

# L'ordre de Veiel

## Remarques Générales

Une typo blanche sur un fond noir est plus difficile à lire que le contraire. Il faut faire attention à la typo choisie, car elle doit être suffisamment grasse pour rester lisible. Je ne connais pas la crimson, mais il faudra l'avis d'un imprimeur. L'impression se fait en quatre couleurs, CMJN, qui vont être présentes dans le fond sombre. Ces quatre passages peuvent se décaler, rendant le texte flou. Un fond en niveau de gris permet de palier.

Pourquoi les informations essentielles (colonnes étroites) ont une typographie différente ? Il faut mieux limiter le nombre de typographies différentes, d'autant qu'ici il y a une sérif à empattement (crimson) et une sans (helvetica). Généralement, il convient d'utiliser une typo plus décorative pour les titres et une plus simple pour l'entièreté du texte. Il vaudrait mieux utiliser la crimson et jouer sur sa variante semibold italic par exemple pour les petites colonnes.

La colonne étroite est, également, trop grosse et ne laisse pas assez respirer la page. Le cadre devrait être différent de celui des textes principaux pour donner 2 niveaux de lecture.

Il y a des titres en CAPITALE et d'autres non. J'harmoniserai l'ensemble.

L'originalité mise sur le placement des numéros de pages est, à mon avis, gênante. Sortir de la convention « en bas à droite et en bas à gauche » est dangereux. J'y vois l'idée d'un chemin de croix sous forme de vitrail numéroté, mais il faut alors assumer plus franchement ce choix graphique et intégrer le chiffre à l'illustration. Cela n'empêchant pas de laisser une numérotation classique.

Certains blocs sont sur deux pages en vis à vis, le bloc « boss » est même sur trois pages dont deux recto-verso, c'est plus compliqué à lire.

Lorsqu'il y a une référence, il faut impérativement indiquer la page « Voir... p. 5 »

On écrit 1<sup>re</sup> 2<sup>e</sup> 3<sup>e</sup>,...

On place des « ... » plutôt que des " ... "

Remplacer les ' par des apostrophes

Se servir du semibold et de l'italique de la typo pour mettre les mots clés (important) du texte en lumière.

L'ordre des explications du jeu ne me paraît pas toujours pertinent. On retrouve « la fin du jeu » avant l'explication du jeu lui-même. En suivant un déroulé plus traditionnel on aurait :

Couverture - contenu de la boîte - prémices et but - mise en place - fiche de personnage - carte monstre - déroulement de la partie - tour des joueurs - tour du maître - les combats - les boss - la corruption - les événements - fin de la partie - gagner des niveaux - alchimiste - objets - forgeron...

Pour résumer que les règles suivent l'ordre logique des phases de jeu, présentation du matériel, règles principales puis secondaires pour finir par les variantes et la stratégie (qui est assez mal vue mélangée dans les règles)

## PRÉMICE

Il y 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 sur son passage. Les nouveau-nés furent les premiers à succomber, leurs peaux noircissant avant de **se nécroser sous les regards impuissants de leurs parents le regard des parents impuissants**. Puis, **le** mal se répandit, un désastre incoercible qui mena mon pays natal au bord de l'extinction jusqu'au jour sain; : l'arrivée de l'ordre de Veiel. Notre salut, un groupuscule de mages et d'érudits qui se présenta comme une réponse à notre sombre destinée. Cachés dans les 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 plongée dans l'âme du premier martyr que l'on exila dans une terre lointaine. Nous étions finalement délivrés de la peste.

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. Puis, vers la douzième année suivant le miracle de l'ordre, le fléau resurgit. Mais l'histoire nous avait offert une solution et lors de la quinzième année suivant le premier Saint-martyr, l'ordre réapparut. Ils se présentèrent au chevet de l'unique fils du roi atteint par la peste, annonçant que les dieux avaient choisi leur martyr. Cette corruption, bien plus virulente que la précédente, demandait le sacrifice d'un régent intègre et juste. Le souverain, 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 se réunit devant le château du roi martyr, une bougie en main afin de recevoir la bénédiction des mages 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, personne ne s'opposant à leur jugement divin. L' élu alors élevé au rang de martyr est envoyé en pèlerinage afin de porter le fléau loin de nos terres. Un voyage démarrant sous les bénédictions de la foule et se terminant dans les tréfonds de nos contrées au pied de l'autel d'Ilhus, un lieu saint purifiant le corps et l'âme. Le martyr s'élève alors, afin de rejoindre les dieux dans la voûte céleste.

