l'intégralité des dégâts infligés par celui-ci, on ignore donc leur réduction aux dégâts.

Le forgeron

Le forgeron se trouve dans la zone de repos, il est signalé par deux emplacements de pioche et un emplacement de défausse. C'est dans ces piles que les joueurs vont piocher les butins obtenus lors de l'exploration du donjon.

Acheter de l'équipement

À chaque fois que les joueurs retournent dans la zone de repos, ils peuvent retourner 5 cartes des piles du forgeron. Il vous suffit alors de vous acquitter du prix indiqué sur la carte pour obtenir l'équipement. Tout ce qui n'est pas acheté ira dans la défausse et sera perdu de façon définitive.

Vendre de l'équipement

Le forgeron rachète tous les équipements à 1 cristal l'unité, peu importe le niveau de rareté de celui-ci. Les équipements rachetés sont alors placés dans la défausse du forgeron et sont perdus de façon définitive.

Nouvel arrivage

Si les 5 cartes révélées chez le forgeron ne conviennent pas aux joueurs, ils peuvent payer 3 cristaux pour tirer de nouveau 5 cartes.

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

À l'inverse, les objets consommables doivent être stockés dans un des deux emplacements OBJET de la fiche de personnage.

L'ÉQUIPEMENT

On appelle équipement toutes les cartes récupérées dans les piles du FORGERON. Cela comprend les armes, armures, boucliers et runes. Tous les équipements non portés sont stockés dans une boîte sans fond, d'une capacité illimitée. À noter, il est impossible d'échanger ou d'équiper des armes/armures/runes en combat ou dans une salle non résolue. En revanche, il n'y a aucune limite d'échange ou d'équipement dans une salle résolue ou dans la zone de repos. Il est possible de prendre et de déposer de l'équipement sur un allié hors combat selon les mêmes conditions. Les rubans (or, argent, bronze) sont les indicateurs de la rareté de l'équipement. Regardons en détail chaque type d'équipement (rendez-vous sur la note de milieu de page !).

Les équipements possèdent les caractéristiques suivantes :

A - Le nom
B - Les prérequis nécessaires pour l'utiliser. Les runes n'en possèdent pas.
C - Le prix d'achat
D - L'effet, bonus ou dégât de la carte

Les armes

Les armes possèdent des informations supplémentaires positionnées en haut à gauche de la carte :

- Arme à une main: peut être portée avec un bouclier ou une autre arme à une main.

- Arme à deux mains : occupe deux emplacements. Impossible de porter une autre arme ou un bouclier.

- Arme au corps à corps : vous ne pouvez cibler que le premier ennemi du champ de bataille.

- Arme à distance : vous êtes libre de cibler n'importe quel ennemi du champ de bataille.

- Ce pictogramme indique la caractéristique qui se rajoutera aux jets d'attaques ou aux jets de validation.

- Certaines armes permettent d'améliorer vos alliés. Pour cela, il faut effectuer un jet de validation en suivant la caractéristique et la valeur indiquées par ce pictogramme.
Cas pratique :
Le joueur doit effectuer un jet de FOI supérieur ou égal à 16.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Nous allons d'abord décrire succinctement comment se passe une partie, puis nous rentrerons dans le détail. Une fois la mise en place effectuée, les personnages équipés et le maître prêt à se défendre, une partie se déroule comme suit :

• Les aventuriers choisissent une aile à explorer. Le MDD pioche sa ou ses cartes événements.

• Les joueurs retournent la carte de l'aile choisie afin de résoudre son effet (voir « COMBAT » - p.13 pour les cartes impliquant un combat).

• Une fois la salle résolue, les joueurs peuvent échanger et s'équiper des objets remportés ou utiliser leurs capacités de soutien (soigner, ressusciter, sceller une salle, etc.). Ils choisissent ensuite soit de continuer leur progression, soit de retourner à la zone de repos.

• Les deux étapes précédentes se répètent jusqu'à ce que les aventuriers aient résolu la dernière carte de l'aile. Ils peuvent ensuite choisir d'affronter le boss ou de retourner à la zone de repos. À noter : affronter le boss est une décision définitive. Si les aventuriers meurent durant l'affrontement final, la partie s'arrête, soyez donc sûrs de vos capacités avant de vous engager dans l'ultime combat.

• Une fois de retour à la zone de repos, les joueurs peuvent dépenser leurs cristaux ou les économiser. À noter : vous perdrez tous vos cristaux économisés en cas de mort.

• Le MDD mélange les cartes de salle disposées sur le plateau en suivant les règles explicitées dans la partie « La corruption » p.11.

• Les joueurs peuvent retourner de nouveau dans le donjon. Répétez ces étapes en boucle jusqu'à votre 5e incursion.

Les joueurs peuvent changer d'aile en avançant dans le donjon, mais à chaque fois qu'ils prennent cette décision, le MDD pioche une nouvelle carte événement.

LA FIN DE PARTIE

La partie se termine si les joueurs sont vaincus ou remportent le combat final. De même, les joueurs possèdent un nombre limité d'allers-retours dans le donjon. Les aventuriers seront obligés d'affronter le boss lors de leur 5e entrée dans le donjon. S'ils n'atteignent pas le boss lors de cette traversée, ils perdent aussi la partie.

À chaque fois que les joueurs progressent d'une salle, tous les personnages récupèrent 1 point d'endurance.