## BUT DU JEU

L'Ordre de Veiel est un jeu coopératif de 3 à 7 joueurs, 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 en niveau afin de maîtriser leurs compétences pour espérer défaire la menace qui pèse sur Ednel.

*De 1 à 7 joueurs*

*De 12 à 99 ans*

*1h30 de partie*

*Pour les joueurs débutants, n'hésitez pas à lire la partie "Une équipe bien construite" avant de choisir vos personnages.*

## MISE EN PLACE

1 Placez le tapis 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 disponible avant de prendre la fiche descriptive, la carte de boss, la carte d'événement et la carte de salle liée à celui-ci (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 faces cachées 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. Cherchez ensuite votre équipement de base (visible dans les cadres arme/armure/objet/rune) dans la pile du forgeron et de l'alchimiste. Définissez avec quels phylactères les aventuriers démarreront leur aventure (Voir "Phylactère" ci-dessous). Puis, choisissez le porteur du défenseur (jeton bouclier), celui-ci sera la cible première des attaques du MDD lors des affrontements. 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 et 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. Les joueurs sont maintenant prêts à pénétrer dans le donjon.

## LES PHYLACTÈRES

En début de partie, une fois votre équipe composée, la moitié de vos joueurs arrondie au supérieur 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 chiffre en bas à gauche de la carte). Si vous effectuez un 6 sur votre dé, vous pouvez prendre le phylactère de votre choix. Si 1 joueur effectue un jet déjà réalisé et donc, que le phylactère n'est plus disponible, 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, déposez-les simplement dans la défausse de l'alchimiste.

## CONTENU DE LA BOÎTE



## **LAES FICHES 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 (Le niveau 1 est imprimé sur la fiche). 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 de lancer vos capacités. La « 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 de compétence de gain de niveau tandis que la seconde appelée « RUNE » accueillera vos points temporaires de rune.

C - En dernière ligne des caractéristiques se trouve votre « DEF » ou défense ainsi que les bonus éventuels donnés par votre armure. Cette caractéristique vous sert 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 trouvent 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
- à cheval se trouve 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 pile de l'alchimiste est en accès libre tout au long de la partie, n'hésitez pas à la consulter régulièrement.*

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

## 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.

## ~~Gagnez des niveaux~~ **GAGNEZ 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 de **plus caractéristique** 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.

### *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 à 3, il vous faudra payer 2 cristaux, etc., jusqu'à votre dernière montée de niveau qui vous coûtera 4 cristaux.

Placez ensuite une puce équivalant à votre niveau dans l'emplacement situé au milieu de votre fiche de personnage. Pour finir, augmentez l'une de vos caractéristiques de 1 point par niveau passé (VIT, END, FOR, DEX, INT, FOI).

## **L'alchimiste** **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 une case vide d'objet sur l'un des personnages de l'équipe.

## **LES OBJETS CONSOMMABLES**

On appelle **objet consommable** toutes les cartes achetées dans la pile de l'alchimiste. Sauf cas contraire, 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. Les objets de l'alchimiste n'arrivent jamais dans une boîte sans fond. Vous devrez donc vous défausser ou utiliser un objet consommable avant d'en prendre un nouveau si vous portez déjà deux autres objets consommables.

*Tous les équipements non portés par les joueurs sont stockés dans une boîte sans fond. Ils ne prennent aucun emplacement sur la fiche de personnage.*

## **Le forgeron** **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 cette pile 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 de la pile du forgeron. Il vous suffit alors de vous acquitter du prix indiqué sur la carte pour obtenir l'équipement. À noter, 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.

*À l'inverse, les objets consommables doivent être stockés dans un emplacement **OBJET** de la fiche de personnage.*



## L'ÉQUIPEMENT

On appelle **équipement** toutes les cartes récupérées dans la pile du FORGERON. Cela comprend les armes, armures, boucliers et runes. Tous les équipements non portés sont stockés dans une boîte sans fond, à capacité illimitée. À noter, qu'il est impossible d'échanger ou d'équiper des armes/armures/runes en combat ou dans une salle non résolue. Par contre, il n'y a aucune limite d'échange ou d'équipement dans une salle résolue ou à 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, bleu et violet) sont les indicateurs de la rareté de l'équipement ou de la rune. Maintenant, regardons en détail chaque type d'équipement.

*Tous 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 - L'effet, bonus ou dégât de la carte*

## Les armes **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 d'assassin** : Répond aux mêmes règles que l'arme à une main.

**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 de booster vos alliés. Pour cela, il faut effectuer un jet de validation en suivant la caractéristique et la valeur indiquée par ce pictogramme.

Cas pratique :

Le joueur doit effectuer un jet de FOI supérieur ou égale 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 première carte de l'aile choisie afin de résoudre son effet. (Voir COMBAT 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...). 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 »*».
- Puis les joueurs retournent de nouveau dans le donjon. Répétez ces étapes en boucle jusqu'à votre 5<sup>ème</sup> incursion après quoi les joueurs devront obligatoirement d'affronter le boss (voir « la fin de partie »).

*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.*

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

## LA FIN DE PARTIE

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

## 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. Toutes les cartes non utilisées durant l'incursion du groupe dans le donjon seront défaussées à leur retour à la zone de repos.

Le nombre de cartes événements piochées par le MDD est déterminé par le nombre de joueurs (Voir « L'équilibrage » - page 17) et la corruption du donjon (Voir «\_La corruption\_» - Le donjon se complexifie ci-dessous).

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.

*Pour rappel, les 6 premières cartes sont :*

**3 MONSTRE**  
**2 COFFRE**  
**1 SALLE VIDE**

*1ère<sup>re</sup> difficulté :*

**1 LIANES COR-**  
**ROMPUES**  
**1 MONTRE PUISSANT**  
**1 SALLE PIÈGÉE**

*2ème<sup>e</sup> difficulté :*

**1 COFFRE UNIQUE**  
**1 SALLE SPÉCIALE**  
**1 ENIGME**

*3ème<sup>e</sup> difficulté :*

**1 SALLE DE REPOS**  
**1 SALLE PIÈGÉE**  
**1 MONSTRE PUIS-**  
**SANT**

## 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 remplace 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 sauront 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 et se complexifier pour les joueurs. Le MDD prend autant de cartes de salle que de joueurs puis ils les remplacent comme il le souhaite. Ensuite il ajoute 3 cartes au bout du donjon. (Voir l'encart au centre de la page).

### *La salle spéciale*

Une fois la salle spéciale révélée, le MDD remplacera celle-ci par une carte « Monstre puissant » peu importe si les aventuriers ont réussi ou échoué. À noter, la salle spéciale est ajoutée lors de la 2<sup>e</sup> difficulté.

### *La salle du trône*

Cette carte peut être placée à la place de la salle de monstre puissant de la 1<sup>ère</sup> 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.

## LES BOSSES

Le MDD ou les joueurs choisissent un boss en tout début de partie. Le boss confère au MDD un pouvoir spécifique, une salle 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 proposées 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'esoufflera 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 participative. 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 la faveur du MDD.*

*Les salles de bosses sont bien plus périlleuses, fuyez pauvres fous !*

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

### *Cas spécifique de « l'Antre de la prêtresse »*

Dans le cas où, les aventuriers décideraient de ne pas jouer le jeu 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 bosses et leurs cartes associées.

~~Tous les monstres pos-  
sèdent :~~

*Détail d'une carte  
monstre :*

*A - Son nom*

*B - Ses caractéristiques  
d'attaque et de défense*

*C - Ses points de vie*

*D - Sa réduction de dégâts*

*E - Ses dégâts et ses ca-  
pacités spéciales*

## **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.

### *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: tous les monstres puissants attaquent deux fois lorsque vient leur tour. Pour chaque attaque, ils peuvent 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 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 doit effectuer un jet de fuite supérieur ou égal à 7 + le nombre d'ennemis présent sur le champ de bataille
- S'il échoue, le combat reprend son cours sinon les joueurs retournent à la zone de repos

## Tour des joueurs **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 attaqueront chacun leur tour suivant 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 celle-ci (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 et utilise la force, vous rajouterez le bonus de force de votre personnage (Voir Équipement - Arme).

En opposition, le MDD effectuera 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 effectue un 20 sur son dé, on appelle cela une réussite critique. Le joueur touche obligatoirement et inflige le double des dommages de son arme.
- Si le MDD effectue un 20 en se défendant, le joueur ne touchera jamais sa cible.
- Sauf si les deux parties effectuent un 20 alors le combat se déroule selon les règles normales.
- Si le joueur effectue un 1 sur son dé, on appelle cela un échec critique. Le joueur ne touchera jamais sa cible même si le MDD effectue un 1 en DEF à son tour.
- Si le MDD effectue un 1 en se défendant :

le joueur touche obligatoirement et inflige le double des dommages de son arme.