LES ÉVÉNEMENTS

Le MDD possède des cartes « événement » lui permettant d'entraver la progression des aventuriers. Ces cartes sont jouables à n'importe quel moment dans le donjon (sauf cas spécifique indiqué dans la description de la carte). Le MDD tire ses cartes événements avant l'entrée des joueurs dans le donjon, il commence la partie avec une carte.
Le nombre de cartes événements piochées par le MDD peut varier en fonction du nombre de joueurs (voir « L'équilibrage » - p.17) et la corruption

Pour rappel, les 6 premières cartes sont :
3 MONSTRES
2 COFFRES
1 SALLE VIDE

1ère difficulté :
1 LIANE CORROMPUE
1 MONSTRE PUISSANT
1 SALLE PIÉGÉE

2e difficulté :
1 COFFRE UNIQUE
1 SALLE SPÉCIALE
1 ÉNIGME

3e difficulté :
1 SALLE DE REPOS
1 SALLE PIÉGÉE
1 MONSTRE PUISSANT

du donjon (voir « La corruption - Le donjon se complexifie » ci-dessous). Au retour à la zone de repos, toutes les cartes non utilisées seront défaussées.

Le MDD a systématiquement la priorité sur les joueurs. Par exemple, si les joueurs décident de continuer leur progression, le MDD peut interrompre leur avancée et lancer la carte « Attaque de la horde » pour déclencher un nouveau combat. Il pourra aussi attendre qu'un joueur réussisse un jet de DEF pour utiliser « Malédiction de défense » et s'assurer de l'échec du joueur.

LA CORRUPTION

La corruption représente l'entité maléfique contrôlant les dangers de la crypte. Elle se défend contre l'intrusion des aventuriers et se manifeste sous plusieurs formes.

Le donjon change constamment

À chaque fois que les joueurs retournent à la zone de repos, le MDD prend sur le plateau autant de cartes de salles que d'aventuriers. Puis il les replace comme il le souhaite en s'assurant toujours qu'il y ait le même nombre de cartes dans les 3 ailes du donjon. De cette manière, les joueurs ne savent jamais à quoi s'attendre lorsqu'ils pénètrent dans la crypte.

Le donjon se complexifie

À chaque retour à la zone de repos, le MDD augmente la difficulté du donjon. Cette augmentation se traduit par plusieurs éléments :

• Le MDD pioche une carte événement supplémentaire pour chaque niveau de difficulté.

• Chaque aile du donjon va s'étirer. Après avoir permuté autant de cartes salle que de joueurs, le MDD ajoute 3 cartes au bout du donjon. (Voir l'encart ci-contre).

La salle spéciale

Une fois la salle spéciale révélée, le MDD remplacera celle-ci par une carte « Monstre puissant » que les aventuriers aient réussi ou échoué. À noter, la salle spéciale est ajoutée lors de la 2e difficulté.

La salle du trône

Cette carte peut être placée à la place de la salle de monstre puissant de la 1ère difficulté. Une fois la salle du trône résolue, le MDD la remplacera par une carte de salle de monstre puissant. N'ajoutez cette carte que si vos aventuriers ont l'habitude de parcourir la crypte et souhaitent plus de difficultés.

LES BOSS

Le MDD ou les joueurs choisissent un boss en tout début de partie. Le boss confère au MDD un pouvoir spécifique, une salle spéciale de donjon ainsi qu'une fiche A4 à utiliser lors de l'affrontement final.

Les pouvoirs de boss se comportent comme des événements si ce n'est qu'ils ne peuvent être lancés que 2 fois au cours de la partie et uniquement 1 fois par traversée du donjon. Un pouvoir de boss ne peut être utilisé durant le combat final.

Lequel choisir ?

Voici quelques informations supplémentaires pour guider vos choix :

• La Grande prêtresse est la plus aisée des quatre boss proposés pour peu que votre équipe comporte au moins 4 joueurs. Vous pouvez la choisir lorsque les joueurs sont inexpérimentés. De plus, ses mécaniques de contrôle mental permettront aux nouveaux joueurs de se familiariser plus facilement avec les mécaniques de jet de défense. En revanche, elle est atrocement difficile dès lors que votre équipe ne comporte que 3 joueurs ou moins.

• Le Roi Uraïs est un boss de niveau intermédiaire. Il possède un grand nombre de points de vie à 6 joueurs. Une équipe ne contenant pas de défenseur digne de ce nom n'aura aucune chance de victoire. Une équipe mal préparée s'essoufflera face à cette menace coriace.

• L'apprenti de l'Ordre est la plus grande menace présente dans la crypte dès lors que votre équipe comporte au moins 5 joueurs. S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs dans l'équipe, le nécromant sera probablement le boss le plus simple à affronter. Privilégiez-le contre une équipe préparée pour un affrontement final éreintant et stressant.

• L'Âme du chasseur calciné a été débloquée lors de la campagne de financement participatif. Il s'adaptera parfaitement à toutes les équipes en proposant un challenge équilibré, quel que soit le nombre de joueurs autour de la table.

Utiliser son pouvoir au moment opportun peut faire basculer la partie en faveur du MDD.

Les salles spéciales sont bien plus périlleuses, fuyez pauvres fous !

La vitalité du boss dépend du nombre de joueurs. L'ÉQUILIBRAGE p.17

Détail d'une carte de monstre :

A - Le nom
B - Les caractéristiques d'attaque et de défense
C - Les points de vie
D - La réduction de dégâts
E - Les dégâts et ses capacités spéciales

Cas spécifique de « l'Antre de la prêtresse »

Dans le cas où les aventuriers décideraient de ne pas s'affronter réellement lors de l'affrontement de « l'Antre de la prêtresse », le MDD est autorisé à renvoyer le groupe dans la zone de repos. Ce choix compte comme une défaite et les joueurs perdent tous leurs cristaux.

Pour varier l'expérience de jeu, n'hésitez pas à mélanger les boss et leurs cartes associées.

LES COMBATS

Le champ de bataille est symbolisé par les socles permettant de tenir les cartes verticalement. Les monstres s'affrontent de gauche à droite du point de vue du MDD. Ce qui signifie que les joueurs ne possédant pas d'attaque ou d'arme à distance devront toujours se concentrer sur le premier monstre du champ de bataille si situant à gauche du point de vue du MDD.

Affronter des monstres de base

Après avoir déterminé le nombre d'ennemis en suivant la règle spécifiée sur la carte de salle, le MDD pioche ses monstres et les place dans l'ordre qu'il souhaite sur le champ de bataille.

Affronter des monstres puissants

Contrairement aux monstres de base, un monstre puissant ne pourra être de nouveau choisi que lorsque tous les autres monstres puissants auront été affrontés.

À noter : Lorsqu'un monstre puissant attaque plusieurs fois, pour chaque attaque, il peut choisir une cible et une capacité différente.

Le défenseur

Le défenseur est représenté par un jeton de tour. Il détermine le joueur qui subira les attaques des monstres du MDD. Les monstres sont obligés d'attaquer le défenseur sauf si la mention « Ignore le défenseur » se trouve dans leur descriptif. Le joueur qui possède le jeton défenseur peut à tout moment le passer à un autre joueur, avant l'attaque des monstres ou entre chaque attaque des monstres ou encore entre 2 attaques d'ennemis puissants.

Fuir un combat

Il est impossible de fuir le combat de boss. Il est possible de fuir un combat de monstres de base ou de monstres puissants. Le jet s'effectue au début du tour des joueurs.

• Le défenseur lance un dé 20. La valeur doit être supérieure ou égale à 7 + le nombre d'ennemis présents sur le champ de bataille

• S'il échoue, le combat reprend son cours, sinon les joueurs retournent à la zone de repos gardant tout le butin amassé.

Tour des joueurs

Les joueurs débutent toujours le combat. Au début de chaque tour des joueurs, les aventuriers déterminent qui attaquera en premier, puis les joueurs attaquent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur dispose des actions suivantes, il ne peut en effectuer qu'une seule par tour :

Attaquer avec une arme

Pour attaquer avec une arme, il faut choisir sa cible en tenant compte des possibilités de l'arme (distance ou corps à corps), puis effectuer un jet d'attaque en lançant un dé à 20 faces.
On rajoutera ensuite à ce résultat la caractéristique liée à votre arme.
Exemple : Si votre arme est une hache qui utilise la force, vous rajouterez le bonus de force de votre personnage (voir « Équipement - Arme » - p.9).

En opposition, le MDD effectue un jet de défense en lançant un dé à 20 faces auquel il ajoutera la DEF du monstre (voir « Combat - Monstre ») :

- Si le joueur gagne, le MDD annonce que l'attaque porte, puis il réduit la vitalité du monstre en prenant bien en compte la réduction éventuelle de dégâts.
- Si le joueur perd, le MDD annonce que l'attaque rate et le tour du joueur se termine.
- Si le résultat est ex aequo, le MDD et le joueur relancent leurs dés.

Les critiques

- Si le joueur obtient un 20 au dé et que le MDD n'obtient pas un 20 au dé en défense, on appelle cela une réussite critique. Le joueur touche obligatoirement et inflige le double des dommages de son arme.
- Si le MDD obtient un 20 en se défendant et que le joueur n'obtient pas un 20 au dé, le joueur ne touchera jamais sa cible.
- Si les deux parties obtiennent un 20 alors le combat se déroule selon les règles normales.
- Si le joueur obtient un 1 sur son dé, on appelle cela un échec critique. Le joueur ne touchera jamais sa cible même si le MDD obtient un 1 en DEF à son tour.
- Si le MDD obtient un 1 en se défendant :
le joueur inflige le double des dommages de son arme.
- Si le joueur obtient un 20 et le MDD obtient un 1, alors les dommages sont multipliés par 4.

Cas pratique

Jacques attaque un zombie avec son barbare possédant une force de 10.
Il utilise une Grande Hache qui se base sur la caractéristique de FOR (voir « L'ÉQUIPEMENT - Les armes » p.9). Il lance son dé et effectue un 12. Il annonce donc 12 + sa force au maître, c'est-à-dire 22. Lola, qui est aujourd'hui MDD, lance alors son dé à 20 faces et effectue un 6, puis elle ajoute le bonus de défense de son zombie. Elle compare les deux résultats et annonce que l'attaque passe. Jacques raillant de joie et de haine annonce donc qu'il vient d'infliger 8 points de dégâts à ce maudit zombie.

Les quatre actions sont :

1 - Attaquer avec son arme
2 - Utiliser une capacité
3 - Utiliser un objet consommable
4 - Effectuer une action contextuelle

En résumé :

Pour affronter les dangers de la crypte, il vous faudra travailler en équipe afin de tirer le meilleur parti des capacités de chacun.

Vous récupérez 1 point d'END à chaque changement de salle. Une équipe réfléchie sait utiliser cette mécanique à son avantage.