- Si le joueur fait un 20 et le MDD 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 donc sur un Jet de FOR. 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 ~~dommages à ce maudit zombie.~~ dommages à ce maudit zombie lui ayant picoré la jambe un tour plus tôt.

*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 égale à”** nécessitant un lancer de dé 20 cumulé à la ou les caractéristiques relatives à votre capacité.
- 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 perdre 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.
- Et, les capacités passives ou celles qui ne demandent aucune jet.

À noter\_: certaines capacités disposent d'une icône «\_Attaque à distance\_» semblable à celle trouvable sur les armes. Les monstres subissent l'intégralité des dégâts infligés par la capacité si il est noté «Les dégâts ignorent la réduction du monstre.\_»

## *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 de ses deux armes 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 4. 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  $(9 \text{ INT} \div 2) + 2$  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 défaire. Utiliser un objet utilise son tour sauf cas contraire spécifié sur la carte

## *Autres actions*

Il se peut que lors de vos aventures au sein de la crypte, l'un de vos compagnons d'armes se retrouve prisonnier ou sous l'emprise d'un monstre. Pour ces cas spécifiques, il vous suffit de vous référer au texte descriptif accompagnant l'effet indésirable.



## **Tour du maître** **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. Effectuer ensuite un jet d'attaque en lançant un dé à 20 faces. À ce résultat, ajouter la caractéristique d'attaque du monstre (Voir Combat - Monstre). En opposition, le joueur effectuera 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 donne 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 se déclenchent comme le poison par exemple.
- 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 effectue un 20 sur son dé, il touche obligatoirement et inflige les dégâts du monstre en ignorant la résistance aux dégâts du bouclier du joueur.
- Si le joueur effectue un 20 en se défendant, le MDD ne touchera jamais sa cible.
- Si le MDD et le joueur effectuent un 20, le combat se déroule selon les règles normales.
- Si le MDD effectue 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 effectue un 1 sur son dé, on appelle cela un échec critique. Le MDD touche obligatoirement et inflige les dégâts du monstre en ignorant la résistance aux dégâts du bouclier du joueur.

### *Capacité spéciale des monstres*

- Ignore le défenseur : **II** permet au monstre d'attaquer un autre joueur que le défenseur.
- Poison : Un joueur empoisonné perd des points de vie à chaque début de son tour. Le poison se dissipe lorsque le combat est terminé ou à la mort du personnage .
- Ignore la défense : le joueur n'ajoute pas son bonus de DEF à son jet de dé.
- Ignore la réduction de dégâts : l'armure et le bouclier du joueur ne réduisent pas les dégâts.

*Un combat qui se-  
rait sans issu 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.*



## ~~Fin du combat~~ **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 gagnent un combat, ils gagnent :

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

Ensuite, il lance :

- 1 dé par ennemi de base vaincu
- 4 dés, par salle d'ennemi puissant, le nombre d'ennemis n'influence pas le butin.

Pour chaque dé lancé tombant sur 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 un sort 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 du boss, la partie est finie et le maître a gagné.

## **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 évènements	-1	-1	0	0	+1

Ce tableau est une indication standard de l'équilibrage, vous êtes libre 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 celle-ci ainsi que 3 autres cartes faces cachées avant de les disposer aléatoirement.

### *Les combats*

#### **Les valeurs de combat**

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 défenses des ennemis sera de 5, puis pour chaque nouvelle ligne du donjon, augmentez cette valeur de 2.

Si vous souhaitez augmenter la difficulté, vous pouvez jouer avec la valeur fixe commençant avec une valeur initiale à 7 au lieu de 5.

#### **Ordonnancer les monstres en combat**

Toujours aléatoirement :

- Placez le zombie si il y en a un
- Placez les défenseurs
- Placez ensuite ceux qui n'ont aucune particularité
- Puis les forces de frappe
- Puis les distances
- Finissez par les spéciaux

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

#### **Ignorer 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 évènements**

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

Avant chaque entrée dans le donjon, dépitez le nombre de cartes évènement appropriées en vous aidant des règles de la partie « Évènements ».

En combat, la première fois qu'un joueur effectue un jet inférieur ou égal à 5 en attaquant, retournez une carte d'évènement et effectuez son effet sur le joueur ayant raté son jet. Jusqu'à ce que la pile d'évènements piochée 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 jeux sans MDD. Nous sommes curieux de connaître les règles que vous avez modifié pour augmenter le challenge.*

*Si les joueurs sont suffisamment nombreux, ils devraient 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, lancer 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 jouer sans MDD. Gardez ensuite un œil sur la partie équilibre 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 survivance**, 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'hésitent 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. 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 en 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, 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 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 le 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, attention 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, l'intelligence et l'endurance sont vos priorités, cependant, ne négligez pas de monter un peu son total de point de vie.