Utiliser une capacité

Pour utiliser une capacité, dans la plupart des cas, il faut payer le coût d'endurance puis suivre le texte descriptif de la capacité. Il existe quatre types majeurs de capacités :

- Les capacités notées « Au prix d'un jet supérieur ou égal à » (appelé jet de validation) nécessitent un lancer de dé 20 cumulé à la ou les caractéristique(s) relative(s) à votre capacité.
- Pour les capacités notées « Au prix d'une attaque normale », il vous suffit de suivre les règles « attaquer avec une arme ». Si vous touchez, la capacité se déclenche.
- Les capacités notées « Sans utiliser son tour » s'utilisent à volonté dans un tour tant que vous répondez au prérequis de la capacité. Vous pouvez aussi effectuer une autre action dans le tour, peu importe le nombre de fois où vous avez utilisé la capacité.
- Les capacités passives ou celles qui ne demandent aucun jet.
- Les capacités disposant d'une icône « Attaque à distance » semblable à celle trouvable sur les armes permettent de viser n'importe quel ennemi.
- Les capacités ayant le symbole d'un bouclier brisé implique que les monstres subissent l'intégralité des dégâts infligés par la capacité, on ignore donc leur réduction aux dégâts.

Cas d'un coup critique sur une capacité nécessitant un jet

Si la capacité commence par « Au prix d'une attaque normale », la règle des critiques liée aux armes s'applique. Par exemple, un assassin utilisant son attaque sournoise infligerait les dégâts multipliés par 2. Pour ce qui est des capacités nécessitant un jet de validation, comme le soin du guérisseur ou le projectile magique du magicien, un critique du joueur permet de récupérer les points d'endurance utilisés pour lancer la capacité.

Cas pratique utilisant la chamane

Hélène qui incarne aujourd'hui la chamane décide de soigner Thomas le chevalier. Elle souhaite utiliser sa capacité « TRANSFERT D'ÉNERGIE ». Pour cela, elle descend sa jauge de VIT de 2 points afin de rendre 4 points de vie à Thomas. Avant de terminer son tour, elle utilise la deuxième partie de sa capacité. Celle-ci est notée « sans perdre son tour », elle l'active donc 2 fois et descend sa jauge d'END de 2. Elle récupère les 2 points de VIT qu'elle vient d'utiliser. Ne souhaitant pas transférer plus d'END vers sa VIT, elle termine donc son tour.

Cas pratique utilisant le magicien

Yoan, magicien de profession possédant une INT de 9, décide de lancer un PROJECTILE MAGIQUE sur une statue animée. Il se retire 2 points d'END avant de lancer son dé. Il effectue un 10 auquel il ajoute son INT. Le résultat cumulé donnant 19 et le prérequis étant de 15 pour que son attaque touche, le PROJECTILE MAGIQUE est réussi. Comme indiqué sur sa fiche de personnage, le monstre subit donc (9 INT ÷2) +2 points de dégâts, soit 6,5 points de dégâts que l'on arrondit à la valeur supérieure, soit 7 points de dégâts. Cette action termine son tour.

Utiliser un objet consommable

Si le joueur utilise un objet qui se trouve dans son inventaire, il résout l'effet de l'objet avant de s'en défausser. Utiliser un objet utilise son tour sauf cas contraire spécifié sur la carte.

Actions contextuelles

Pour les cas spécifiques, il vous suffit de vous référer au texte descriptif accompagnant l'effet. (voir la carte événement « Emprisonnement »)

Tour du maître

Le MDD joue tous les monstres l'un après l'autre, en commençant par celui le plus à sa gauche.

Attaquer avec un monstre

Pour attaquer avec un monstre, il faut choisir sa cible en tenant compte des possibilités de celui-ci, c'est-à-dire s'il peut ignorer le défenseur ou non. Effectuez ensuite un jet d'attaque en lançant un dé à 20 faces. À ce résultat, ajoutez la caractéristique d'attaque du monstre (voir encadré p.13).

En opposition, le joueur effectue un jet de DEF en lançant un dé à 20 faces auquel il ajoute sa DEF naturelle ainsi que celle de son armure :

• Si le MDD gagne, il annonce que l'attaque touche puis il indique le nombre de dégâts infligés par le monstre. Le joueur diminue sa vitalité en prenant en compte la réduction éventuelle de dégâts de son bouclier et de son armure. C'est à ce moment-là aussi que certaines capacités de monstre comme le poison se déclenchent.

• Si le MDD perd, le MDD annonce que l'attaque ne touche pas et il attaque avec le monstre suivant.

• Si le résultat est ex aequo, le MDD et le joueur relancent leurs dés.

Les critiques

• Si le MDD obtient un 20 sur son dé et que le joueur n'obtient pas un 20, il touche obligatoirement et inflige les dégâts du monstre en ignorant la résistance aux dégâts du bouclier du joueur.

• Si le joueur obtient un 20 en se défendant et que le MDD n'obtient pas un 20, le MDD ne touchera jamais sa cible.

• Si le MDD et le joueur obtiennent un 20, le combat se déroule selon les règles normales.

• Si le MDD obtient un 1 sur son dé, on appelle cela un échec critique. Le MDD ne touchera jamais sa cible même si le joueur effectue un 1 à son tour.

• Si le joueur obtient un 1 sur son dé, on appelle cela un échec critique. Le MDD inflige les dégâts du monstre en ignorant la résistance aux dégâts du bouclier du joueur.

Capacité spéciale des monstres

• Ignore le défenseur : permet au monstre d'attaquer un autre joueur que le défenseur.

• Poison : Un joueur empoisonné perd des points de vie au début de son tour. La valeur perdue est indiquée sur la carte du monstre. Le poison se dissipe lorsque le combat est terminé ou à la mort du personnage.

• Ignore la défense : le joueur n'ajoute aucun bonus de DEF à son jet de dé pour ne pas être touché.

• Ignore la réduction de dégâts : l'armure et le bouclier du joueur ne réduisent pas les dégâts lorsqu'il est touché.

Un combat qui serait sans issue pour les joueurs ou les monstres peut être résolu sans plus attendre.

Le MDD n'a pas pour obligation de montrer ses jets de dé. Libre à lui de tricher pour créer une tension dramatique chez les joueurs fébriles.

En résumé :

Fin du combat

Le combat se termine lorsque tous les monstres sont morts ou que tous les joueurs sont hors combat.

Victoire des aventuriers et butin

Lorsque les joueurs remportent un combat, ils gagnent :

- 2 cristaux par ennemi de base vaincu
- 6 cristaux par ennemi puissant vaincu

Ensuite, ils lancent :

- 2 dés par ennemi de base vaincu
- 4 dés par ennemi puissant vaincu

Pour chaque dé lancé affichant un chiffre pair, les aventuriers piochent 2 cartes dans la pile du forgeron.

Morts, résurrections et défaite des joueurs

Si la vitalité d'un joueur atteint 0, il est hors combat. Pour lui permettre de continuer à jouer sans passer par la zone de repos, un coéquipier peut utiliser une pierre de résurrection ou la capacité de résurrection. Le joueur revient alors avec tous ses points de vie, son endurance reste inchangée. Si le héros ressuscité se trouve après le joueur l'ayant ramené à la vie dans l'ordre du combat, il peut alors jouer son tour. Dans le cas contraire, il ne jouera pas ce tour-ci. Pour rappel, un joueur hors combat regagne tous ses points de vie à la zone de repos.

Si tout le groupe est hors combat, les joueurs perdent tous leurs cristaux non dépensés et retournent à la zone de repos.
Pour rappel : si le groupe est hors combat durant l'affrontement contre le boss, la partie est finie et le maître gagne.

L'ÉQUILIBRAGE

Tous les monstres ont été créés et testés dans un environnement comportant 4 joueurs. Voici un tableau qui vous montrera comment adapter le jeu en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
PV des boss	-30	-20	0	+20	+40
PV des monstres puissants	-8	-5	0	+5	+10
Cartes événements	-1	-1	0	0	+1

Ce tableau est une indication standard de l'équilibrage, vous êtes libres de modifier ces valeurs en fonction de vos joueurs afin d'augmenter ou de diminuer la difficulté.

JOUER SANS MDD

Préparer le donjon

Disposez une carte de salle « Monstre » à chaque début d'aile puis prenez les cartes supposées être placées dans le donjon par le MDD et mélangez-les avant de les disposer aléatoirement. À chaque retour à la zone de repos, prenez les salles visitées et autant de salles non visitées puis mélangez le tout et disposez-les aléatoirement. Pour exemple, si votre groupe a visité 3 salles du donjon, récupérez celles-ci ainsi que 3 autres cartes faces cachées avant de les disposer aléatoirement.

Les combats

Les valeurs de combat

Comme il n'y a pas de MDD pour lancer les dés, les joueurs fixent les valeurs d'attaque et de défense des monstres, considérez donc que les monstres effectuent toujours le même jet. La valeur initiale du jet d'attaque et de défense des ennemis sera de 5 (comme si le MDD ne faisait que des 5 sur son dé), puis pour chaque nouvelle ligne ajoutée dans le donjon, augmentez cette valeur de 2. Si vous souhaitez augmenter la difficulté, vous pouvez jouer avec la valeur de départ à 7 au lieu de 5.

Ordonnancer les monstres en combat

Toujours aléatoirement :

- Placez les zombies
- Placez les défenseurs
- Placez les ennemis sans effet particulier
- Puis ceux qui frappent à distance
- Finissez par ceux qui déclenchent des effets

Libre à vous de changer cet ordre en regardant chaque carte et en plaçant les ennemis pour augmenter le challenge.

Ignore le défenseur

Pour le cas des monstres ignorant le défenseur, lancez un dé à 6 faces pour déterminer le joueur qui subira l'attaque. N'incluez pas le défenseur dans la possibilité.

Les événements

Avant de démarrer la partie, retirez de la pile d'événement les cartes « Embuscade » et « Porte dérobée ». Ajoutez ensuite les événements de boss « Attaque mentale », « Convoitise des morts » et « Réanimation » dans la pile.

Avant chaque entrée dans le donjon, piochez le nombre de cartes événement appropriées en vous aidant des règles de la partie « Événements ». Placez-les faces cachées.

En combat, la première fois qu'un joueur effectue un jet inférieur ou égal à 5 en attaquant, retournez une de ses cartes événement et effectuez son effet sur le joueur ayant raté son jet. Jusqu'à ce que la pile d'événements piochés pour cette incursion dans le donjon soit vide.

Ne vous attendez pas à autant de challenge lorsque vous jouez sans MDD.

N'hésitez pas à nous faire un retour de vos expériences de jeu sans MDD.
Nous sommes curieux de connaître les règles que vous avez modifiées pour augmenter le challenge.

Si les joueurs sont suffisamment nombreux, ils feraient bien de prévoir un défenseur de secours.

Équiper le défenseur devrait toujours être une priorité absolue. De sa survie dépend celle du groupe.

Cas spécifique « Mutisme »
Si vous déclenchez un mutisme, cela ciblera en priorité la capacité de niveau 5 du joueur ayant déclenché l'événement, à défaut, elle ciblera la capacité de niveau 3. Si le joueur ne possède aucune capacité, ciblez alors le joueur à sa gauche. Répétez l'opération jusqu'à avoir fait le tour de la table. Si personne n'a atteint le niveau 3, l'événement n'a aucun effet.