##### **Chamane : Difficulté difficile**

Bien que la chamane soit d'une efficacité redoutable, elle reste difficile à appréhender pour un néophyte. A contrario du 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 point 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, redonner de l'endurance à un coéquipier, un atout unique qui permettra de relancer plusieurs attaques meurtrières consécutives.

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'assassin 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 sera 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'ennemi.

Une bonne pratique pour ce personnage consiste à augmenter sa foi ainsi que son intelligence pour pouvoir porter les meilleures armes magiques. Dans un second temps, n'hésitez pas à augmenter vos points d'endurance de manière à jouer un maximum vos 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. **Ce** sont autant de stratégies à votre disposition. En plus de sa capacité de support, le scelleur dispose d'un lien d'âme lui permettant de rediriger tous les dégâts qu'il subit durant un tour vers un ennemi unique.

Une bonne pratique pour ce personnage consiste à augmenter sa foi ainsi que son intelligence pour pouvoir porter les meilleures armes magiques. Dans un second temps, n'hésitez pas à augmenter vos points d'endurance de manière à jouer un maximum vos 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 participative, elle intervient en tant que véritable personnage fonction. Polyvalente à souhait, sa mandoline lui permet de soigner, d'infliger des dégâts, de remettre de l'endurance ou alors d'augmenter les caractéristiques d'un allié. Mais 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 réduite 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.*

*Gardez toujours quelques cristaux pour acheter chez 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](http://www.paria-edition.fr)*

## CONSEIL 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 mono cible tandis que d'autres sont excellents dans les dégâts de zone.

Essayez d'isoler l'intérêt de chacune des capacités avant toute décision.

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 aveuglement. 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 incompréhensives.

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 toute 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\_!



Partenaire Attentif Recherche Indépendant Amateur ou PARIA est né de la volonté de partager nos connaissances et nos compétences acquises tout au long de notre parcours avec des créateurs en mal de mains tendues. Nous souhaitons apporter une oreille attentive à tous ceux qui cherchent un soutien pour mener leurs projets à bien.

Auteur, distributeur, éditeur, web designer, graphiste, communication, autant de compétences que nous mettons aux services de votre projet afin de vous aider à le concrétiser.

Où que vous en soyez dans votre processus créatif, si une idée vous anime et que vous cherchez un soutien, contactez-nous\_!

## NOTRE ROMAN DARK FANTASY

Divine corruption\_: Déviance est le premier tome d'une série de fantasy. Il trace les déboires d'un soldat au premier royaume, un plan divin où les humains sont à la fois esclave et salvation de la lignée céleste. L'univers mélange magie, politique, psychologie et froideur. Il reflète notre perception du monde en extrapolant la partie que l'on essaie parfois d'oublier. L'ambition, la cruauté, l'orgueil autant de péchés qui peuvent faire basculer une vie et un royaume.

“Joseph est un soldat humain tricentenaire ambitieux à la recherche d'une opportunité rare, rejoindre la caste céleste. Pour ce faire, il entre au service d'un archange manipulateur et avide de pouvoir qui l'entraîne dans une course pour sa survie. Fier et déterminé, il accepte sans hésitation la tâche qui lui est confiée, loin d'imaginer toute la portée de cette décision.

Que devient-on à notre mort terrestre ? Un paradis, un dieu aimant et bienveillant attendant patiemment notre venue, facétie ou vérité ? Derrière la beauté se cache parfois la pire des cruautés.”

## RENAISSANCE

Tiré du roman éponyme Divine Corruption, Renaissance vous propose de vous plonger dans cet univers sombre et fascinant le temps d'une partie de cartes sans concession. Chaque joueur incarne un humain au service d'un maître belliqueux. Esclave, vous devrez faire vos preuves pour espérer devenir céleste et ainsi échapper à l'échafaud.

Vous devrez donc, tout au long de la partie, réaliser seul ou en coopération des missions nécessitant certaines compétences (Soldat, espion, marchand et diplomate). Chaque mission réussie vous accordera alors ça part de renom afin de vous attirer les faveurs de votre détenteur. Il ne tient qu'à vous de tisser des liens avec vos congénères pour vous frayer un chemin jusqu'à la victoire. Mais serez-vous tous en mesure d'échapper à la mort?