Cas spécifique « Objet perdu » et « Brisure »
Si vous déclenchez un objet perdu ou une brisure, ciblez un objet ou une pièce d'armure aléatoirement sur le joueur ayant déclenché l'événement. S'il ne possède aucun objet pouvant subir l'effet de ces deux événements, ciblez alors le joueur à sa gauche. Répétez l'opération jusqu'à avoir fait le tour de la table. Si personne ne répond aux critères, l'événement n'a aucun effet.

Cas spécifique des pièges
Si un piège doit infliger des dommages à plusieurs joueurs, ciblez le joueur ayant déclenché l'événement puis les joueurs adjacents pour la Dalle de piques ou le joueur de gauche pour un Éboulement.

Cas spécifique « Erreur stratégique »
Si un joueur active l'événement erreur stratégique, lancez un dé à 6 faces pour déterminer qui portera le défenseur ce tour-ci. N'incluez pas le défenseur dans la possibilité.

JOUER SEUL

Vous avez probablement lu l'intégralité du manuel pour arriver jusque-là. Nous avons une bonne nouvelle pour vous, vous n'avez pas besoin d'en savoir plus pour jouer seul. Prenez simplement deux personnages que vous allez contrôler seul et jouez sans MDD. Gardez ensuite un œil sur la partie équilibrage du jeu afin de modifier les points de vie des monstres en conséquence. Bon jeu !

BIEN CONSTRUIRE SON ÉQUIPE

Si former une équipe fonctionnelle vous paraît une tâche insurmontable, cette partie est faite pour vous.

Toute bonne équipe qui se respecte doit avoir au moins un défenseur, un soigneur et une force de frappe. Pour les débutants, nous vous conseillons de commencer avec le chevalier, le guérisseur et le barbare.

Le chevalier étant le défenseur par excellence, il vous sera plus facile de survivre. Le guérisseur soignera avec efficacité les maux du groupe tandis que le barbare offrira un bon compromis entre dégât et survivabilité si le chevalier venait à être hors combat.

Si votre équipe dispose de plus de trois joueurs, ajoutez alors des personnages dits de support afin d'interagir avec le plateau (scelleur, érudit) ou des forces de frappe à distance (aventurier, magicien, pyromancien, assassin…)

Les défenseurs

Ils sont le rempart de l'équipe, les personnages formés au combat rapproché qui n'hésiteront pas à prendre les coups pour leurs camarades.

Chevalier : Difficulté simple

Le chevalier est le défenseur par excellence. Équipez-vous d'un bon bouclier et d'une bonne armure afin de survivre aisément à toute forme de menace. En cas d'échec critique ou d'une violente attaque, n'hésitez pas à utiliser votre blocage parfait pour endiguer le problème. Au contraire, si un ennemi trop résistant se présente à vous, utilisez votre brise garde pour diminuer sa défense et sa réduction de dégâts tout en lui infligeant d'excellents dommages. Visez en priorité la FOR puis la DEX afin d'atteindre les prérequis pour vos équipements.

Barbare : Difficulté simple

Le barbare est un héros simple qui permet d'assurer des dommages constants. Parfait pour un joueur au potentiel cognitif restreint, il lui suffira de maximiser sa force et son endurance afin de porter les armes les plus imposantes et de massacrer ses ennemis sans difficulté. Un à un, ils tomberont sous vos attaques. Après tout, aucun monstre n'aura l'occasion de frapper s'il est écrasé sous un briseur d'os. Le barbare possède aussi les atouts nécessaires pour devenir défenseur, il serait en revanche dommage de ne pas l'équiper d'une arme à deux mains.

Briseur de hordes : difficulté moyenne

Le briseur de hordes est un choix stratégique si votre équipe comporte de nombreux héros spécialisés dans le corps à corps. Il peut, dès son niveau 3, extirper un ennemi dangereux et le placer en première ligne. Il peut aussi charger et infliger les dégâts de son arme aux trois premiers ennemis du champ de bataille. De même que pour le barbare, augmenter sa force et son endurance suffira pour pousser ce personnage aux portes de l'excellence.

Brigand : difficulté difficile

S'il y a bien un héros qui réglera tous vos soucis, c'est le brigand. Mais que ce soit en défenseur ou en force de frappe, ce n'est pas au combat que ce vieux baroudeur tirera son épingle du jeu. Sa capacité de contrebandier vous permettra, dans un premier temps, de pousser plus facilement l'exploration en achetant une pierre de résurrection ou une potion en plein milieu du donjon. Un atout incommensurable qui se bonifie avec le temps. Au niveau 5, la capacité « Membre de la guilde » vous offrira la possibilité d'acheter, d'échanger ou de donner des objets consommables de l'alchimiste sans perdre votre tour et cela en plein combat. Un besoin urgent ? Si vous avez les fonds, demandez au brigand.

Les forces de frappe

Pyromancien : difficulté facile

Le pyromancien est à la magie ce que le barbare est aux arts martiaux. Il n'a qu'un seul but dans la vie, répandre la mort par le feu. Pour cela, il dispose d'une puissante boule de feu capable d'enflammer n'importe quelle cible pendant plusieurs tours. Mais, si brûler un ennemi c'est bien, brûler tous les ennemis, c'est mieux ! Pour son ultime niveau, le pyromancien acquiert l'une des capacités les plus dévastatrices du jeu : renaissance du phénix. Cette attaque lui permet d'infliger un nombre de dommages important à tous les adversaires sur le champ de bataille tout en guérissant par la même occasion ses propres blessures.

Certains personnages sont plus efficaces contre une cible unique alors que d'autres sont excellents dans l'élimination de masse.
Pensez à lire les capacités de chacun avant de vous décider.

Garder votre soigneur en vie est crucial pour la réussite de votre mission !

Ne donnez jamais une pierre de résurrection à un personnage clé de l'équipe. Rappelez-vous qu'un objet porté par un cadavre est inutilisable jusqu'à la fin du combat.

Il vous suffira de monter son intelligence et sa foi afin de faire plier n'importe quelle horde d'ennemies.

Magicien : difficulté facile

Tout comme le pyromancien, le magicien est un personnage facile à aborder. Il dispose d'un missile magique capable de venir à bout de la plupart des ennemis de base en un seul coup, tandis que sa seconde capacité éradique la piétaille du champ de bataille avec une facilité déconcertante. Si vous aimez la magie et les robes qui vont avec, alors le magicien est fait pour vous.

Il vous suffira de monter son intelligence et son endurance pour optimiser ses dommages afin de ravager les monstres inondant la crypte.

Les soigneurs

Guérisseur : difficulté difficile

Le guérisseur est l'un des personnages les plus compétents du jeu. Infliger des blessures au corps à corps ou à distance, soigner, réanimer ou renforcer ses alliés, autant dire que sa polyvalence en fait un pilier parmi les héros de l'ordre. Bien évidemment, le guérisseur a aussi ses faiblesses. Gare à son manque de résistance face aux attaques adverses. Il en faut peu pour qu'il périsse, mais si vous parvenez à le protéger efficacement, il saura vous le rendre.

La foi et l'endurance sont vos priorités, cependant, ne négligez pas de monter un peu son total de points de vie.

Chamane : difficulté difficile

Bien que la chamane soit d'une efficacité redoutable, elle reste difficile à appréhender pour un néophyte. Contrairement au guérisseur, sa capacité de soin pour le groupe n'entache pas son endurance, mais ses points de vie. Cependant, il est inutile de prendre peur, la chamane dispose d'une capacité propre qui lui permet de transformer son endurance en points de vie. Il faudra donc jouer avec vos deux jauges tout au long de la partie afin de maintenir votre équipe à flot. En plus de sa capacité de soin, la chamane peut, à son dernier niveau, améliorer drastiquement les caractéristiques d'un allié, un atout unique qui permettra de maximiser l'efficacité de l'équipe.

Pour monter la chamane, vous pouvez augmenter sa vie et son endurance pour améliorer vos capacités de soin ou alors monter sa foi et sa dextérité pour pouvoir porter toutes vos armes.

Les supports

Assassine : difficulté moyenne

L'assassine est la force de frappe mono cible par excellence, mais ce n'est pas sa seule utilité. Avec sa capacité d'écran de fumée, elle est, avec le chevalier, le seul héros à pouvoir changer la donne sur un jet de défense infructueux. Cependant, n'oubliez pas de vous équiper d'armes d'assassins afin de pouvoir jouer votre capacité attaque sournoise.

Une bonne pratique pour ce personnage consiste à augmenter sa dextérité afin de pouvoir vous équiper des meilleures armes possible. Néanmoins, n'oubliez pas que l'assassine se repose sur son endurance pour effectuer ses dommages.

Aventurier : difficulté facile
L'aventurier est le personnage idéal pour les aficionados du butin. En plus de commencer la partie avec un objet qui lui permet d'ouvrir tous les coffres du donjon gratuitement, il dispose, au niveau 3, d'une capacité unique offrant la possibilité de relancer les dés de butin perdu. Bien évidemment, récupérer de l'équipement n'est pas sa seule utilité. L'aventurier acquiert au niveau 5 une capacité dévastatrice mono cible infligeant trois fois les dégâts de son arme. Si vous aimez ne faire qu'une bouchée d'un ennemi puissant, l'aventurier saura vous ravir.

Privilégiez la dextérité pour augmenter vos chances de toucher et l'endurance pour annihiler l'ennemi avec plusieurs coups au but.

Érudit : difficulté moyenne
L'érudit permet, à tout moment, de dévoiler les cartes du donjon. La possibilité de choisir son aile en toute connaissance de cause et de déjouer les embûches du MDD est un pouvoir qu'il ne faut pas négliger. En plus de son savoir infini, l'érudit dispose d'un shrapnel de cristal, un bon moyen de se débarrasser d'un trio d'ennemis gênant.

Une bonne pratique pour ce personnage consiste à augmenter sa foi ainsi que son intelligence pour pouvoir utiliser les meilleures armes magiques. Dans un second temps, n'hésitez pas à augmenter vos points d'endurance de manière à lancer un maximum de capacités.

Scelleur : difficulté difficile
Le scelleur peut, avant de quitter une salle du donjon résolue, figer celle-ci afin d'empêcher le MDD de la déplacer. S'assurer de la position d'un coffre unique, empêcher un ennemi puissant de se balader ou alors prévoir un chemin aisé avant d'aller affronter le boss sont autant de stratégies à votre disposition. En plus de sa capacité de support, le scelleur dispose d'une attaque déstructrice au niveau 5. Pensez à prendre un Sceau de l'ultime chance auprès de l'alchimistre.

Une bonne pratique pour ce personnage consiste à augmenter sa foi ainsi que son intelligence pour pouvoir utiliser les meilleures armes magiques. Dans un second temps, n'hésitez pas à augmenter vos points d'endurance de manière à lancer un maximum de capacités.

Bardesse : difficulté difficile
La bardesse est l'ultime personnage créé pour le chapitre 1 de l'Ordre de Veiel. Débloquée lors de la campagne de financement participatif, elle intervient en tant que véritable personnage polyvalent. Sa mandoline lui permet de soigner, d'infliger des dégâts, de redonner de l'endurance ou alors d'augmenter les caractéristiques d'un allié. Mais pour contrebalancer sa versatilité, la bardesse ne peut se séparer de sa mandoline, elle ne peut donc porter qu'un seul objet consommable.

La bardesse peut être améliorée de bien des manières. Vous pouvez maximiser votre endurance pour jouer un grand nombre de sorts avec une efficacité amoindrie ou alors, optimiser votre intelligence pour monter vos valeurs de soins et de dégâts. N'oubliez pas d'augmenter aussi votre foi afin de mieux réussir vos jets de validation.

Ne négligez pas l'utilité des supports. Chacun permet à sa façon de faciliter vos incursions dans le donjon.

Pensez à garder toujours quelques cristaux pour l'alchimiste avant de repartir dans le donjon.

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

www.paria-edition.fr

CONSEILS DE JEU

Si votre équipe dépasse les quatre joueurs, essayez de prévoir un défenseur de secours.

Équiper le défenseur doit être l'une de vos priorités. Votre survie dépend de la sienne.

Certains personnages sont plus efficaces en contre un ennemi puissant tandis que d'autres sont excellents pour se débarasser des la piétaille.

Avant toute décision, pondérez l'intérêt de chacune de vos capacités.

Garder votre soigneur en vie est crucial pour la réussite de votre mission !

Répartissez intelligemment les objets consommables au sein de l'équipe. Un personnage hors combat ne peut utiliser ses objets ou les distribuer aux autres joueurs avant la résolution de la salle.

Un combat n'est jamais gagné. Des monstres de base combinés à quelques événements peuvent terrasser la plus coriace des équipes.

Adaptez votre stratégie au boss que vous affrontez. Mettez-le à l'épreuve au lieu de lancer vos capacités dévastatrices aveuglément. Parfois, démarrer doucement et finir fort est plus efficace qu'essayer d'expédier le combat.

Si vous n'êtes pas sûr de vos jets de dé, munissez-vous d'un « Sceau de l'ultime chance ».

Concertez-vous si vous doutez de la marche à suivre.

LES REMERCIEMENTS

Un grand merci à nos parents qui nous soutiennent. Une pensée chaleureuse pour Maco, notre source de joie quotidienne et graphiste de l'équipe. Un merci à nos amis et à tous ceux qui ont pris le temps de tester le jeu, et ce, même quand l'équilibrage était plus qu'approximatif.

Un remerciement tout particulier à Max P. pour tous les croquis que vous pouvez voir sur les cartes et un ultime merci à Shredderdima pour son travail sur les illustrations du jeu.

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

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

Un merci aux organisateurs d'événements qui nous ont invités tout au long de l'année.

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

AIDE DE JEU

LE DONJON

6 premières cartes :
3 MONSTRES, 2 COFFRES, 1 SALLE VIDE

1ère difficulté :
1 LIANE CORROMPUE, 1 MONSTRE PUISSANT, 1 SALLE PIÉGÉE

2e difficulté :
1 COFFRE UNIQUE, 1 SALLE SPÉCIALE, 1 ÉNIGME

3e difficulté :
1 SALLE DE REPOS, 1 SALLE PIÉGÉE, 1 MONSTRE PUISSANT

LE BUTIN

GAIN DE NIVEAU

ZONE DE REPOS

- Tous les joueurs récupèrent leur VIT et leur END.
- Le forgeron vend 5 cartes. Payez 3 cristaux pour dépiler 3 nouvelles cartes du forgeron.
- Vendre un équipement rapporte 1 cristal.
- Les objets consommables sont en accès libre.
- Vous pouvez gagner des niveaux

LES COMBATS

Attaquer avec son arme :
Dé 20 + Bonus de caractéristique indiqué sur l'arme
Dégâts x 2 si critique du joueur ou échec critique du MDD
L'attaque échoue si échec critique du joueur

Éviter une attaque :
Dé 20 + Bonus de DEF + Bonus d'armure
Esquivez obligatoirement si critique du joueur ou échec critique du MDD
L'esquive échoue si échec critique du joueur

Subir des dégâts :
Dégâts du monstre - Diminution de l'armure - Diminution du bouclier
Si échec critique du joueur ou critique du MDD lors de l'esquive, le bouclier ne diminue pas les dégâts

Utiliser un objet consommable :
Effectuez l'effet de l'objet puis placez la carte dans la défausse.

Capacité notée « au prix d'un jet supérieur ou égal à » :
Dé 20 + Bonus de caractéristique
Ne payez pas le coût en END si critique du joueur
La capacité échoue si échec critique du joueur

Capacité notée « sans utiliser son tour » :
Utilisable autant de fois que l'on souhaite n'importe quand durant son tour.

Capacité notée « au prix d'une attaque normale » :
Dé 20 + Bonus de caractéristique indiqué sur l'arme
Dégâts x 2 si critique du joueur ou échec critique du MDD
La capacité échoue si échec critique du joueur

LE MDD

6 cartes dans le donjon = 1 carte événement
9 cartes dans le donjon = 2 cartes événement
12 cartes dans le donjon = 3 cartes événement
15 cartes dans le donjon = 4 cartes événement

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
PV des boss	-30	-20	0	+20	+40
PV des monstres puissants	-8	-5	0	+5	+10
Cartes événements	-1	-1	0	0	+1